

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI PADA AREA GAME  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rizky Randa Pratama Putra**

**04.12.0928**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI PADA AREA GAME  
YOGYAKARTA**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Rizky Randa Pratama Putra**

**04.12.0928**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media  
Informasi Dan Promosi Pada Area Game  
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Randa Pratama Putra**

**04.12.0928**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 April 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Krisnawati.S.Si.,MT**  
**NIK. 190302038**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media  
Informasi Dan Promosi Pada Area Game  
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Randa Pratama Putra**

**04.12.0928**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 April 2012

**Susunan Dewan Penguji**


**Nama Penguji**

**Krisnawati.S.Si.,MT**  
**NIK. 190302038**

**Kusnawi,S.Kom.,M.Eng**  
**NIK. 190302112**

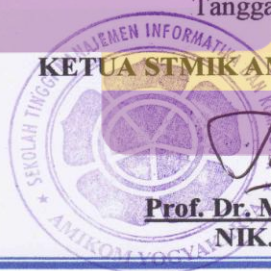
**Emha Taufiq Luthfi, ST., M. Kom**  
**NIK. 190302125**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Juli 2012

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri, dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Juni 2018

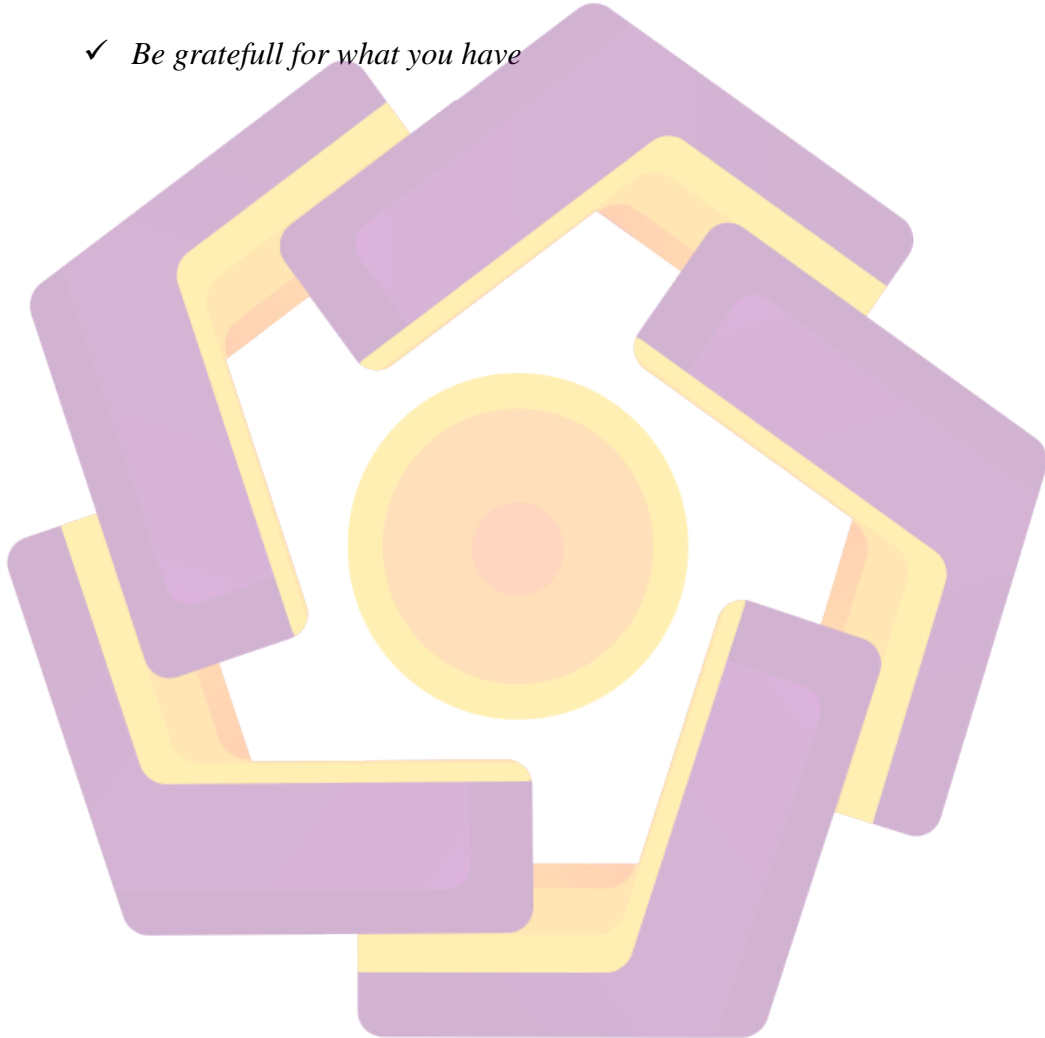
Rizky Randa Pratama Putra

NIM. 04.12.0928



## HALAMAN MOTTO

- ✓ *Just do what u want to do*
- ✓ *Rich or die trying*
- ✓ *Life is simple, you make a choice and never regret it*
- ✓ *Be gratefull for what you have*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan berucap Alhamdulillah saya ucapkan syukur ke khadirat Alloh S.W.T atas semua karunia, kesehatan dan petunjuknya sehingga akhirnya saya bisa menyelesaikan studi saya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ✓ Tuhan yang maha esa
- ✓ Orang tua saya yang tidak bosan selalu mendoakan, memberikan support, dan selalu memberikan dukungan material
- ✓ Adek-adek saya
- ✓ Teman-teman Metra, Iqbal, Ega, Bejat, Pentri, Oki, serta semua yang tidak bisa saya sebutkan saya ucapkan banyak-banyak terimakasih
- ✓ Semua Dosen, karyawan dan penghuni atau civitas akademik STMIK Amikom Yogyakarta.

*From : Rizky*

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur alhamdulillah saya ucapkan ke hadirat Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ANALISI DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA AREA GAME YOGYAKARTA” dengan menggunakan PHP dan MySQL, yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata I dalam bidang Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai, oleh karena itu dengan rasa terima kasih penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta dan juga selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan masukan, saran dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini

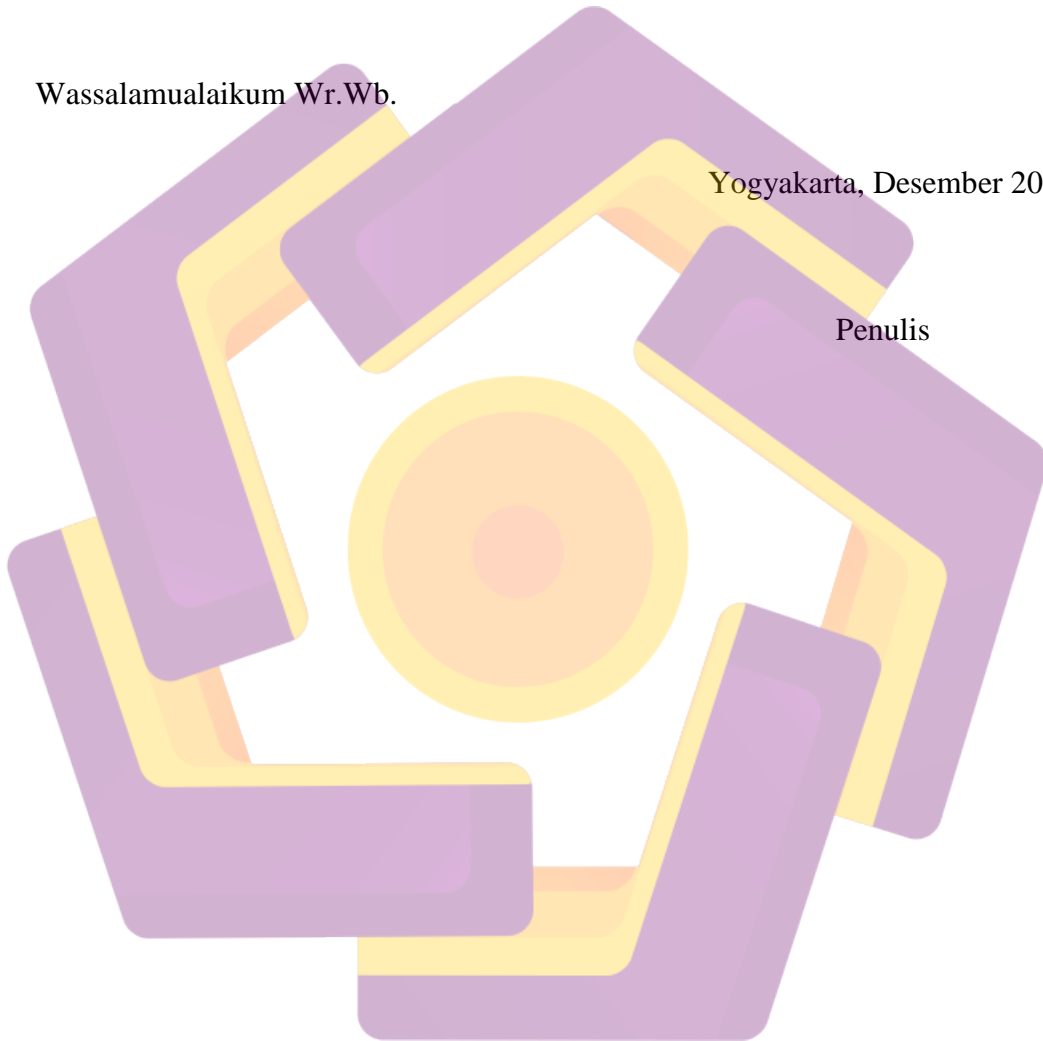


Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran selalu penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhirnya penulis berharap laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca laporan ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Desember 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENGUMPULAN DATA.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5

## **BAB II DASAR TEORI**

2.1 PERKEMBANGAN INTERNET .....	7
2.2 TEKNOLOGI INTERNET .....	8
2.2.1 URL ( Uniform Resource Locator ) .....	8
2.2.2 Protocol .....	9
2.2.3 IP Address .....	10
2.2.4 DNS ( Domain name System ) .....	10
2.2.5 Browser .....	12
2.3 PRINSIP DASAR PEMBUATAN WEB .....	13
2.4 PEMROGRAMAN WEB .....	13
2.4.1 Konsep Dasar Client / Server .....	13
2.4.2 HTML ( Hyper Text Markup Language ) .....	15
2.4.3 PHP ( Hypertext Preprocessor ) .....	16
2.4.4 Mysql .....	19
2.5 SOFTWARE YANG DIGUNAKAN .....	20
2.5.1 Apache .....	20
2.5.2 Macromedia Dreamweaver CS4 .....	20
2.5.3 Adobe Photoshop CS4 .....	21

## **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

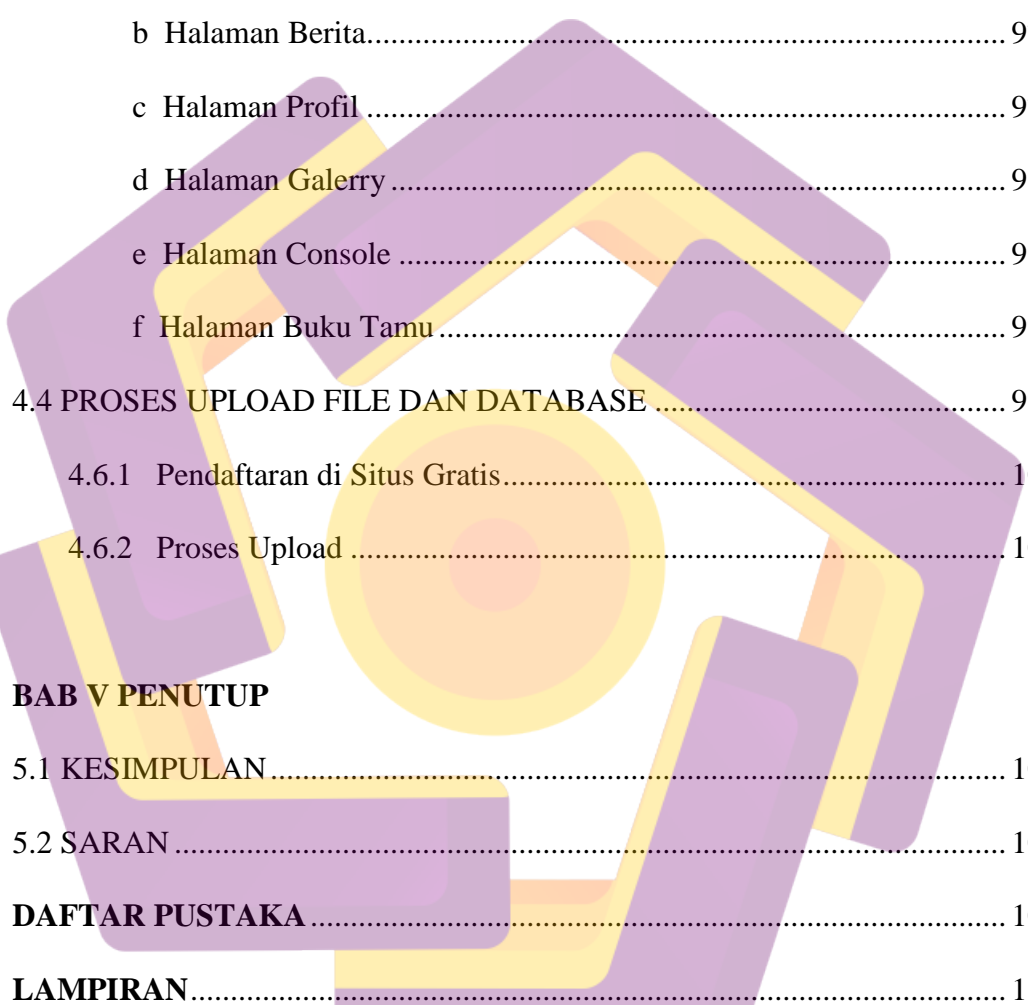
3.1 TINJAUAN UMUM .....	23
3.2 ANALISIS SISTEM .....	23

3.3 IDENTIFIKASI MASALAH.....	24
3.3.1 Analisis Pieces .....	24
3.3.1.1 Analisis Kinerja.....	25
3.3.1.2 Analisis Informasi .....	26
3.3.1.3 Analisis Ekonomi.....	26
3.3.1.4 Analisis Kontrol .....	28
3.3.1.5 Analisis Efisiensi.....	29
3.3.1.6 Analisis Pelayanan.....	30
3.3.2 Analisis Studi Kelayakan .....	30
3.3.2.1 Kelayakan Ekonomi .....	31
3.3.2.2 Kelayakan Hukum .....	31
3.3.2.3 Kelayakan Operasi.....	31
3.3.2.4 Kelayakan Teknis .....	32
3.3.3 Analisis Biaya Manfaat.....	34
3.4 PERANCANGAN SISTEM .....	40
3.4.1 Flowchart .....	40
3.4.2 Data Flow Diagram Yang Diusulkan .....	41
3.5 PERANCANGAN BASIS DATA .....	48
3.5.1 Proses Normalisasi Basis Data.....	48
3.5.1.1 Normalisasi Bentuk I.....	49
3.5.1.2 Normalisasi Bentuk II.....	50
3.5.1.3 Normalisasi Bentuk III .....	51

3.5.1.4 Relasi Antar Tabel .....	52
3.6 STRUKTUR TABEL.....	53
3.6.1 Stuktur Tabel Database .....	53
3.7 HALAMAN WEBSITE .....	57

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

4.1 IMPLEMENTASI.....	65
4.1.1 kegiatan implementasi.....	66
4.2 PEMBAHASAN WEBSITE.....	68
1 Halaman Admin .....	68
2 Halaman Admin Berita .....	72
3 Halaman Admin Console .....	75
4 Halaman Admin Gallery .....	78
5 Halaman Admin Buku Tamu .....	81
6 Halaman Admin kontak .....	82
7 Halaman Admin Polling.....	86
8 Halaman Admin Jawab Polling.....	88
9 Halaman Admin Kategori .....	90
4.3 MANUAL PROGRAM .....	93
1 Halaman Admin .....	93
a Halaman Login Admin.....	93
b Halaman Menu Admin.....	94
c Halaman Input Berita .....	94



d Halaman Input Console.....	95
e Halaman Input Kontak .....	96
2 Halaman user .....	96
a Halaman Index .....	96
b Halaman Berita.....	97
c Halaman Profil .....	97
d Halaman Galerry .....	98
e Halaman Console .....	98
f Halaman Buku Tamu.....	99
4.4 PROSES UPLOAD FILE DAN DATABASE .....	99
4.6.1 Pendaftaran di Situs Gratis.....	100
4.6.2 Proses Upload .....	103
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 KESIMPULAN.....	107
5.2 SARAN .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 : TOPOLOGI INTERNET .....	8
GAMBAR 3.1 : FLOWCHART SISTEM YANG DIUSULKAN .....	40
GAMBAR 3.2 : DIAGRAM LEVEL 0 .....	41
GAMBAR 3.3 : DIAGRAM LEVEL 1 .....	42
GAMBAR 3.4 : PROSES ADMIN .....	43
GAMBAR 3.5 : PROSES BERITA .....	44
GAMBAR 3.6 : PROSES BUKU TAMU .....	45
GAMBAR 3.7 : PROSES POLLING .....	45
GAMBAR 3.8 : PROSES JAWAB POLLING .....	46
GAMBAR 3.9 : PROSES KATEGORI DAN PROSES GAME .....	47
GAMBAR 3.10 : PROSES KONTAK .....	47
GAMBAR 3.11 : RELASI ANTAR TABEL .....	52
GAMBAR 3.12 : TABEL ADMIN .....	53
GAMBAR 3.13 : TABEL BERITA .....	53
GAMBAR 3.14 : TABEL BUKU TAMU .....	54
GAMBAR 3.15 : TABEL GAME .....	54
GAMBAR 3.16 : TABEL POLLING .....	55
GAMBAR 3.17 : TABEL JAWAB POLLING .....	55
GAMBAR 3.18 : TABEL KATEGORI .....	56
GAMBAR 3.19 : TABEL KONTAK .....	56
GAMBAR 3.20 : RANCANGAN HALAMAN UTAMA .....	57

GAMBAR 3.21 : RANCANGAN HALAMAN BERITA.....	58
GAMBAR 3.22 : RANCANGAN HALAMAN PROFILE.....	59
GAMBAR 3.23 : RANCANGAN HALAMAN GALERRY .....	60
GAMBAR 3.24 : RANCANGAN HALAMAN CONSOLE.....	61
GAMBAR 3.25 : RANCANGAN HALAMAN BUKU TAMU.....	62
GAMBAR 4.1 : HALAMAN ADMIN .....	68
GAMBAR 4.2 : HALAMAN ADMIN BERITA.....	72
GAMBAR 4.3 : HALAMAN ADMIN CONSOLE.....	75
GAMBAR 4.4 : HALAMAN ADMIN GALERRY .....	78
GAMBAR 4.5 : HALAMAN ADMIN BUKU TAMU.....	81
GAMBAR 4.6 : HALAMAN ADMIN KONTAK .....	82
GAMBAR 4.7 : HALAMAN ADMIN POLLING.....	86
GAMBAR 4.8 : HALAMAN ADMIN JAWAB POLLING .....	88
GAMBAR 4.9 : HALAMAN ADMIN KATEGORI.....	90
GAMBAR 4.10 : HALAMAN LOGIN ADMIN.....	93
GAMBAR 4.11 : HALAMAN MENU ADMIN .....	94
GAMBAR 4.12 : HALAMAN INPUT BERITA .....	94
GAMBAR 4.13 : HALAMAN INPUT CONSOLE .....	95
GAMBAR 4.14 : HALAMAN INPUT KONTAK.....	96
GAMBAR 4.15 : HALAMAN INDEX .....	96
GAMBAR 4.16 : HALAMAN BERITA .....	97
GAMBAR 4.17 : HALAMAN PROFIL.....	97
GAMBAR 4.18 : HALAMAN GALLERY .....	98



GAMBAR 4.19 : HALAMAN CONSOLE .....	98
GAMBAR 4.20 : HALAMAN BUKU TAMU .....	99

### DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 : ANALISIS PERFORMANCE .....	25
TABEL 3.2 : ANALISIS INFORMATION .....	26
TABEL 3.3 : ANALISIS EKONOMIC .....	27
TABEL 3.4 : ANALISIS CONTROL .....	28
TABEL 3.5 : ANALISIS EFESIENSI .....	29
TABEL 3.6 : ANALISIS PELAYANAN .....	30
TABEL 3.7 : PANILAIAN KELAYAKAN OPERASI .....	32
TABEL 3.8 : ANALISIS PERANGKAT KERAS .....	33
TABEL 3.9 : ANALISIS BIAYA MANFAAT .....	34
TABEL 3.10 : TABEL HASIL ANALISIS EKONOMI .....	39
TABEL 3.11 : SIMBOL YANG DIGUNAKAN DALAM DFD .....	48

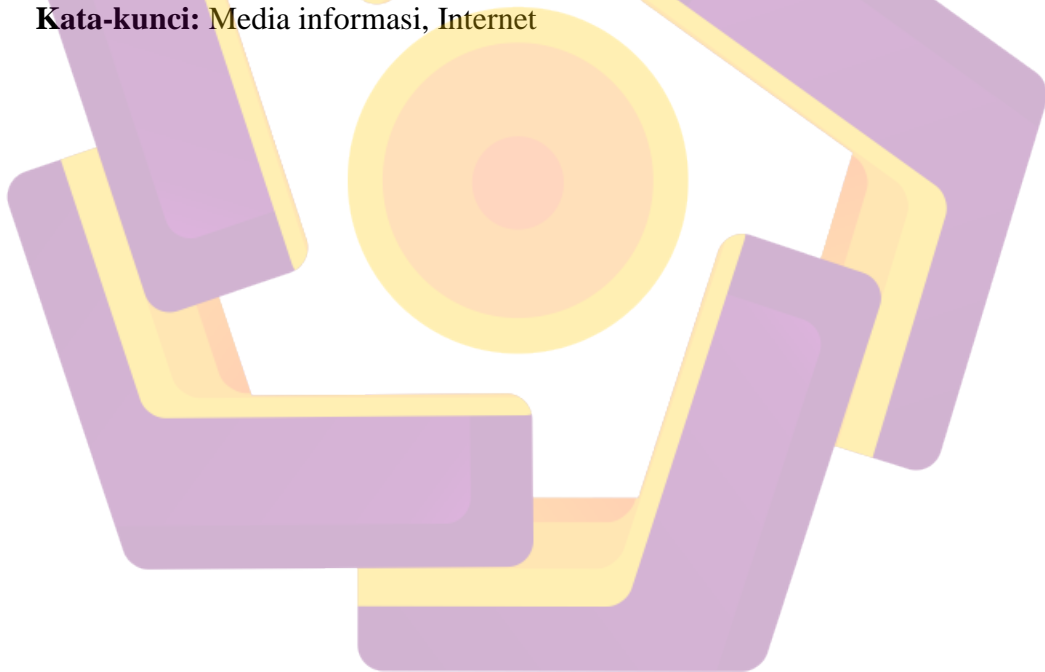
## INTISARI

Area game merupakan sebuah organisasi yang bergerak di bidang hiburan game di Yogyakarta dan sekitarnya. Akan tetapi masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya belum banyak yang mengetahui keberadaan organisasi ini, karena keterbatasan sarana penyampaian informasi kepada masyarakat.

Internet merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan para pengguna komputer untuk dapat saling bertukar informasi satu sama lain tanpa dibatasi jarak dan waktu dengan biaya yang relatif murah, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu internet menjadi pilihan utama untuk mendapatkan, menyebarkan, dan bertukar informasi, dibandingkan dengan menggunakan media lain yang sudah ada sebelumnya, maka dari itu dibuatlah website sebagai media informasi pada Littlebondy Skateboarding.

Hasil yang diperoleh dari penelitian, dapat mempermudah para konsumen untuk mencari informasi tentang Area game, event yang diadakan dan juga artikel seputar game.

**Kata-kunci:** Media informasi, Internet



## **ABSTRACT**

*Area Game is an organization engaged in the entertainment game in Yogyakarta and surrounding areas. However, Yogyakarta and surrounding communities have not many people know the existence of this organization, because of the limited means of delivering information to the public.*

*The Internet is a technology that enables computer users to exchange information with each other without being limited by distance and time with a relatively low cost, and can be accessed anytime and anywhere. Therefore, the Internet becomes the primary option to acquire, disseminate, and exchange of information, compared to using other media that already exists, then it was made of the information on the website as a media.*

*The results obtained from research, can make it easier for consumers to find information about the Area Game, an event as well as articles about game.*

**Keywords :** *Information media, Internet*

