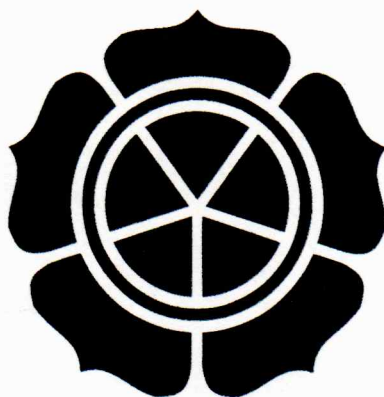


**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA PHOENIX GAME
CENTER SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Misael Ginting

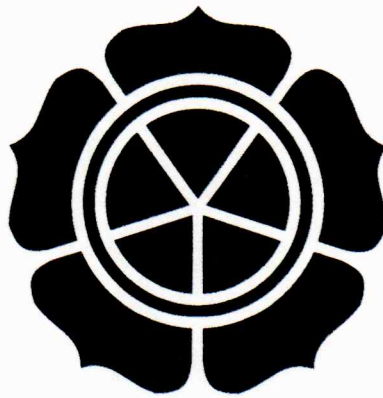
09.12.4180

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA PHOENIX GAME
CENTER SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Misael Ginting

09.12.4180

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA PHOENIX GAME
CENTER SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Misael Ginting

09.12.4180

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 November 2012

Dosen Pembimbing



Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA PHOENIX GAME CENTER SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Misael Ginting
09.12.4180

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK.190302063

Ema Utami, Dr.S.Si, M.Kom
NIK.190302037

Heri Sismoro, M.Kom
NIK.190302057

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), 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, Desember 2013

Misael Ginting

09.12.4180

MOTTO

Tuhan membuat segala sesuatu Indah Pada WaktuNya

(Pengkhotbah 3:11a)

PENGORBANAN “Menunda kesenangan-kesenangan sementara untuk kesenangan yang akan datang” (Misael Ginting)



PERSEMBAHAN

1. Tuhan Yesus Kristus, yang pertama dan utama yang telah mengadakan semuanya ini bagiku
2. Keluarga (Bapak, Ibu, Kakak, dan Adek-adek) untuk dukungan Moril dan Materil juga Doa yang tidak pernah putus dalam menjalankan tanggung jawab yang Saya miliki sebagai Mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Phoenix Game Center, sebagai tempat penelitian dan Pembuatan Skripsi
4. Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, terkhusus untuk Pak Heri Sismoro, M.Kom yang telah bersedia menjadi pembimbing yang baik untuk saya dalam pengerjaan skripsi, dan bagi seluruh dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membekali saya dengan segudang ilmu pengetahuan
5. IKNA (Ikatan Keluarga Nasrani Amikom) Sebagai wadah yang telah membentuk kepribadian saya untuk semakin berkembang secara khusus dalam Spiritualitas.
6. Sahabat dan teman-teman yang telah membantu dalam berbagai hal : Adi, Elyana, Bang Hance, Rico, Om Peu, Tatha, Memey, Sasnitha, Itha, Andro, Kiki, dan karena saking banyaknya tidak dapat saya sebutkan satu persatu, kalian akan selalu tersimpan didalam hati kecil ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan kelas S1 SI kelas 09 Tahun 2009

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis naikkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah melimpahkan berkat dan anugerannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PADA PHOENIX GAME CENTER SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatannya, penulis berterimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Pak Heri Sismoro, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan motivasi bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kak Veris, selaku pimpinan Phoenix Game Center yang telah mengizinkan saya untuk dapat menjadikan Phoenix Game Center sebagai Obyek Penelitian dan Pembuatan SKRIPSI.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan SKRIPSI ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam menyelesaikan SKRIPSI ini baik dari segi materi maupun penyajiannya, untuk itu penulis menerima saran dan kritik yang bersifat membangun untuk menambah kesempurnaan SKRIPSI ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Desember 2013

Misael Ginting
09.12.4180

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	9
2.1.1.1 Pengertian Sistem.....	9
2.1.1.2 Karakteristik Sistem.....	10
2.1.2 Konsep Dasar Informasi.....	12
2.1.2.1 Pengertian Informasi.....	12
2.1.2.2 Kualitas Informasi.....	12

2.1.3	Konsep Sistem Informasi	13
2.1.3.1	Pengertian Sistem Informasi	13
2.1.3.2	Komponen Sistem Informasi	14
2.1.3.3	Arsitektur Sistem Informasi	15
2.1.4	Konsep Pemodelan Sistem	17
2.1.4.1	Flowchart	17
2.1.4.2	Data Flow Diagram (DFD)	19
2.1.5	Konsep Basis Data	21
2.1.5.1	Pengertian Sistem Basis Data	21
2.1.5.2	Tujuan Penggunaan Sistem Basis Data	21
2.1.5.3	Komponen Sistem Basis Data	21
2.1.6	Teknik Normalisasi	22
2.1.6.1	Teori Normalisasi	22
2.1.6.2	Tujuan Normalisasi	23
2.1.6.3	Proses Normalisasi	23
2.1.7	Teori SQL	24
2.1.7.1	SQL Query	25
2.1.8	Internet	25
2.1.8.1	Pengertian Internet	25
2.1.8.2	Pengertian Website dan Situs	26
2.1.8.3	Konsep Dasar Pembuatan Website	27
2.1.9	Perangkat Lunak yang Digunakan	28
2.1.9.1	Adobe Photoshop CS3	28
2.1.9.2	Adobe Dreamweaver CS3	28
2.1.9.3	XAMPP	29

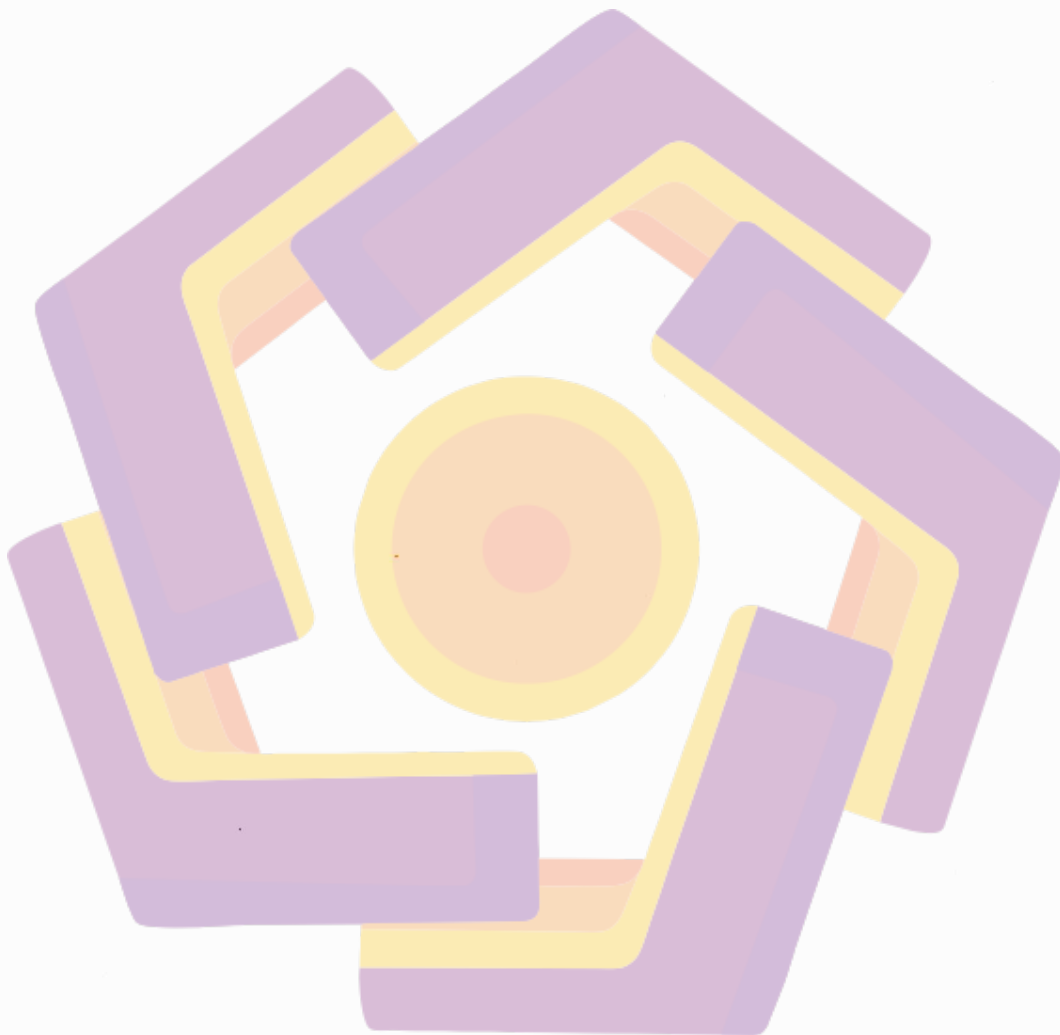
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... 31

3.1	Tinjauan Umum	31
3.2	Sekilas Tentang Berdirinya Phoenix Game Center	31
3.2.1	Visi dan Misi	31
3.2.2	Lokasi Usaha	32

3.3	Analisis Sistem	32
3.3.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	32
3.3.2	Analisis Pieces.....	32
3.3.3	Analisis Waterfall.....	37
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.4.1	Fungsional	38
3.4.2	Non Fungsional	41
3.4.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.5	Analisis Biaya dan Manfaat.....	44
3.5.1	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>).....	47
3.5.2	Metode Pengembalian Investasi (<i>Return Of Investmen</i>)	48
3.5.3	Metode Nilai Sekarang (<i>Net Persent Value</i>)	49
3.6	Perancangan Sistem.....	50
3.6.1	Flowchart Sistem.....	51
3.6.2	Diagram Konteks.....	52
3.6.3	Data Flow Diagram	53
3.6.4	Sistem Perancangan Basis Data	55
3.6.4.1	Normalisasi	55
3.6.4.2	Bentuk Tidak Normal	55
3.6.4.3	Bentuk Normal Pertama (1st Normal Form)	55
3.6.4.4	Bentuk Normal Kedua (2nd Normal Form).....	56
3.6.4.5	Bentuk Normal Ketiga (3 rd Normal Form)	57
3.6.4.6	Relasi Antar Tabel	58
3.6.4.7	Perancangan Tabel.....	59
3.7	Perancangan Tampilan	62
3.7.1	Rancangan Menu Utama	62
3.7.2	Rancangan Tampilan Menu Admin	64
3.7.3	Rancangan Home Member.....	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		67
4.1	Implementasi	67

4.1.1	Pembuatan Database	67
4.1.1.1	Tabel Admin	67
4.1.1.2	Tabel Berita.....	67
4.1.1.3	Tabel Forum.....	68
4.1.1.4	Tabel Kategori	68
4.1.1.5	Tabel Games	69
4.1.1.6	Tabel Member	69
4.1.1.7	Tabel Reply Forum	69
4.1.1.8	Tabel Review	70
4.1.1.9	Tabel Web.....	70
4.1.2	Uji Coba Sistem dan Program.....	70
4.1.2.1	Black Box Testing.....	71
4.1.2.2	White Box Testing	72
4.1.3	Manual Program	73
4.1.4	Manual Instalasi (Upload Sistem)	75
4.1.4.1	Domain.....	75
4.1.4.2	Hosting.....	76
4.1.5	Pemilihan dan Pelatihan Personil.....	82
4.1.5.1	Pelatihan prosedur (<i>Procedural Training</i>).....	83
4.1.5.2	Pelatihan Tutorial (<i>Tutorial Training</i>).....	83
4.1.5.3	Latihan Langsung di Pekerjaan (<i>On-th-Job_Training</i>).....	83
4.1.6	Pemeliharaan Website	83
4.2	Pembahasan	84
4.2.1	Pembahasan Listing Program.....	84
4.2.1.1	Tampilan Forum.....	84
4.2.2	Pembahasan Antar Muka (<i>Interface</i>)	93
4.2.2.1	Halaman Utama (Home).....	93
4.2.2.2	Halaman Admin	94
4.2.2.3	Halaman Member.....	94
BAB V PENUTUP		96

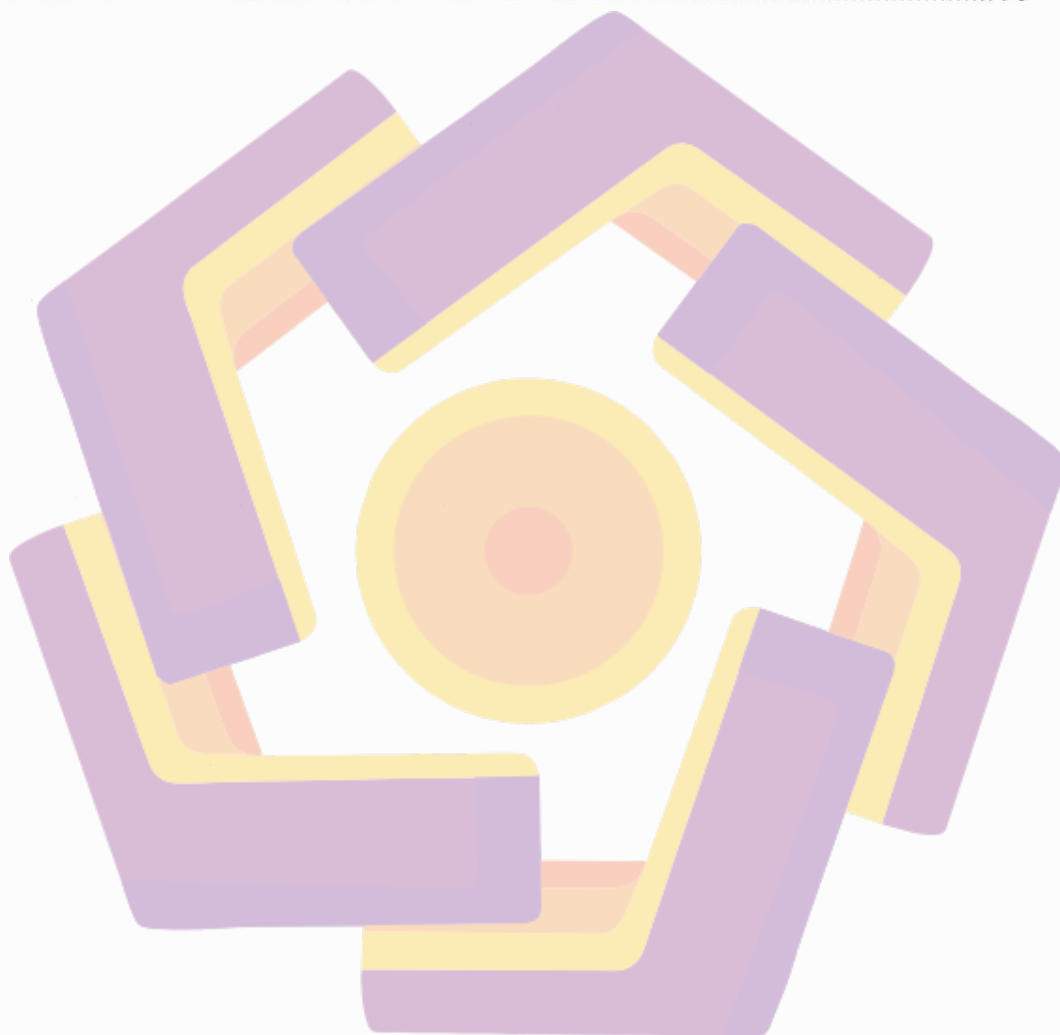
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Simbol Flowchart	18
Gambar 2.2 Adobe Photoshop CS 3.....	28
Gambar 2.3 Adobe Dreamweaver CS 3	29
Gambar 2.4 XAMPP	30
Gambar 3.1 Flowchart System	51
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	52
Gambar 3.3 Data Flow Diagram (DFD).....	54
Gambar 3.5 Bentuk Tidak Normal	56
Gambar 3.6 Bentuk Normal Kedua.....	57
Gambar 3.7 Bentuk Normal Ketiga.....	58
Gambar 3.8 Relasi Antar Tabel.....	58
Gambar 3.9 Rancangan Menu Utama	64
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Halaman Admin	65
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Halaman Member	66
Gambar 4.1 Blackbox Testing.....	72
Gambar 4.2 Menu Utama	74
Gambar 4.3 Login Cpanel	77
Gambar 4.4 Halaman Utama Cpanel.....	78
Gambar 4.5 Halaman File Menager	78
Gambar 4.6 Halaman Awal File Menager.....	79
Gambar 4.7 Halaman Upload File.....	79
Gambar 4.8 Halaman Directory	80
Gambar 4.9 Buat Database.....	81
Gambar 4.10 Inport Database.....	81
Gambar 4.11 Inport Database.....	82
Gambar 4.12 Forum Halaman Admin.....	85
Gambar 4.13 Detail Pada Forum Admin.....	87
Gambar 4.14 Hapus Pada Forum Admin	88

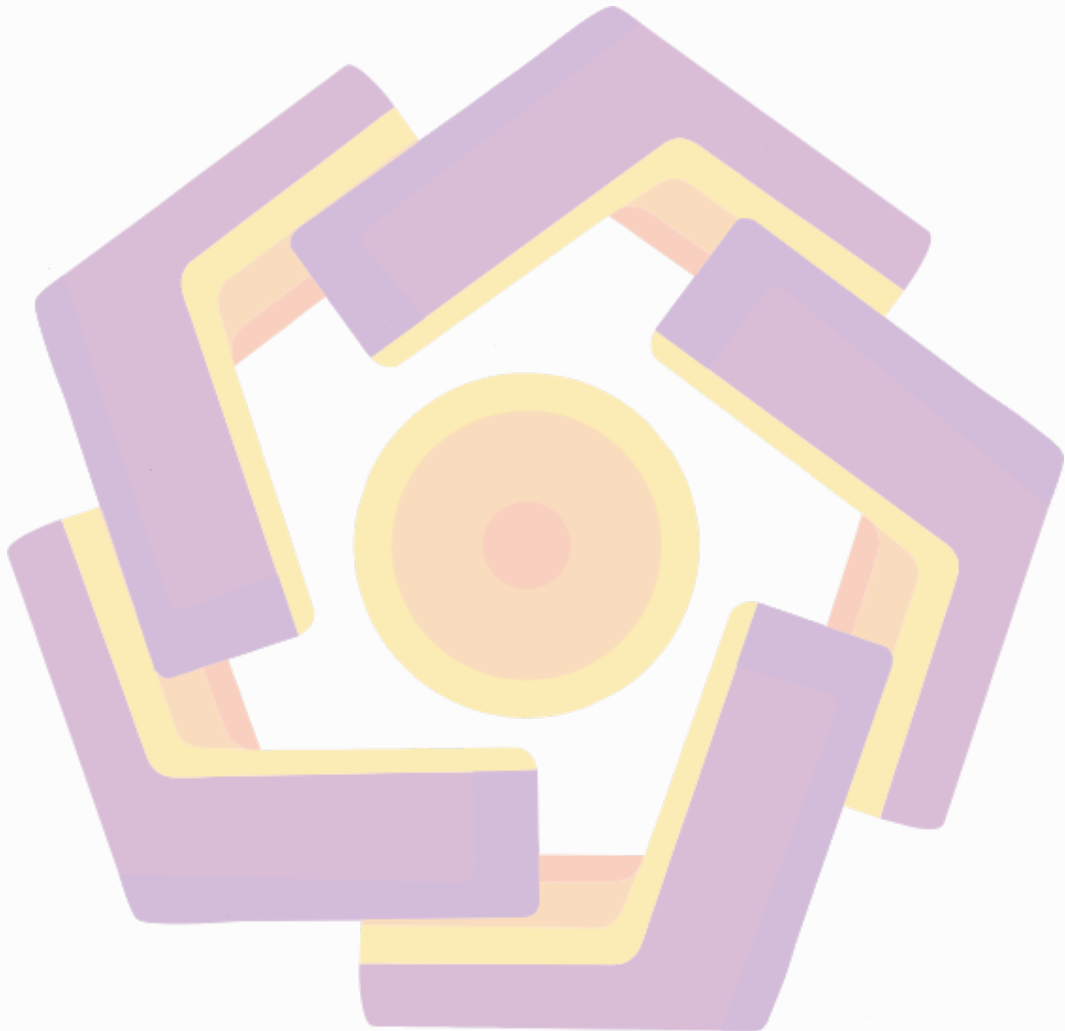
Gambar 4.15 Forum Halaman Member	89
Gambar 4.16 Post Pada Forum Member	91
Gambar 4.17 Tampilan Forum Member	93
Gambar 4.18 Halaman Home.....	93
Gambar 4.19 Halaman Admin	94
Gambar 4.20 Halaman Member.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen-elemen DFD dan Lambangnya	20
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	34
Tabel 3.2 Analisis Informasi	35
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	36
Tabel 3.4 Analisis Kendali	36
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	37
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	37
Tabel 3.7 Rincian Biaya dan Manfaat Pengembangan System.....	46
Tabel 3.8 Perhitungan Biaya dan Manfaat	50
Tabel 3.9 Tabel Admin.....	59
Tabel 3.10 Tabel Games.....	59
Tabel 3.11 Tabel Review	60
Tabel 3.12 Tabel Kategori.....	60
Tabel 3.13 Tabel Berita.....	60
Tabel 3.14 Tabel Forum	61
Tabel 3.15 Tabel Reply Forum	61
Tabel 3.16 Tabel Web	62
Tabel 3.17 Tabel Member	62
Tabel 4.1 Hasil Rancangan Tabel Admin	67
Tabel 4.2 Hasil Rancangan Tabel Berita.....	68
Tabel 4.3 Hasil Rancangan Tabel Forum.....	68
Tabel 4.4 Hasil Rancangan Tabel Kategori	68
Tabel 4.5 Hasil Rancangan Tabel Games	69
Tabel 4.6 Hasil Rancangan Tabel Member	69
Tabel 4.7 Hasil Rancangan Reply Forum	69

Tabel 4.8 Hasil Rancangan Tabel Review 70
Tabel 4.9 Hasil Rancangan Web 70
Tabel 4.10 White Box Testing 73



INTISARI

Phoenix game center merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang hiburan game disolo dan sekitarnya. Akan tetapi masyarakat solo dan sekitarnya belum banyak yang mengetahui keberadaan perusahaan 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 dimana saja. Oleh karena itu internet menjadi pilihan utama untuk mendapatkan, menyebarkan, dan bertukar informasi jika dibandingkan dengan menggunakan media lain yang sudah ada sebelumnya. Oleh sebab itulah dibuat website sebagai media informasi dan komunikasi pada Phoenix game center.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat mempermudah pengguna untuk mencari informasi tentang game terbaru, kegiatan-kegiatan yang diadakan, artikel seputar game, dan pengguna juga dapat bersharing game-game yang mereka minati.

Kata Kunci : Media Informasi, Internet

ABSTRACT

Phoenix game center is a company engaged in the entertainment game in solo and surrounding areas. However, solo and surrounding communities have not many people know the existence of this company, because of 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 and communication on the website as a media in Phoenix game center.

The results obtained from research, can make it easier for user to find information about the new games, an event as well as articles about game and user can share about games which interested them.

Keywords : *Information Media, Internet*