

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Phoenix Game Center adalah salah satu tempat game online yang terdapat di Solo. Game Online ini berdiri sekitar 2 tahun lalu dengan fasilitas yang baik dan mendukung bagi para pecinta games (Gamers). Game center yang dipimpin oleh Efveeristo Hantuma Kambadja ini juga dilengkapi dengan koneksi yang baik sehingga sangat memudahkan bagi para penggunanya.

Game Center yang memiliki banyak fasilitas yang mendukung ini terletak di pusat kota Solo. Letaknya yang strategis ternyata tidak menjamin untuk game center ini dapat dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas, khususnya masyarakat Solo. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan jangkauan dalam mempromosikan dan menyampaikan informasi seputar Phoenix Game Center.

Internet bukanlah hal yang asing lagi untuk didengar, bahkan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi banyak orang. Untuk beberapa orang maupun perusahaan yang bergerak di bidang IT bahkan membutuhkan internet 24 jam dalam sehari untuk memperlancar pekerjaannya. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di

dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Salah satu fungsi utama dari penggunaan internet adalah sebagai media informasi kepada masyarakat umum maupun dunia. Dengan demikian informasi akan cepat di kirim maupun di terima secara cepat. Salah satu contoh pemanfaatannya ialah website, dimana jika kita ingin mencari sebuah informasi kita tinggal membuka sebuah website tertentu sesuai kebutuhan.

Web atau website merupakan salah satu sumber media informasi yang banyak dipakai. Berbagai aplikasi web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat melalui dunia internet. Aplikasi web tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi yang statis, melainkan juga mampu memberikan informasi yang berubah secara dinamis, dengan cara melakukan koneksi terhadap database.

Pemanfaatan internet melalui website inilah yang nantinya akan dimanfaatkan oleh Phoenix Game Center untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan Game Center ini. Makna dari pembangunan Website pada Phoenix Game Center ini adalah untuk membuat sebuah system informasi sehingga masyarakat dapat dengan cepat memperoleh informasi tentang Phoenix Game Center dan sekaligus dapat berinteraksi langsung.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh Phoenix Game Center dalam mempromosikan dan menyampaikan informasi Game Center yang masih terbatas dalam jangkauan dan juga berdasarkan permintaan dari pelanggan untuk adanya suatu wadah bagi para pelanggan untuk dapat saling berkomunikasi tanpa terbatas

pada ruang dan waktu, maka penulis mencoba membangun sebuah website, dimana website ini selain memberikan informasi dengan jangkauan yang luas, para pelanggan juga bisa langsung berinteraksi secara efektif dan efisien. Sehingga dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menyetengahkan judul “Analisis dan Perancangan Website Pada Phoenix Game Center Sebagai Media Informasi dan Promosi”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah yang hendak diteliti adalah :

1. Bagaimana merancang suatu situs website yang Dinamis dan Interaktif sebagai media penyampaian informasi dan promosi untuk Phoenix Game Center ?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat dalam dunia internet cakupannya cukup luas, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran permasalahan, di sub bab ini akan dijelaskan batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah dan tidak meluas, sehingga dapat dicari pemecahan masalah secara optimal. Oleh karena itu dibuat batasan masalahnya meliputi:

- 1) Efisiensi dan Efektifitas Penyampaian Informasi dan Promosi kepada Masyarakat Luas
- 2) Penyediaan Wadah bagi para Pelanggan untuk dapat saling Berkomunikasi

- 3) Perancangan website ini menggunakan beberapa perangkat lunak yaitu, Adobe Photoshop CS3, Adobe Dreamweaver CS3, dan XAMPP Web Server

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Merancang suatu situs website sebagai media penyampaian informasi dan promosi untuk Phoenix Game Center.
- 2) Merancang database sehingga dapat mencakup semua data - data yang dibutuhkan dalam perancangan website.
- 3) Sebagai prasyarat untuk menyelesaikan program strata 1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 4) Memperkenalkan Phoenix Game Center pada masyarakat luas.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi penulis
  - a) Penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kuliah
  - b) Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang kelimuan IT
  - c) Tolak ukur ilmu yang diserap saat kuliah.
- 2) Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- a) Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi sehingga dapat menambah khasanah pustaka akademik bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b) Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi atau penulisan karya ilmiah lainnya.
- 3) Bagi Phoenix Game Center
- a) Mempermudah penyampaian informasi dan promosi.
  - b) Mengoptimalkan ruang cangkup dan keefektifitasan informasi yang disebar.
  - c) Mengurangi *cost* atau dana promosi.
  - d) Semakin dikenal di masyarakat daerah Solo maupun luar daerah Solo.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat serta sistem yang tepat untuk pembuatan website Phoenix Game Center maka perlu melalui beberapa metode dan langkah-langkah penelitian. Metode dan langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Metode Observasi

Langkah-langkahnya meliputi:

- a) Mendatangi obyek penelitian (Phoenix Game Center).

b) Mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk bahan pembuatan website meliputi kegiatan, Informasi seputar Phoenix Game Center, Kebutuhan yang diperlukan Game Center, dan lainnya.

2) Metode wawancara

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan dan dibutuhkan. Metode ini dikerjakan dengan cara mewawancarai Efveeristo Hantuma Kambadja selaku Pimpinan Phoenix Game Center.

3) Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik permasalahan dari penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara mencari referensi dari internet, buku, makalah, bahan kuliah, dan artikel-artikel TI.

Setelah melakukan metode-metode tersebut, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut :

- 1) Menganalisis Kebutuhan Sistem.
- 2) Membangun aplikasi website.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika penulisan berdasarkan bab demi bab yang berurutan, yaitu :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang akan dicapai, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan terperinci mengenai konsep dan teori yang mendukung pokok pembahasan skripsi dalam perancangan aplikasi website sehingga dapat bekerja dengan baik, serta jenis-jenis perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini menguraikan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, analisa kebutuhan sistem, rancangan pengembangan sistem, dan analisa kelayakan sistem.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang proses pengetesan program, hasil implementasi dari sistem yang dibuat dan merupakan jawaban atas permasalahan yang di hadapi dalam bentuk program aplikasi komputer yang diterapkan.

**BAB V : PENUTUP**

Dalam bab terakhir ini memuat kesimpulan dan saran dari pembahasan sebelumnya yang dapat bermanfaat bagi sekolah

dalam mengembangkan dan meningkatkan efisiensi kerja  
sehubungan dengan adanya sistem baru yang dikembangkan.

