

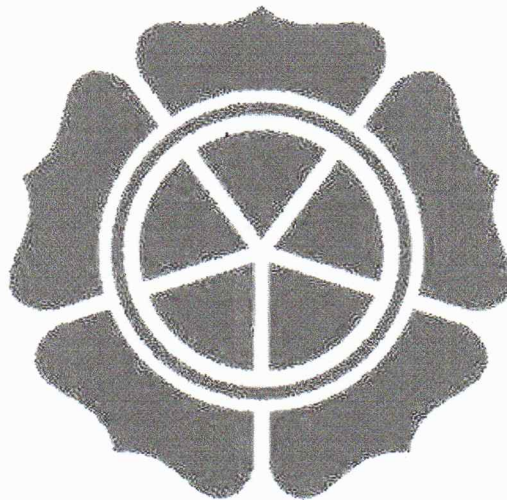
Sistem Informasi Berbasis Web di “AREA GAME“

YOGYAKARTA

Sebagai Sarana Promosi

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.

SKRIPSI



Disusun oleh :

Slamet Wahyudi

04.12.0945

**PROGRAM STUDY STRATA I JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

Sistem Informasi Berbasis Web di “AREA GAME” Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi

SKRIPSI

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Sarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM

Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM)

(Heri Sismoro, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah diuji dan dipresentasikan di depan tim penguji Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Hari : Sabtu
Tanggal : 22 November 2008
Jam : 10.00 WIB
Ruang : Network

Peserta :

Slamet Wahyudi

04.12.0945

Penguji I

: 

(Heri Sismoro, M.Kom.)

Penguji II

: 

(Andi Sunyoto, M.Kom.)

Penguji III

: 

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.)

Halaman Persembahan


Puja dan puji syukur bagi ALLAH SWT yang telah memberikan segala kebaikan, kemudahan, penerangan dan anugerah, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas Skripsi ini dengan baik.

Banyak rasa dan ucapan terima kasih saya persembahkan bagi orang-orang yang sangat berarti dan berperan dalam memotivasi saya dalam pengerjaan tugas skripsi ini. Beliau-beliau antara lain:

- ❖ *Bapakku Supriyadi dan Mamaku Warsiyah, yang telah membimbing saya dari semenjak dalam kandungan sampai sekarang yang selalu memberikan do'anya, kesabaran yang tiada batas dan curahan kasih sayang yang tak akan ternilai dengan nominal angka.*
- ❖ *Mba Wiji dan Adikku Santi yang selalu bisa bikin rame rumah. Terima kasih mba buat dukungan materi dan motifasinya. "San, rajin belajar biar bisa lebih pintar dari kakak mu ini 😊".*
- ❖ *Terima kasih sebesar-besarnya buat bapak Heri Sismoro, M.Kom. yang telah membimbing saya dalam proses skripsi ini.*
- ❖ *Anak-anak Kost 157A ,,,(Ikbal "Momo", Metra&Fentri "WonkQito", Eka "Crazy Nurses"),,, Smile Everyday Guy'S.*
- ❖ *Penghuni Kost Turbo Cs (Turbo "thanks ya Bo", Seni "makasih ya Sen buat dukungan materinya 😊", Diki, Mas Aji, Jaka&Jaki).*

MOTTO

- ❖ *Mimpi, Berusaha dan Berdo'a.*
- ❖ *Jadilah pecinta segala sesuatu dan berusaha memberikan yang terbaik untuk hal yang dicintai tersebut.*
- ❖ *Masa lalu sebagai pelajaran masa kini. Akan tetapi jadikan masa lalu itu sebagai bumbu, bukan sebagai patokan.*
- ❖ *Jadikan lah Syukur sebagai kunci dalam hidup, karena pada dasarnya manusia adalalah makhluk yang mempunyai batas rasa puas tak terbatas.*



I'am Coming My Dream

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kami semua sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini dengan judul **Sistem Informasi Berbasis Web di “AREA GAME“ Yogyakarta Sebagai Sarana Promosi.**

Laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan program Study Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

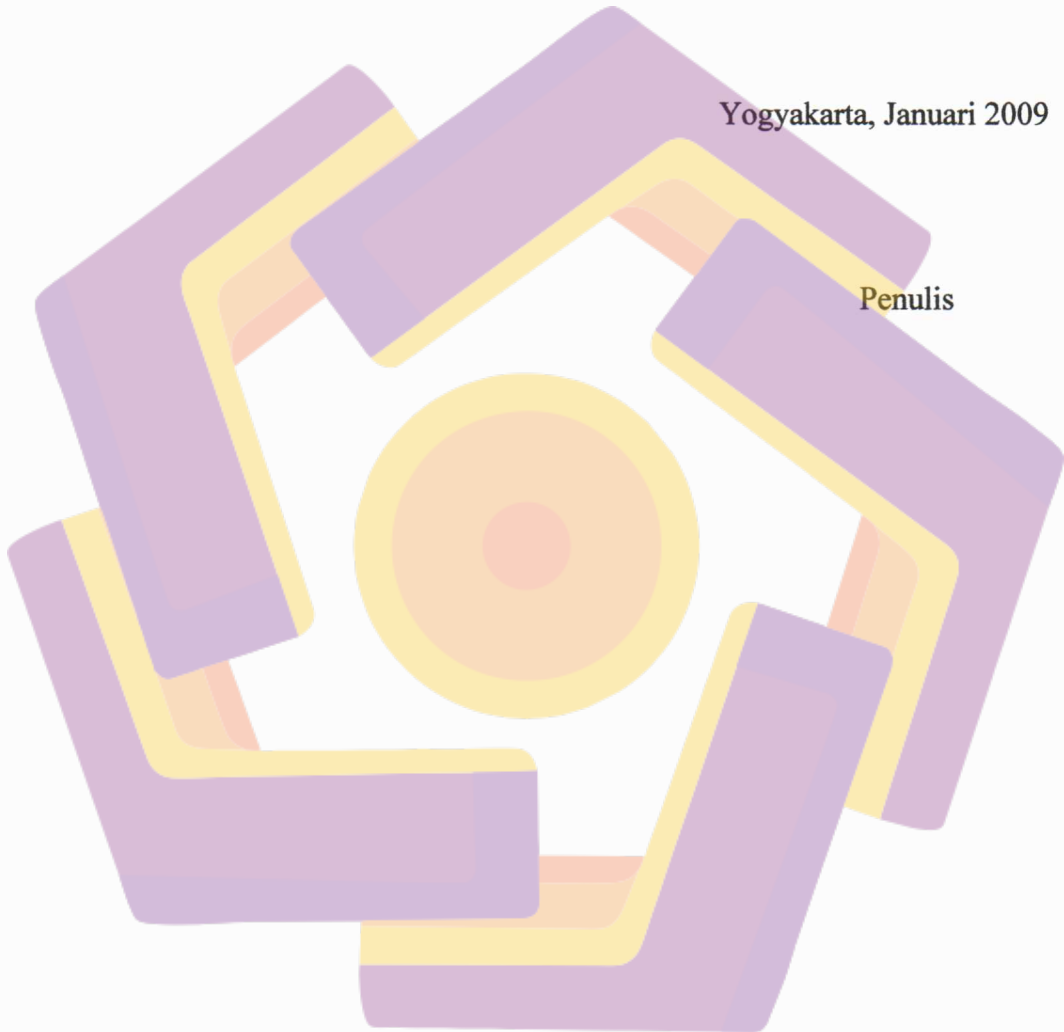
Pada ini pula penyusun menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya sebagai ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. M.Suyanto, MM selaku Drektur STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Heri Sismoro, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini
3. Mas Chandra selaku pihak AREA GAME YOGYAKARTA yang telah dengan ikhlas mengizinkan saya sebagai penyusun untuk melakukan penelitian.
4. Bapak dan Mama yang selalu memberikan dukungan, semangat untuk saya dengan doa restu dan harapannya.
5. Para sahabat dan pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik moril, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan tugas Skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi ini masih banyak kekurangan maka dari itu penyusun mengharapkan saran dan kritiknya. dan semoga penyusunan ini bisa bermanfaat bagi pihak terkait dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Januari 2009

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR BERITA ACARA	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
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
1.5. METODE PENELITIAN	3
1.5. SISTEMATIKA PENULISAN	4

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

2.1.KONSEP DASAR INTERNET	6
2.1.1. Pengertian Sistem	6
2.1.2. Pengertian Informasi	8
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2.2. INTERNET	9
2.3 HTML (<i>Hyper text Markup language</i>).....	12
2.4 PHP (<i>Hypertext Processor</i>)	13
2.5 MySQL	15
2.6 Apache Web Server	16
2.7 Web Browser	17
2.8 Adobe Photoshop	18
2.9 Macromedia Dreamweaver MX	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. ANALISIS SISTEM	25
3.1.1. Pengertian Analisis Sistem	25
3.2. MENGIDENTIFIKASI MASALAH	25
3.2.1. . Analisis Pieces	26
3.2.1.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	26
3.2.1.2. Analisis Informasi (<i>Information</i>)	27
3.2.1.3. Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	28
3.2.1.4. Analisis Kontrol (<i>Control</i>)	29

3.2.1.5. Analisis Efisiense (<i>Efficiency</i>)	29
3.2.1.6. Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	30
3.2.2. Analisis Studi Kelayakan	31
3.2.2.1. Kelayakan Ekonomi (<i>Economic Feasibility</i>)	31
3.2.2.2. Kelayakan Hukum (<i>Low Feasibiliti</i>).....	31
3.2.2.3. Kelayakan Operasi (<i>Operation Feasibility</i>)	32
3.2.2.4. Kelayakan Teknis (<i>Technical Feasibility</i>)	32
3.2.3. Analisis Biaya dan Manfaat	34
3.3. PERANCANGAN SISTEM	39
3.3.1. Data Flow Diagram Yang Diusulkan	39
3.4. PERANCANGAN BASISDATA	46
3.4.1. Proses Normalisasi Basis Data	46
3.4.1.1. Normalisasi Bentuk I	46
3.4.1.2. Normalisasi Bentuk II	47
3.4.1.3. Normalisasi Bentuk III	48
3.4.1.4. Relasi Antar Tabel	49
3.5. STRUKTUR TABEL	50
3.5.1. Tabel Admin	50
3.5.2. Tabel Berita	51
3.5.3. Tabel Buku Tamu	51
3.5.4. Tabel Polling	51
3.5.5. Tabel Jawab Polling	52
3.5.6. Tabel Download	52

3.5.7. Tabel Kategori	52
3.5.8. Tabel Game	53
3.5.9. Tabel Kontak	53
3.6. LINK HALAMAN WEBSITE	54

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. IMPLEMENTASI	61
4.2. KEGIATAN IMPLEMENTASI	61
4.2.1. Pemilihan Dan Pelatihan Personil	61
4.2.1.1. Pelatihan Posedural	62
4.2.1.2. Pelatihan Tutorial	62
4.2.1.3. Pelatihan langsung Dipkerjakan	62
4.2.2. Tahap Pengetesan Program	62
4.2.2.1. Pemeliharaan	64
4.2.2.2.1.1. Kegiatan Pemeliharaan	64
4.2.2.2.1.2. Kegiatan Pemeliharaan Perangkat Keras	65
4.2.2.2.1.3. Kegiatan Pemeliharaan Perangkat Lunak	65
4.2.3. Instalasi Sistem	65
4.2.3.1. Setting Apache Server	66
4.2.4. Pemrograman Dan Pembuatan Database	66
4.2.4.1. Program	66
4.2.4.2. Koneksi Query ke Database	66
4.2.4.3. Pembuatan Database	67

4.2.4.3.1. Tabel Administrator	67
4.2.4.3.2. Tabel Berita	68
4.2.4.3.3. Tabel Kategori	68
4.2.4.3.4. Tabel Game	69
4.2.4.3.5. Tabel Buku Tamu	70
4.2.4.3.6. Tabel Download	70
4.2.4.3.7. Tabel Kontak	71
4.2.4.3.8. Tabel Poll	71
4.2.4.3.9. Tabel Jawab Poll	72
4.3. PEMBAHASAN WEBSITE	73
4.3.1. Untuk Halaman User	73
4.3.1.1. Halaman Home/Index	73
4.3.1.2. Halaman Profil	74
4.3.1.3. Halaman Berita	74
4.3.1.4. Halaman Game	75
4.3.1.5. Halaman Download	76
4.3.1.6. Halaman Kontak	77
4.3.1.7. Halaman Buku Tamu	77
4.3.2. Untuk Halaman Admin	78
4.3.3. Untuk Halaman Administrator	79
4.3.3.1. CMS Admin	80
4.3.3.2. Berita	80
4.3.3.3. Kategori	80

4.3.3.4. Game	80
4.3.3.5. Buku Tamu	81
4.3.3.6. Kontak	81
4.3.3.7. Polling	81
4.3.3.8. Jawab Polling	81
4.3.3.9. Admin	82

BAB V PENUTUP

5.1. KESIMPULAN	83
5.2. SARAN	84

DAFTAR PUSTAKA	86
----------------	-------	----

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Informasi	9
Gambar 2.2. Tampilan Apache Web Server	17
Gambar 2.3. Tampilan Internet Explorer	18
Gambar 2.4. Tampilan adobe Photoshop CS	22
Gambar 2.5. Tampilan Dreamweaver MX	23
Gambar 2.6. Tampilan Property Inspector	24
Gambar 3.1. Diagram Level 0	39
Gambar 3.2. Diagram Level I	40
Gambar 3.3. Diagram Level 2 Tabel Proses Admin	41
Gambar 3.4. Diagram Level 2 Tabel Proses Berita	42
Gambar 3.5. Diagram Level 2 Tabel Proses Buku Tamu	42
Gambar 3.6. Diagram Level 2 Tabel Proses Polling	43
Gambar 3.7. Diagram Level 2 Tabel Proses Jawab Polling	43
Gambar 3.8. Diagram Level 2 Tabel Proses Download	44
Gambar 3.9. Diagram Level 2 Tabel Proses Kategori dan Tabel Proses Game	44
Gambar 3.10. Diagram Level 2 Tabel Proses Kontak	45
Gambar 3.11. Relasi Antar Tabel	50
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Utama	54
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Profil	55
Gambar 3.14. Rancangan Halaman Berita	56
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Game	57

Gambar 3.16. Rancangan Halaman Download	58
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Kontak	59
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Buku Tamu	60
Gambar 4.1. Database Tabel admin	67
Gambar 4.2. Database Tabel Berita.....	68
Gambar 4.3. Database Tabel Kategori	69
Gambar 4.4. Database Tabel Game.....	69
Gambar 4.5. Database Tabel Buku_tamu.....	70
Gambar 4.6. Database Tabel Download.....	70
Gambar 4.7. Database Tabel Kontak.....	71
Gambar 4.8. Database Tabel Polling.....	72
Gambar 4.9. Database Tabel Jawab_poll	72
Gambar 4.10. Halaman Index.php.....	73
Gambar 4.11. Halaman Profil.php.....	74
Gambar 4.12. Halaman Berita.php.....	75
Gambar 4.13. Halaman Game.php	75
Gambar 4.14. Halaman Download.php.....	76
Gambar 4.15. Halaman Kontak.php.....	77
Gambar 4.16. Halaman Buku_tamu.php.....	78
Gambar 4.17. Halaman Admin.php.....	78
Gambar 4.18. Halaman cms_admin.php	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Analisis Performance	27
Tabel 3. 2. Analisis Informasi	28
Tabel 3. 3. Analisis Ekonomic	28
Tabel 3. 4. Analisis Control	29
Tabel 3. 5. Analisis Efficiency	30
Tabel 3. 6. Analisis Service.....	30
Tabel 3. 7. Penilaian Kelayakan Operasi	37
Tabel 3. 8. Analisis Perangkat Keras	33
Tabel 3. 9. Analisis Biaya dan Manfaat	34
Tabel 3. 10. Hasil Analisis Ekonomi	38
Tabel 3. 11. Simbol-Simbol Yang Digunakan Dalam DFD	45
Tabel 3. 12. Tabel Admin	50
Tabel 3. 13. Tabel Berita	51
Tabel 3. 14. Tabel Buku_tamu	51
Tabel 3. 15. Tabel Polling	52
Tabel 3. 16. Tabel Jawab_Polling	52
Tabel 3. 17. Tabel Download	52
Tabel 3. 18. Tabel Kategori	53
Tabel 3. 19. Tabel Game	53
Tabel 3. 20. Tabel Kontak	53