

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peralihan kerja sistem lama ke sistem baru dalam belakangan ini banyak dilakukan oleh setiap instansi, tidak terkecuali sistem pemasaran. Itu dikarenakan persaingan antar instansi semakin ketat, seiring berkembangnya bidang Teknologi Informasi (TI) yang selalu memerlukan informasi yang akurat. Misal seperti informasi selera pasar.

Dengan demikian sangat dibutuhkan adanya perubahan ke sistem yang baru. Sistem Informasi yang efisien pun jadi solusi setiap instansi, dalam hal ini situs web menjadi salah satu solusinya.

Melalui situs web ini suatu instansi dapat menyajikan informasi yang dapat di akses kapan pun. Situs web dengan data yang lengkap dan tampilan berbasis grafis yang menarik akan lebih dapat membuat banyak orang yang akan mengunjungi.

Selain memuat semua informasi tentang instansi yang terkait, situs web dapat disertai juga dengan form kritik dan saran. Dari hal tersebut, akan dapat menghasilkan banyak masukan positif untuk memajukan instansi terkait.

Demikian dengan perkembangan dunia game. Apalagi game online yang kebanyakan user nya tidak tahu di mana mereka bermain. Situs web sangat berperan dalam mendukung kesuksesan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pengamatan penulis selama ini masih jarang instansi yang membangun situs web pribadi untuk sebuah game center yang tidak terhubung internet (*stand alone*), dalam hal ini game Play Station. Itu lah yang mengacu lambatnya up-date nya informasi tentang game terbaru dan informasi seputar tempat game tersebut.

Sekarang bagaimana caranya agar dapat memenuhi kebutuhan para pelanggan (*gamers*) mengenai cepatnya penyampaian informasi. Dengan alasan ini penulis tertarik membangun situs web yang nantinya berisi informasi tentang profil tempat itu sendiri, info game terbaru, dan lain-lain.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya permasalahan di atas agar tidak menyimpang dari tujuan. Pembahasan masalah akan diberikan batasan hanya pada profil, berita terbaru, polling, jenis game, buku tamu yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara *user* dan pihak pemilik situs (*contact*)

Selain menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*) dalam pembangunan situs web ini, penulis juga menggunakan software-software pendukung seperti HTML, Database MySQL, Browser, Adobe PhotoshopCS, Dreamweaver MX dan Server Apache.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah:

1. Membangun sebuah website untuk sebuah game center yang tidak terhubung internet (*stand alone*) agar user lebih mudah dalam mengaksesnya (*user friendly*)
2. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” yogyakarta.
3. Menerapkan serta mempelajari lebih dalam tentang keilmuan mengenai internet.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan, diharapkan dapat lebih membantu Area Game dalam promosi serta memudahkan pelanggan atau gamers untuk mengetahui informasi seputar Area dengan cepat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam pengumpulan data:

1. Metode Kepustakaan

Dalam metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang relevan di perpustakaan.

2. Metode Kearsipan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada. Dalam hal ini penulis membaca majalah-majalah game untuk mengisi *form* berita terbaru.

3. Metode Observasi

Penulis langsung mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

4. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai masalah yang sedang diteliti kepada pemilik Area Game.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematik penulisan penyusunan laporan ini terdiri dari enam bab. Pembahasan tiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode pengumpulan data.

BAB II DASAR TEORI

Diuraikan mengenai pengenalan sistem informasi secara umum, serta software-software yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan serangkaian proses analisis terhadap rencana pengadaan proyek. Serta perancangan sistem basis datanya.

BAB IV IMPLEMENTASI

Diuraikan mengenai bagaimana nantinya *interface* web yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

