

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia bisnis kita membutuhkan inovasi. Banyak orang yang berpola pikir sebagai pengusaha dalam memulai bisnisnya. Dan adapula orang yang berpikir sebagai orang I.T., tapi yang paling baik adalah mereka yang mampu berpikir seperti platform yang bisa menggabungkan antara enterprener dan I.T. Contohnya ada sebuah masalah , anda disuruh membuat bisnis yang poinnya adalah jasa *speaking* atau *translater* bahasa inggris. Orang yang berpola pikir sebagai pengusaha akan membuat usaha jasa translater dan mempekerjakan pegawai di kantornya. Tapi orang yang berpikir sebagai orang I.T , maka akan membuat aplikasi yang mampu mentransfer kata atau kalimat contohnya google translate.Tapi orang yang berpikir seperti platform akan menggabungkan 2 hal tersebut dengan cara membuat sebuah sistem yang mampu mempertemukan antara orang yang membutuhkan jasa translater dan orang yang bisa *speaking* atau translater.Misalnya saja dia akan membangun sebuah website yang memberikan informasi tentang orang yang membutuhkan jasa translater dan translater itu sendiri.

Dalam membuat sistem informasi ini ide berawal ketika penulis menginginkan sebuah sistem informasi yang bisa membangun sebuah perusahaan game. Untuk membangun perusahaan ini, penulis memulainya dengan membangun sebuah komunitas game. Komunitas game ini bernama Force Game.

Awalnya force game hanya sebuah komunitas game biasa, anggotanya pun masih sedikit. Sebuah komunitas yang sering mengikuti turnamen game. Di dalam komunitas ini terdapat beberapa orang yang sangat ahli memainkan game. Game yang dimainkan berupa game online dan offline. Dan ada juga dari anggota komunitas ini yang mampu membuat dan merancang sebuah game. Selain mengikuti turnamen, komunitas ini juga kadang membuat sebuah *event* turnamen. Permasalahan muncul saat ingin mempromosikan turnamen. Promosi dan informasi hanya dilakukan secara manual dengan membagikan selebaran brosur. Akibatnya waktu, biaya dan tenaga yang digunakan menjadi tidak efektif dan efisien. Akhirnya penulis menemukan ide untuk membuat sistem informasi yang bisa memberikan informasi tentang turnamen yang ingin dipromosikan. Awalnya sistem informasi yang dibuat hanya berupa informasi dan tidak menghasilkan finansial, maka muncul ide baru untuk membuat sistem informasi yang bisa menghasilkan finansial dan bisa menjadi masa depan komunitas force game itu sendiri. Sistem informasi yang dibuat adalah sistem informasi yang dapat membangun sebuah perusahaan game. Sistem informasi yang mampu menampilkan profil perusahaan. Mampu mempertemukan antara gamers dan penyedia even atau turnamen. Mampu mempertemukan antara *developer* gamers dan orang yang ingin dibuatkan game dengan memberikan deskripsi tentang game yang diinginkan. Mampu menjadi sarana untuk mempromosikan dan menjual game secara online. Sehingga nantinya sistem informasi ini bisa menjadi online shop serta jembatan yang mampu mempersatukan berbagai macam profesi dalam satu tujuan yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara membuat sistem informasi yang bisa membangun sebuah perusahaan yang dapat mengintegrasikan antara *client*, *developer* dan *gamer* sehingga dapat menjadi sarana untuk pemesanan game, pembelian game, dan turnamen game ?

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengetahui rumusan masalah dari sistem informasi ini, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk menjaga agar tidak terjadi pelebaran masalah. Pada sub bab ini dijelaskan tentang batasan masalah agar pembahasan skripsi ini benar-benar terarah. Batasan masalah ini tersebut meliputi :

1. Pembuatan sistem informasi force game official site untuk perusahaan Force Game dengan menggunakan bahasa pemrograman CSS, HTML, PHP.
2. Software yang digunakan adalah Photoshop untuk design dengan penerapan slice tool, Adobe Dreamweaver untuk membuat bahasa pemrogramannya, dan XAMPP untuk penyimpanan databasenya.
3. Aplikasi akan dijalankan di *WEB Browser* dan data disimpan dan dibaca dari htdocs XAMPP.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi ini adalah pengintegrasian antara *client*, *developer* dan *gamer* sehingga dapat menjadi sarana untuk pemesanan game, pembelian game, dan turnamen game.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan manfaat antara lain :

Manfaat Teoritis :

1. Mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.

Manfaat Praktis :

1. Penyelesaian masalah bagi penulis yang menginginkan sebuah sistem informasi yang dapat membangun sebuah perusahaan game.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data antara lain :

1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat dan relevan maka penulis mengumpulkan data dengan cara :

- a. Metode Observasi, yaitu metode pencarian data dengan melakukan pengamatan langsung tentang website yang menyediakan fitur yang akan penulis buat nantinya berhubungan dengan aplikasi ini.
- b. Metode Interview, yaitu metode dengan mengadakan tanya jawab secara online ataupun offline dengan masyarakat menggunakan *force game survey* dalam bentuk form yang menyediakan beberapa pertanyaan yang menyangkut aplikasi ini.
- c. Metode Pustaka (Literatur), yaitu metode pencarian data dari buku, browsing, dan literatur-literatur lainnya yang berkaitan dengan teori dasar dari aplikasi yang akan kita buat dan dokumen ataupun statistik yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan aplikasi.

2. Analisa Data

Tahap analisis merupakan tahapan yang mempelajari objek dan data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk diidentifikasi data-data mana yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan Sistem Informasi ini.

3. Perancangan dan Desain Sistem

Memahami rancangan dan desain sistem yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisa sebelumnya.

4. Pembuatan Aplikasi

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan dan pengembangan aplikasi sesuai dengan desain sistem yang diterapkan tahap sebelumnya.

5. Uji coba dan Evaluasi

Menguji coba seluruh spesifikasi terstruktur dan sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini, dilakukan uji coba sistem yang telah selesai disusun. Proses uji coba diperlukan untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat sudah benar, sesuai karakteristik yang diterapkan dan tidak ada kesalahan-kesalahan yang terkandung di dalamnya.

6. Penyusunan Buku Skripsi

Tahap terakhir ini membuat sebuah laporan berbentuk buku skripsi sebagai tahap akhir dalam proses pengerjaan skripsi sebagai bukti dokumentasi dari penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan maka akan lebih baik dan terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang ada dalam skripsi ini, sehingga mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Laporan penelitian skripsi ini disusun secara sistematis kedalam lima bab, dimana pada masing-masing bab akan membahas masalah-masalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan membahas tentang perancangan dan implementasi sistem informasi perusahaan game berbasis website (force game official site).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan perancangan dan implementasi sistem informasi perusahaan game berbasis website (force game official site) mulai dari pembuatan interface, proses pengolahan database hingga akhirnya terbentuk "Perancangan dan Implementasi sistem informasi perusahaan game berbasis website (force game official site)".

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan “Perancangan dan Implementasi sistem informasi perusahaan game berbasis website (force game official site)”.

