

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI

PERUSAHAAN GAME BERBASIS WEBSITE

(FORCE GAME OFFICIAL SITE)

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

Miftahul Khair Bakhri

12.11.5871

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI

PERUSAHAAN GAME BERBASIS WEBSITE

(FORCE GAME OFFICIAL SITE)

yang disusun oleh

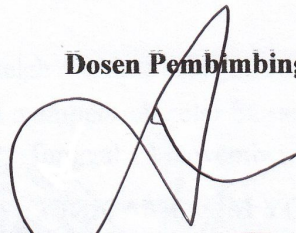
Miftahul Khair Bakhri

12.11.5871

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 13 November 2015

Dosen Pembimbing,



Armadyah Amborowari, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI

PERUSAHAAN GAME BERBASIS WEBSITE

(FORCE GAME OFFICIAL SITE)

yang disusun oleh

Miftahul Khair Bakhri

12.11.5871

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 November 2015

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 19030216

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 November 2015



KETUA STMIK 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 November 2015



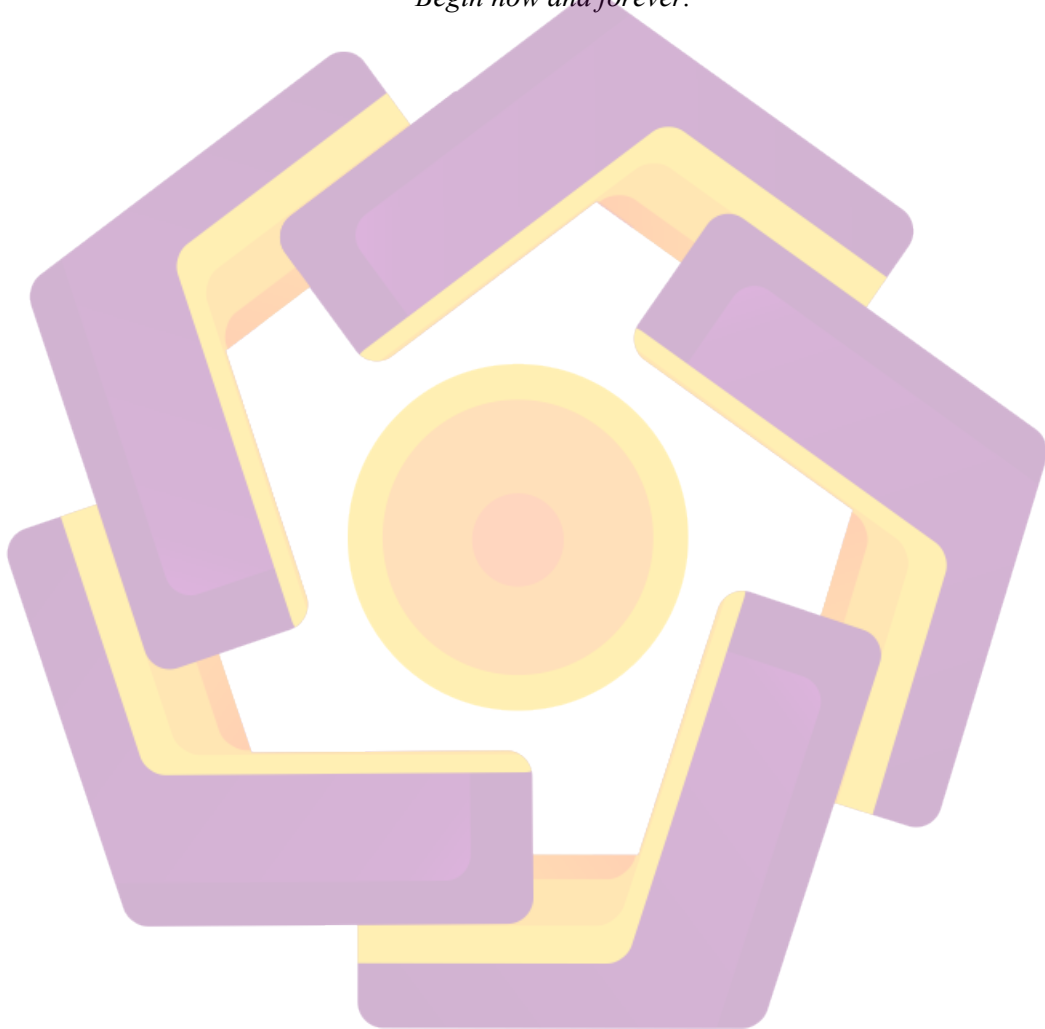
Miftahul Khair Bakhri

NIM. 12.11.5871

MOTTO

“No matter what happen, don't stop to dream. Dream will make you be something. Dream will make you be great. You can take any dream in this world. But don't forget to believe it, fight till the end and never give up.

Begin now and forever. ”



PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan ini kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah S.W.T yang telah memberikan nikmat dan anugerahnya sampai saat ini.
2. Kedua orangtua saya, Drs.H.Bakhri dan Dra.Hj.Aminah yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi dan telah memberikan dukungan saat ujian pendadaran.
4. Dosen - dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Keluarga, sahabat - sahabat terbaik dan teman dekat yang sudah saya anggap seperti keluarga sendiri serta wanita - wanita hebat yang penuh inspirasi. Sugeng Andreassusilo, Rizki Samudra, Aedhoh Salim Assaidi, Julian Damas Suryawan, Dwiky Kurniawan, Eko Setiawan, Muhammad Arifin, Risal Prakasa, Ediy Kurnianto, Arya Sucitra (Dosen ISI Yogyakarta), Pak Joni (Penulis Sastra), Masriuddin Masyhuda, Irmawati Masyhuda (Sarjana Kedokteran), Mashuri Masyhuda, Ali El Farabi, Dinda Saraswati, Eka Pratiwi, Kharisma Faradina, Lisa Dinda Trismanto, Pascal Ferdinand, Adi Suprayetno, Hikaru Rizki, M. Nur Fadillah (Vido), Rizki Eka Prasojo, M.Arif Rismawan, Nanang Purwono K., Muhammad Fahmi

Ardiansyah, Arif Maksum, Agtian Ricky, Ahmad Syaikhul Aziz, Wahid Erris Setiawan, Bondan Yudistira, Dono Catur Prasetyo, Afi Muhammad Furqoni, Wikansetya Luhur Pambudi, Brian Ramadhan, Efendy Aprianto, Muhammad Agung Firmansyah, Dodi Harsono, Amin Waluyo, Clara Odetta Valerine, Ria Ristiana, Damai, Hanni, Chaerunnisa (Nisa), Nindy Natalia. Terima kasih sudah berbagi ilmu baik secara langsung ataupun tidak langsung, memberikan inspirasi, memberikan dukungan, nasehat dan doanya.

6. Teman - teman 12-SITI-01, 12-SITI-02, 12-SITI-03, 12-SITI-04 yang telah menemani proses perkuliahan. Semoga kita sukses dan semua cita - cita kita dapat tercapai serta menjadi pemimpin hebat yang penuh inspirasi membawa bangsa dan negara menjadi lebih baik. Amin.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan, rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Perusahaan Game Berbasis Website (Force Game Official Site) tepat pada waktunya.

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

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, ST, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom dan Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku penguji di pendadaran yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berguna untuk pengembangan sistem informasi yang telah penulis buat.
5. Kedua orangtua saya yang telah mendukung dan memberikan semangat.
6. Bapak dan ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR ISI

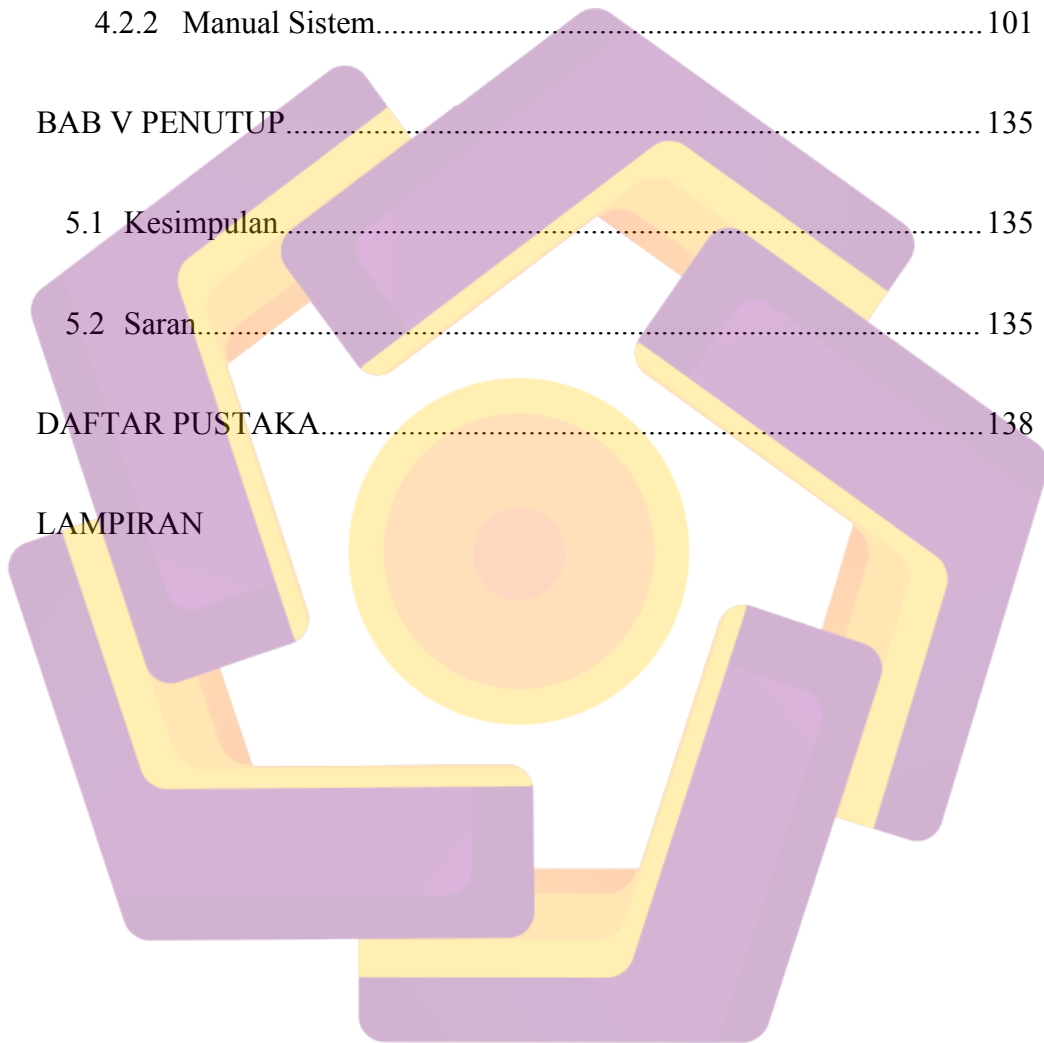
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Sistem.....	13
2.2.1 Pengertian Sistem.....	13
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	13
2.3 Konsep Dasar Informasi.....	16
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	17
2.5 <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC).....	18
2.5.1 Tahap Analisis.....	18
2.5.1.1 Analisis SWOT.....	19
2.5.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
2.5.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	20
2.5.2 Tahap Desain.....	21
2.5.2.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	22
2.5.2.1.1 Penegertian Basis Data.....	23
2.5.2.2 <i>Flowchart</i>	23
2.5.2.3 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	25
2.5.3 Tahap Implementasi.....	26
2.5.4 Tahap Pengujian.....	27
2.5.5 Tahap Pemeliharaan.....	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Sejarah Komunitas Force Game.....	29
3.1.2 Proses Bisnis Komunitas Force Game.....	29
3.2 Analisis Sistem.....	30
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	30
3.2.2 Identifikasi Masalah.....	31
3.2.3 Usulan Pemecahan Masalah.....	31
3.2.4 Analisis SWOT.....	32
3.2.4.1 <i>Strength</i> (Kekuatan).....	32
3.2.4.2 <i>Weakness</i> (Kelemahan).....	33
3.2.4.3 <i>Opportunity</i> (Peluang).....	33
3.2.4.4 <i>Threats</i> (Ancaman).....	34
3.2.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.2.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	36
3.2.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	38
3.2.5.2.1 Operasional.....	38
3.2.5.2.2 Keamanan.....	40

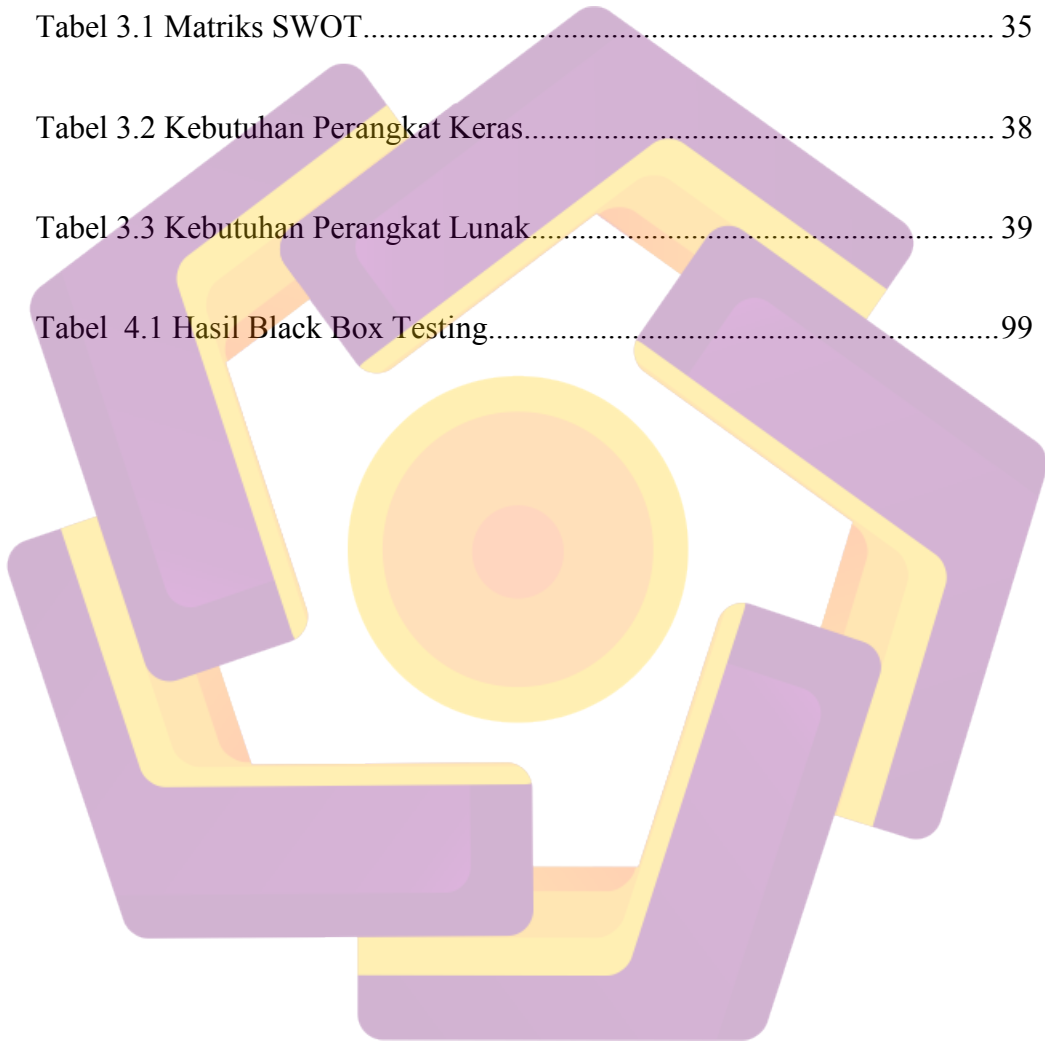
3.2.5.2.3	Infomasi.....	40
3.2.5.2.4	Kinerja.....	40
3.2.6	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.2.6.1	Kelayakan Teknik.....	41
3.2.6.2	Kelayakan Operasioanl.....	41
3.2.6.3	Kelayakan Hukum.....	41
3.3	Perancangan.....	42
3.3.1	Pemodelan Data.....	42
3.3.1.1	Entity Relationship Diagram.....	42
3.3.1.2	Relasi Antar Tabel.....	43
3.3.2	Pemodelan Sistem.....	44
3.3.2.1	Sistem <i>Flowchart</i>	44
3.3.2.2	Data Flow Diagram.....	45
3.3.3	Perancangan Tampilan.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		58
4.1	Implementasi Perancangan Sistem.....	58
4.1.1	Pembuatan Database.....	58
4.1.1.1	Menjalankan XAMPP dan Layanan Apache dan MySQL... 58	
4.1.1.2	Pembuatan Database, Tabel dan Atributnya.....	59

4.1.2 Koneksi Database.....	68
4.1.3 Listing Program.....	69
4.2 Implementasi Sistem.....	91
4.2.1 Uji Coba Sistem.....	91
4.2.2 Manual Sistem.....	101
BAB V PENUTUP.....	135
5.1 Kesimpulan.....	135
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA.....	138
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 2.2 Simbol Data <i>Flow Diagram</i>	26
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	38
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing.....	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol <i>Entity</i>	22
Gambar 2.2 Simbol <i>Relationship</i>	23
Gambar 2.3 Simbol Atribut.....	23
Gambar 2.4 Simbol - Simbol <i>Flowchart</i>	24
Gambar 3.1 ERD.....	42
Gambar 3.2 Relasi Antar Tabel.....	43
Gambar 3.3 Sistem <i>Flowchart</i>	44
Gambar 3.4 <i>Diagram Konteks</i>	45
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	46
Gambar 3.6 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> Proses.....	47
Gambar 3.7 Tampilan <i>Register</i>	48
Gambar 3.8 Tampilan <i>Login</i>	49
Gambar 3.9 Tampilan <i>Forgot Password</i>	49
Gambar 3.10 Tampilan <i>Dashboard</i>	50
Gambar 3.11 Tampilan Data <i>Game</i>	51

Gambar 3.12 Tampilan Tambah <i>Request Client</i>	51
Gambar 3.13 Tampilan Info Turnamen.....	52
Gambar 3.14 Tampilan <i>Free Download</i>	52
Gambar 3.15 Tampilan Kontak.....	53
Gambar 3.16 Tampilan Pembelian Game.....	53
Gambar 3.17 Tampilan <i>Profile</i>	54
Gambar 3.18 Tampilan <i>Edit Profile</i>	54
Gambar 3.19 Tampilan Konfirmasi <i>Client</i>	55
Gambar 3.20 Tampilan Konfirmasi <i>Developer</i>	55
Gambar 3.21 Tampilan Konfirmasi <i>Gamer</i>	56
Gambar 3.22 Tampilan Konfirmasi Admin.....	56
Gambar 3.23 Tampilan Pointer <i>Gamer</i>	57
Gambar 3.24 Tampilan Laporan.....	57
Gambar 4.1 Tampilan XAMPP.....	59
Gambar 4.2 Tabel-tabel Database forcegame.....	60
Gambar 4.3 Tabel admin.....	60
Gambar 4.4 Tabel anggota.....	61
Gambar 4.5 Tabel comment.....	61
Gambar 4.6 Tabel download.....	62

Gambar 4.7 Tabel keranjang_client.....	62
Gambar 4.8 Tabel konfirmasi.....	63
Gambar 4.9 Tabel konfirmasi_admin.....	63
Gambar 4.10 Tabel konfirmasi_developer.....	64
Gambar 4.11 Tabel konfirmasi_gamer.....	64
Gambar 4.12 Tabel ranking.....	65
Gambar 4.13 Tabel request_client.....	65
Gambar 4.14 Tabel request_detail.....	66
Gambar 4.15 Tabel request_game.....	66
Gambar 4.16 Tabel results_game.....	67
Gambar 4.17 Tabel tournament.....	68
Gambar 4.18 File Koneksi Database.....	68
Gambar 4.19 Kode Program <i>Form Register</i>	69
Gambar 4.20 Kode Program Proses <i>Register</i>	70
Gambar 4.21 Kode Program Proses Login Admin.....	71
Gambar 4.22 Kode Program Proses Login <i>Client, Developer dan Gamer</i>	72
Gambar 4.23 Kode Program Proses <i>Forgot Password</i>	73
Gambar 4.24 Kode Program Data Game.....	74
Gambar 4.25 Kode Program Data <i>Request Client</i>	75
Gambar 4.26 Kode Program Data Turnamen.....	75
Gambar 4.27 Kode Program Data <i>Free Download</i>	76
Gambar 4.28 Kode Program Data Komentar.....	77
Gambar 4.29 Kode Program Session Tiap Aktor.....	78

Gambar 4.30	Kode Program Proses Input Data Komentar.....	78
Gambar 4.31	Kode Program Keranjang Belanja.....	79
Gambar 4.32	Kode Program Proses Input Keranjang Belanja.....	80
Gambar 4.33	Kode Program Proses Input Transaksi.....	81
Gambar 4.34	Kode Program Data Profil.....	82
Gambar 4.35	Kode Program Edit Profil.....	82
Gambar 4.36	Kode Program Prose Input Data Konfirmasi <i>Client</i>	83
Gambar 4.37	Kode Program Prose Input Data Konfirmasi <i>Developer</i>	83
Gambar 4.38	Kode Program Prose Input Data Konfirmasi <i>Gamer</i>	84
Gambar 4.39	Kode Program Prose Input Data Konfirmasi Admin.....	84
Gambar 4.40	Kode Program Proses Penambahan Data <i>Ranking Gamer</i>	85
Gambar 4.41	Kode Program Proses Edit Data <i>Ranking Gamer</i>	85
Gambar 4.42	Kode Program Data Semua Pembelian Masuk.....	86
Gambar 4.43	Kode Program Data Pembelian Lunas Per Periode.....	87
Gambar 4.44	Kode Program Data Pembelian Lunas Per Tanggal.....	88
Gambar 4.45	Kode Program Data Pencarian.....	89
Gambar 4.46	Kode Program Hapus Data.....	90

Gambar 4.47 Implemetasi <i>Register</i>	102
Gambar 4.48 Implemetasi <i>Login</i>	103
Gambar 4.49 Implemtasi <i>Forgot Password</i>	104
Gambar 4.50 Implemetasi <i>Dasboard Admin</i>	105
Gambar 4.51 Implemetasi <i>Dasboard Client</i>	106
Gambar 4.52 Implementasi Menu Tambah <i>Request Client</i>	107
Gambar 4.53 Implementasi Menu Ubah Status <i>Request Client</i>	108
Gambar 4.54 Implemetasi <i>Dasboard Developer</i>	109
Gambar 4.55 Implementasi Menu <i>Request Client</i>	110
Gambar 4.56 Implementasi Menu Tambah Game.....	111
Gambar 4.57 Implementasi Menu Game.....	112
Gambar 4.58 Implementasi Menu Keranjang Belanja.....	114
Gambar 4.59 Implementasi Menu Transaksi Pembelian.....	115
Gambar 4.60 Implementasi Menu Konfirmasi <i>Client</i>	116
Gambar 4.61 Implementasi Menu Ubah Status Transaksi Pembelian.....	117
Gambar 4.62 Implementasi Menu Ubah Status Game.....	118
Gambar 4.63 Implementasi Menu Konfirmasi <i>Developer</i>	119
Gambar 4.64 Implementasi Menu Konfirmasi Admin.....	120

Gambar 4.65	Implementasi <i>Dashboard Gamer</i>	121
Gambar 4.66	Implementasi Menu <i>Free Download</i>	122
Gambar 4.67	Implementasi Menu Tambah <i>Turnament</i>	123
Gambar 4.68	Implementasi Menu <i>Info Turnament</i>	124
Gambar 4.69	Implementasi Menu Konfirmasi <i>Gamer</i>	125
Gambar 4.70	Implementasi Menu Ubah <i>Data Ranking Gamer</i>	126
Gambar 4.71	Implementasi Menu <i>Ranking Gamer</i>	127
Gambar 4.72	Implementasi Menu Tambah <i>Free Download</i>	128
Gambar 4.73	Implementasi Menu Pencarian Data.....	129
Gambar 4.74	Implementasi Menu <i>Profil</i>	130
Gambar 4.75	Implementasi Menu <i>Ubah Profil</i>	131
Gambar 4.76	Implementasi Menu <i>Kontak</i>	132
Gambar 4.77	Implementasi Laporan <i>Pembelian Lunas Per Periode</i>	133
Gambar 4.78	Implementasi Laporan <i>Pembelian Lunas Per Tanggal</i>	134

INTISARI

Force Game merupakan sebuah komunitas game. Komunitas ini sudah sering mengikuti sebuah event atau pun turnamen game. Di dalam komunitas ini terdapat beberapa orang yang sangat ahli memainkan game baik itu secara online maupun offline. Adapula yang mampu merancang dan membuat sebuah game. Namun anggotanya masih sedikit dan komunitas ini menginginkan agar nama mereka semakin dikenal dan memiliki banyak jaringan di seluruh dunia. Akhirnya penulis yaitu salah satu bagian dari komunitas memutuskan untuk membuat sebuah sistem informasi yang mampu memenuhi mimpi dari komunitas ini yaitu membentuk sebuah perusahaan game.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada. Menggunakan metode pengembangan sistem informasi SDLC. Melakukan perancangan model proses menggunakan model ERD, DFD, perancangan database, perancangan interface dan relasi antar tabel.

Sistem Informasi yang bisa memberikan informasi tentang profil perusahaan. Mampu mempertemukan antara gamers dan client even, developer gamers dan client game. Mampu menjadi sarana untuk mempromosikan dan menjual produk secara online. Sehingga nantinya sistem informasi ini bisa menjadi online shop serta jembatan yang mampu mempersatukan berbagai macam profesi dalam satu tujuan yang sama.

Kata Kunci: informasi, force game, turnamen, game, gamers, developer game, client game, client even.

ABSTRACT

Force Game is a gaming community. This community has often followed an event or tournament game. In this community there are some people who are very good at playing the game both online and offline. There is also capable of designing and making a game. However, community members are still little and it wants their name increasingly well known and have many networks around the world. Finally, writer is one part of the community decided to create an information system that is able to fulfill the dream of this community is to establish a gaming company.

In this thesis , the researcher tried to analyze the problem issues that exist . Using the information system development methods SDLC . Designing the process models using a model ERD , DFD , database design , interface design and the relationships between tables .

Information systems which can provide information about the company profile. Is able to bring together between gamers and client events, developers, gamers and the game client. To be a means to promote and sell products online. So that this information system can be an online shop as well as a bridge that can unite a wide variety of professions in a common purpose.

Keywords: *information, force games, tournaments, games, gamers, game developers, the game client, client events.*