SISTEM INFORMASI PEMESANAN *SOUVENIR* DAN PENDAFTARAN *MEMBER* PADA NOTS GAMING BERBASIS WEB

Deniro Arya Panggalila (10512024)

ABSTRACT

Community NOTS Gaming yet using information technology, thus inhibiting its business processes in doing pengelolahan booking reports souvenirs, and Registration of prospective new members, in the data processing is still written in a sheet form, and also a great book and for proof of payment souvenir still use the receipts that it takes time, and then to manufacture souvenirs booking reports to be submitted to the manager still written in a book so often there is a delay from the time that has been set.

In conducting the research, the writer uses descriptive method and system approach using structured methods, then for the system development methods, the authors use the method prototype. Methods of data collection is done by using primary and secondary data analysis tools while using Flowmap, and also the context of the diagram DFD. The software for the design and implementation of programs using XAMPP, MySQL, Adobe Dreamweaver.

The results showed that the system of reservations and registration information at Bandung Gaming NOTS can help the personnel and div. reservations, in processing prospective member and extend member, and souvenir booking process. Conducting tests on the application system using the Blackbox. The final stage is to implement the registration system ordering information and these include the implementation of software, hardware, database and interface of the application is generated.

Keywords: Information Systems, Community Games, Website

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, perkembangan informasi sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat diseluruh penjuru dunia, baik pelajar, mahasiswa, pegawai, maupun pelaku bisnis. Kebutuhan akan informasi secara aktual dan terpercaya sangat bermanfaat sebagai dasar untuk memperluas dan mengembangkan aset organisasi.

Salah satu teknologi informasi yang mampu menjawab semua tantangan tersebut adalah internet. Dengan segala kemudahan dan keunggulan yang ditawarkan oleh internet, teknologi ini menjadi sebuah teknologi yang paling populer, dengan jutaan pengguna diseluruh penjuru dunia. Melalui internet, berbagai macam informasi teraktual dari berbagai bidang dapat diperoleh dengan mudah, seperti isu terhangat mengenai berita seputar dunia game. Saat ini game sangat banyak diminati oleh orang - orang semua kalangan mulai dari yang muda sampai yang lanjut usia sekali pun, khususnya para remaja, bahkan anak-anak dibawah umur pun sudah banyak mengenal dan dapat

memainkan beberapa game yang tersedia di *Handphone* maupun komputer seperti Tahu Bulat, *Clash Of Clans*, *Piano Tiles*, *God Father*, *call of duty*dan game *online* maupun game *offline* lainnya.

Game *Online* yang populer saat ini juga banyak diminati berbagai negara khususnya di Indonesia seperti *DOTA 2*, *CSGO*, *Point Blank*. Tak heran lagi jika banyak pemain dari Indonesia yang mengidolakan pemain luar dan membuat suatu komunitas baik dalam negeri maupun luar negeri. Salah satunya NOTS *Gaming* Bandung.

NOTS *Gaming* mempunyai peran dalam suatu komunitas *game*. Seperti mengadakan *meet* and *greet* terhadap komunitas tertentu. Contohnya Komunitas orang orang yang menyukai *DOTA 2*,*Point Blank* maupun *CSGO*. NOTS *Gaming* telah menjalin kerjasama dengan beberapa *Vendor* di Bandung dan sampai saat ini sudah mempunyai 570 member di bandung, sedangkan diluar bandung terdapat sekitar 2000 orang yang berminat menjadi *member*. Tetapi orang-orang diluar bandung masih kesulitan untuk mendaftar menjadi *member* dan memesan *souvenir* yang dikelola NOTS *Gaming* karena pendaftaran hanya bisa datang di tempat kegiatan NOTS *Gaming*.

Berdasar hasil wawancara berikut ini adalah data *member* NOTS Gaming :

Tabel 1.1 Data *Member* NOTS *Gaming*

Tahun	***Member* yang tercatat**
2012	60
2013	200
2014	370
2015	450
2016	570

Untuk menjalankan segala aktifitasnya NOTS *Gaming* membagi tugas kedalam sebuah struktur organisasi dimana masing - masing terdapat 6 divisi termasuk didalamnya divisi *souvenir* dan bagian personalia yang mengelola *member*. Selain mengelola berbagai kegiatan yang menyangkut transaksi pemesanan Kaos, *Jersey*, Aksesoris, *Gaming Bag*, Divisi *souvenir* juga yang mendesain kaos dan jersey itu sendiri maupun *custom* dari pemesan yang nantinya akan diproduksi melalui *vendor* yang bersifat tetap bekerjasama dengan NOTS *Gaming*.

NOTS *Gaming* saat ini mengandalkan selembar brosur yang sering di bagikan di berbagai mall dan warnet, dan juga media social sebagai media untuk *share* informasi mengenai kegiatan yang dilakukan termasuk informasi mengenai *member* dan pemesanan *souvenir*, seperti informasi mengenai dibukanya pemesanan, harga *souvenir*, desain *souvenir*, dan *contact person* divisi *souvenir* yang nantinya para *tifosi* yang ingin memesan datang langsung ke berbagai kegiatan NOTS *Gaming* salah satunya di jalan Maskumambang No 17 B (belakang hotel horison) Buah Batu untuk melakukan transaksi pemesanan dengan mencatat data pesanan kedalam sebuah buku dan membuat kwintansi pembayaran dimana pembayaran dilakukan secara tunai. Setelah *souvenir* selesai diproduksi tifosi langsung datang kembali ke acara rutin NOTS *Gaming* untuk memperlihatkan kwintansi pembayaran sebagai bukti untuk pengambilan *souvenir*. Begitu juga

mengenai pendaftaran *member*, tifosi sebelumnya membuat janji pertemuan atau bisa datang langsung ke acara rutin NOTS *Gaming*, kemudian tifosi mengisi formulir pendaftaran secara lengkap yang telah disediakan oleh bagian personalia.

Lalu tifosi membayar uang pendaftaran secara tunai dan menunggu informasi selanjutnya perihal *status member* dan mendapatkan kartu *member* sebagai *identitas* diri. Baik sistem pemesanan *jersey* maupun pendaftaran *member*, masih menggunakan metode pencatatan sehingga membutuhkan ketelitian yang tinggi dan penyimpanan data masih tidak terorganisir dengan baik karena masih disimpan dalam bentuk arsip. Begitupun mengenai pendaftaran *member*, *tifosi* terlebih dahulu harus menghubungi *contact divisi* yang bersangkutan untuk membuat janji pertemuan dalam melakukan transaksinya, hal ini menyebabkan kurang efisien dari segi waktu. Selain itu tifosi juga dipersulit dengan tidak adanya sistem yang mempermudah untuk melakukan transaksi selain dengan datang langsung ke lokasi. Oleh karena itu, akan dirancang suatu sistem pemesanan *Souvenir* dan pendaftaran *member* berbasis web yang mudah digunakan dan dipahami oleh *tifosi* khususnya diluar bandung yang ingin mendaftar. *Tifosi* mendapatkan kartu *member* yang bisa digunakan untuk mendapatkan diskon ataupun *reward* saat mengikuti kegiatan NOTS *Gaming.*

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya suatu program aplikasi dalam mengolah sistem informasi NOTS Gaming, untuk dijadikan bahan penulisan Skripsi dengan Judul :

"SISTEM INFORMASI PEMESANAN *SOUVENIR* DAN PENDAFTARAN *MEMBER* NOTS *GAMING* BERBASIS WEB"

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang muncul pada NOTS Gaming, yaitu sebagai berikut :

1. Belum tersedianya fasilitas pemesanan atau pendaftaran bagi tifosi luar Bandung.
2. Pendaftaran dan pemesanannya hanya dapat dilakukan pada saat ada kegiatan NOTS Gaming.
3. Sistem transaksi pemesanan dan pendaftaran masih menggunakan arsip sebagai metode pencatatan dan penyimpanan data.

1.2.2 Rumusan Masalah

Seperti yang terdapat pada identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pendaftaran, pemesanan, dan pencatatan arsip data di NOTS Gaming saat ini.
2. Bagaimana merancang proses pemesanan, pendaftaran dan arsip data secara komputerisasi.
3. Bagaimana pengujian sistem pada sistem informasi NOTS Gaming dari pemesanan, pendaftaran dan hasil arsip data.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan, pendaftaran dan juga hasil arsip data komunitas di NOTS Gaming.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Merancang dan membangun suatu sistem informasi pemesanan *souvenir*, pendaftaran anggota, hasil arsip data komunitas dengan berbasis web di NOTS Gaming, sehingga proses pemesanan, registrasi pendaftaran anggota dan hasil laporan data komunitas menjadi lebih cepat dan mudah.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan saat ini di NOTS Gaming mulai dari pemesanan, pendaftaran, hingga arsip data komunitas.
2. Untuk mengusulkan perancangan sistem informasi pemesanan, pendaftaran, dan arsip data di NOTS Gaming.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem pada Sistem Infomasi pemesanan, pendaftaran dan hasil arsip data komunitas NOTS Gaming.
4. Untuk mengimplementasikan sistem secara komputerisasi agar memudahkan pihak admin di komunitas NOTS Gaming.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis dari penelitian ini yaitu :

A. Bagi Penulis

Dapat menerapkan dan membandingkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di Universitas Komputer Indonesia Bandung dengan kenyataan yang ada, serta menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang teknologi komputer.

B. Bagi Perusahaan

1. Dapat megelola dengan mudah pengarsipan data melalui Sistem yang dibuat dengan *interface* yang *user friendly* sebagai salah satu alat bantu guna meningkatkan dan mempercepat kinerja pegawai dan pelayanan terhadap konsumen.
2. Menawarkan solusi dalam meminimalisir kesalahan yang sering terjadi akibat pencatatan secara manual.
3. Merencanakan pembangunan Sistem informasi berbasis web agar lebih memudahkan kinerja Admin dalam menginformasikan pemberitahuan kepada anggota komunitas NOTS Gaming.

C. Bagi Konsumen

Pelayanan terhadap anggota komunitas yang berhubungan dalam hal informasi yang lebih cepat dan mudah terutama dalam hal pendaftaran anggota di NOTS Gaming tersebut.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis dari penelitian ini yaitu:

1. Hasil tugas akhir ini diharapkan berguna bagi Universitas Komputer Indonesia Bandung sebagai bahan informasi dan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan kerangka acuan dalam memahami masalah yang sama. Dan sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi kuliah yang diberikan.

2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan penyusunan tugas akhir ini, maka terlebih dahulu penulis menyajikan lingkup permasalahan yang dibahas yaitu:

1. Pengelolahan data Sistem hanya di lakukan oleh staff khusus NOTS Gaming yaitu Admin Divisi dan *Manager*.
2. Hanya mencetak kartu *member* dan pencatatatan *member*, serta laporan-laporan lainnya.
3. Sistem yang di bangun di anggap tidak aktif jika *member* tersebut tidak membayar iuran perbulan.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
"Aplikasi Pemesanan Kaos dan Pendaftaran Member Milanisti Indonesia seizione Bandung berbasis Web" Penulis : Ahmad Sarif	1. Menggunakan Web 2. Sistem Pemesanan dan Pendaftaran 3. Menggunakan Kartu Member	1. MIsB hanya melakukan pemesanan Kaos 2. MisB Bekerjasama dengan Radio Pemuda untuk melakukan Promosi dan mempublikasikan kegiatan

Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
"Aplikasi Penjualan dan Pemesanan Souvenir online pada galeri Elina Kerami Bandung" Penulis : Didi Mulyadi	1. Menggunakan media Sosial sebagai promosi 2. Sistem pemesanan souvenir 3. Menggunakan Web	1. Galeri Elina menggunakan jasa JNE dan TIKI. 2. NOTS Gaming menyediakan pemesanan Souvenir berupa : Jersey, Gaming Bag, Kaos

Tabel 2.1 Perbandingan

2.2 Konsep Dasar Sistem

Konsep dasar sistem informasi ini meliputi definisi sistem, bentuk umum sistem, karakteristik sistem, definisi informasi, komponen sistem informasi dan bentuk umum dari sistem diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).
2. Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*)

2.3 Definisi Informasi

Pengertian informasi data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. Sedangkan pengertian lain data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu. Dari pengertian beberapa sumber di atas maka informasi merupakan kumpulan data-data yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan arti dan manfaat sesuai dengan keperluan tertentu yang bias menjadi suatu informasi.

2.4 Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) – atau lanskap aplikasi – adalah dalam arti yang sangat luas, interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi.

Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan (menangkap, transmisi, menyimpan, mengambil, memanipulasi dan menampilkan) informasi. Sistem informasi suatu bentuk komunikasi sistem dimana data yang mewakili dan diproses sebagai bentuk dari memori social. Sistem informasi juga dapat dianggap sebagai bahasa semi formal yang mendukung manusia dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

2.5 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan Sistem adalah upaya untuk melakukan pemecahan masalah yang dilakukan dengan melihat masalah yang ada secara menyeluruh dan melakukan analisis secara sistem. Pendekatan sistem diperlukan apabila kita menghadapi suatu masalah yang kompleks sehingga diperlukan analisa terhadap permasalahan tadi, untuk memahami hubungan bagian dengan bagian lain dalam masalah tersebut, serta kaitan antara masalah tersebut dengan masalah lainnya.Pendekatan sistem dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses sebuah sistem yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang bersifat masih sangat umum dalam mewadahi, mengispirasi, dan melatari metode pendekatan dalam cakupan teoritis tertentu. Didalam melakukan penelitian terdapat beberapa metode pendekatan namun penulis akan membandingkan antara pendekatan terstruktur dan pendekatan berorientasi objek.

2.6 Metode Pengembangan Sistem

Dalam menyelesaikan masalah suatu rekayasa perangkat lunak harus menggabungkan strategi pengembangan yang melingkupi lapisan proses, metode, dan alat-alat bantu. Strategi ini sering diacukan sebagai model proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak. Model proses untuk rekayasa perangkat lunak dipilih berdasarkan sifat aplikasi dan proyeknya, metode dan alat-alat bantu yang dipakai, dan kontrol serta penyampaian yang dibutuhkan. Setiap model memiliki karakterstik masing-masing.

Didalam melakukan penelitian terdapat beberapa model pengembangan sistem namun penulis akan membandingkan antara model prototipe dan model RAD (*Rapid Aplication Development*).

2.7 Pengertian Game

Salah satu program yang bisa berjalan di dalam perangkat berbasis komputer program game atau program permainan. Kita dapat dengan mudah mendapatkan *game* untuk dijalankan pada komputer atau smartphone. Secara garis besar game terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah game offline dan yang kedua adalah game online. Game offline maksudnya adalah game yang bisa digunakan pada komputer atau smartphone tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data game sudah terpasang di dalam komputer. Sedangkan game online ini sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server tersebut melalui jaringan internet.

2.8 Pengertian Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem merupakan tindakan mengubah, menggantikan, atau menyusun kembali sistem lama menjadi sistem yang baru baik secara sebagian maupun keseluruhan untuk memperbaiki sistem yang selama ini berjalan (yang telah ada).

2.9 Pengertian Pengembangan Sistem

Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

2.9.1 XAMPP

Xampp adalah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem informasi operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemograman PHP dan perl. Program ini tersedia dalam GNU Geberal Public Lisences dan bebas merupakan web server yang sudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

2.8.2 Database MySql

MySQL *(My Structure Query Language*) atau yang biasa dibaca "mai-se-kuel" adalah program pembuat database yang bersifat *open sorce*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Saat kita mendengar *open source*, kita ingat dengan sistem operasi handal keturunan Unix, yaitu Linux. MySQL produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya yang *open source*, dia dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux. Selain itu juga MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna).

Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa Query standar yang dimiliki SQL *(Structure Query Language).* SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah di standarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Progres SQL, SQL Server, dan lain–lain. Sebagai sebuah program penghasil *database*, MySql tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain *(interface)*. MySql dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun yang tidak, yang ada pada platform Windows seperti Java, Netbeans, Visial Basic, Delphi dan lainnya.

Hal yang mungkin sulit dari MySQL adalah layar program yang berbasis DOS yaitu memiliki *prompt* utama yang disebut mysql, sehingga bagi pengguna pemula akan merasakan kesulitan karena belum mengenal perintah DOS. Akan tetapi sekarang ada suatu program *dump* yang dibuat seperti web dan berjalan di bawah server database yang disebut PhpMyAdmin.

2.8.3 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design view*) dank ode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, *code completion*, dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code intropection untuk menghasilkan petunuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan desain memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML. Dreamweaver memiliki fitur browser yang terintergrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka di web browser yang telah terinstall aplikasi ini menyediakan transfer dan fitur sinkronisasi, kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs, dan templating feature yang memungkinkan untuk berbagai satu sumber kode atau memperbarui tata letak di seluruh situs tanpa server side include atau scripting. Behavior panel juga memungkinkan penggunaan JavaScript dasar tanpa pengetahuan coding, dan juga integrasi dengan dobe Spray Ajax Framework menawarkan akses mudah ke konten yang dibuat secara dinamis dan interface.

2.8.4 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau biasa disebut photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto dan bersama Adobe Acrobat dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi Sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi ke sebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi ke duabelas adalah Adobe Photoshop CS 5, dan versi terbaru adalah Adobe Photoshop CC.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang gambaran tempat penulis melakukan penelitian, diantaranya tentang sejarah, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan pada NOTS *Gaming* yang salah satu kegiatannya berada di Jalan Maskumambang No 17 B (Belakang hotel Horrison) Buah Batu, Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat

NOTS *Gaming* didirikan pada tanggal 06 Maret 2012, pertama kali didirikan sebagai komunitas yang menyukai *game*. Setelah dua bulan berdiri, NOTS *Gaming* melihat antusias pemain *game* wilayah Bandung. Maka dari pada itu, pihak NOTS *Gaming* berekspansi untuk membuka kegiatan rutin bagi sesama pemain *game* di wilayah Bandung, seperti : *Meet and Greet* dan dalam waktu bersamaan NOTS *Gaming* mendapatkan saran untuk membuat *souvenir* berdasarkan game tertentu. Pemain *game* yang ikut kegiatan NOTS *Gaming* kebanyakan memainkan lebih dari satu *game*, sehingga pada saat *meet and greet* saling mengajak untuk bermain bersama dengan pemain lainnya. Seluruh pemain *game* yang dimiliki NOTS *Gaming* telah melewati pengalaman saat mengikuti kejuaraan yang diselenggarakan dari *game* tersebut, pihak *warnet* maupun pihak komunitas lainnya, baik wilayah Bandung, Nasional dan Internasional. Pemain ini juga kadang saling bertemu dan menjadi rival saat sama – sama mengikuti kejuaraan, sehingga mereka dapat saling bertukar pengalaman baik yang sudah pernah memasuki kejuaraan internasional maupun belum pernah juara dan menarik banyak perhatian pemain game lainnya untuk ikut bergabung terutama pemain luar wilayah Bandung. Salah satu kegiatan komunitas NOTS Gaming ini beralamat di Jalan Maskumambang No 17 B (Belakang hotel Horrison) Buah Batu, Bandung. Sebagai komunitas yang banyak diminati pemain *game*, NOTS *Gaming* melakukan pencatatan anggota dan menyediakan beberapa *souvenir* bagi anggotanya, diantaranya yaitu :

Jersey, *T-Shirt*, *Gaming Bag*, dan *Accessories* berupa gelang, topi, *stiker* dan lain – lain yang didesign dari NOTS Gaming maupun *custom* dari anggotanya dengan biaya dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Daftar Biaya

KEGIATAN	**HARGA**	
Pendaftaran Anggota	30.000/awal masuk	10.000/bulan
Gaming Bag	Ukuran Kecil	Ukuran Besar
	230.000/Pcs	350.000/Pcs

T-Shirt	110.000/Pcs
Jersey	180.000/Pcs
Custom	50.000/*design*

(Sumber: Data NOTS Gaming)

Keterangan *:*

Dari tabel di atas, bahwa *Accessories* tidak ada keterangan harga. Kerena Accessories terdiri dari : Gelang, Topi, *Stiker*, dll sehingga NOTS Gaming tidak menentukan harga pasti. Harga akan muncul jika terjadi pemesanan dari anggota dan mencapai kriteria pemesanan, misal : Gelang harus mencapai 100 orang pemesan baru akan dikerjakan. Harga diatas adalah harga satuan dan akan berubah tergantung banyaknya jumlah pemesan juga. Jika para pemesan membuat *design* sendiri maka tidak akan dikenakan biaya *custom*.

KEUNGGULAN:

a. Para pemain berpengalaman mengikuti kejuaraan berdasarkan game yang dimainkan masing - masing.
b. Terdapat pemain yang mewakili indonesia untuk bertanding Internasional.
c. Ada *meet and greet* untuk berbagi pengalaman dan menambah motivasi bagi para pemain.
d. Terdapat diskon khusus pembuatan *souvenir* bagi anggota tiap bulannya.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Secara khusus, kami bertujuan untuk membuat komunitas yang mempunyai *hoby* bermain *game* dan memperluas hubungan dengan generasi para pemain yang ada di indonesia untuk bersaing di dunia internasional yang didasari dengan tekat, komitmen dan semangat untuk berjuang, maju bersama dan menjungjung tinggi *sportifitas*.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan kerangka kerja yang menggambarkan adanya pelimpahan wewenang dan tanggung jawab dari setiap tindakan dalam struktur tersebut. Pengaturan dan pembagian tugas dapat berjalan dengan baik jika ada garis komunikasi yang baik antara pimpinan dan bawahannya, juga sebaliknya. Serta masing – masing bagian mengerti tugas dan tanggung jawabnya. Dengan demikian perlu adanya struktur organisasi agar seluruh kegiatan dalam komunitas NOTS *Gaming* dapat berjalan lebih baik dan lebih efisien. Struktur organi sasi terdapat pada daftar gambar 1.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis adalah memakai pendekatan struktur yaitu menggunakan *Flowmap, Diagram Konteks, DFD (Data Flow Diagram),* Kamus data, *Normalisasi* dan *ERD (Entity Relationship Diagram).*

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data Primer adalah data yang berasal dari pihak yang bersangkutan atau langsung diperoleh dari responden. Pengambilan data primer oleh penulis disini dilakukan dengan metode wawancara yaitu tatap muka langsung dengan bagian yang terkait dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang dianalisa, disini penulis melakukan wawancara kepada *Owner* NOTS *Gaming.*

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Studi pustaka yaitu dalam pengumpulan data ini penulis mencatat data dengan mempunyai buku-buku panduan sebagai landasan teoritis yang berkaitan dengan judul sebagai dasar penyusunan Tugas Akhir. Studi dokumentasi yaitu dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu berkas-berkas dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan sistem informasi di NOTS *Gaming*.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah pendekatan terstruktur. Dimana metode pendekatan ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana menggunakan alat-alat dan peraturan-peraturan untuk melengkapi satu atau lebih tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi.selain itu tujuan dari pendekatan terstruktur adalah diharapkan pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan user, dilakukan tepat waktu,tidak melampaui anggaran biaya,mudah dipergunakan,mudah dipahami serta mudah untuk dirawat. Alat yang dipergunakan dalam metode terstruktur ini berupa:

1. Diagram Alir (*Flowmap*)
2. Diagram Konteks (*Context Diagram*)
3. DFD (*Data Flow Diagram*)
4. Kamus Data (*Data Dictionary*)
5. ERD (*Entitiy Relational Diagram*) , dan normalisasi yang berorientasi pada proses data.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi penelitian yang digunakan adalah *prototype*. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Seiring terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalm menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. *Prototype* akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Diagram Alir Dokumen (*Flowmap*)

   Flowmap adalah aliran data berbentuk dokumen atau formulir didalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktivitas yang saling terikat dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan

informasi. Diagram aliran dokumen merupakan bagan-bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan fomulir termasuk tembusan – tembusannya kegunaan dari Flow Map ini adalah:

A. Menggambarkan aktivitas apa saja yang sedang berjalan.
B. Menjabarkan aliran dokumen yang terlihat.
C. Menjelaskan hubungan – hubungan data dan informasi dengan bagian – bagian dalam aktivitas tersebut.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram aliran data tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan dan masukan keluaran (input/output) sebuah sistem yang dimaksudnya adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan,mengidentifikasikan awal dan akhir data yang masuk dan keluar sistem.

3. DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan seperti file kartu,hard disk,disket,dan sebagainya.DFD merupakan alat yang cukup popular saat ini, karena dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Lebih lanjut DFD merupakan dokumentasi dari sistem yang baik beberapa Simbol yang digunakan di DFD antara lain:

1. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Sistem pasti mempunyai batas sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (External Entity) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

2. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (process) , simpanan data (Data Store) dan kesatuan luar (External Entity). Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

3. Proses (*Proceses*)

Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang,mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

4. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa:

A. Suatu file atau database di sistem komputer.
B. Suatu arsip atau catatan manual.
C. Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
D. Suatu table acuan manual.
E. Suatu agenda atau buku.

Dalam membaca suatu DFD kita harus memahami dulu elemen-elemen yang menyusun suatu DFD. Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu:

1. Proses

yaitu aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alas an bisnis yang spesifik, biasa berupa manual maupun komputerisasi.

2. *Data Flow*

yaitu suatu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.

3. *Data Store*

yaitu Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu.Data yang mengalir disimpan dalam data store. Aliran data di update atau ditambahkan ke data store.

4. External Entity

yaitu orang, organisasi, atau sistem yang berada di luar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

4. Kamus Data

Kamus Data yaitu suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap sesuai dengan sistem,sehingga user dan analis sistem dapat mempunyai pengertian yang sama tentang proses input,output, dan komponen data. Kamus data ini sangat membantu analis untuk mendefinisikan data yang mengalir didalam sistem, sehingga dari hasil pendefinisian data tersebut itu dapat dilakukan dengan lengkap dan terstruktur.

Pada Tahap analisis ini, kamus data merupakan alat untuk komunikasi antar user dan analis sistem tentang data yang mengalir didalam suatu sistem. Yaitu tentang data yang masuk pada suatu sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh user. Sementara itu pada tahap perancangan sistem kamus data digunakan untuk merancang input,laporan dan database. Pembentukan kamus data berdasarkan atas alur data yang terdapat pada DFD (*Data Flow Diagram*). Alur data DFD (*Data Flow Diagram*) ini bersifat global,dimana DFD (*Data Flow Diagram*) ini hanya menunjukan nama alur datanya saja tanpa menunjukan struktur dari alur data tersebut. Untuk menunjukan struktur dari alur data secara terinci untuk itu dibentuk lah kamus data yang didasarkan pada alur data di dalam DFD (*Data Flow Diagram*).

5. Perancangan Basis Data

Basis Data (Database) yaitu kumpulan data yang saling behubungan. Hubungan antar data dapat ditunjukan dengan adanya field/kolom,kolom kunci dari tiap file/table yang ada. Dalam satu file atau table terdapat record-record yang sejenis,sama besar, sama bentuk, yang merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record (umumnya digambarkan sebagai basis data) terdiri dari field yang saling berhubungan menunjukan bahwa field tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan disimpan dalam satu record.

1. Normalisasi
   Perancangan ini merupakan proses pengelompokan data kedalam bentuk table data atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi. Pembentukan normalisasi ada beberapa langkah yaitu:
   1. Bentuk Normal ke satu (*First Normal Form/1-NF*)
      Dalam tahap ini dilakukan penghilangan beberapa grup elemen yang berulang pada table agar menjadi satu harga tunggal yang berinteraksi di antara setiap baris pada suatu table, dan setiap atribut harus mempunyai nilai data yang atomic (bersifat atomic value) syarat normal kesatu (1-NF) yaitu:
      A. Menentukan *primary key* untuk table/relasi tersebut.
      B. Tiap Atributnya hanya memiliki satu pengertian.
      C. Setiap data dibentuk dalam *flat file* , data di bentuk dalam satu record nilai dari *field* berupa *atomicvalue.*
      D. Mentiadakan set atribut yang berulang atau bernilai ganda.
   2. Bentuk Normal ke dua (Second Normal Form/2-NF)
      Bentuk ini memungkinkan suatu relasi memiliki composite key yaitu relasi dengan primary key yang terdiri dari dua atau lebih atribut. Syarat normal kedua (2-NF) yaitu:
      A. Bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu.
      B. Atribut bukan kunci (*none key*) harus memiliki keterangan fungsional sepenuhnya (*Full Functional dependency*) pada kunci utama/*primary key* untuk itu membentuk normal ke dua haruslah sudah ditentukan *primary key* nya.
   3. Bentuk Normal ke tiga (*Third Normal Form/3-NF*)
      Meskipun relasi 2-NF memiliki redudansi yang lebih sedikit dari pada relasi 1-NF, namun relasi tersebut masih mungkin mengalami kendala bila terjadi anomaly peremajaan (update) terhadap relasi tersebut.

      Syarat normal ketiga (3-NF) yaitu:

A. Bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kedua.
B. Atribut bukan kunci (non-key) haruslah tidak memiliki ketergantungan transitif, dengan kata lain suatu atribut bukan kunci (non-key) tidak boleh memiliki ketergantungan fungsional terhadap atribut bukan kunci lainnya, seluruh atribut bukan kunci pada suatu relasi hanya memiliki ketergantungan fungsional terhadap primary key di relasi itu saja.

4. *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF)

Di dasari pada beberapa ketergantungan fungsional dalam suatu relasi yang melibatkan seluruh candidate key di dalam relasi tersebut. Jika suatu relasi hanya memiliki satu candidate key, maka hasil uji normalisasi sampe ke bentuk normal ketiga sudah identic dengan boyce codd normal form (BCNF). Boyce codd normal form tidak mengharuskan suatu relasi harus sudah dalam bentuk normal ketiga(3-NF), baru bisa dibuatkan ke dalam BCNF. Untuk melakukan uji BCNF hanya mengidentifikasi seluruh determinan yang ada pada suatu relasi,lalu pastikan determinan-determinan tersebut adalah candidat key. Dengan demikian, bisa dikatakan BCNF lebih baik dari bentuk normal ketiga (3-NF), sehingga setiap relasi dalam 3-NF, tetapi tidak sebaliknya,suatu relasi di dalam 3-NF belum tentu merupakan relasi di dalam BCNF.

2. Tabel Relasi

Tabel relasi adalah table yang berfungsi digunakan untuk mengelompokan data menjadi table-table yang akan dibuat untuk menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap untuk memperbaiki. Tahap ini sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun susatu sistem yang mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan baik dan memperbaiki sistem yang sedang berjalan.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Dimana pada prosedur yang dibuat tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sedang berjalan, hanya berbeda dalam penggunaan sistem komputerisasi yang dapat membantu proses penginputan, pengeditan, dan penghapusan data serta dapat mempermudah dalam hal pencarian data dan dapat memberikan pembaharuan yang diharapkan dapat memperluas cakupan pada nots gaming.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi nots gaming yang diusulkan penulis dimulai dari diagram konteks sistem, diagram arus data, kamus data, perancangan basis data, relasi tabel, sampai dengan relasi antar entitas.

4.1.3.1 Diagram Konteks

Sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan informasi, sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan dari informasi yang dihasilkan lebih jelasnya dalam diagram konteks yang diusulkan. Terdapat pada gambar 2.

4.1.3.2 Data Flow Diagram

Diagram alur data atau data flow diagram ini merupakan alat yang digunakan sebagai metodologi pengembangan sistem dengan metode terstruktur. Diagram alur data ini berfungsi untuk menggambarkan arus data dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berikut DFD yang diusulkan.Terdapat pada gambar 3.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Dalam membangun sistem informasi diperlukan data yang akurat dan informatif. Maka dari itu diperlukan perancangan basis data data dalam membangun sistem informasi ini, dalam hal ini diperlukan normalisasi serta table relasi untuk melakukan perancangan basis data.

4.1.4.1 Normalisasi

Berikut gambaran Normalisasi yang terdapat pada gambar 4.

4.1.4.2 Relasi Tabel

Berikut gambaran Relasi Tabel yang terdapat pada gambar 5.

4.1.4.3 Entitiy Relationship Diagram

Berikut gambaran ERD yang terdapat pada gambar 6.

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan perancangan model aplikasi sebelum program dibuat seutuhnya, perancangan antarmuka pada sistem ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program nantinya.

4.2.1 Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang di buat. Berikut adalah perancangan terdapat pada gambar 7.

4.2.2 Perancangan Input

Dalam perancangan *input* ini, data yang dimasukan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan.

4.2.3 Perancangan Output

Perancangan *Output* merupakan hasil dari apa yang kita Inputkan pada program yang dibuat, *Output* yang penulis maksud adalah laporan dari semua data yang telah diinputkan dan disimpan kedalam database kemudian di panggil kembali dalam bentuk laporan.

4.3 Perancangan Arsiktektur Jaringan

Arsitekrur jaringan merupakan sebuah sistem dimana sistem tersebut terdiri atas komputer (dapat berupa PC, laptop, handphone), software (sistem operasi, aplikasi) dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Suatu jaringan ini akan saling berhubungan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh user. Arsitektur jaringan yang digunakan yaitu jaringan internet, dimana jaringan internet ini merupakan jaringan komputer yang bisa dikategorikan sebagai WAN, menghubungkan berjuta komputer diseluruh dunia, tanpa batas negara, dimana setiap orang yang memiliki komputer dapat bergabung ke dalam jaringan ini hanya dengan melakukan koneksi ke penyedia layanan internet (internet service provider / ISP).

4.4 Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box.*Pengujian *Black Box* berfokus pasa persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

4.4.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box.*Pengujian *Black Box* berfokus pasa persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

4.5 Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahapan proses penciptaan *sistem* dari perancangan sistem. Implementasi sistem dapat dikategorikan kedalam dua bagian, yaitu implementasi dari perancangan sistem kepada tahap pengkodean (Bahasa pemograman) atau pembuatan *Software* dan implementasi penerapan *software* yang telah dibangun kepada instansi / lembaga yang akan menggunakan *software* tersebut.

4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi pada Nots Gaming antara lain:

1. Microsoft Windows 7
2. XAMPP 1.7.2

4.5.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi di Nots Gaming antara lain:

1. Komputer *Server*
   a. *Proccesor* Pentium® Core I3 CPU T4200 2.30 GHz.
   b. *Memory* 4 GB atau Lebih.
   c. *Harddisk* 1 Terra atau lebih.
   d. Modem
   e. *Mouse, keyboard,monitor, dan printer*
2. Komputer *Client*
   a. *Proccesor Dual Core* 2,0 GHz.
   b. *Memory* 1GB atau lebih
   c. *Harddisk* 500 GB atau lebih
   d. *Modem*
   e. *Mouse, keyboard, monitor*

4.5.3 Implementasi Basis Data

Untuk pengembangan basis data pada sistem informasi ini digunakan MySQL.

4.5.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program.

4.5.5 Implementasi Instalasi Program

Implementasi program merupakan langkah awal yang dilakukan untuk menerapkan *system* informasi yang dibuat pada sebuah *computer*, berikut merupakan langkah-langkah instalasi program:

1. Klik 2 kali file (dot).exe xampp kemudian muncul tampilan seperti dibawah ini. Pilih folder unutk tempat install, disini penulis menggunakan drive C. Kemudian install. Lihat pada gambar 8.

2. Proses instalasi sedang berjalan Lihat pada gambar 9.

3. Proses instalasi selesai kemudian muncul dialog pilih “y” dan enter Lihat pada gambar 10.

4. Untuk keluar dari menu instalasi xampp gunakan huruf “X”. Lihat pada gambar 11.

5. Xampp sudah terinstal di komputer dan control panel xampp akan muncul dengan sendirinya.

Lihat pada gambar 12.

6. Kemudian untuk menjalankan program yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem informasi praktek kerja industri jalankan *Apache server* dan *MySql* dengan meng-klik tombol star. Lihat pada gambar 13.

4.5.6 Penggunaan Program

Setelah dilakukan proses instalasi program pada sistem informasi penjualan ini selesai dilakukan, maka selanjutnya kita bisa menggunakan sistem informasi penjualan ini. Untuk memperjelas penggunaan

sistem informasi ini, berikut penjelasan penggunaan program :

1. Form Registrasi Member

Untuk registrasi member. Calon member cukup mengisi email, nama dan password. Setelah itu calon member akan mendapatkan email konfirmasi untuk melakukan pembayaran.
Lihat pada gambar 14.

2. Form Pembayaran pendaftaran member
Setelah mendapat email konfirmasi pembayaran. Member melakukan pembayaran pendaftaran dan melakukan konfirmasi seperti form di bawah ini. Admin akan menerima pembayaran dan setelah itu member dapat login ke halaman member. Lihat pada gambar 15.

3. Form Login Member
Untuk login member mengisi username yang berupa email dan password. Jika username dan password benar maka login berhasil jika salah maka akan muncul pesan username atau password salah. Lihat pada gambar 16.

4. Form Perpanjang member
Untuk perpanjangan member cukup melakukan pembayaran setiap awal bulan sebesar 25000 dan melakukan konfirmasi pembayaran perpanjangan member dengan mengisi form ada seperti gambar di bawah ini. Setelah diisi admin akan menerima pembayaran dari member. Lihat pada gambar 17.

5. Form order produk
Member yang akan order produk. Member memilih barang yang akan di order dan mengisi form seperti gambar dibawah ini. Untuk keterangan atau costume produk akan dikenakan biaya tambahan sebesar 50000. Lihat pada gambar 18.

6. Form Check out
Setelah memilih produk yang akan di order member mengisi form check out untuk informasi pengiriman barang. Lihat pada gambar 19.

7. Form tambah barang
Berikut ini form untuk tambah data barang yang ada dihalaman admin. Admin hanya mengisi form yang ada di bawah ini. Lihat pada gambar 20.

8. Form laporan member
Untuk menampilkan laporan member. Admin tinggal memilih bulan masuk member seperti gambar dibawah ini. Lihat pada gambar 21.

9. Form laporan perpanjang member
Untuk menampilkan laporan perpanjangan member. Admin tinggal memilih bulan perpanjanga member seperti gambar dibawah ini. Setelah itu klik cetak laporan Lihat pada gambar 22 dan 23.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan analisis terhadap komunitas NOTS Gaming Bandung yang sedang berjalan serta mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan sistem yang dari manual ke terkomputerisasi, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran dalam peningkatan kinerja sistem yang telah ada.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dan analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan adanya Sistem Informasi NOTS Gaming ini, kekurangan pada sistem yang berjalan sebelumnya yang dilakukan secara manual dapat diatasi dengan baik sehingga mempermudah proses pengelolaan data menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Sistem informasi NOTS Gaming yang dibuat sudah mempunyai media penyimpanan data berupa database sehingga diharapkan dapat meminimalisasi kemungkinan hilangnya data.
3. Dengan adanya sistem informasi NOTS Gaming ini diharapkan proses pendaftaran dapat teroganisir dengan baik terutama kepada calon member yang berada diluar bandung bisa dengan mudah melakukan pendaftaran.
4. Dengan adanya sistem informasi Berbasis Web ini tifosi dapat mempermudah melakukan pemesanan *souvenir* yang dikelola NOTS Gaming.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan desain tampilan web agar tidak bosan dan mendapatakan banyak calon member di NOTS Gaming.
2. Diharapkan program aplikasi ini selalu dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar tetap dapat digunakan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] Kadir. Abdul “Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi”, 2nd ed, Yogyakarta: Andi, 2014.

[2] Kristanto Andri, “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, 1nd ed, Yogyakarta : Gava Media, 2009.

[3] S.A. Rosa dan Shalahuddin M, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek”,2nd ed, Bandung : Informatika, 2014

[4] Soleh. Anasari, “Panduan Sistem Informasi Akademik Sekolah”, 2nd ed, Makasar : Loko Media, 2013.

[5] Basuki Awan Pribadi“Kolaborasi Codeigniter & Bloodstrap Membangun Aplikasi PSB Sekolah” , Yogyakarta : Pasirian , 2014

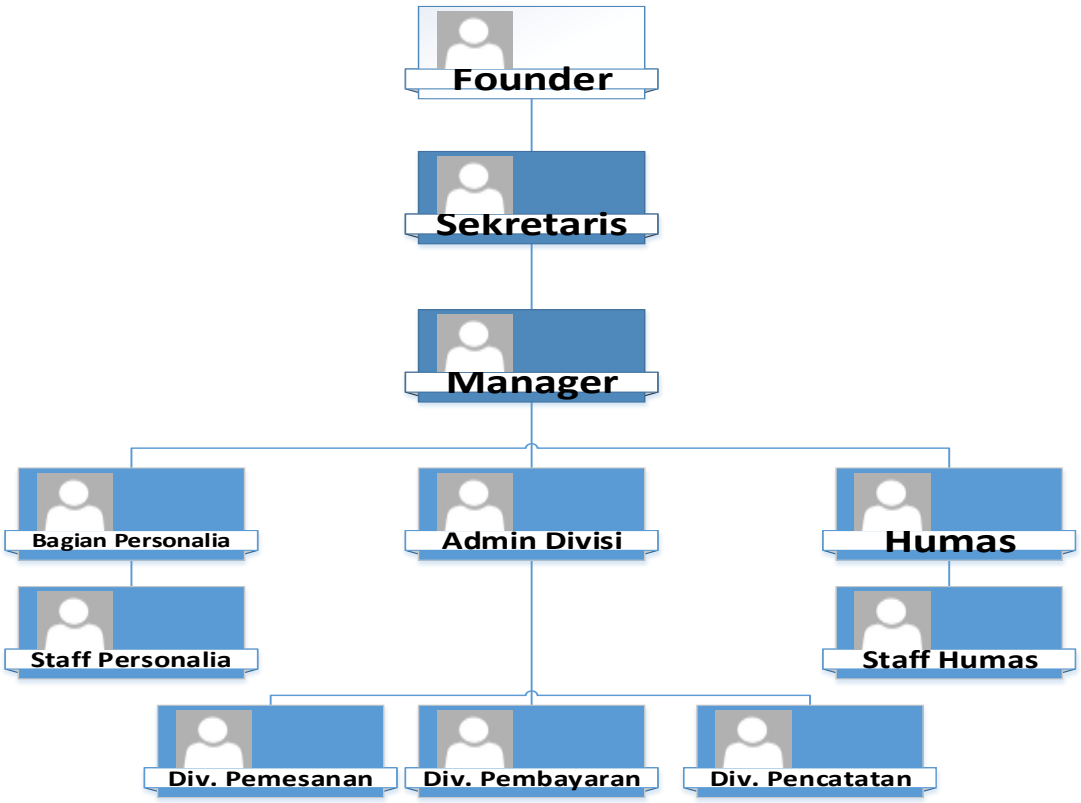
[6] Prasetio Adhi , “Buku Pintar Pemograman Web”, Surabaya : MEDIAKITA , 2011

[7] Sugiri, dan Saputro, Haris, “Pengelolahan Database MySQL dengan PhpMyAdmin”,Yogyakarta : Garaha Ilmu, 2009.

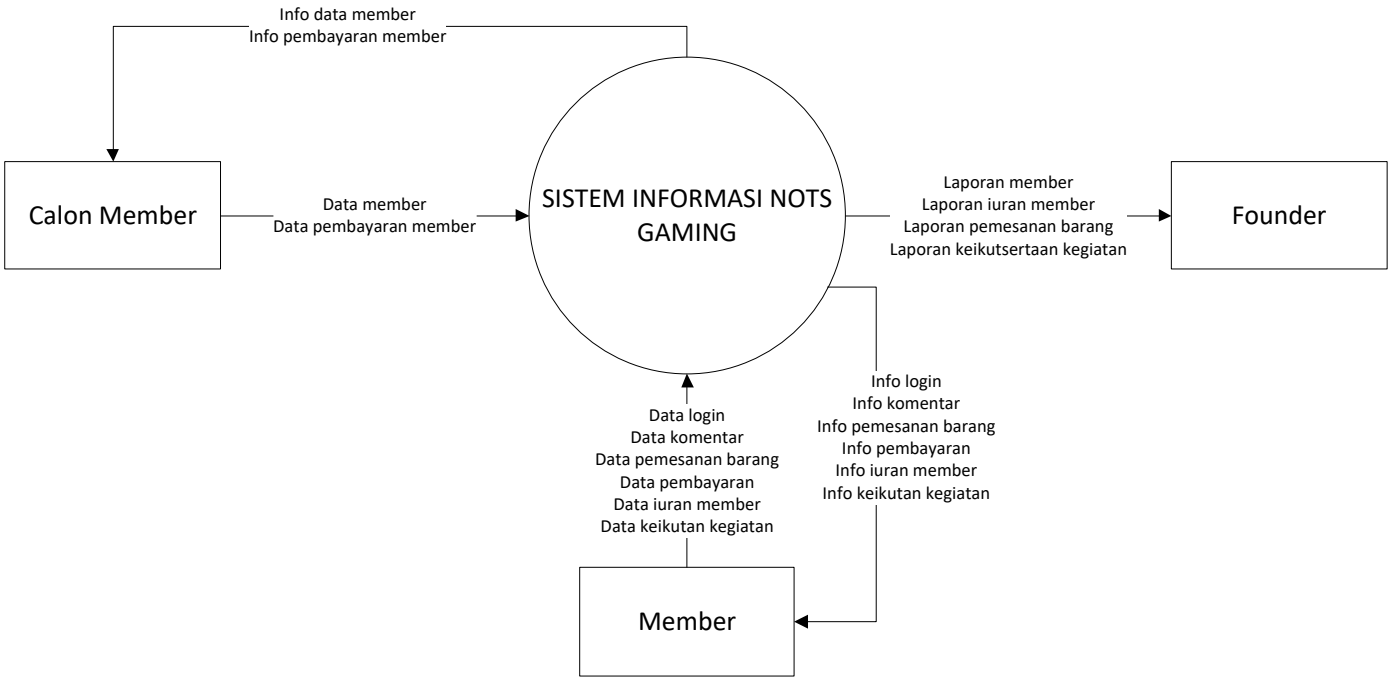
[8] Bunafit, Nugroho,”Membuat Website Klinik Online PHP, MySQL, dan Dreamweaver (Panduan Membuat Web E-Commerce)”, Jakarta : Alif Media, 2014.

[9] Jogiyanto. Hartono, “Analisis dan Desain Sistem Informasi. Edisi III”, Yogyakarta: ANDI, 2010.

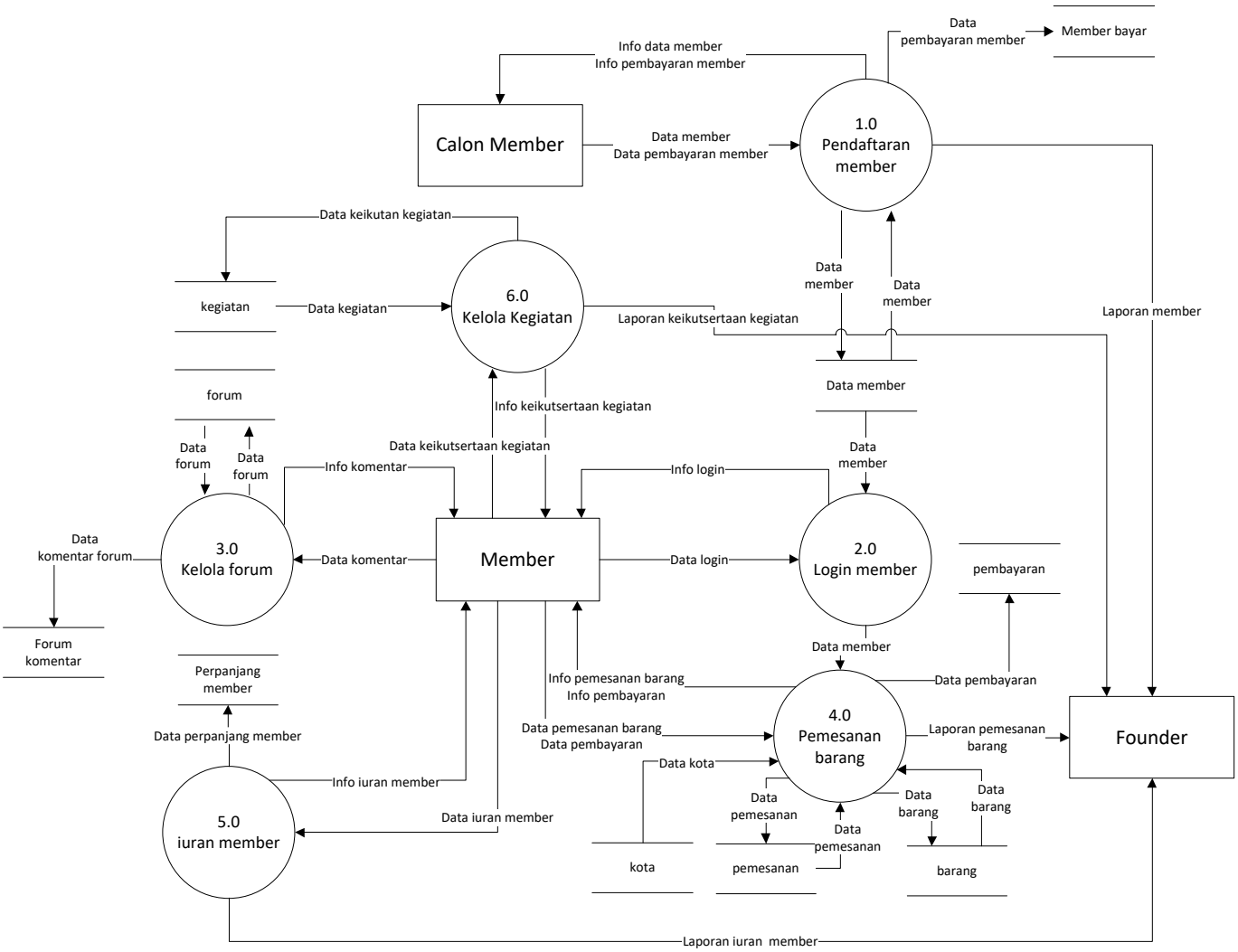
DAFTAR GAMBAR



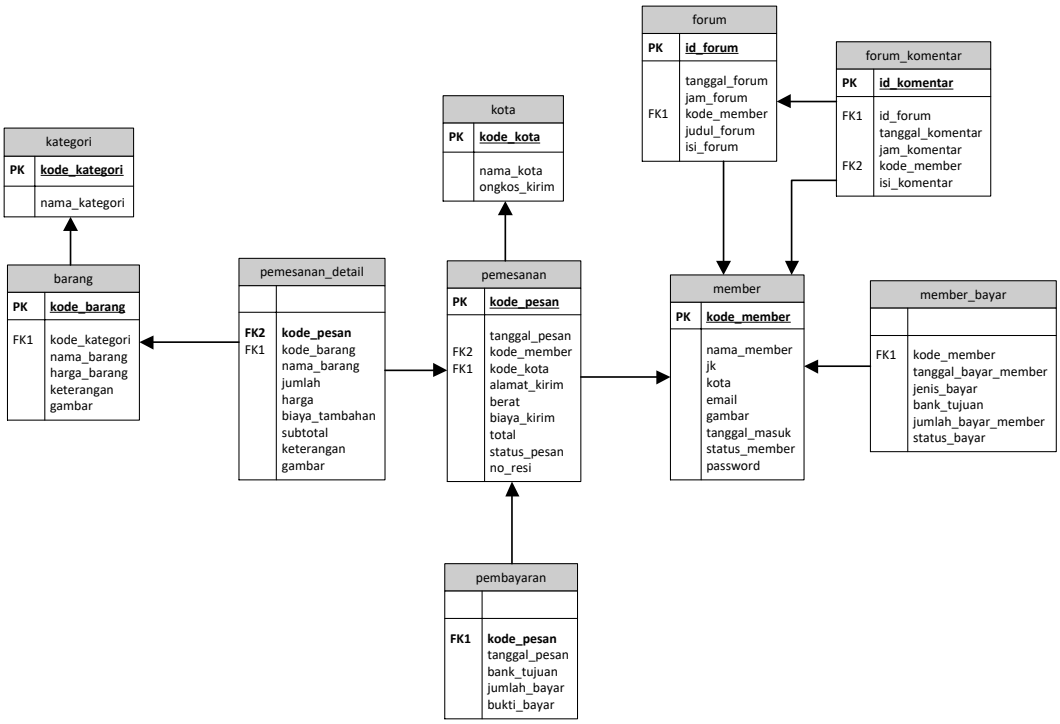
Gambar 1 Struktur Organisasi



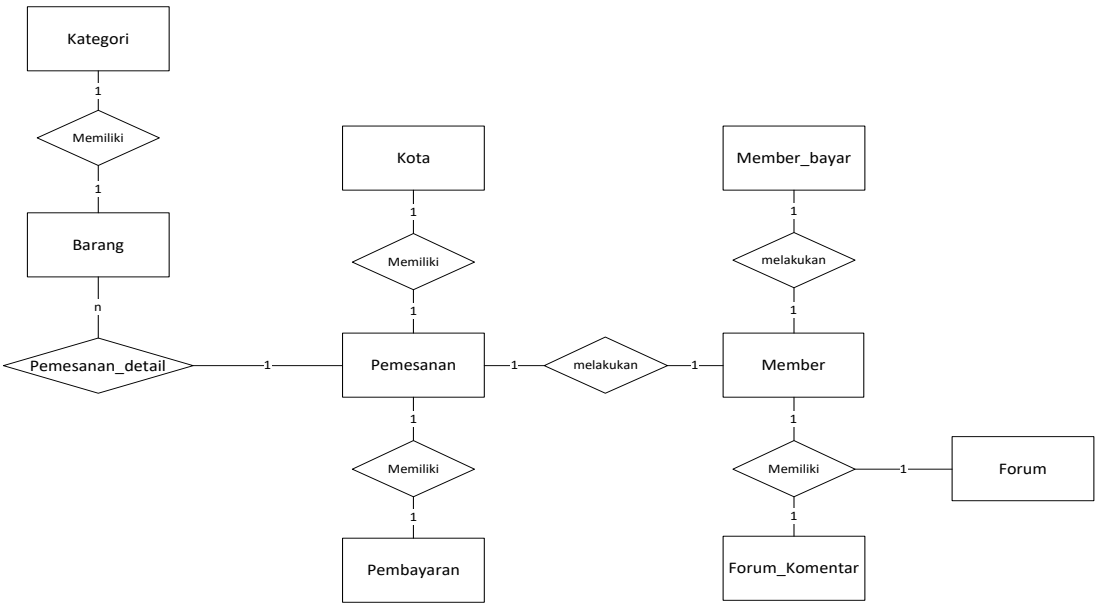
Gambar 2 Diagram Konteks yang di usulkan



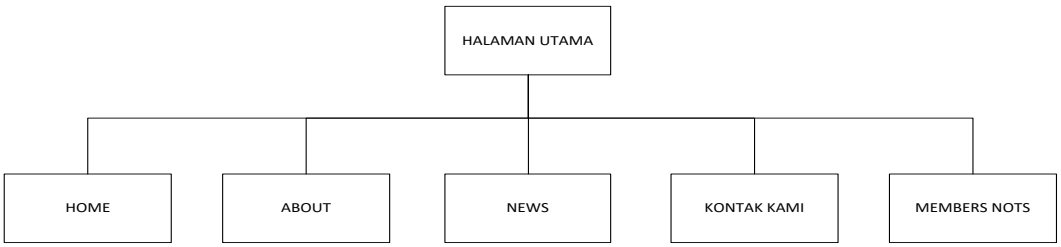
Gambar 3 DFD Level 1 yang di usulkan

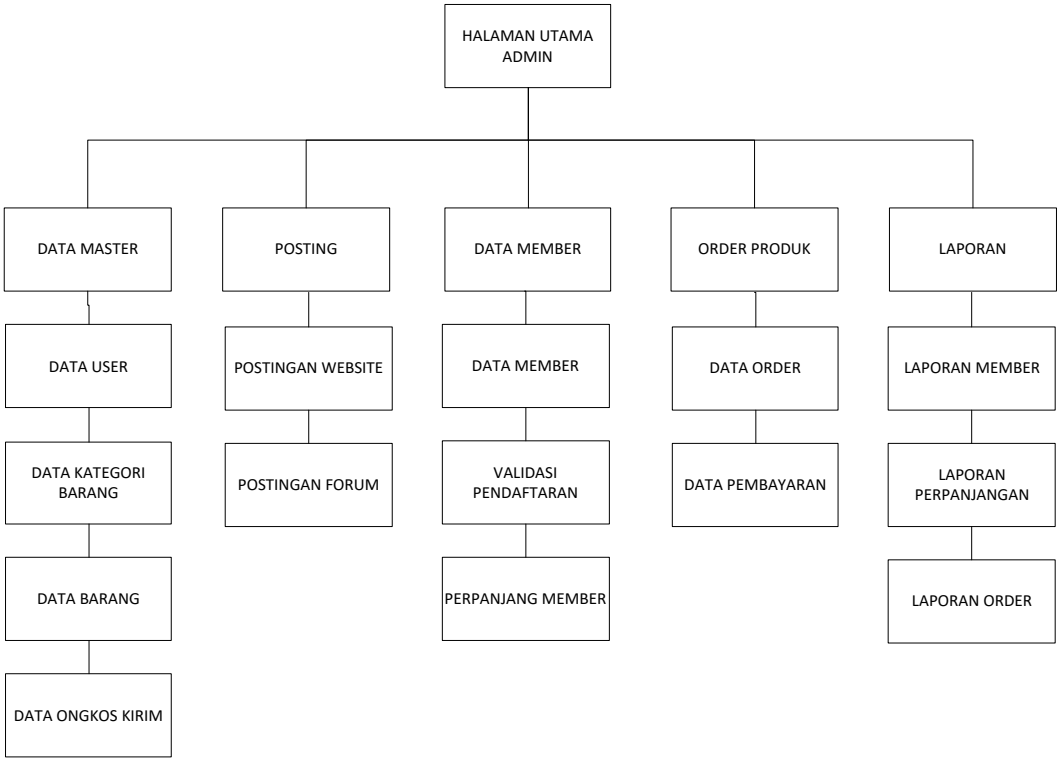


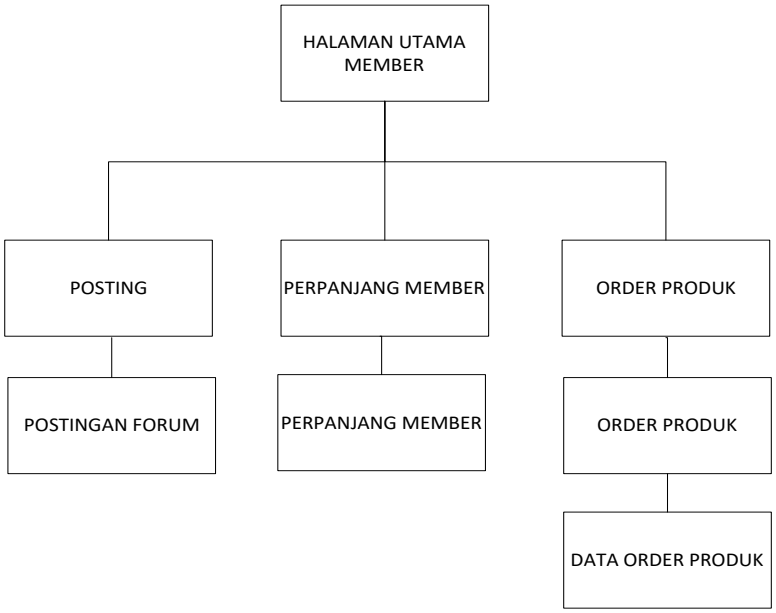
Gambar 4 Relasi Tabel



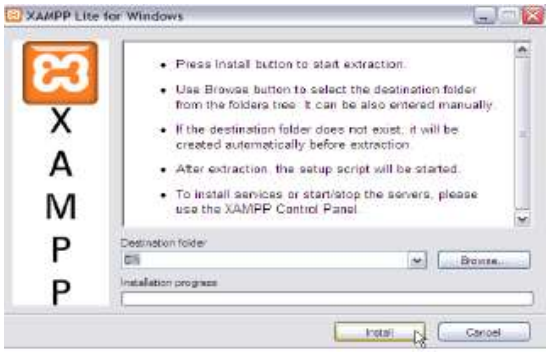
Gambar 5 ERD


HALAMAN UTAMA
HOME
ABOUT
NEWS
KONTAK KAMI
MEMBERS NOTS


HALAMAN UTAMA ADMIN
DATA MASTER
DATA USER
DATA KATEGORI BARANG
DATA BARANG
DATA ONGKOS KIRIM
POSTING
POSTINGAN WEBSITE
POSTINGAN FORUM
DATA MEMBER
DATA MEMBER
VALIDASI PENDAFTARAN
PERPANJANG MEMBER
ORDER PRODUK
DATA ORDER
DATA PEMBAYARAN
LAPORAN
LAPORAN MEMBER
LAPORAN PERPANJANGAN
LAPORAN ORDER



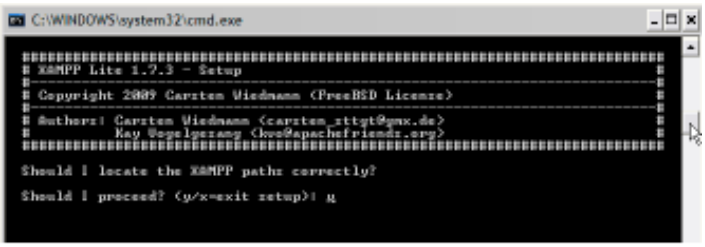
Gambar 6 Struktur Menu



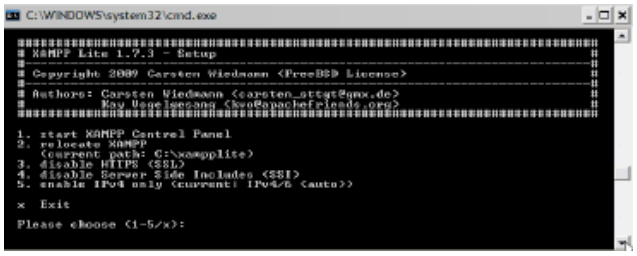
Gambar 7 Instalasi Proses 1



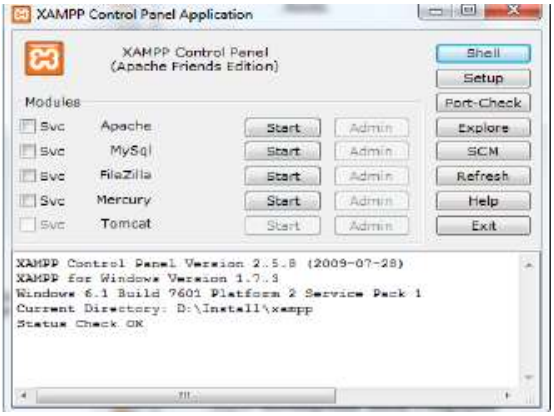
Gambar 8 Instalasi Proses 2



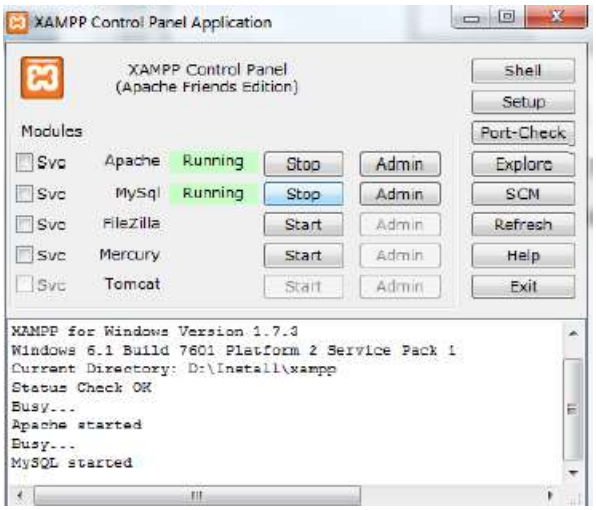
Gambar 9 Instalasi Proses 3



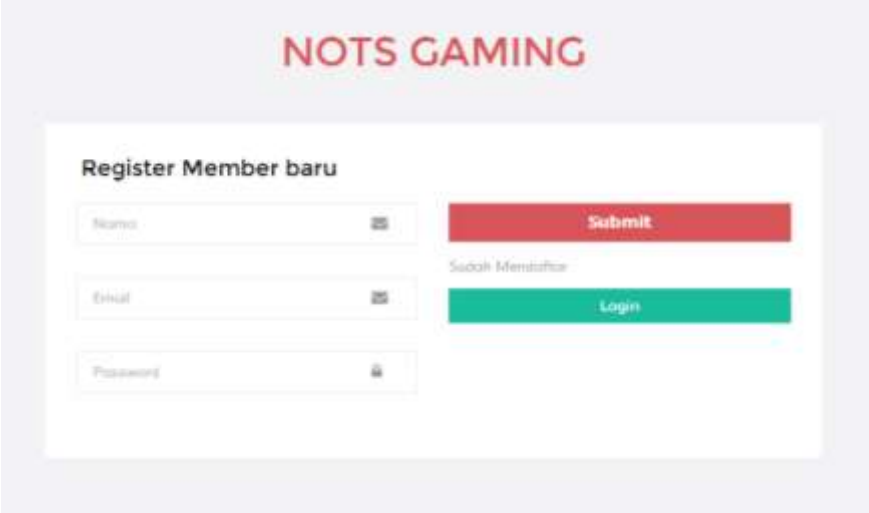
Gambar 10 Instalasi Proses 4



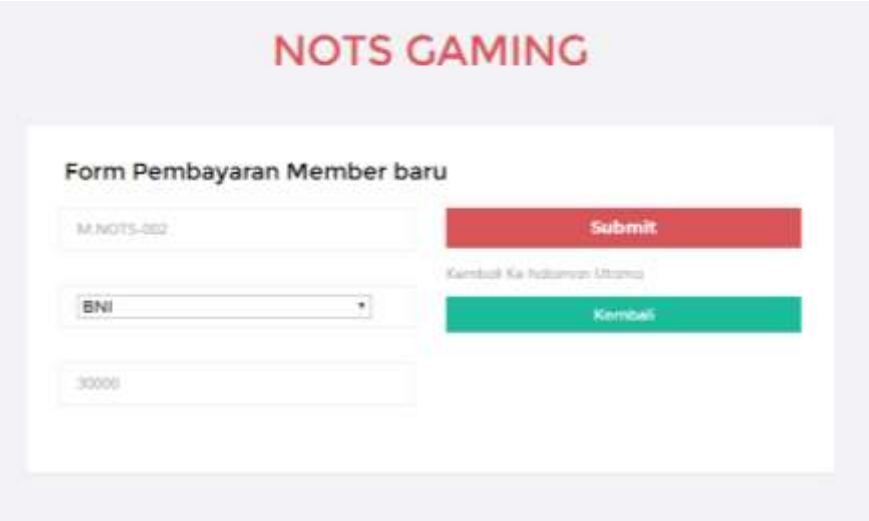
Gambar 11 Instalasi Proses 5



Gambar 12 Instalasi Proses terakhir



Gambar 13 Registrasi Member



Gambar 14 Form Pembayaran daftar member



Gambar 15 Form Login Member



Gambar 16 Form perpanjang member



Gambar 17 Form Order produk



Gambar 18 Form checkout



Gambar 19 Form Tambah barang



Gambar 20 Form Laporan Member



Gambar 21 Form Laporan Perpanjang Member



Gambar 22 Laporan Order Member

LAPORAN MEMBER BARU

Periode Bulan Masuk : December 2016

Kode Member	Nama Member	Jk	Kota	Email
M.NOTS-001	Agung	L	Jakarta	okikurniawan9@gmail.com
M.NOTS-002	Ogan			okikurniawan9@gmail.com

Tanggal Cetak Laporan 17 / 12 / 2016

Mengetahui
Owner Nots Gaming

(.....)

Bertanggung Jawab
Admin

Admin Nots

Gambar 23 Laporan Member Baru



LAPORAN PERPANJANGAN MEMBER NOTS GAMING

Periode Bulan Perpanjangan : December 2016

Kode Member	Nama Member	Tanggal Bayar	Jumlah	Status
M.NOTS-001	Agung	2016-12-23	25000	Sudah Diterima

Tanggal Cetak Laporan 17 / 12 / 2016

Mengetahui
Owner Nots Gaming

(.....)

Bertanggung Jawab
Admin

Admin Nots

Gambar 24 Laporan Perpanjang Member



LAPORAN ORDER MEMBER NOTS GAMING

Periode Bulan Order : December 2016

Kode Order	Kode Member	Nama Member	Tanggal Order	Total Order	Status
P-09122016-001	M.NOTS-001	Agung	2016-12-09	1440000	Barang Terkirim
P-12122016-002	M.NOTS-001	Agung	2016-12-12	1280000	Barang Terkirim
P-17122016-003	M.NOTS-002	Ogan	2016-12-17	1150000	Pilih Barang
			TOTAL ORDER :	3870000	

Tanggal Cetak Laporan 17 / 12 / 2016

Mengetahui
Owner Nots Gaming

(.....)

Bertanggung Jawab
Admin

Admin Nots

Gambar 25 Laporan Order Produk