DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR SIMBOL ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 5

1.2.1 Identifikasi Masalah 5

1.2.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian 6

1.3.1 Maksud Penelitian 6

1.3.2 Tujuan Penelitian 6

1.4 Kegunaan Penelitian 7

1.4.1 Kegunaan Praktis 7

1.4.2 Kegunaan Akademis 8

1.5 Batasan Masalah 8

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian 9

1.6.1 Lokasi Penelitian 9

1.6.2 Waktu Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORI 10

2.1 Penelitian Terdahulu 10

2.2 Konsep Dasar Sistem 11

2.2.1 Definisi Sistem 11

2.2.2 Bentuk Umum Sistem 12

2.2.3 Karakteristik Sistem 12

2.3 Definisi Informasi 14

2.4 Definisi Sistem Informasi 15

2.4.1 Komponen Sistem Informasi 15

2.5 Metode Pendekatan Sistem 17

2.5.1 Pendekatan Obyek 18

2.5.2 Pendekatan Terstruktur 18

2.5.2.1 Alat Teknik Pengembangan Sistem 19

2.5.3 Perbandingan Pendekatan Berorientasi Objek dan Terstruktur 21

2.6 Metode Pengembangan Sistem 22

2.6.1 Model *Prototype* 22

2.6.1.1 Kelebihan dan kelemahan *Prototype* 24

2.6.2 Model RAD (*Rapid Application Development*) 25
2.6.2.1 Kelebihan dan kelemahan RAD 27
2.7 Pengertian Game 28
2.7.1 Sejarah Game 30
2.7.2 Jenis-jenis Game 34
2.7.3 Genre Game 35
2.8 Pengertian Pengembangan Sistem 38
2.8.1 Teknologi Web 40
2.8.2 Konsep Pemograman Web 40
2.8.3 Pemograman Web 41
2.8.3.1 HTML (*Hyper Text Markup Language*) 42
2.8.3.2 PHP (*Personal Home Page*) 43
2.8.3.3 Bloodstrap 45
2.8.3.4 HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) 45
2.8.3.5 URL (*Uniform Resource Locator*) 45
2.8.4 Web Server 46
2.8.5 Web Browser 48
2.9 Perangkat Lunak Pendukung 49
2.9.1 XAMPP 49
2.9.2 Database MySQL 49
2.9.3 Adobe Dreamweaver 50
2.9.4 Adobe Photoshop 52

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN 53

3.1 Objek Penelitian 53

3.1.1 Sejarah Singkat 54

3.1.2 Visi dan Misi 56

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan 57

3.1.4 Deskripsi Tugas 57

3.2 Metode Penelitian 59

3.2.1 Desain Penelitian 59

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 60

3.2.2.1 Sumber Data Primer 60

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder 60

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 60

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 60

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 61

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Pengembangan 64

3.2.4 Pengujian Software 69

3.3 Analisis Sitem yang Berjalan 70

3.3.1 Analisis Dokumen 71

3.3.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan 73

3.3.2.1 Flowmap 74

3.3.2.2 Diagram Konteks 78

3.3.2.3 Data Flow Diagram 78

3.3.3 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan 82

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 83

4.1 Peracangan Sistem 83

4.1.1 Tujuan perancangan Sistem 83

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 83

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan 84

4.1.3.1 Diagram Konteks 84

4.1.3.2 Data Flow Diagram 85

4.1.3.3 Kamus Data 90

4.1.4 Perancangan Basis Data 92

4.1.4.1 Normalisasi 92

4.1.4.2 Relasi Tabel 95

4.1.4.3 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 96

4.1.4.4 Struktur File 96

4.1.4.5 Kodefikasi 103

4.2 Peracangan Antar Muka 104

4.2.1 Struktur Menu 105

4.2.2 Perancangan Input 106

4.2.3 Perancangan Output 109

4.3 Peracangan Arsitektur Jaringan 111

4.4 Pengujian 112
4.4.1 Rencana Pengujian 112
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian 113
4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 117
4.5 Implementasi 118
4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak 118
4.5.2 Implementasi Perangkat Keras 118
4.5.3 Implementasi Basis Data 119
4.5.4 Implementasi Antar Muka 123
4.5.5 Implementasi Instalasi Program 126
4.5.6 Penggunaan Program 128
BAB V KESIMPULAN 136
5.1 Kesimpulan 136
5.2 Saran 137
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN