

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS GAME BATTLEFIELD BERBASIS WEB

Ichwan Setiadi

Manajemen Informatika, AMIK BSI

JAKARTA

Jl. Kamal Raya No.18, Cengkareng
Barat, Cengkareng, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta

ichwan1981@gmail.com

Aryo Tunjung Kusumo

Manajemen Informatika, AMIK BSI

KARAWANG

Jln. Ahmad Yani No.98 Karawang,
Kab. Karawang, Jawa Barat
aryo.atk@bsi.ac.id

Baginda Oloan Lubis

Manajemen Informatika, AMIK BSI

JAKARTA

Jl. Kamal Raya No.18, Cengkareng
Barat, Cengkareng, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta

baginda.bio@bsi.ac.id

Agus Salim

Manajemen Informatika, AMIK BSI

JAKARTA

Jl. Kamal Raya No.18, Cengkareng
Barat, Cengkareng, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta

agus.salim@bsi.ac.id

ABSTRAK — Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi melaju dengan cepatnya. Adapun komputer yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, saat mencapai kemajuan pembuatan software. Komunitas game battlefield adalah komunitas yang berkembang karena adanya rasa cinta dan banyaknya penggemar akan game battlefield ini. Permasalahan yang dimiliki oleh komunitas game battlefield adalah kurangnya media yang dapat menampung wadah tersebut agar dapat dilihat oleh orang banyak. Jika melalui media cetak ataupun media lainnya sangat terbatas sehingga informasi yang diperoleh kurang update dan biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan melalui website. Komunitas game battlefield membutuhkan sekali adanya suatu informasi yang menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para pecinta game tersebut. Untuk itulah maka penulis mencoba membuat rancangan sistem informasi komunitas game battlefield berbasis web. Rancangan sistem ini menggunakan metode prototype. Sistem Informasi yang dirancang ini merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam komunitas game battlefield serta dengan sistem yang terkomputerisasi komunitas ini diharapkan akan dapat berkembang dengan pesat.

Kata Kunci: Sistem, Informasi, Komunitas Game, Battlefield

ABSTRACT — In this era of globalization, information technology drove quickly. The computer is the equipment created to facilitate the work of man, when the progress of building software. Battlefield gaming community is a thriving community for their love and many fans will battle this game. Problems are owned by the gaming community battlefield is the lack of media that can hold the container in order to be seen by many people. If through print or other media is so limited that the information obtained about the update and the cost is more expensive than via the website. The gaming community once their

battlefield requires a supporting information and provide satisfactory service for the lovers of the game. For that reason, the author tries to create a community information system design web-based gaming battlefield. The design of this system using prototype method. Information designed this system is the best solution to solve the problems that exist in the battlefield as well as the gaming community with a computerized system that this community is expected to grow rapidly.

Kata Kunci: System, Information, Community Game, Battlefield

PENDAHULUAN

Game battlefield adalah serangkaian game FPS yang diawali dengan game multiplatform battlefield 1942. Seri ini dikembangkan oleh perusahaan Swedia, EA Digital Illusions CE atau yang biasa disebut DICE. Game ini difokuskan pada area permainan yang besar, kerjasama tim dan pengendalian kendaraan, serta multiplayer. Battlefield 1942 ini dirilis pada tanggal 10 September 2002, yang menggunakan Refractor game engine, game ini di buat berdasarkan dari Perang Dunia Kedua (biasa disingkat PD II) game tersebut adalah game serial pertama dari beberapa serial game lainnya, karena dalam game ini semua peralatan perang mulai dari senjata sampai kendaraan perang pun di adopsi dari perang dunia kedua tersebut. Sedangkan sejarah perang dunia kedua adalah konflik militer global yang terjadi mulai pada tanggal 1 September 1939 sampai 2 September 1945 yang melibatkan sebagian besar negara di dunia, termasuk semua kekuatan-kekuatan besar yang dibagi menjadi dua aliansi militer yang berlawanan yaitu Sekutu dan Poros. Perang ini merupakan perang terbesar sepanjang sejarah dengan lebih dari 100 juta personel. Dalam keadaan “perang total,” pihak yang terlibat mengerahkan seluruh bidang ekonomi, industri, dan kemampuan ilmiah untuk melayani usaha perang, menghapus perbedaan antara sipil dan sumber-sumber militer. Lebih dari tujuh puluh juta

orang, mayoritas warga sipil, tewas. Hal ini menjadikan Perang Dunia II sebagai konflik paling mematikan dalam sejarah manusia.

Umumnya dapat dikatakan bahwa peperangan dimulai saat Jerman menginvasi Polandia pada tanggal 1 September 1939, dan berakhir pada tanggal 14 Agustus 1945 pada saat Jepang menyerah kepada tentara Amerika Serikat. Secara resmi PD II berakhir ketika Jepang menandatangani dokumen Japanese Instrument of Surrender di atas kapal USS Missouri pada tanggal 2 September 1945, 6 tahun setelah perang dimulai.

Komunitas game battlefield adalah komunitas atau organisasi yang berkembang karena adanya rasa cinta akan game tersebut. Permasalahan yang dimiliki oleh komunitas ini adalah kurangnya media yang dapat menampung wadah tersebut agar dapat dilihat oleh orang banyak.

Jika melalui media cetak ataupun media lainnya sangat terbatas sehingga informasi yang diperoleh kurang update dan biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan melalui website, seiring dengan bertambahnya penggemar serial game battlefield ini maka dibuatlah komunitas Game Battlefield atau organisasi yang berkembang karena banyaknya peminat akan game ini.

LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Web

Menurut Soetejo (2012:11) “website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.” Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi.

B. HTML

Menurut Shalahuddin (2008:19) “HTML atau Hypertext Markup Language adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi)”. Dokumen HTML harus disimpan dengan ekstensi .htm atau .html. HTML memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman web. Penulisan tag-tag HTML dapat menggunakan huruf besar atau huruf kecil, karena HTML tidak case sensitive (membedakan huruf besar dan huruf kecil memiliki maksud berbeda).

Secara sederhana HTML terdiri dari dua bagian, yaitu header dan body, struktur HTML diapit oleh tag awal <HTML> dan tag akhir </HTML>. Setiap dokumen HTML memiliki struktur dasar atau susunan file sebagai berikut:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
...Informasi tentang dokumen HTML
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
...Informasi yang akan ditampilkan didalam browser website
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

C. Web Browser

Menurut Soetejo (2012b:19) “Web browser disebut juga penjelajah web, adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web”. Peramban web yang populer adalah Microsoft Internet Explorer dan Mozilla Firefox. Peramban web adalah jenis perantara pengguna yang sering digunakan. Wide web sendiri adalah kumpulan jaringan berisi dokumen dan tersambung satu dengan yang lain. Di internet banyak betebaran macam-macam web browser dengan beberapa kelebihan dan kekurangan, dengan mencobanya satu persatu, lalu berganti memakai web browser jenis lain secara berkala anda dapat mengenali keunikan masing-masing dan apa saja macam-macam web browser tersebut.

D. PHP (HiperText Preprocessor)

Menurut Setiawan (2012:127) “PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini”. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB untuk manajemen forum dan MediaWiki, software di belakang Wikipedia. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP, seperti: Mambo, Joomla, Postnuke dan Xaraya.

PHP adalah salah satu bahasa script yang dieksekusi di sisi server web (web-side) yang didesain khusus untuk aplikasi web seperti JSP, Perl(.pl), dan ASP. Script PHP dieksekusi di server dan menghasilkan output (jika ada) dalam bentuk HTML yang dikirimkan oleh server web ke client/browser. Dengan cara ini, kode PHP yang disimpan di server tidak akan terlihat oleh client.

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu, PHP masih bernama FI (Form Interpreter), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengelolah data form dari web. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perlisian kode sumber ini menjadi open source banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

E. MySQL

Menurut Nugroho (2009a:91) MySQL (My Structured Query Language) adalah sebuah program pembuat dan pengelola database atau yang sering disebut dengan DBMS (Database Managemet System), sifat dari DBMS ini adalah Open Source. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform linux, dengan adanya perkembangan dan banyaknya pengguna serta lisensi dari database ini adalah Open Source, maka para pengembang kemudian merilis versi Windows.

Selain itu MySQL juga merupakan program yang database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multiuser (banyak pengguna). Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa query (permintaan) standar SQL (Structured Query Language). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur, SQL telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Posgre SQL, SQL Server dan lainnya.

F. Struktur Navigasi

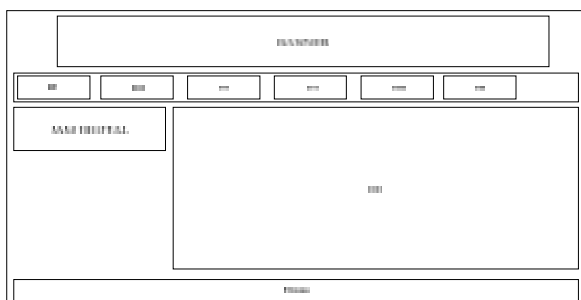
Menurut Sutopo (2007:245) "Navigasi adalah struktur bagaimana halaman web dihubungkan dengan halaman lain". Menentukan struktur navigasi merupakan hal yang sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancangan Tampilan Website

a. Rancangan Halamana Index (Home)

Index adalah halaman depan dari semua yang ada pada website. Halaman ini juga dapat disebut sebagai halaman pembuka karena pada saat website dibuka maka halaman inilah yang akan tampil sebelum halaman yang lainnya.



Gambar 5. Rancangan Halaman Index (Home)

Keterangan :

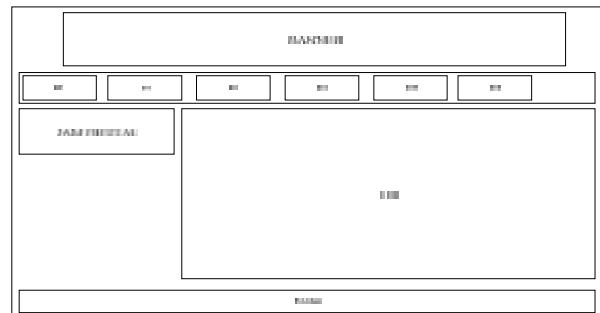
- M1. Beranda, halaman utama web
- M2. Tentang *games info*, halaman informasi seputar *game battlefield*.
- M3. *Gallery*, halaman tentang foto-foto *game battlefield*.
- M4. *Tips dan trick*, halaman tentang *tips dan trick game battlefield*.

M5. *Event*, halaman untuk menampilkan jadwal turnamen *game battlefield*.

M6. *Forum*, halaman untuk tanya jawab seputar *game battlefield*.

b. Rancangan Halaman Event

Rancangan halaman *event* adalah rancangan dimana didalamnya terdapat artikel tentang acara *game battlefield*.



Gambar 6. Rancangan Halaman Event

Keterangan :

M1. Beranda, halaman utama web

M2. Tentang *games info*, halaman informasi seputar *game battlefield*.

M3. *Gallery*, halaman tentang foto-foto *game battlefield*.

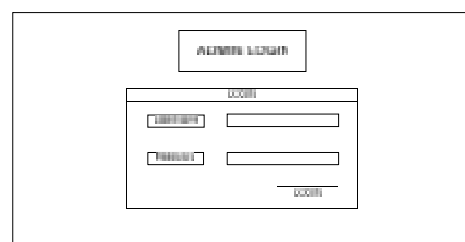
M4. *Tips dan trick*, halaman tentang *tips dan trick game battlefield*.

M5. *Event*, halaman untuk menampilkan jadwal turnamen *game battlefield*.

M6. *Forum*, halaman untuk tanya jawab seputar *game battlefield*.

a. Rancangan Halamana Login (Admin)

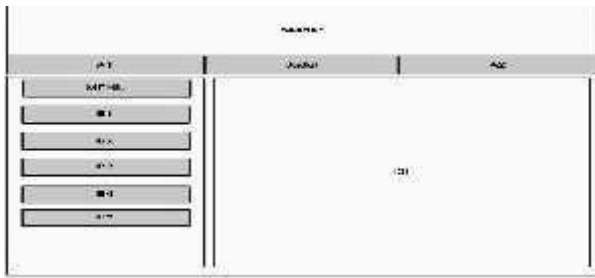
Halaman *Login* dan *website* ini merupakan halaman khusus yang dapat di akses oleh administrator. Untuk mengakses halaman tersebut, seorang admin diharuskan *login* menggunakan *password* tertentu yang ada pada halaman Administrator.



Gambar 7. Rancangan Halaman Login(Admin)

c. Rancangan Halaman Admin

Admin pada *website* ini merupakan tindak lanjut setelah proses login telah berhasil. Di dalam Admin terdapat sejumlah menu untuk menginput, mengedit, serta menghapus data yang setiap saat dapat digunakan oleh seorang admin sesuai dengan kebutuhan.



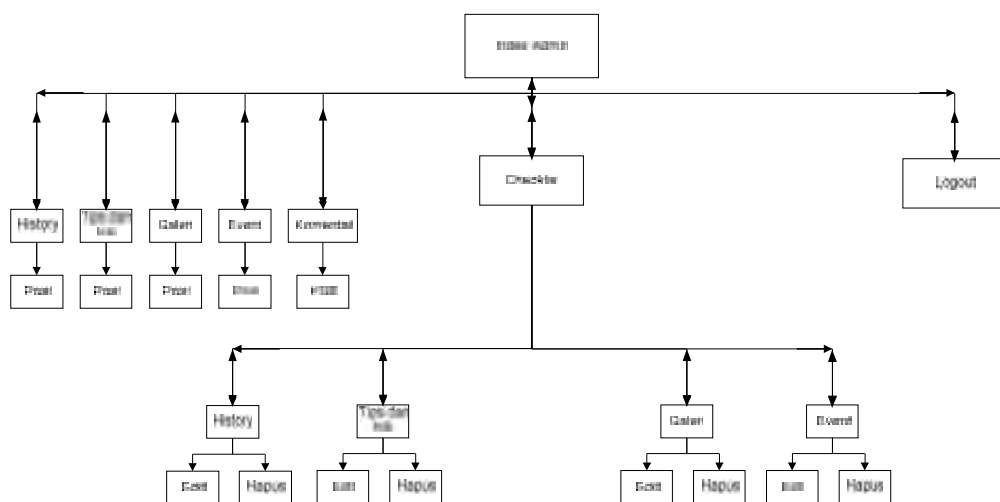
Gambar 8. Rancangan Halaman Admin

- A1. *Checklist*, halaman menu untuk mengedit dan mengolah halaman admin
- A2. *Logout*, halaman untuk keluar dari admin.
- B1. *Game info*, halaman untuk menginput tentang info game.
- B2. *Tips dan trick*, untuk menginput *tips* dan *trick* game battelfield.
- B3. *Galery*, untuk menginput photo – photo game battelfield.
- B4. *Event*, untuk menginput *event* pada game battelfield.

Keterangan :

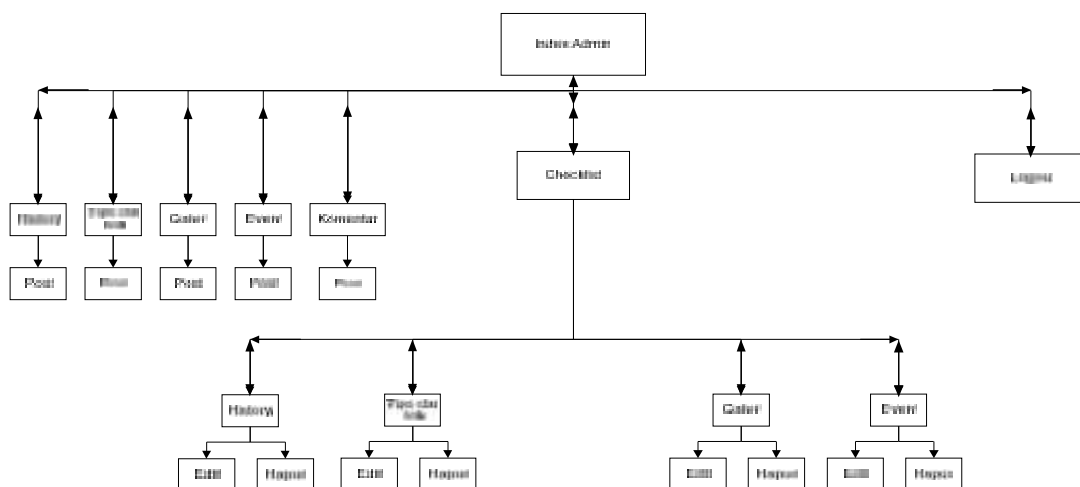
B. Rancangan Struktur Navigasi

1. Struktur Navigasi Halaman Index



Gambar 9. Struktur Navigasi Halaman Index

2. Struktur Navigasi Admin



Gambar 10. Struktur Navigasi Halaman Admin

- C. User Iterface
 - 1. Halaman Index



Gambar 11. Halaman *Index*

- 2. Halaman Game Info



Gambar 12. Halaman Game Info

3. Halaman Tips Dan Trick



Gambar 13. Halaman Tips Dan Trick

4. Halaman Galery



Gambar 14. Halaman Galery

KESIMPULAN

Dengan adanya website komunitas game battlefield ini dapat mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi seputar game battlefield bagi para pengunjung disamping dapat mempermudah interaksi antara pengunjung dan pemilik website mengenai game battlefield melalui tanya jawab sehingga bisa saling tukar pikiran seputar game battlefield.

REFERENSI

Bunafit, N. (2004). Latihan Membuat Aplikasi Website PHP & Mysql dengan Dreamweaver.

Kadir, A. (2014). From Zero to A Pro: Pemrograman Aplikasi Android.

Komputer, W. (2012). Mudah Membuat Portal Berita Online dengan PHP dan MySQL.

Setiawan, F. A. (2012). Pemrograman Internet. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Shalahuddin, M., & Rosa, A. S. (2008). Java di Web. Bandung: Informatika.

Soetejo, J. (2013). Jurus Kilat Mahir Internet. Jakarta: Dunia Komputer.

Sutopo, A. H. (2007). Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.