

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

<b>ABSTRAKS.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xiii</b>

### BAB I PENDAHULUAN

1 Latar Belakang Masalah.....	1
2 Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	3
1 Identifikasi Masalah .....	4
2 Rumusan Masalah .....	4
3 Maksud dan Tujuan Peneletian.....	5
1 Maksud Penelitian .....	5
2 Tujuan Penelitian .....	5
4 Kegunaan Penelitian.....	6
1 Kegunaan Praktis .....	7
2 Kegunaan Akademis .....	7
5 Batasan Masalah.....	8
6 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	9
7 Sistematika Penulisan.....	10

### BAB II LANDASAN TEORI

1 Penelitian Terdahhulu.....	11
2 Teori Umum.....	13
1 Pengertian Sistem.....	13
2.2.1.1 Karakteristik Sistem.....	13

2	Pengertian Informasi.....	15
	2.2.2.1 Kualitas Informasi.....	15
	2.2.2.2 Nilai Informasi.....	16
3	Pengertian Sistem Informasi.....	17
	2.2.3.1 Komponen Sistem Informasi.....	18
	2.2.3.2 Tujuan Sistem Informasi.....	19
3	Teori Khusus.....	21
1	Perangkat Lunak Pendukung .....	21
	2.3.1.1 Pengertian XAMPP.....	21
	2.3.1.2 Pengertian Aphase.....	22
	2.3.1.3 Pengertian MySQL.....	22
	2.3.1.4 Pengertian PHP.....	22
	2.3.1.5 Pengertian PHP MyAdmin.....	23
	2.3.1.6 Pengertian CodeIgniter.....	23
	2.3.1.7 Pengertian Framework.....	24
	2.3.1.8 Pengertian MVC.....	24
	2.3.1.9 Pengertian Web Browser.....	26
	.....	
2	Pengertian Web dan Jaringan .....	26
	2.3.2.1 Pengertian Web.....	26
	2.3.2.2 Pengertian Internet.....	27
	2.3.2.3 Pengertian Jaringan Komputer.....	28
	2.3.2.3.1 Jenis Jaringan Komputer.....	29
2.4	Definisi Yang Berkaitan Dengan Judul.....	30
	2.4.1 Pengertian Pemesanan.....	30
	2.4.2 Pengertian Penyewaan.....	30

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

3.1	Objek Penelitian.....	32
	3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	32
	3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	33
	3.1.3 Struktur Organisasi.....	34
	3.1.4 Deskripsi Tugas.....	34
3.2	Metode Penelitian.....	36
	3.2.1 Desain Penelitian.....	37
	3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....	39
	3.2.2.1 Sumber Data Primer.....	40

3.2.2.2	Sumber Data Sekunder.....	41
3.2.3	Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....	42
3.2.3.1	Metode Pendekatan Sistem.....	42
3.2.3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	42
3.2.3.3	Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....	43
3.2.4	Pengujian Software.....	45
3.3	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	46
3.3.1	Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	46
3.3.1.1	Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan.....	46
3.3.1.2	Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	47
3.3.1.3	Definisi Use Case dan Deskripsinya.....	47
3.3.1.4	Skenario Use Case Yang Sedang Berjalan.....	50
3.3.1.5	Activity Diagram.....	54
3.3.2	Evaluasi Sistem Yang Berjalan.....	56

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Latar Belakan Penelitian.....	58
4.1.1	Tujuan Perancangan Sistem.....	58
4.1.2	Gambaran Sistem Yang Diusulkan.....	59
4.1.3	Perancangan Prosedur Yang Diusulkan.....	59
4.1.3.1	Diagram Use Case Yang Diusulkan.....	60
4.1.3.1.1	Definisi Aktor dan Deskripsinya.....	60
4.1.3.1.2	Definisi Use Case dan Deskripsinya.....	61
4.1.3.1.3	Skenario Use Case Yang Diusulkan.....	62
4.1.3.2	Activity Diagram Yang Diusulkan.....	70
4.1.3.3	Sequence Diagram Yang Diusulkan.....	73
4.1.3.4	Class Diagram Yang Diusulkan.....	76
4.1.3.4	Object Diagram Yang Diusulkan.....	77
4.1.3.5	Component Diagram Yang Diusulkan.....	78
4.1.3.6	Deployment Diagram Yang Diusulkan.....	79
4.2	Perancangan Antar Muka.....	79
4.2.3	Struktur Menu.....	79
4.2.4	Perancangan Input.....	82
4.2.5	Perancangan Output.....	85

4.3	Perancangan Arsitektur Jaringan.....	86
4.4	Pengujian.....	86
4.4.3	Rencana Pengujian.....	87
4.4.4	Kasus dan Hasil Pengujian.....	88
4.4.5	Kesimpulan Hasil Pengujian.....	93
4.5	Implementasi.....	94
4.5.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	94
4.5.2	Implementasi Perangkat Keras.....	94
4.5.3	Implementasi Basis Data.....	95
4.5.4	Implementasi Antar Muka.....	98
4.1.3.5	Implementasi Halaman Utama.....	98
4.5.5	Implementasi Instalasi Program.....	100
4.5.6	Penggunaan Program.....	102

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1	Kesimpulan.....	110
5.2	Saran.....	111

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Karakteristik Sistem .....	
Gambar 2.2	Arsitektur MVC25	
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Perusahaan	32
Gambar 3.2	Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan	43
Gambar 3.3	Activity Diagram Registrasi	48

Gambar 3.4 Activity Diagram [Data Informasi Orderan](#)48

Gambar 3.5 Activity Diagram [Pembayaran](#)49

Gambar 3.6 Activity Diagram [Laporan Keuangan](#)49

Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan56

Gambar 4.2 Activity Diagram Login67

Gambar 4.3 Activity Diagram [Pengelolaan Data Anggota](#)67

Gambar 4.4 Activity Diagram [Pengelolaan Data Tari](#)68

Gambar 4.5 Activity Diagram [Pengelolaan Data Paket](#)68

Gambar 4.6 Activity Diagram [Pengelolaan Data Booking](#)69

Gambar 4.7 Activity Diagram [Laporan](#)69

Gambar 4.8 Sequence Diagram Login70

Gambar 4.9 Sequence Diagram [Pengelolaan Data Anggota](#)70

Gambar 4.10 Sequence Diagram Pengelolaan Data Tari71

Gambar 4.11 Sequence Diagram Pengelolaan Data Paket71

Gambar 4.12 Sequence Diagram Pengelolaan Data Booking72

Gambar 4.13 Sequence Diagram Pengelolaan Laporan72

Gambar 4.14 Class Diagram Yang Diusulkan73

Gambar 4.15 Component Diagram Yang Diusulkan74

Gambar 4.16 Deployment Diagram Yang Diusulkan74

Gambar 4.21 Perancangan Tampilan Login75

Gambar 4.22 Perancangan Tampilan Input Data Anggota76

Gambar 4.23 Perancangan Tampilan Input Data Tari77

Gambar 4.24 Perancangan Tampilan Input Data Paket77

Gambar 4.25 Perancangan Tampilan Input Data Booking78

Gambar 4.34 Perancangan Tampilan Output Laporan Data Orderan80

Gambar 4.37 Icon XAMPP Control Panel92

Gambar 4.37 XAMPP Control93

Gambar 4.39 PhpMyAdmin93

Gambar 4.40 Halaman Utama94

Gambar 4.41 Halaman Login94

Gambar 4.42 Halaman Menu Beranda95

- Gambar 4.43 Halaman Menu Anggota96  
Gambar 4.44 Halaman Menu Input Data Tari96  
Gambar 4.45 Halaman Menu Input Data Paket97  
Gambar 4.46 Halaman Menu Input Data Booking98  
Gambar 4.47 Halaman Menu Anggota99  
Gambar 4.48 Halaman Menu Input Data Anggota100  
Gambar 4.50 Halaman Menu Laporan101

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 1.1 Jadwal Penelitian10  
Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya46  
Tabel 3.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya46  
Tabel 3.3 Use Case [Memberikan Informasi Sewa Orderan Penampilan](#)47  
Tabel 3.4 Use Case Pembayaran48  
Tabel 3.5 Use Case Laporan49

Tabel 3.6 Tabel Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan53

Tabel 4.1 Deskripsi Aktor dan Deskripsinya60

Tabel 4.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya61

Tabel 4.3 Skenario Login62

Tabel 4.4 Skenario Pengelolaan Data Booking63

Tabel 4.5 Skenario Pengelolaan Data Tari 65

Tabel 4.6 Skenario Pengelolaan Data Paket66

Tabel 4.7 Skenario Pengelolaan Data Anggota67

Tabel 4.8 Skenario Pengelolaan Laporan69

Tabel 4.9 Rencana Pengujian86

Tabel 4.10 Pengujian Login87

Tabel 4.11 Pengujian Data Anggota88

Tabel 4.12 Pengujian Data Tari89

Tabel 4.13 Pengujian Data Paket90

Tabel 4.14 Pengujian Data Booking91

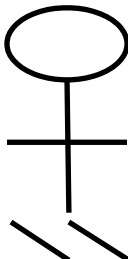




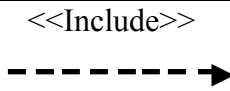
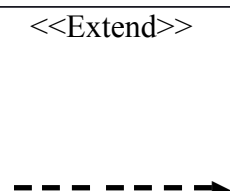
Tabel 4.15 Implementasi Perangkat Lunak92

Tabel 4.16 Kerangka Halaman Utama95

## **DAFTAR SIMBOL**


### **1. Daftar Simbol Use Case**

Simbol	Penjelasan
--------	------------

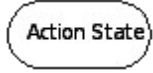

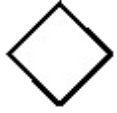


	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i>
	<i>Association</i> digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>usecase</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>actor</i> dengan <i>usecase</i>
	<i>Use Case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>usecase</i> dituliskan didalam elips tersebut
	<i>System</i> Tempat seluruh aktivitas-aktivitas sistem yang sedang berjalan.
	<i>Dependency</i> Untuk menggambarkan ketergantungan sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya.
	<i>Include</i> Menggambarkan bahwa keseluruhan dari sebuah <i>use case</i> merupakan fungsionalitas <i>use case</i> lainnya.
	<i>Extend</i> Menggambarkan hubungan antar use case dimana bahwa sebuah use case merupakan fungsionalitas use case lainnya apabila kondisi tertentu terpenuhi.

(Nugroho, *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, 2004)

## 2. Daftar Simbol Activity Diagram


Nama	Simbol	Deskripsi
<i>Initial Mode</i>		Lingkaran hitam yang merepresentasikan awal sebuah proses.

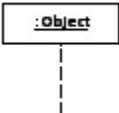
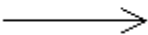
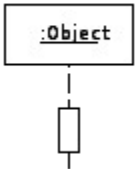
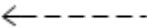



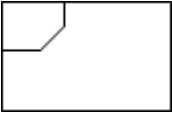
<i>Activity</i>		Simbol yang merepresentasikan langkah-langkah individual di dalam <i>activity diagram</i> .
<i>Flow</i>		Simbol berupa tanda panah yang menunjukkan alur perpindahan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.
<i>Decision dan Merge</i>		Simbol yang sama digunakan untuk dua fungsi kondisional yang berbeda, <i>Decision</i> dan <i>Merge</i> . <i>Decision</i> mengindikasikan percabangan karena adanya pemilihan aktivitas dengan alur berbeda. <i>Merge</i> mengindikasikan adanya penggabungan aktivitas untuk kembali ke jalur yang sama setelah sebelumnya dipisahkan oleh sebuah <i>decision</i> .
<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Deskripsi</b>
<i>Fork dan Join</i>		Simbol yang sama dapat diasosiasikan dengan proses paralel (dua arah). <i>Fork</i> menggambarkan dua aktivitas yang akan berjalan secara paralel. <i>Join</i> menggambarkan berakhirnya proses yang berjalan secara paralel (dua arah)
<i>Activity Final</i>		Simbol ini menunjukkan akhir dari proses pada sebuah <i>activity diagram</i> .

(Sumber: System Analysis and Design Method - Whitten and Bentley, 2007: 391)

### 3. Daftar Simbol Sequence Diagram


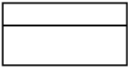

<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Deskripsi</b>
<i>Actor</i>		<i>Actor</i> adalah representasi <i>user</i> yang berinteraksi dengan sistem.

Nama	Simbol	Deskripsi
<i>Interface Class</i>	<<interface>>	Suatu notasi yang berfungsi untuk memastikan <i>class interface code</i> , agar tidak terjadi kebingungan atas jenis <i>class</i> .
<i>Controller Class</i>	<<controller>>	Setiap <i>use case</i> memiliki satu atau lebih <i>controller</i> , digambarkan sama seperti notasi <i>interface class</i> .
<i>Entity Classes</i>		Simbol yang merepresentasikan <i>class</i> pada <i>class diagram</i> .
<i>Message</i>		Berfungsi untuk menyampaikan pesan dari setiap <i>method</i> .
<i>Activity Bars</i>		Berfungsi untuk menunjukkan berapa lamanya waktu objek digunakan.
<i>Return Message</i>		Hasil dari masukan yang dimasukan oleh objek.
<i>Self-call</i>		Objek yang memanggil <i>method</i> -nya sendiri.

<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Deskripsi</b>
<i>Frame</i>		Menandakan area pada diagram yang melakukan seleksi, pengulangan, dan suatu pilihan khusus.

(Whitten and Bentley, 2007: 659)

#### 4. Daftar Simbol Class Diagram

<b>NO</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>NAMA</b>	<b>KETERANGAN</b>
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2.		<i>Class</i>	Menambahkan kelas baru pada Diagram
3.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

(Nugroho, *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, 2004)

#### Daftar Simbol Component Diagram

<b>NO</b>	<b>GAMBAR</b>	<b>NAMA</b>	<b>KETERANGAN</b>
1.		<i>Package</i>	Menambahkan paket dalam diagram.
2.		<i>Component</i>	Menggambarkan modul perangkat lunak dengan antarmuka yang didefinisikan baik.
3.		<i>Dependency</i>	Menggambarkan relasi dependency.

(Nugroho, *Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, 2004)