DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

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

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

DAFTAR SIMBOL ..... **xvi**

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 4

1.2.1. Identifikasi masalah 4

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 akademis 7

1.4.2. Kegunaan praktis 8

1.5. Batasan Masalah 8

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 9

1.6.1. Lokasi 9

1.6.2. Waktu Penelitian 10

1.7. Sistematika Penenulisan 11

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu....13

2.1.1. Definisi Perancangan Sistem....13

2.2. Konsep Dasar Sistem....14

2.2.1. Pengertian Sistem....15

2.2.2. Bentuk Umum Sistem....16

2.2.3. Klasifikasi Sistem....16

2.2.4. Elmen Sistem....17

2.2.5. Klarakteristik Sistem....18

2.3. Pengertian Informasi....19

2.3.1. Siklus informasi....21

2.4. Pengertian Sistem Informasi....21

2.4.1. Pengertian Reservasi....21

2.5. Pengertian *Reservasi*....21

2.5.1. Pengertian Karaoke....22

2.5.2. Pengertian Member....22

2.5.3. Pengertian Sistem Informasi *Reservasi*....23

2.5.4. Sistem Informasi *Reservasi* Karaoke Berbasis *Website*....23

2.6. *Electronic Commerce*....23

2.6.1. Sejarah Perkembangan *E-Commerce*....25

2.6.2. Klasifikasi *E-Commerce*....25

2.6.3. Kekurangan *E-Commerce*....27

2.7. Pengertian *Website*....30

2.7.1. Jenis-jenis *Website*....30

2.7.2. Unsur-unsur *Website*....31

2.7.3. Nama Domain/URL (Uniform Resource Locator)....31

2.7.4. Rumah Tempat *Website* (*Web Hosting*)....32

2.7.5. Bahasa Pemograman (*Scripts Program*)....32

2.7.6. Desain *Website*....33

2.7.7. Publikasi *Website* 33
2.7.8. Pemeliharaan *Website* 34
2.8. Perangkat Luak Pendukung Perancangan Sistem.....35
2.8.1. HTML 35
2.8.2.Cascading Style Sheet (CSS) 35
2.8.3. PHP 36
2.8.4. Sekilas Tentang *Mysql* 38
2.8.5. Konektivitas PHP - MySQL 39
2.8.6. Sekilas Tentang *Xampp*.....39
2.8.7. Sekilas Tentang Apache.....40
2.8.8. Sekilas Tentang *Bootsrap* 41
2.8.9. Sekilas Tentang *Sumblime Text* 41

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 43
3.1.1. Sejarah singkat Perusahaan Ranning Karaoke.....43
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....44
3.1.2.1. Visi Perusahaan.....44
3.1.2.2. Misi Perusahaan 44
3.1.3. Struktur organisasi 45
3.1.4. Deskripsi tugas.....45
3.2. Metode Penelitian.....47
3.2.1. Desain penelitian.....47
3.2.2. Jenis dan metode pengumpulan data.....48
3.2.2.1. Sumber data primer 48
3.2.2.2. Sumber data skunder 49
3.2.3. Metode pendekatan dan pengembangan sistem 49
3.2.3.1. Metode pendekatan sistem.....49
3.2.3.2. Metode pengembangan sistem.....50

3.2.3.3. Alata bantu analisis dan perencangan.....52
3.2.4. Penujian sofware.....56
3.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....56
3.3.1. Analisis dokumen.....57
3.3.2. Analisis prosedur yang sedang berjalan.....58
3.3.2.1. Prosedur Reservasi Datang Langsung.....59
3.3.2.1.1. Flowmap Reservasi Datang langsung yang sedang berjalan.....59
3.3.2.2. Prosedur Reservasi Datang Langsung.....61
3.3.2.2.1. Flowmap Datang Langsung Pembayaran 100% yang Berjalan.....61
3.3.3. Diagram Konteks.....63
3.3.3.1. Data Flow Diagram.....64
3.3.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan.....65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancanan Sistem.....68
4.1.1. Tujuan perancangan sistem.....68
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan.....68
4.1.3. Perancangan prosedur yang diusulkan.....69
4.1.3.1. Flowmap.....71
4.1.3.2. Diagram Konteks yang diusulkan.....72
4.1.3.3. Data Flow Diagram.....72
4.1.3.4. Kamus Data.....73
4.1.4. Perancanan Basis Data.....75
4.1.4.1. Normalisasi.....76
4.1.4.2. Relasi Tabel.....79
4.1.4.3. Entity Relationship Diagram (ERD).....80
4.1.4.4. Struktur file.....81
4.1.4.5. Kodifikasi.....86

4.2. Perancangan Antar Muka 86
4.2.1. Struktur menu 87
4.2.2. Perancangan input 88
4.2.3. Perancanan output 95
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 96
4.4. Pengujian 97
4.4.1. Rencana Pengujian 97
4.4.2. Kasus dan Hasil Penujian 98
4.4.3. Kesimpulan hasil pengujian 102
4.5. Implementasi 102
4.5.1. Implementasi perangkat lunak 102
4.5.2. Implementasi perangkat keras 103
4.5.3. Implementasi basis data 104
4.5.4. Implementasi antar muka 108
4.5.5. Implementasi instalasi program 110
4.5.6. Impelemtasi Penggunaan Program 118
4.5.6.1. Implementasi Antar Muka Admin 119
4.5.6.2. Implementasi Antar Muka Reservasi 123

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 127
5.2. Saran 128
DAFTAR PUSTAKA 129
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Bentuk Umum Sistem 16

Gambar 2.2 : Elmen-Elmen Sistem..... 17

Gambar 2.3: Cara Kerja Pada PHP 37

Gambar 3.1: Struktur Organisasi Perusahaan Ranning Karaoke 45

Gambar 3.2: Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype* 51

Gambar 3.3 : Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan..... 60

Gambar 3.4 : Flowmap Reservasi Datang Langsung Pembayaran 100%

Yang Berjalan 62

Gambar 3.5 : Diagram Konteks Sistem Yang Berjalan 63

Gambar 3.6 : Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 Sistem Yang Berjalan 64

Gambar 4.1 : Diagram Konteks Yang Diusulkan 72

Gambar 4.2 : Data Flow Diagram Yang Diusulkan..... 73

Gambar 4.3 : Relasi Tabel Yang Diusulkan..... 79

Gambar 4.4 : Entity Relationship Diagram..... 81

Gambar 4.5 : Struktur Menu 88

Gambar 4.6 : Desain Login Admin..... 88

Gambar 4.7 : Desain Halaman Utama Admin 89

Gambar 4.8 : Desain Halaman Validasi Reservasi 89

Gambar 4.9 : Desain Halaman Member List 90

Gambar 4.10 : Desain Halaman Validasi Check In/Check-Out..... 90

Gambar 4.11 : Desain Halaman Tambah Tipe Room..... 91

Gambar 4.12 : Desain Halaman Tambah Room 91

Gambar 4.13 : Desain Halaman Bank.....92

Gambar 4.14 : Desain Halaman Cetak Laporan Reservasi 92

Gambar 4.15 : Desain Halaman Utama Reservasi 93

Gambar 4.16 : Desain Halaman Form Reservasi 93

Gambar 4.17 : Desain Halaman Form Reservasi dan Data Reservasi Room 94

Gambar 4.18 : Desain Halaman Konfirmasi 95

Gambar 4.19 : Desain Halaman Konfirmasi Reservasi.....94

Gambar 4.20 : Desain Bukti Reservasi 95

Gambar 4.21 : Desain Laporan Laporan Transaksi Reservasi 96

Gambar 4.22 : Desain Arsitektur Jaringan 97

Gambar 4.23 : XAMPP installer 111

Gambar 4.24 : Pilihan Bahasa.....112

Gambar 4.25 : *Setup Wizard* 112

Gambar 4.26 : *Choose Components*.....113

Gambar 4.27 : *Choose Install Location* 113

Gambar 4.28 : *Installing* 114

Gambar 4.29 : Install Selesai 114

Gambar 4.30 : Perintah Jalankan XAMPP.....115

Gambar 4.31 : *Apache HTTP Server*.....115

Gambar 4.32 : XAMPP *Control Panel Start* 116

Gambar 4.33 : Tampilan Awal Buka localhost/phpmyadmin.....116

Gambar 4.34 : Menu *Database* 117

Gambar 4.35 : Menu *Import Database* 118

Gambar 4.36 : Menu Tabel Database..... 118

Gambar 4.37 : Tampilan Halaman Utama 118

Gambar 4.38 : Tampilan *Login Admin*..... 119

Gambar 4.39 : Tampilan Utama Admin..... 119

Gambar 4.40 : Tampilan Validasi Reservasi..... 120

Gambar 4.41 : Tampilan Validasi *Check-In* dan *Check-Out* 120

Gambar 4.42 : Tampilan Menu Tambah Tipe Room..... 121

Gambar 4.43 : Tampilan Menu Member..... 121

Gambar 4.44 : Tampilan Tabel Room..... 122

Gambar 4.45 : Tampilan Tambah Bank..... 122

Gambar 4.46 : Tampilan Laporan Tranksaksi Reservasi Karaoke 123

Gambar 4.47 : Tampilan Halaman Utama Reservasi..... 123

Gambar 4.48 : Tampilan Halaman Reservasi Ke-2 124

Gambar 4.49 : Tampilan Halaman Pemesanan *Room*..... 124

Gambar 4.50 : Tampilan Halaman Form Reservasi..... 125

Gambar 4.51 : Tampilan Menu Konfirmasi..... 125

Gambar 4.52 : Tampilan Menu Konfirmasi Pembayaran 126

Gambar 4.53 : Tampilan Cetak Bukti Reservasi Room..... 126

Gambar 4.54 : Tampilan Menu Profil..... 127

Gambar 4.55 : Tampilan Menu Contact..... 127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Waktu Penelitian.....10

Tabel 3.1 : Evaluasi Sistem Yang Berjalan.....65

Tabel 4.1 : Struktur *file* Tabel admin 82

Tabel 4.2 : Struktur *File* Tabel Tipe_Room.....82

Tabel 4.3 : Struktur File Tabel Room 83

Tabel 4.4 : Struktur File Tabel Konfirmasi.....83

Tabel 4.5 : Struktur *File* Tabel Reservasi 84

Tabel 4.6 : Struktur *File* Tabel Detail.....84

Tabel 4.7 : Struktur *file* Tabel *Member*.....85

Tabel 4.8 : Struktur *File* Tabel Bank 86

Tabel 4.9 : Rencana Pengujian.....97

Tabel 4.10 : Pengujian Login Admin.....99

Tabel 4.11: Pengujian Tambah room.....99

Tabel 4.12: Pengujian Data Reservasi 100

Tabel 4.13: Pengujian Data Tipe room 100

Tabel 4.14: Pengujian Form Konfirmasi.....101

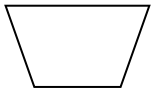
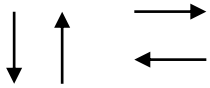
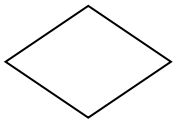
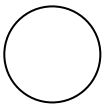
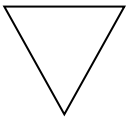
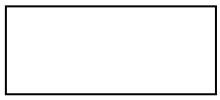
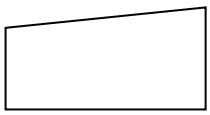
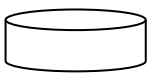
Tabel 4.15: Halaman Utama Admin 109

Tabel 4.16: Halaman Utama Pelanggan.....109

DAFTAR SIMBOL

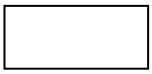
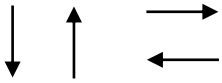
1. Simbol Flowmap

(Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [1,p.75])

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Dokumen (*Document*)	Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku atau cetakan
	Proses Manual	Menunjukan proses yang dilakukan secara manual
	Aliran Data	Menunjukan arus data antar simbol/proses
	*Decision*	Menunjukan keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data
	*Conector (On-page connector)*	Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran halaman yang sama
	Arsip manual	Digunakan untuk menandakan dokumen yang diarsipkan
	Proses yang dilakukan oleh sistem	Menunjukan pemrosesan yang dilakukan secara terkomputerisasi
	Input data manual	Digunakan untuk memasukan data di komputer secara manual
	Data *Storage*	Menunjukan akses langsung perangkat penyimpanan/*storage*

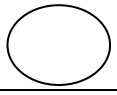
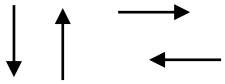
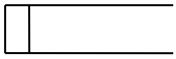
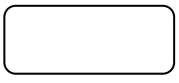
2. **Simbol Diagram Konteks**

(Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [1,p.70])

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Eksternal *Entity*	Menunjukan bagian luar sistem atau sumber input dan output
	Garis aliran	Menunjukan arus sata antar simbol/proses
	Sistem	Menunjukan sistem

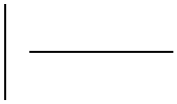
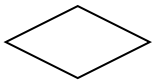
3. Simbol DFD (Data Flow Diagram)

(Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [1,p.72])

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Sistem	Menunjukan sistem
	Eksternal *entity*	Menunjukan bagian luar sistem atau sumber input dan output data
	Garis aliran	Menunjukan arus data antar simbol/proses
	Data *Storage*	Digunakan untuk menyimpan arus data atau arsip seperti file transaksi, file induk atau file referensi dan lain-lain
	Proses	Suatu proses yang dipicu atau didukung oleh data.
	Conector (*On-page connector*)	Digunakan untuk penghubung dalam satu halaman

4. Simbol ERD (Entity Relation Diagram

(Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [1,p.92])

SIMBOL	KETERANGAN
	Menunjukan pelaku yang terlibat dalam sistem informasi
	Garis penghubung antara entitas dengan relasi
	Penghubung antara entitas satu dengan entitas lain.