



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI
GEDUNG SERBA GUNA PADA FANTASI PARK
BERBASIS WEB**

YAZID AL BUSTOMI

UNIVERSITAS
41809010250
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2014



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI GEDUNG SERBA GUNA PADA FANTASI PARK BERBASIS WEB

Laporan Tugas Akhir

Dilengkapi Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Disusun Oleh :
YAZID AL BUSTOMI

41809010250

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

2014

LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yazid Al Bustomi

Nim : 41809010250

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI
GEDUNG SERBA GUNA PADA FANTASIA PARK
BERBASIS WEB**

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir dibuat dengan sebenar – benarnya tanpa menyalin atau plagiat dari Tugas Akhir orang lain bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang di gunakan dalam skripsi ini. Apabila ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsure plagiat, Maka saya siap untuk mendapat sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Februari 2014

Yang membuat pernyataan,

METERAI
TEMPEL
3879041285603870
6000, DJP
Yazid Al Bustomi

LEMBAR PENGESAHAN

Nama mahasiswa : Yazid Al Bustomi
Nim : 41809010250
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
RESERVASI GEDUNG SERBA GUNA PADA
FANTASIA PARK**

TUGAS AKHIR INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN
JAKARTA, 19-2-2014

Menyetujui,

UNIVERSITAS
MERCUBUANA
Ir. Fajar Masya, MMSI

Dosen Pembimbing

Mengetahui,



Bagus Priambodo, ST, MTI

Koordinator Tugas Akhir

Mengesahkan,



Nur Ani, ST, MMSI

Ketua Program Studi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI GEDUNG SERBAGUNA PADA FANTASIA PARK BERBASIS WEB** “. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadi rahmat bagi semesta alam.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi kewajiban yang harus ditempuh dalam menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercubuana Jakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa adanya bantuan, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Fajar Masya, MMSI. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan masukkan kepada penulis.
2. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Kepala Program Studi (Kaprodi) Sistem Informasi.
3. Bapak Bagus Priambodo, ST., M.TI, selaku Koordinator TA Program Studi Sistem Informasi.
4. Para dosen Sistem Informasi yang telah memberi bekal selama saya kuliah di Universitas Mercubuana.
5. Ibu Nunik Erdartiana selaku Reseptionist Gedung serbaguna FANTASIA PARK CILEDUG.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis memohon maaf dan mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar penyusunan laporan yang akan datang dapat menjadi lebih baik lagi.

Akhir kata penulis mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Jakarta,

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metodologi Pemodelan Sistem.....	4
1.6.3 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	6
2.2.1 Pengertian Informasi	7

2.2.2	Kualitas Informasi	7
2.3	Definisi Sistem Informasi	7
2.3.1	Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.3.2	Komponen Sistem Informasi	8
2.4	Rekayasa Perangkat Lunak.....	10
2.5	Metode Waterfall	10
2.5.1	Fase Model Waterfall.....	11
2.6	UML (Unified Modeling Language)	12
2.6.1	UseCase Diagram	14
2.6.2	Activity Diagram	16
2.6.3	Sequence Diagram	18
2.6.4	Class Diagram	20
2.6.5	Navigation Diagram	23
2.7	Perancangan Berorientasi Objek	24
2.8	Basis Data	24
2.9	PHP	25
2.9.1	Pengertian PHP.....	25
2.9.2	kegunaan PHP.....	26
2.10	Pengertian XAMPP	27
2.11	Macromedia Dreamweaver.....	28
2.12	MySQL (Structured Query Language)	29
2.13	Testing Perangkat Lunak	30
2.13.1	Metode Black Box	30
2.14	Pengertian Reservasi.....	31
2.15	Pengertian Gedung serba guna	32
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1	Gambaran Umum	34
3.1.1	Struktur Organisasi.....	35
3.2	Analisa Sistem Berjalan	36
3.2.1	Use Case Sistem Berjalan	36

3.3	Analisa Sistem Usulan.....	40
3.3.1	Use Case Sistem Usulan.....	40
3.4	Activity Diagram	44
3.4.1	Activity Diagram View Profil Gedung.....	44
3.4.2	Activity Diagram Cek Jadwal Reservasi	45
3.4.3	Activity Diagram Reservasi Gedung.....	46
3.4.4	Activity Diagram Upload Bukti Pembayaran.....	47
3.4.5	Activity Diagram Kotak Saran	48
3.4.6	Activity Diagram Kelola Data Master.....	49
3.4.7	Activity Diagram Kelola Data Transaksi	50
3.4.8	Activity Diagram Cetak Laporan	51
3.5	Sequence Diagram	52
3.5.1	Sequence Diagram Login Admin	52
3.5.2	Sequence Diagram Reservasi Gedung.....	53
3.5.3	Sequence Diagram Upload Bukti Pembayaran	54
3.5.4	Sequence Diagram Cek Jadwal Gedung.....	55
3.5.5	Sequence Diagram Kelola Data Master.....	56
3.5.6	Sequence Diagram Kelola Data Transaksi	57
3.5.7	Sequence Diagram Kelola Data Laporan	58
3.5.8	Sequence Diagram Kotak Saran.....	59
3.6	Class Diagram.....	60
3.7	Spesifikasi Basis Data	61
3.8	Rancangan Dialog Layar	64
3.9	Rancangan Layar	65
3.9.1	Rancangan Layar Interview Depan	65
3.9.2	Rancangan Layar Profile Gedung.....	65
3.9.3	Rancangan Layar Reservasi Gedung.....	66
3.9.4	Rancangan Layar Jadwal Gedung	66
3.9.5	Rancangan Layar Upload Bukti Pembayaran.....	67
3.9.6	Rancangan Layar Kotak Saran	67

3.9.7 Rancangan Layar Login Admin	68
3.9.8 Rancangan Layar Hal Admin	68
DAFTAR PUSTAKA	ix
LAMPIRAN	v



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Diagram tahapan Metode Waterfal	11
Gambar 2.2 Contoh UML Diagram.....	14
Gambar 2.3 Contoh Use Case.....	16
Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram	18
Gambar 2.5 Contoh Sequence Diagram	20
Gambar 2.6 Contoh Class Diagram	22
Gambar 2.7 Contoh Navigation Diagram.....	23
Gambar 2.8 Tampilan XAMPP	27
Gambar 2.9 Tampilan Macromedia Dreamweaver 8	28
Gambar 2.10 Tampilan MySQL Server.....	29
Gambar 2.11 Contoh Tampilan Gedung Serba Guna	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	34
Gambar 3.2 Diagram Use Case Berjalan	36
Gambar 3.3 Diagram Use Case Usulan	40
Gambar 3.4 Activity Diagram View Profile Gedung	44
Gambar 3.5 Activity Diagram Cek Jadwal Reservasi	45
Gambar 3.6 Activity Diagram Reservasi Gedung	46
Gambar 3.7 Activity Diagram Upload Bukti Pembayaran	47
Gambar 3.8 Activity Diagram Kotak Saran.....	48

Gambar 3.9	Activity Diagram Kelola Data Master	49
Gambar 3.10	Activity Diagram Kelola Data Transaksi.....	50
Gambar 3.11	Activity Diagram Kelola Data Laporan	51
Gambar 3.12	Sequence Diagram Login Admin	52
Gambar 3.13	Sequence Diagram Reservasi Gedung.....	53
Gambar 3.14	Sequence Diagram Upload Pembayaran.....	54
Gambar 3.15	Sequence Diagram Cek Jadwal Gedung	55
Gambar 3.16	Sequence Diagram Kelola Data Master	56
Gambar 3.17	Sequence Diagram Kelola Data Transaksi	57
Gambar 3.18	Sequence Diagram Kelola Laporan	58
Gambar 3.19	Sequence Diagram Kotak Saran	59
Gambar 3.20	Class Diagram Reservasi Gedung.....	60
Gambar 3.21	Struktur Tampilan Dialog Layer.....	64
Gambar 3.22	Rancangan Layar Interface Depan Pelanggan	65
Gambar 3.23	Rancangan Layar Profile Gedung.....	65
Gambar 3.24	Rancangan Layar Reservasi Gedung	66
Gambar 3.25	Rancangan Layar Jadwal Gedung.....	66
Gambar 3.26	Rancangan Layar Upload Bukti Pembayaran.....	67
Gambar 3.27	Rancangan Layar Kotak Saran.....	67
Gambar 3.28	Rancangan Layar View Login Admin	68
Gambar 3.29	Rancangan Layar Halaman Depan Admin	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Komponen-komponen UML Diagram	13
Tabel 2.2	Komponen Use Case Diagram	15
Tabel 2.3	Komponen Activity Diagram	17
Tabel 2.4	Komponen Sequence Diagram	19
Tabel 2.5	Komponen Class Diagram	21
Tabel 2.6	Komponen Navigation Diagram.....	30
Tabel 3.1	Keterangan Use Case Pesan Gedung.....	37
Tabel 3.2	Keterangan Use Case Mengecek Ketersediaan	37
Tabel 3.3	Keterangan Use Case isi Form Reservasi.....	37
Tabel 3.4	Keterangan Use Case Konfirmasi Form.....	38
Tabel 3.5	Keterangan Use Case Melakukan Pembayaran	38
Tabel 3.6	Keterangan Use Case Cetak Kwitansi.....	38
Tabel 3.7	Keterangan Use Case Membuat Laporan	39
Tabel 3.8	Keterangan Use Case Melihat Laporan	39
Tabel 3.9	Keterangan Use Case View profil Gedung.....	41
Tabel 3.10	Keterangan Use Case Register Pelanggan	41
Tabel 3.11	Keterangan Use Case Login Pelanggan.....	41
Tabel 3.12	Keterangan Use Case Login Admin	42
Tabel 3.13	Keterangan Use Case Reservasi Gedung.....	42
Tabel 3.14	Keterangan Use Case Pembayaran	42
Tabel 3.15	Keterangan Use Case Kelola Data Master.....	42
Tabel 3.16	Keterangan Use Case Kelola Data Reservasi	43
Tabel 3.17	Keterangan Use Case Cetak Laporan	43
Tabel 3.18	Keterangan Use Case Menerima Laporan	43

Tabel 3.19	Keterangan Activity Diagram View Profil Gedung	44
Tabel 3.20	Keterangan Activity Diagram Cek Jadwal Reservasi.....	45
Tabel 3.21	Keterangan Activity Diagram Reservasi Gedung	46
Tabel 3.22	Keterangan Activity Diagram Upload Bukti Pembayaran	47
Tabel 3.23	Keterangan Activity Diagram Kotak Saran.....	48
Tabel 3.24	Keterangan Activity Diagram Kelola Data Master	49
Tabel 3.25	Keterangan Activity Diagram Kelola Data Transaksi	50
Tabel 3.26	Keterangan Activity Diagram Kelola Data Laporan	51
Tabel 3.27	Keterangan Sequence Diagram Login Admin.....	52
Tabel 3.28	Keterangan Sequence Diagram Reservasi Gedung	53
Tabel 3.29	Keterangan Sequence Diagram Upload Pembayaran	54
Tabel 3.30	Keterangan Sequence Diagram Cek Jadwal Gedung	55
Tabel 3.31	Keterangan Sequence Diagram Kelola Data Master	56
Tabel 3.32	Keterangan Sequence Diagram Kelola Data Transaksi.....	57
Tabel 3.33	Keterangan Sequence Diagram Kelola Data Laporan	58
Tabel 3.34	Keterangan Sequence Diagram Kotak Saran.....	59
Tabel 3.35	Keterangan Basis Data Tabel Pelanggan	61
Tabel 3.36	Keterangan Basis Data Tabel Reservasi.....	61
Tabel 3.37	Keterangan Basis Data Tabel Gedung.....	62
Tabel 3.38	Keterangan Basis Data Tabel Sarana.....	62
Tabel 3.39	Keterangan Basis Data Tabel Detail Reservasi	62
Tabel 3.40	Keterangan Basis Data Tabel Admin	63
Tabel 3.41	Keterangan Basis Data Tabel Pembayaran.....	63
Tabel 3.42	Keterangan Basis Data Tabel Bukti Pembayaran.....	64