



**PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI EVENT
ORGANIZER MUSIK**

ROBI SABILA

41809010038

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

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

2014



Laporan Tugas Akhir
Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

**PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI EVENT
ORGANIZER MUSIK**

ROBI SABILA
41809010038

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

2014

LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Robi Sabila

Nim : 41809010038

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : **PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI EVENT
ORGANIZER MUSIK**

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir dibuat dengan sebenar – benarnya tanpa menyadur atau plagiat dari Tugas Akhir orang lain.

Jakarta, 20, 2, 2014



(Robi Sabila)

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : ROBI SABILA

NIM : 41809010038

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : **PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI EVENT**

ORGANIZER MUSIK

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

Jakarta, 19-2-2014

Menyetujui,



Ir. Fajar Masya, MMSI
Dosen Pembimbing

Mengetahui,



Bagus Priambodo, ST., M.TI
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,



Nur Ani, ST., MMSI
Ketua Program Studi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Tiada kata yang terindah selain ucapan Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini yang berjudul PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI EVENT ORGANIZER MUSIK. Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Strata Satu Program Studi Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, Maka perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pihak keluarga khususnya kedua orang tua dan kedua saudaraku (M. Sugeng dan Sri Linartin) yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis baik moril maupun materil.
2. Ir. Fajar Masya, MMSI, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
4. Bapak Bagus Priambodo, ST, M.TI, selaku Koordinator TA Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Universitas Mercu Buana.
6. Lia Aryani yang telah banyak memberikan motivasi, semangat, doa dan selalu ada untuk membantu skripsi ini.
7. Mahasiswa/i Jurusan Sistem Informasi angkatan 2009 khususnya Irfan Dody, Shandy Zulkarnaen, M.Nashrulloh K, Arie Budi.P, Yusuf Febriyanto, Hendra Eprian, Risky Widiyantoro, Eko Andriansyah, Temmy Hermanto, Karlina, Wiwin Puji.R, Sistin Nurhayati.O, Shendi Wijaya, Putri Larasati, MOGRZ, SIM-C, RESTART FC, dan D'JOBI

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Wasalamualaikum.Wr.Wb

Jakarta,.....Februari 2014

(Robi Sabila)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sitematika Penulisan.....	5
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	7
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	8
2.2.1 Pengertian Informasi.....	8

2.2.2 Kualitas Informasi	8
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.3 Analisa Sistem	11
2.3.1 Pengertian Analisa Sistem	11
2.4 Konsep Dasar Administrasi	12
2.4.1 Pengertian Administrasi	12
2.5 Konsep Dasar Event Organizer	12
2.5.1 Pengertian Event Organizer	12
2.5.2 Pengertian Metode Waterfall	13
2.6 UML (Unified Modeling Language).....	14
2.7 Use Case Diagram.....	15
2.7.1 Sequence Diagram	17
2.7.2 Activity Diagram.....	18
2.7.3 Class Diagram	21
2.8 Basis Data (Database)	22
2.8.1 Kamus Data.....	23
2.9 Perangkat Lunak.....	23
2.9.1 XAMPP	23
2.9.2 Macromedia Dreamweaver 8.0	24
2.9.3 PHP	25
2.9.4 MySQL (Structured Query Language)	26
2.10 Metode Pengujian	27
2.10.1 Metode Black Box.....	27
2.10.2 Metode White Box	27
2.11 Pengertian Object	28

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Gambaran Umum.....	29
3.2	Sejarah Singkat Perusahaan	32
3.2.1	Struktur Organisasi	32
3.2.2	Visi dan Misi Perusahaan	34
3.3	Analisa Sistem Berjalan.....	35
3.3.1	Perosedur Sistem Adminstrasi Event Organizer	35
3.4	Analisa Sistem Usulan	38
3.4.1	Use Case Diagram Sistem Usulan Lian Mipro	39
3.4.2	Activity Diagram Sistem Menginput Pendaftaran	46
3.4.3	Activity Diagram Sistem Menginput Bukti Pembayaran... ..	47
3.4.4	Activity Diagram Mengolah Mengolah Data Event	48
3.4.5	Activity Diagram Mengolah Mengolah Data pendaftaran.	49
3.4.6	Activity Diagram Mengolah Data Jadwal.....	50
3.4.7	Activity Diagram Mengecek Bukti Pembayaran	51
3.4.8	Activity Diagram Mengolah Data Pembayaran.....	52
3.4.9	Activity Diagram Mengolah Laporan Data Pendaftaran.....	53
3.4.10	Activity Diagram Mengolah Laporan Data Pembayaran.....	54
3.4.10	Activity Diagram Melihat Jadwal	55
3.4.10	Activity Diagram Melihat Laporan	56

3.5 Sequence Diagram Usulan	57
3.5.1 Sequence Diagram Login	57
3.5.2 Sequence Diagram Menginput Pendaftaran.....	58
3.5.3 Sequence Diagram Menginput Data Bukti Pembayaran...	59
3.5.4 Sequence Diagram Mengolah Data Event	60
3.5.5 Sequence Diagram Mengolah Data Pendaftaran.....	61
3.5.6 Sequence Diagram Mengolah Data Jadwal.....	62
3.5.7 Sequence Diagram Mengecek Bukti Pembayaran	63
3.5.8 Sequence Diagram Mengolah Data Pembayaran	64
3.5.9 Sequence Diagram Mengolah Laporan Data Pendaftaran	65
3.5.10 Sequence Diagram Mengolah Laporan Data Pembayaran.	66
3.5.11 Sequence Diagram Melihat Jadwal	67
3.5.12 Sequence Diagram Melihat Laporan pendaftaran.....	68
3.5.13 Sequence Diagram Melihat Laporan pendaftaran.....	69
3.6 Class Diagram	70
3.7 Struktur Database	71
3.8 Rancangan Layar.....	79
3.8.1 Rancangan Layar Admin.....	79
3.8.2 Rancangan Layar Konsumen	79
3.8.3 Rancangan Layar Menu Utama.....	80
3.8.4 Rancangan Layar <i>Login</i>	80
3.8.5 Rancangan Layar pendaftaran <i>Boots</i>	81

3.8.6 Rancangan Layar pendaftaran Band Indie	81
3.8.7 Rancangan Layar Kompetisi Bmx	82
3.8.8 Rancangan Layar Data Pendaftaran Kompetisi	
Skateboard.....	82
3.8.9 Rancangan Layar Upload Bukti Bayar	83
3.8.10 Rancangan Layar Melihat Event.....	83
3.8.11 Rancangan Layar Manejemen User	84
3.8.12 Rancangan Layar Data Pendaftar Boots	84
3.8.13 Rancangan Layar Data Pendaftar Band Indie	85
3.8.14 Rancangan Layar Data Pendaftar Bmx	85
3.8.15 Rancangan Layar Data Pendaftar Skateboard.....	86
3.8.16 Rancangan Layar Data Input Jadwal Band Indie	86
3.8.17 Rancangan Layar Data Lihat Jadwal	87
3.8.18 Rancangan Layar Data Lihat Jadwal Bmx	87
3.8.19 Rancangan Layar Data Bukti Bayar	88
3.8.20 Rancangan Layar Input Pembayaran	88
3.8.21 Rancangan Layar Lihat Pembayaran	89
3.8.22 Rancangan Layar Lihat Laporan.....	89
3.8.22 Rancangan Layar Lihat Laporan Pendaftaran Boots	90

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Instalasi Software	91
4.2 Implementasi Sistem	92
4.3 Cara Pengguna Website	92
4.4 Implementasi Basis Data.....	92
4.5 Implementasi Program	98
4.5.1 Tampilan Halaman Login	98
4.5.2 Tampilan Halaman Admin.....	99
4.5.3 Tampilan Halaman Manajemen User.....	100

4.5.4 Tampilan Halaman Menu Input Event	101
4.5.5 Tampilan Halaman Melihat Event	102
4.5.6 Tampilan Halaman Data Pendaftaran Boots	103
4.5.7 Tampilan Halaman Jadwal Band	104
4.5.8 Tampilan Halaman Lihat Jadwal	105
4.5.9 Tampilan Halaman Data Jadwal Band	106
4.5.10 Tampilan Halaman Cek Bukti Pembayaran	107
4.5.11 Tampilan Halaman Input Pembayaran	108
4.5.12 Tampilan Halaman Melihat Pembayaran.....	109
4.5.13 Tampilan Halaman Laporan Periode Pendaftaran Kompetisi Bmx	110
4.5.13 Tampilan Halaman Laporan Pendaftaran Kompetisi Bmx	111
4.5.14 Tampilan Halaman Menu Konsumen.....	112
4.5.15 Tampilan Halaman Pendaftaran Kompetisi Skateboard.....	113
4.5.16 Tampilan Halaman Upload Bukti Pembayaran	114
4.6 Skenario Pengujian.....	115
4.7 Analisa Hasil Pengujian	115

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran.....	116

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Model Sistem.....	6
GAMBAR 2.2 Model Waterfall.....	13
GAMBAR 2.3 Contoh Diagram Use Case Sistem Restoran	16
GAMBAR 2.4 Contoh Activity Diagram Pengiriman Barang dan Proses	20
GAMBAR 2.5 Contoh Class Diagram Penjualan.	22
GAMBAR 2.6 Xampp Versi 1.7.7.....	24
GAMBAR 2.7 Macromedia Dreamweaver 8.....	25
GAMBAR 2.8 PHP	25
GAMBAR 2.9 PHP MyAdmin	26
GAMBAR 3.1 Struktur Organisasi Lian Mipro.....	33
GAMBAR 3.2 Keterangan Use Case Diagram Datang Ke Tempat	35
GAMBAR 3.3 Use Case Diagram Usulan.....	39
GAMBAR 3.4 Activity Diagram Menginput Pendaftaran	46
GAMBAR 3.5 Activity Diagram Menginput Bukti Pembayaran.....	47
GAMBAR 3.6 Activity Diagram Mengolah Data Event	48
GAMBAR 3.7 Activity Diagram Mengolah Data pendaftaran	49
GAMBAR 3.8 Activity Diagram Mengolah Data Jadwal	50
GAMBAR 3.9 Activity Diagram Mengecek Bukti Pembayaran.....	51
GAMBAR 3.10 Activity Diagram Mengolah Data Pembayaran.....	52
GAMBAR 3.11 Activity Diagram Mengolah Laporan Data Pendaftaran	53
GAMBAR 3.12 Activity Diagram Mengolah Laporan Data Pembayaran	54
GAMBAR 3.13 Activity Diagram Melihat Jadwal	55

GAMBAR 3.14 Activity Diagram Melihat Laporan	56
GAMBAR 3.15 Sequence Diagram Login	57
GAMBAR 3.16 Sequence Diagram Menginput Pendaftaran	58
GAMBAR 3.17 Sequence Diagram Menginput Data Bukti Pembayaran	59
GAMBAR 3.18 Sequence Diagram Mengolah Data Event.....	60
GAMBAR 3.19 Sequence Diagram Mengolah Data Pendaftaran	61
GAMBAR 3.20 Sequence Diagram Mengolah Data Jadwal	62
GAMBAR 3.21 Sequence Diagram Mengecek Bukti Pembayaran.....	63
GAMBAR 3.22 Sequence Diagram Mengolah Data Pembayaran	64
GAMBAR 3.23 Sequence Diagram Mengolah Laporan Data Pendaftaran.....	65
GAMBAR 3.24 Sequence Diagram Mengolah Laporan Data Pembayaran	66
GAMBAR 3.25 Sequence Diagram Melihat Jadwal	67
GAMBAR 3.26 Sequence Diagram Melihat Laporan pendaftaran	68
GAMBAR 3.27 Sequence Diagram Melihat Laporan pembayaran.....	69
GAMBAR 3.28 Class Diagram Adminstrasi Lian Mipro.....	70
GAMBAR 3.29 Rancangan Layar Admin	79
GAMBAR 3.30 Rancangan layar konsumen	79
GAMBAR 3.31 Rancangan Layar Menu Utama	80
GAMBAR 3.32 Rancangan Layar Login.....	80
GAMBAR 3.33 Rancangan layar pendaftaran Boots	81
GAMBAR 3.34 Rancangan Layar Pendaftaran Band Indie	81
GAMBAR 3.35 Rancangan Layar Data Pendaftaran Kompetisi Bmx	82
GAMBAR 3.36 Rancangan Layar Data Pendaftaran Kompetisi Skateboard.....	82
GAMBAR 3.37 Rancangan Layar Upload Bukti Bayar	83

GAMBAR 3.38 Rancangan Layar Melihat Event	83
GAMBAR 3.39 Rancangan Layar Manajemen User.....	84
GAMBAR 3.40 Rancangan Layar Data Pendaftar Boots	84
GAMBAR 3.41 Rancangan Layar Data Pendaftar Band Indie	85
GAMBAR 3.42 Rancangan Layar Data Pendaftar Bmx	85
GAMBAR 3.43 Rancangan Layar Data Pendaftar Skateboard	86
GAMBAR 3.44 Rancangan Layar Data Input Jadwal Band Indie	86
GAMBAR 3.45 Rancangan Layar Lihat Jadwal.....	87
GAMBAR 3.46 Rancangan Layar Jadwal Bmx	87
GAMBAR 3.47 Rancangan Layar Bukti Bayar.....	88
GAMBAR 3.48 Rancangan Layar Input Pembayaran.....	88
GAMBAR 3.49 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	89
GAMBAR 3.50 Rancangan Layar Lihat Laporan	89
GAMBAR 3.51 Rancangan Layar Pendaftaran Boots.....	90
GAMBAR 4.1 Halaman Utama phpmyadmin.....	92
GAMBAR 4.2 Tabel-Tabel Database User	93
GAMBAR 4.3 Tabel Band.....	93
GAMBAR 4.4 Tabel Bmx	94
GAMBAR 4.5 Tabel Boots.....	94
GAMBAR 4.6 Tabel Event.....	95
GAMBAR 4.7 Tabel Jadwal Band	95
GAMBAR 4.8 Tabel Jadwal Bmx	96
GAMBAR 4.9 Tabel Jadwal Skateboard.....	96
GAMBAR 4.10 Tabel Jadwal Pembayaran	97

GAMBAR 4.11 Tabel Skateboard	97
GAMBAR 4.12 Tabel Upload	97
GAMBAR 4.13 Tampilan Login	98
GAMBAR 4.14 Tampilan Halaman Utama Admin.....	99
GAMBAR 4.15 Tampilan Halaman Manajemen User	100
GAMBAR 4.16 Tampilan Menu Input Event.....	101
GAMBAR 4.17 Tampilan Menu Melihat Event.....	102
GAMBAR 4.18 Tampilan Pendaftaran Boots	103
GAMBAR 4.19 Tampilan Jadwal Band	104
GAMBAR 4.20 Tampilan Lihat Jadwal	105
GAMBAR 4.21 Tampilan Data Jadwal Band.....	106
GAMBAR 4.22 Tampilan Cek Bukti Pembayaran.....	107
GAMBAR 4.23 Tampilan Input Pembayaran.....	108
GAMBAR 4.24 Tampilan Melihat Pembayaran.....	109
GAMBAR 4.25 Tampilan Laporan Periode Pendaftaran Kompetisi Bmx	110
GAMBAR 4.26 Tampilan Laporan Pendaftaran Kompetisi Bmx	111
GAMBAR 4.27 Tampilan Menu Konsumen	112
GAMBAR 4.28 Tampilan Pendaftaran Kompetisi Skateboard	113
GAMBAR 4.29 Tampilan Upload Bukti Pembayaran	114

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1	Jenisi Diagram UML	14
TABEL 2.2	Simbol Use Case Diagram	15
TABEL 2.3	Simbol Terdapat Pada Sequence Diagram	17
TABEL 2.4	Simbol Yang Digunakan Pada Activity Diagram	18
TABEL 2.5	Simbol Class Diagram.....	21
TABEL 3.1	Keterangan Use Case Diagram Melakukan Pendaftaran	36
TABEL 3.2	Keterangan Use Case Diagram Melakukan Pembayaran.....	36
TABEL 3.3	Keterangan Use Case Diagram Membuat Bukti Pembayaran	37
TABEL 3.4	Keterangan Use Case Diagram Mencatat Data Pendaftaran.....	37
TABEL 3.5	Keterangan Use Case Diagram Menerima Laporan.....	38
TABEL 3.6	Keterangan Use Case Diagram Menginput Pendaftaran.....	39
TABEL 3.7	Keterangan Use Case Diagram Menginput Data Bukti Pembayaran...	40
TABEL 3.8	Keterangan Use Case Diagram Mengolah Data Event	41
TABEL 3.9	Keterangan Use Case Diagram Mengolah Data Pendaftaran.....	41
TABEL 3.10	Keterangan Use Case Diagram Mengolah Data Jadwal.....	42
TABEL 3.11	Keterangan Use Case Diagram Mengecek Bukti Pembayaran	42
TABEL 3.12	Keterangan Use Case Diagram Mengolah Data Pembayaran	43
TABEL 3.13	Keterangan Use Case Diagram Mengolah Laporan Data Pendaftaran	43
TABEL 3.14	Keterangan Use Case Mengolah Laporan Data Pembayaran.....	44
TABEL 3.15	Keterangan Use Case Diagram Melihat Jadwal	44
TABEL 3.16	Keterangan Use Case Melihat Laporan.....	45
TABEL 3.17	Keterangan Activity Diagram Menginput Pendaftaran.....	46

TABEL 3.18	Keterangan Activity Diagram Menginput Bukti Pembayaran	47
TABEL 3.19	Keterangan Activity Diagram Mengolah Data Event	48
TABEL 3.20	Keterangan Activity Diagram Mengolah Data pendaftaran.....	49
TABEL 3.21	Keterangan Activity Diagram Mengolah Data Jadwal	50
TABEL 3.22	Keterangan Activity Diagram Mengecek Bukti Pembayaran.....	51
TABEL 3.23	Keterangan Activity Diagram Mengolah Data Pembayaran.....	52
TABEL 3.24	Keterangan Activity Diagram Laporan Data Pendaftaran	53
TABEL 3.25	Keterangan Activity Diagram Mengolah Laporan Data Pembayaran .	54
TABEL 3.26	Keterangan Activity Diagram Diagram Melihat Jadwal.....	55
TABEL 3.27	Keterangan Activity Melihat Laporan.....	56
TABEL 3.28	Keterangan Squence Diagram Login	57
TABEL 3.29	Keterangan SquenceMenginput Pendaftaran	58
TABEL 3.30	Keterangan SquenceMenginput Data Bukti Pembayaran	59
TABEL 3.31	Keterangan Squence Diagram Mengolah Data Event.....	60
TABEL 3.32	Keterangan Squence Diagram Mengolah Data Pendaftaran	61
TABEL 3.33	Keterangan SquenceDiagram Mengolah Data Jadwal	62
TABEL 3.34	Keterangan Squence Diagram Mengecek Bukti Pembayaran.....	63
TABEL 3.35	Keterangan Squence Diagram Mengolah Data Pembayaran	64
TABEL 3.36	Keterangan SquenceMengolah Laporan Data Pendaftaran.....	65
TABEL 3.37	Keterangan Squence Diagram Mengolah Laporan Data Pembayaran .	66
TABEL 3.38	Keterangan Squence Diagram Melihat Jadwal	67
TABEL 3.39	Keterangan Squence Diagram Melihat Laporan Pembayaran	68
TABEL 3.40	Keterangan Sequence Diagram Melihat Laporan Pembayaran.....	69
TABEL 3.41	Struktur Tabel Event	71

TABEL 3.42	Struktur Tabel Jadwal Band	71
TABEL 3.43	Struktur Tabel Jadwal Bmx.....	72
TABEL 3.44	Struktur Tabel Jadwal Skateboard.....	73
TABEL 3.45	Struktur Tabel Boots	73
TABEL 3.46	Struktur Tabel Band	74
TABEL 3.47	Struktur Tabel Bmx.....	75
TABEL 3.48	Struktur Tabel Skateboard.....	76
TABEL 3.49	Struktur Tabel Kode Upload	77
TABEL 3.50	Struktur Tabel Tabel User.....	77
TABEL 3.51	Struktur Tabel Tabel Pembayaran.....	78
TABEL 4.1	Skenario Tampilan Login.....	98
TABEL 4.2	Skenario Tampilan Halaman Utama Admin	99
TABEL 4.3	Skenario Halaman Manajemen User.....	100
TABEL 4.4	Skenario Halaman Input Event	101
TABEL 4.5	Skenario Tampilan Melihat Event.....	102
TABEL 4.6	Skenario Tampilan Data Pendaftaran Boots	103
TABEL 4.7	Skenario Tampilan Jadwal Band.....	104
TABEL 4.8	Skenario Tampilan Hasil Lihat Jadwal	105
TABEL 4.9	Skenario Tampilan Data Jadwal Band	106
TABEL 4.10	Skenario Tampilan Cek Bukti Pembayaran	107
TABEL 4.11	Skenario Tampilan Hasil Input Pembayaran.....	108
TABEL 4.12	Skenario Tampilan Melihat Pembayaran	109
TABEL 4.13	Skenario Tampilan Laporan Periode Pendaftaran Kompetisi Bmx ...	110
TABEL 4.14	Skenario Tampilan Laporan Pendaftaran Kompetisi Bmx.....	111

TABEL 4.15 Skenario Tampilan Menu Konsumen.....	112
TABEL 4.16 Tampilan Pendaftaran Kompetisi Skateboard.....	113
TABEL 4.17 Skenario Tampilan Upload Bukti Pembayaran.....	114

