



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**SISTEM ADMINISTRASI BERBASIS WEB PADA SEKOLAH SEPAK
BOLA ANDILALA**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Fitria Sri Purwaningsih

41809010148

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**SISTEM ADMINISTRASI BERBASIS WEB PADA SEKOLAH SEPAK
BOLA ANDILALA**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :

Fitria Sri Purwaningsih

41809010148

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitria Sri Purwaningsih
Nim : 41809010148
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : SISTEM ADMINISTRASI BERBASIS WEB PADA
SEKOLAH SEPAK BOLA ANDILALA

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya adalah hasil karya sendiri bukan plagiat, kecuali kutipan-kutipan yang dijadikan sumber informasi yang tercantum pada pustaka. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan tugas akhir ini saya dapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Febuari 2013

Fitria
METERAI
TEMPEL
PALAK MENDANGKUN BANGSA
TOLAK
C8E52ABF342156663
ANAM KIBU RUTIAH
6000 DJP
(Fitria Sri Purwaningsih)

LEMBAR PENGESAHAN

Nim : 41809010148
Nama : Fitria Sri Purwaningsih
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : SISTEM ADMINISTRASI BERBASIS WEB PADA
SEKOLAH SEPAKBOLA ANDILALA

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Jakarta.....

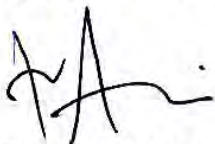
Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCUBUANA
Wachyu Hari Haji, S.KOM., MM

Koord Tugas Akhir Sistem Informasi


Bagus Priambodo, ST., MTI

Kaprodi Sistem Informasi


Nur Ani, ST., MMSI

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi stasa satu (SI) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari beberapa pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya yang terhormat dan tercinta, yang selalu memberikan doa, motivasi, serta memberikan dukungan moral dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Wachyu Hari Haji, S.Kom., MM, Selaku Pembimbing tugas akhir yang setia membimbing dan memberikan masukan yang baik buat saya.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, Selaku KaProdi Sistem Informasi.
4. Bapak Bagus Priambodo, ST., MTI selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan semangat memberikan semangat kepada penulis.
5. Kepada dosen penguji sidang akhir dan semua dosen-dosen Universitas Mercu Buana yang khususnya dosen-dosen Sistem Informasi.
6. Staf-staf pengajar Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana Jakarta barat yang telah memberikan pengetahuan serta pengalaman yang tidak pernah tergantikan hingga akhir masa kepada penulis selama menjalankan masa perkuliahan di Sistem Informasi.
7. Kepada pimpinan SEKOLAH SEPAK BOLA ANDILALA beserta staff dan petugas yang telah memberikan informasi berupa data sebagai bahan penelitian penyusunan tugas akhir.
8. Irawan Prasetyo, terima kasih yah udah jadi bagian dari hidupku terima kasih untuk cinta dan kasih sayangnya, yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Dan buat kamu tetap semangat kuliahnya cepat lulus dan semoga sukses yah buat kedepannya amin.

9. Teman –teman sistem informasi khususnya 2009 yang telah banyak membantu memberikan masukan serta motivasi dan memberikan semangat kepada penulis khususnya anak-anak seruntulan yaitu Lestari, Lisa Utari, Fitri Nur Diana, Lyssya, Dyan Anggraeni dan tidak lupa terima kasih kepada Refnaldi Hakim yang telah banyak membantu.

Semoga Allah SWT selalu memberikan limpahan rahmat kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir inidan membantu menyelesaikan masa pendidikan stara satu(SI).

Akhir kata, semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Wassalammu'alaikum Wr, Wb.



Jakarta, Febuari 2013

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Fitria Sri Purwaningsih

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACTION	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan masalah	1
1.3 Batasan masalah/ruang lingkup.....	2
1.4 Maksud dan tujuan penulis	2
1.5 Metodologi dan pencapaian tujuan	3
1.5.1 Metode pengumpulan data	3
1.5.2 Metode penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori sistem informasi	5
2.1.1 Pengertian sistem.....	5
2.1.2 Karakteristik sistem	5
2.2 Pengertian informasi.....	7
2.2.1 Kualitas informasi	7

2.2.2 Ciri-ciri informasi	8
2.3 Pengertian sistem informasi	8
2.4 Perancangan sistem informasi	9
2.5 Analisa dan perancangan perangkat lunak.....	9
2.5.1 Konsep dasar OOAD.....	11
2.6 United Modeling Language (UML)	12
2.7 Usecase	13
2.8 Activity Diagram	15
2.9 Sequence Diagram	16
2.10 Class Diagram	17
2.11 Basis Data	19
2.11.1 Sistem basis data	20
2.12 Pengertian PHP	21
2.13 Dreamweaver	22
2.14 Pengertian XAMPP	23
2.14.1 Pengertian Apache	23
2.14.2 Pengertian MYSQL	23
2.15 Pengertian administrasi.....	24
2.16 Pengertian Sepak bola	24

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Sejarah singkat	26
3.1.1 Visi dan Misi SSB	26
3.1.2 Struktur organisasi	27
3.1.3 Fungsi dan Tugas pengelolah SSB	27
3.2 Analisa Sistem berjalan.....	28

3.3	Analisa Sistem usulan ..	31
3.3.1	Usecase Diagram Usulan ..	32
3.4.2	Activity Diagram login ..	33
3.4.3	Activity Diagram pendaftaran.....	35
3.4.4	Activity Diagram absensi ..	36
3.4.5	Activity Diagram pembayaran ..	37
3.4.6	Activity Diagram laporan ..	39
3.4.7	Activity Diagram kejuaraan ..	41
3.4.8	Class Diagram ..	42
3.4.9	Sequence Diagram login ..	45
3.4.10	Sequence Diagram Pendaftaran ..	46
3.4.11	Sequence Diagram absensi.....	47
3.4.12	Sequence Diagram Pembayaran.....	48
3.4.13	Sequence Diagram Kejuaraan ..	49
3.4.14	Sequence Diagram Laporan Pendaftaran.....	50
3.4.15	Sequence Diagram Laporan Absensi.....	51
3.4.16	Sequence Diagram Laporan Pembayaran.....	52
3.4.17	Sequence Diagram Laporan Kejuaraan ..	53
3.4	Rancangan Layar ..	54
3.4.1	Rancangan Layar login ..	54
3.4.2	Rancangan Layar home ..	54
3.4.3	Rancangan Layar staff ..	55
3.4.4	Rancangan Layar siswa ..	55
3.4.5	Rancangan Layar pelatih ..	56
3.4.6	Rancangan Layar kejuaraan.....	56

3.4.7	Rancangan Layar registrasi	57
3.4.8	Rancangan Layar absensi	57
3.4.9	Rancangan Layar spp	58
3.4.10	Rancangan Layar kwitansi.....	58
3.4.11	Rancangan Layar laporan kejuaraan	59
3.4.12	Rancangan Layar laporan registrasi	59
3.4.13	Rancangan Layar laporan absensi.....	60
3.4.14	Rancangan Layar laporan spp.....	60
3.4.15	Rancangan Layar laporan kwitansi.....	61
BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	Implementasi	62
4.2	Implementasi basis data	62
4.3	Implementasi program ..	66
4.4	Pengujian sistem ..	70
4.4.1	Skenario pengujian	70
4.5	Analisa pengujian ..	72
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode waterfall	10
Gambar 2.2 Usecase Diagram	14
Gambar 2.3 Activity Diagram	16
Gambar 2.4 Sequence Diagram.....	17
Gambar 2.5 Class Diagram	19
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SSB Andilala	27
Gambar 3.2 Usecase Diagram Sistem Berjalan	29
Gambar 3.3 Usecase Diagram sistem usulan	32
Gambar 3.4 Activity Diagram login	34
Gambar 3.5 Activity Diagram pendaftaran	35
Gambar 3.6 Activity Diagram Absensi	36
Gambar 3.7 Activity Diagram pembayaran	38
Gambar 3.8 Activity Diagram laporan.....	40
Gambar 3.9 Activity Diagram kejuaraan	41
Gambar 3.10 Class Diagram	43
Gambar 3.11 Sequence Diagram Login	45
Gambar 3.12 Sequence Diagram Pendaftaran.....	46
Gambar 3.13 Sequence Diagram Absensi.....	47
Gambar 3.14 Sequence Diagram Pembayaran	48
Gambar 3.15 Sequence Diagram Kejuaraan	49
Gambar 3.16 Sequence Diagram laporan Pendaftaran	50
Gambar 3.17 Sequence Diagram laporan Absensi	51
Gambar 3.18 Sequence Diagram laporan Pembayaran	52

Gambar 3.19 Sequence Diagram laporan Kejuaraan.....	53
Gambar 3.20 Halaman login	54
Gambar 3.21 Halaman home.....	54
Gambar 3.22 Halaman staff	55
Gambar 3.23 Halaman siswa	55
Gambar 3.24 Halaman pelatih	56
Gambar 3.25 Halaman kejuaraan	56
Gambar 3.26 Halaman registrasi	57
Gambar 3.27 Halaman absensi	57
Gambar 3.28 Halaman spp	58
Gambar 3.29 Halaman kwitansi	58
Gambar 3.30 Halaman laporan kejuaraan	59
Gambar 3.31 Halaman laporan registrasi.....	59
Gambar 3.32 Halaman laporan absensi	60
Gambar 3.33 Halaman laporan spp	60
Gambar 3.34 Halaman laporan kwitansi	61
Gambar 3.35 Aplikasi xampp.....	62
Gambar 3.36 Database localhost pada mozilla firefox	63
Gambar 3.37 Tampilan tabel siswa.....	63
Gambar 3.38 Tampilan tabel pelatih.....	64
Gambar 3.39 Tampilan tabel pembayaran.....	64
Gambar 3.40 Tampilan tabel kwitansi	65
Gambar 3.41 Tampilan tabel kejuaraan	65
Gambar 3.42 Tampilan tabel absensi.....	66
Gambar 3.43 Tampilan menu login	66

Gambar 3.44 Tampilan menu home	67
Gambar 3.45 Tampilan data master siswa	67
Gambar 3.46 Tampilan data master pelatih	68
Gambar 3.47 Tampilan data transaksi registrasi	68
Gambar 3.48 Tampilan data transaksi absensi	69
Gambar 3.49 Tampilan laporan kejuaraan	69
Gambar 3.50 Tampilan laporan absensi	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipe Diagram UML.....	13
Tabel 2.2 Simbol dalam pemodelan Use Case Diagram.....	14
Tabel 2.3 Simbol dalam pemodelan Activity Diagram	15
Tabel 2.4 Simbol dalam pemodelan Squence Diagram.....	16
Tabel 2.5 Simbol dalam Class Diagram	18
Tabel 3.1 Skenario Use Case Pendaftar baru	29
Tabel 3.2 Skenario Use Case Mendaftar	30
Tabel 3.3 Skenario Use Case Pembayaran.....	30
Tabel 3.4 Skenario Use Case Memberikan bukti pembayaran	30
Tabel 3.5 Skenario Use Case Membuat laporan pembayaran.....	30
Tabel 3.6 Skenario Use Cek kehadiran.....	31
Tabel 3.7 Skenario Use Case Latihan.....	31
Tabel 3.8 Skenario Use Case Lihat laporan	31
Tabel 3.9 Skenario Use Case Pendaftar baru	32
Tabel 3.10 Skenario Use Case Olah Data Master.....	32
Tabel 3.11 Skenario Use Case Cek Kehadiran.....	33
Tabel 3.12 Skenario Use Case Cetak pembayaran	33
Tabel 3.13 Skenario Use Case Cetak laporan	33
Tabel 3.14 Deskripsi Activity Diagram Login.....	34
Tabel 3.15 Deskripsi Activity Diagram Pendaftaran.....	35
Tabel 3.16 Deskripsi Activy Diagram Absensi	36
Tabel 3.17 Deskripsi Activity Diagram Pembayaran	38
Tabel 3.18 Deskripsi Activity Diagram Laporan	40

Tabel 3.19 Deskripsi Activity Diagram Kejuaraan	42
Tabel 3.20 Tabel Staff.....	43
Tabel 3.21 Tabel Siswa	43
Tabel 3.22 Tabel Pelatih	44
Tabel 3.23 Tabel Pembayaran	44
Tabel 3.24 Tabel Kwitansi.....	44
Tabel 3.25 Tabel Absensi.....	44
Tabel 3.26 Tabel Kejuaraan	44
Tabel 3.27 Deskripsi sequence diagram login.....	45
Tabel 3.28 Deskripsi sequence diagram pendaftaran	46
Tabel 3.29 Deskripsi sequence diagram absensi	47
Tabel 3.30 Deskripsi sequence diagram pembayaran.....	48
Tabel 3.31 Deskripsi sequence diagram kejuaraan.....	49
Tabel 3.32 Deskripsi sequence diagram laporan pendaftaran.....	50
Tabel 3.33 Deskripsi sequence diagram laporan absensi.....	51
Tabel 3.34 Deskripsi sequence diagram laporan pembayaran	52
Tabel 3.35 Deskripsi sequence diagram laporan kejuaraan	53
Tabel 3.36 Pengujian sistem informasi.....	70