



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI DAN
PENDAFTARAN EVENT MUSIK PADA MUSIK ORGANIZER
JEFFLIND MUSIC BERBASIS WEB**

Alexander Martinus

41807010006

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

2012



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI DAN
PENDAFTARAN EVENT MUSIK PADA MUSIK ORGANIZER
JEFFLIND MUSIC BERBASIS WEB**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan sebagai melengkapi salah satu syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

**Oleh :
Alexander Martinus
41807010006**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alexander Martinus

Nim : 41807010006

Judul : "SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI
DAN PENDAFTARAN EVENT MUSIK PADA MUSIK ORGANIZER
JEFFLIND MUSIC BERBASIS WEB"

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan
plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur
plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal
tersebut.

Jakarta, 25 Juni 2012


(Alexander Martinus)



LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41807010006
Nama : Alexander Martinus
Judul skripsi : "SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN
ADMINISTRASI DAN PENDAFTARAN EVENT
MUSIK PADA MUSIK ORGANIZER JEFFLIND
MUSIC BERBASIS WEB"

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

Jakarta, 27 Agustus 2012



Ratna Mutu Manikam, S.Kom., MT

Pembimbing



Anita Ratnasari, S.Kom., M.Kom

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani, ST., MMSI

Kaprodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kepada Tuhan YME yang telah melimpahkan anugerah, karunia-Nya dan memberikan kekuatan, ketekunan serta kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana berjudul **“SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI DAN PENDAFTARAN EVENT MUSIK PADA MUSIK ORGANIZER JEFFLIND MUSIC BERBASIS WEB”**.

Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam penulisannya ataupun dalam pengolahan isi dari materi yang penulis ambil sebagai bahan laporan. Hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan yang dimiliki penulis, namun berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak, maka selesailah penyusunan laporan ini. Oleh karena itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun guna perbaikan dimasa datang.

Tidak lupa juga penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya laporan tugas akhir ini. Terima kasih ditunjukan kepada :

1. Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom., MT selaku pembimbing tugas akhir.
2. Ibu Nur Ani ST.,MMSI, selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi
3. Ibu Anita Ratnasari, S.Kom.,M.Kom selaku koordinator tugas akhir Sistem Informasi.

4. Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan motivasi dalam pelaksanaan perkuliahan sehingga sampai pada titik akhir.
5. (†)Papa 'Dicky Marpaung' (†) tercinta dan Mama 'Titi Soetjipto' tercinta, Kakak dan Andreas Hasim, Ai dan Bung Ery, Amalia Ghaisani atas kasih, perhatian, dukungan dan doanya yang tulus *love you*
6. Mas Jeffry Gunawan dan Mba Linda Amalia selaku pendiri JeffLind Musik yang telah mengizinkan untuk melakukan observasi.
7. Dan semua pihak yang tak bisa saya ucapkan satu persatu, terima kasih atas semua dukungan yang tidak kalian sadari.

Dengan segala keterbatasan dan kesederhanaan penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, diharapkan semoga Laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan dan penulis mohon maaf apabila terjadi kesalahan-kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 25 Juni 2012

(**Alexander Martinus**)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5. Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2.1.1. Definisi Sistem	7
2.1.2. Karakteristik Sistem	8
2.1.3. Definisi Informasi.....	9
2.1.4. Siklus Informasi.....	10
2.1.5. Kualitas Informasi	10
2.1.6. Nilai Informasi.....	11

2.1.7.	Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.2.	Analisa dan Perancangan Perangkat Lunak	12
2.2.1.	Metode Waterfall.....	12
2.3.	Perancangan Sistem Basis Data.....	13
2.3.1.	Basis Data.....	13
2.3.2.	Perancangan Basis Data	14
2.3.3.	Konsep Dasar Sistem Basis Data	15
2.3.4.	Kamus Data	16
2.4.	Pemodelan Sistem	18
2.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.4.2.	<i>Activity Diagram</i>	19
2.4.3.	<i>Sequence Diagram</i>	21
2.4.4.	<i>Class Diagram</i>	22
2.5.	Metode Pengujian.....	23
2.5.1.	Uji Coba White Box	23
2.5.2.	Uji Coba Black box.....	23
2.6.	PHP dan MySQL	25
2.7.	XAMPP	25
2.8.	Dreamweaver 8.....	26

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Tinjauan Organisasi.....	27
3.2.	Sejarah Singkat JeffLind MUSIC.....	27
3.2.1.	Struktur Organisasi	28
3.3.	Analisa Sistem yang sedang berjalan	32

3.3.1.	Prosedur Sistem Administrasi Yang Sedang Berjalan. ..	33
3.4.	Analisa Sistem Usulan.....	37
3.4.1.	<i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	38
3.4.2.	<i>Activity Diagram</i> Sistem Pendaftaran.....	44
3.4.3.	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Administrasi Pengelolaan.....	54
3.5.	Class Diagram Website	64
3.6.	Rancangan Struktur Tabel.....	65
3.7.	Rancangan Layar.....	73

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1.	Implementasi Sistem	78
4.2.	Kebutuhan Aplikasi.....	79
4.2.1.	Perangkat Keras	79
4.2.2.	Perangkat Lunak.....	79
4.3.	Implementasi Basis Data.....	79
4.4.	Implementasi Program	88
4.5.	Pengujian Sistem.....	95
4.5.1.	Metode Pengujian	95
4.5.2.	Lingkungan Pengujian	96
4.5.3.	Skenario Pengujian	97
4.5.4.	Analisa Hasil Pengujian	101

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	105
5.2.	Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1. Bentuk dasar suatu sistem	7
2. Gambar 2.2. Model Waterfall	12
3. Gambar 2.3. Use Case Model.....	19
4. Gambar 2.4. Contoh Penggambaran Activity Diagram	20
5. Gambar 2.5. Contoh Squence Diagram Peminjaman Buku	21
6. Gambar 2.6. Contoh Class Diagram Belanja Online.....	22
7. Gambar 2.7. Pengujian Kotak Hitam	24
8. Gambar 3.1. Struktur Organisasi.....	29
9. Gambar 3.2. Use Case Yang Berjalan.....	34
10. Gambar 3.3. Use Case Diagram Sistem Informasi JeffLind MUSIC.....	38
11. Gambar 3.4. Activity Diagram Sistem Pendaftaran Pembuatan Acara Musik.....	44
12. Gambar 3.5. Activity Diagram Melihat Detail Paket Musik.....	45
13. Gambar 3.6. Activity Diagram Login	46
14. Gambar 3.7. Activity Diagram Memilih Paket Musik	47
15. Gambar 3.8. Activity Diagram Membayar Paket Musik.....	48
16. Gambar 3.9. Activity Diagram Memeriksa Pembayaran Konsumen	49
17. Gambar 3.10. Activity Diagram Mengelola Data Konsumen	50
18. Gambar 3.11. Activity Diagram Mengelola Data Jadwal Acara Musik.....	51
19. Gambar 3.12. Activity Diagram Mengelola Data Paket	52
20. Gambar 3.13. Activity Diagram Mengelola Data Jadwal Pertemuan	53
21. Gambar 3.14. Sequence Diagram Login	54
22. Gambar 3.15. Sequence Diagram Pendaftaran Konsumen	55
23. Gambar 3.16. Sequence Diagram Konsumen Melihat dan Memilih Detail Paket .	56
24. Gambar 3.17. Sequence Diagram Membayar Paket Musik	57
25. Gambar 3.18. Sequence Diagram Memeriksa Pembayaran Konsumen.....	58
26. Gambar 3.19. Sequence Diagram Mengelola Data Konsumen.....	59
27. Gambar 3.20. Sequence Diagram Mengelola Data Jadwal Acara Musik	60
28. Gambar 3.21. Sequence Diagram Mengelola Data Paket	61
29. Gambar 3.22. Sequnce Diagram Mengelola Data Jadwal Pertemuan.....	62
30. Gambar 3.23. Sequnce Diagram Menu Utama.....	63
31. Gambar 3.24. Class Diagram	64
32. Gambar 3.25. Rancangan Layar Home	73

33. Gambar 3.26. Rancangan Layar About Us.....	73
34. Gambar 3.27. Rancangan Layar Gallery	74
35. Gambar 3.28. Rancangan Layar Pendaftaran.....	74
36. Gambar 3.29. Rancangan Layar Paket Musik.....	75
37. Gambar 3.30. Rancangan Layar Home Admin	75
38. Gambar 3.31. Rancangan Layar Jenis-Jenis Musik	76
39. Gambar 3.32. Rancangan Layar Daftar Jadwal Pertemuan.....	76
40. Gambar 3.33. Rancangan Layar Login Admin	77
41. Gambar 4.1. Tampilan Localhost.....	80
42. Gambar 4.2. Tampilan PhpMyAdmin.....	80
43. Gambar 4.3. Tabel Database Sistem Informasi Pengelolaan	81
44. Gambar 4.4. Isi Field Tabel Admin.....	81
45. Gambar 4.5. Isi Field Tabel Album.....	82
46. Gambar 4.6. Isi Field Tabel Berita.....	82
47. Gambar 4.7. Isi Field Tabel Gallery.....	83
48. Gambar 4.8. Isi Field Tabel Instrumen.....	83
49. Gambar 4.9. Isi Field Tabel Acara	84
50. Gambar 4.10. Isi Field Tabel Jadwal.....	84
51. Gambar 4.11. Isi Field Tabel Komentar.....	85
52. Gambar 4.12. Isi Field Tabel Paket.....	85
53. Gambar 4.13. Isi Field Tabel Pertemuan.....	86
54. Gambar 4.14. Isi Field Tabel Undangan	86
55. Gambar 4.15. Isi Field Tabel User	87
56. Gambar 4.16. Layar Halaman Login.....	88
57. Gambar 4.17. Layar Halaman Menu Utama	88
58. Gambar 4.18. Layar Halaman Contact dan Saran	89
59. Gambar 4.19. Layar Halaman Gallery Album	89
60. Gambar 4.20. Layar Halaman View Data Konsumen.....	90
61. Gambar 4.21. Layar Halaman View Data Paket	90
62. Gambar 4.22. Layar Halaman View Data Jadwal Pertemuan	91
63. Gambar 4.23. Layar Halaman View Data Acara Musik	91
64. Gambar 4.24. Layar Halaman Login.....	92
65. Gambar 4.25. Layar Halaman Utama.....	92
66. Gambar 4.26. Layar Halaman Paket Musik	93
67. Gambar 4.27. Layar Halaman Update Profile.....	93

68.	Gambar 4.28. Layar Halaman My Event	94
69.	Gambar 4.29. Layar Halaman Pembayaran.....	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 2.1. Contoh Kamus Data	17
2. Tabel 2.2. Simbol Pada Use Case	19
3. Tabel 2.3. Simbol – Simbol Activity Diagram	20
4. Tabel 2.4. Simbol – Simbol Sequence Diagram	21
5. Tabel 2.5. Simbol Class Diagram	22
6. Tabel 3.1. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Datang ketempat	35
7. Tabel 3.2. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mendaftar Event Musik	35
8. Tabel 3.3. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Melihat Detail Paket Musik	35
9. Tabel 3.4. Ketrerangan <i>Use Case Diagram</i> Pilih Paket.....	36
10. Tabel 3.5. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Membayar Paket Musik	36
11. Tabel 3.6. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Akumulasi Biaya.....	36
12. Tabel 3.7. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mencetak Bukti Pembayaran ...	37
13. Tabel 3.8. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mendaftar Pembuatan Acara Musik	39
14. Tabel 3.9. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Melihat Detail Paket Musik	39
15. Tabel 3.10. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Memilih Paket Musik.....	40
16. Tabel 3.11. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Membayar Paket Musik	40
17. Tabel 3.12. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Login.....	40
18. Tabel 3.13. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Memeriksa Pembayaran Konsumen	41
19. Tabel 3.14. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Konsumen ...	41
20. Tabel 3.15. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Jadwal Acara Musik	42
21. Tabel 3.16. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Sumber Daya Organisasi.....	42
22. Tabel 3.17. Keterangan <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Jadwal Pertemuan.....	42
23. Tabel 3.18. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Sistem Pendaftaran Pembuatan Acara Musik.....	43

24. Tabel 3.19. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Melihat Detail Paket Musik	44
25. Tabel 3.20. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Login.....	45
26. Tabel 3.21. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Paket Diagram.....	46
27. Tabel 3.22. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Membayar Paket Musik	47
28. Tabel 3.23. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Memeriksa Pembayaran Konsumen	48
29. Tabel 3.24. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Konsumen	49
30. Tabel 3.25. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Jadwal Acara Musik	50
31. Tabel 3.26. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Paket.....	51
32. Tabel 3.27. Keterangan <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Jadwal Pertemuan	52
33. Tabel 3.28. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Login	53
34. Tabel 3.29. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Konsumen	54
35. Tabel 3.30. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Melihat dan Memilih Detail Paket	55
36. Tabel 3.31. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Membayar Paket Musik	56
37. Tabel 3.32. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Memeriksa Pembayaran Konsumen	57
38. Tabel 3.33. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Konsumen....	58
39. Tabel 3.34. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Jadwal Acara Musik	59
40. Tabel 3.35. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Paket	60
41. Tabel 3.36. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Jadwal Pertemuan.....	61
42. Tabel 3.37. Keterangan <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama.....	63
43. Tabel 3.38 Struktur Tabel Admin	65
44. Tabel 3.39 Struktur Tabel User	66
45. Tabel 3.40 Struktur Tabel Paket	67
46. Tabel 3.41 Struktur Tabel Jadwal	67
47. Tabel 3.42 Struktur Tabel Pertemuan	68
48. Tabel 3.43 Struktur Tabel Undangan.....	68
49. Tabel 3.44 Struktur Tabel Instrumen	69

50. Tabel 3.45 Struktur Tabel Gallery	70
51. Tabel 3.46 Struktur Tabel Berita.....	70
52. Tabel 3.47 Struktur Tabel Album	71
53. Tabel 3.48 Struktur Tabel Acara.....	72
54. Tabel 4.1 Skenario Pengujian Pada Halaman Admin Menggunakan Metode Blackbox Testing	98
53. Tabel 4.2 Skenario Pengujian Pada Halaman Member Menggunakan Metode Blackbox Testing	99
53. Tabel 4.3 Hasil Pengujian Pada Halaman Admin Menggunakan Metode Blackbox Testing	101
53. Tabel 4.4 Hasil Pengujian Pada Halaman Member Menggunakan Metode Blackbox Testing	102