



**APLIKASI PEMESANAN VILLA BERBASIS WEB
(STUDI KASUS : PANTAI WISATA KARANG BOLONG)**

**Irvan Iswandi
41805010-017**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2009**

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan Laporan Tugas Akhir dari mahasiswa berikut ini :

Nama : Irwan Iswandi
Nim : 41805010-017
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Aplikasi Pemesanan Villa Berbasis Web
(Studi Kasus : Pantai Wisata Karang Bolong)

Telah disidangkan, diperiksa, disetujui sebagai laporan Tugas Akhir.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

(Sarwati Rahayu, ST., MMSI)

Mengetahui, Koordinator Tugas Akhir

Mengesahkan,
Kaprodi Sistem Informasi

(Nur Ani. ST., MMSI)

(Sarwati Rahayu, ST., MMSI)

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irvan Iswandi
Nim : 41805010-017
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : **APLIKASI PEMESANAN VILLA BERBASIS WEB**
(STUDI KASUS : PANTAI WISATA KARANG BOLONG)

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini dibuat dengan sebenar-benarnya
tanpa menyadur/mengcopy Tugas Akhir orang lain.

Jakarta, Desember 2009

Penulis

Irvan Iswandi

ABSTRAKSI

Pantai Wisata Karang Bolong adalah sebuah tempat rekreasi yang terletak di daerah Anyer. Untuk kegiatan penyampaian informasi, maka diperlukan dukungan sistem informasi yang baik, sehingga dapat membantu pihak pengelola dalam melakukan proses promosi yang cepat. Proses promosi yang dilakukan pada tempat wisata tersebut sampai saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari proses pemesanan villa, penyampaian informasi untuk promosi, Hal ini menjadi salah satu penyebab terhambatnya penyebaran informasi yang disampaikan kepada calon pengunjung. Berdasarkan hal tersebut diatas, maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dan sesuai, untuk mendukung berkembangnya usaha dan peningkatan proses promosi Pantai Wisata Karang Bolong. Web atau website merupakan suatu media informasi yang tersebar didalam dunia maya (internet). Dengan menggunakan web, kita dapat mengetahui informasi didalamnya. Saat ini, Pantai Wisata Karang Bolong belum memiliki sebuah web yang menampilkan informasi tentang Pantai Wisata Karang Bolong. Dengan adanya sebuah website, informasi yang didapat akan sangat bermanfaat bagi user. Oleh karena itu, dituangkanlah sistem informasi tersebut dalam Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Villa Berbasis Web (Studi Kasus : Pantai Wisata Karang Bolong)”.

Kata kunci: Aplikasi, Promosi, Web, Pantai Wisata Karang Bolong.

ABSTRACT

Karang Bolong beach Travel is a recreational area located Anyer. For activities to deliver information, it is necessary to support a good information system, which can help the manager in the process of rapid promotion. The promotion process is performed on the tour till now still using manual systems, ranging from villas ordering process, delivery of information for promotion, this has led to the inhibition of the spread of information conveyed to prospective visitors. Based on the above, then needed a computerized system and appropriate, to support business development and promotion process improvement Tourism Karang Bolong Beach. Web or website is a medium of information spreading in the virtual world (internet). By using the web, we can find the information in it. Currently, Karang Bolong Beach Tour does not have a website that displays information about Travel Karang Bolong Beach. With a website, the information obtained will be very useful for users. Therefore, the information system transform into the Final Project Report entitled "Information System Karang Bolong Beach Tourism Web-based".

Keywords: Applications, Promotion, Web, Karang Bolong Beach Tour.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjangkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya yang telah memperkenankan penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Aplikasi Pemesanan Villa Berbasis Web (Studi Kasus : Pantai Wisata Karang Bolong)” tepat pada waktunya. Adapun tujuan penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam Menyelesaikan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bimbingan, bantuan, dukungan moril maupu materil dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati sudah selayaknya penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Orang Tua Penulis Apa, Mama atas segala dukungan moril dan materil yang diberikan tiada henti-hentinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Sarwati Rahayu, ST, MMSI, selaku dosen pembimbing dan kepala program studi (Kaprodi) Sistem Informasi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memberi pengarahan kepada penulis sehingga memungkinkan terselesaikanya skripsi ini.
3. Nur Ani, ST, MMSI, selaku Sekretaris Program Studi (Sekprodi) Sistem Informasi.
4. Seluruh Staf pengajar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.

5. Dd Laila Cahyarini yang selama ini selalu memberikan dukungan dan semangat dari awal hingga akhir. Sehingga penulis menjadi maju. Meneman penulis dari mencari data sampai sekarang.
6. Teman - teman yang selalu bersama - sama penulis selama 4 tahun berada di kampus. Ade Thaib, Fahmi, Dadank, Toro, Sigit, Azis. Terima atas dukungan dan semangatnya.
7. Teman-teman jurusan Sistem Informasi angkatan 2005.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis namun tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Jakarta, Desember 2009

Penulis

Irvan Iswandi

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------|------|
| Lembar Pengesahan | ii |
| Lembar Pernyataan | iii |
| Abstraksi | iv |
| Kata Pengantar | vi |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Gambar | xiii |
| Daftar Tabel | xv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---|---|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.5 Permodelan Sistem | 3 |
| 1.6 Rekayasa Perangkat Lunak | 4 |
| 1. Waterfall (sequential) | 4 |
| 1.7 Metodologi Penelitian | 4 |
| 1.8 Sistematika Penulisan | 5 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|------------------|---|
| 2.1 Sistem | 7 |
|------------------|---|

| | |
|--|----|
| 2.2 Informasi | 7 |
| 1. Siklus Informasi | 7 |
| 2.3 Sistem Informasi | 8 |
| 2.4 Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)..... | 9 |
| 1. Model Rekayasa Perangkat Lunak | 9 |
| 2. Proses Rekayasa Perangkat Lunak | 12 |
| 2.5 Permodelan Sistem | 12 |
| 1. Use Case Diagram | 14 |
| 2. State Machine Diagram | 14 |
| 3. Sequence Diagram | 15 |
| 4. Collaboration Diagram | 16 |
| 5. Activity Diagram | 16 |
| 6. Component Diagram | 17 |
| 7. Deployment Diagram | 17 |
| 8. Package Diagram | 18 |
| 9. Object Diagram | 19 |
| 10. Communication Diagram | 19 |
| 11. Composite Structure Diagram | 20 |
| 12. Interaction Overview Diagram | 20 |
| 13. Timing Diagram | 21 |
| 2.6 Basis Data | 22 |
| 1. Model Basis Data | 23 |
| 2.7 Perancangan Basis Data | 23 |

| | |
|---|----|
| 1. SQL(Structured Query Language) | 24 |
| 2.8 Normalisasi | 26 |
| 2.9 HTML | 27 |
| 2.10 PHP | 29 |
| 2.11 Java Script | 31 |
| 2.12 Dreamweaver | 33 |
| 2.13 MySQL | 34 |

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

| | |
|--|----|
| 3.1 Identifikasi Masalah..... | 38 |
| 3.2 Pemecahan Masalah | 39 |
| 3.3 Analisis Sistem Yang Dibuat | 40 |
| 1. Analisis Server dan User | 40 |
| 3.4 Perancangan Aplikasi Berbasis Web | 41 |
| 3.5 Permodelan Use Case Diagram | 42 |
| 3.6 Permodelan Diagram Class | 48 |
| 3.7 Pemodelan Activity Diagram | 49 |
| 3.8 Pemodelan Diagram Squence | 51 |
| 3.9 Perancangan Database | 52 |
| 1. Menentukan Entitas..... | 54 |
| 2. Menentukan Hubungan | 55 |
| 3.10 Kamus Data | 56 |
| 3.11 Menentukan primary key dari entitas | 60 |

| | |
|---|----|
| 3.12 Menentukan Domain | 61 |
| 3.5 Perancangan Antar Muka | 62 |
| 1. Form Halaman Utama | 62 |
| 2. Form Halaman Sejarah | 63 |
| 3. Form Halaman Buku Tamu | 64 |
| 4. Form Halaman Administrator | 65 |
| 5. Form Halaman Persediaan Villa | 66 |
| 6. Form Halaman Edit Admin | 67 |
| 7. Form Halaman Edit Villa | 68 |
| 8. Form Halaman Melihat Buku Tamu | 69 |
| 9. Form Halaman Edit Poling | 70 |

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

| | |
|--|----|
| 4.1 Implementasi | 71 |
| 4.2 Perangkat Pengujian | 71 |
| 4.3 Implementasi Sistem | 72 |
| 4.4 Implementasi Basis Data | 73 |
| 1. Halaman MySQL Database Karang | 73 |
| 2. Membuat Tabel Calon Pemesan | 74 |
| 3. Membuat Tabel Detail Pesan | 74 |
| 4. Membuat Tabel Master Pesan | 75 |
| 5. Membuat Tabel Villa | 76 |
| 4.5 Tampilan Antar Muka | 76 |

| | |
|---|----|
| 1. Form Halaman Utama | 77 |
| 2. Form Halaman Sejarah | 78 |
| 3. Form Halaman Buku Tamu | 79 |
| 4. Form Halaman Administrator | 80 |
| 5. Form Halaman Persediaan Villa | 80 |
| 6. Form Halaman Edit Admin | 81 |
| 7. Form Halaman Edit Villa | 82 |
| 8. Form Halaman Melihat Buku Tamu | 83 |
| 9. Form Halaman Edit Poling | 84 |
| 4.6 Metode Pengujian | 85 |
| 4.7 Proses Pengujian..... | 86 |
| 1. Pengujian Black Box..... | 86 |
| 1. Skenario Pengujian | 88 |
| 2. Hasil Pengujian | 89 |
| 4.8 Analisa Hasil Pengujian..... | 90 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan | 91 |
| 5.2 Saran | 91 |
| Daftar Pustaka | 92 |
| Listing Program | |
| Kartu Asistensi | |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--|-------|----|
| Gambar 2.1 Siklus Informasi | | 8 |
| Gambar 2.2 Skema Waterfall | | 10 |
| Gambar 2.3 Contoh Use Case Diagram | | 14 |
| Gambar 2.4 Contoh State Machine Diagram | | 15 |
| Gambar 2.5 Contoh Sequence Diagram | | 15 |
| Gambar 2.6 Contoh | | 16 |
| Gambar 2.7 Contoh Activity Diagram | | 17 |
| Gambar 2.8 Contoh Component Diagram | | 17 |
| Gambar 2.9 Contoh Deployment Diagram | | 18 |
| Gambar 2.10 Contoh Package Diagram | | 18 |
| Gambar 2.11 Contoh Object Diagram | | 19 |
| Gambar 2.12 Contoh Communication Diagram | | 20 |
| Gambar 2.13 Contoh Composite Diagram | | 20 |
| Gambar 2.14 Contoh Interaction Overview Diagram | | 21 |
| Gambar 2.15 Contoh Timing Diagram | | 21 |
| Gambar 2.16 Interface Dreamweaver 8 | | 34 |
| Gambar 2.17 Interface My SQL | | 37 |
| Gambar 3.1 Gambaran Perancangan PHP | | 39 |
| Gambar 3.2 Use Case Diagram Pemesanan Villa | | 43 |
| Gambar 3.4 Class Diagram | | 48 |
| Gambar 3.5 Diagram Activity use case Pemesanan Villa | | 49 |
| Gambar 3.6 Diagram Aktivitas use case Admin | | 50 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.7 Diagram Aktivitas use case Memasukkan, Mengubah, dan menghapusdata | 50 |
| Gambar 3.9 Diagram Squence Calon Pengunjung | 51 |
| Gambar 3.10 Diagram Squence Administrator | 52 |
| Gambar 3.11 Entity Relationship Diagram (ERD) Pemesanan Villa | 56 |
| Gambar 4.1 Koneksi Database | 72 |
| Gambar 4.1 Database Karang | 73 |
| Gambar 4.2 Tabel Calon Pemesan | 74 |
| Gambar 4.3 Tabel Detail Pesan | 75 |
| Gambar 4.4 Tabel Master Pesan | 75 |
| Gambar 4.5 Tabel Villa | 76 |
| Gambar 4.6 Layar Halaman Awal (Home) | 77 |
| Gambar 4.7 Layar Halaman Sejarah | 78 |
| Gambar 4.8 Layar Halaman Buku Tamu | 79 |
| Gambar 4.9 Layar Halaman Administrator | 80 |
| Gambar 4.10 Layar Halaman Cek Persediaan Villa | 81 |
| Gambar 4.11 Layar Halaman Edit Administrator | 82 |
| Gambar 4.12 Layar Halaman Edit Villa | 83 |
| Gambar 4.13 Layar Halaman Melihat Buku Tamu | 84 |
| Gambar 4.14 Layar Halaman Edit Polling | 85 |
| Gambar 4.15 Metode Pengujian Black-Box | 87 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Use Case Diagram Melihat Halaman Utama | 44 |
| Tabel 3.2 Use Case Diagram Melihat Halaman Sejarah | 44 |
| Tabel 3.3 Use Case Diagram Melihat Halaman Fasilitas | 44 |
| Tabel 3.4 Use Case Diagram Melihat Halaman About Me | 45 |
| Tabel 3.5 Use Case Diagram Pemesanan Villa | 45 |
| Tabel 3.6 Use Case Diagram Persediaan Villa | 46 |
| Tabel 3.7 Use Case Diagram Masukan Data | 46 |
| Tabel 3.8 Use Case Mengubah Data | 47 |
| Tabel 3.9 Use Case Menghapus Data | 47 |
| Tabel 3.10 Use Case Buku Tamu | 48 |
| Tabel 3.11 Use Case Pemesanan villa | 48 |
| Tabel 3.12 Tabel Calon Pemesan | 57 |
| Tabel 3.13 Tabel Master Pesan | 57 |
| Tabel 3.14 Tabel Villa | 58 |
| Tabel 3.15 Tabel Detail Pesan | 58 |
| Tabel 3.16 Tabel Administrator | 59 |
| Tabel 3.17 Tabel Buku Tamu | 60 |
| Tabel 4.1 Tabel skenario pengujian | 89 |
| Tabel 4.2 Tabel hasil pengujian | 89 |