



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

SISTEM INFORMASI TEMAN *TRAVELLING* BERBASIS

MOBILE WEB

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan Memperoleh Gelar Sarjana Sistem
Informasi Strata I (SI)

UNIVERSITAS
Disusun Oleh :
MERCU BUANA
KARTA WIJAYA

41813120072

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41813120072

Nama : KARTA WIJAYA

Fakultas : Ilmu Komputer

Program studi : Sitem Informasi

Judul Skripsi : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TEMAN
TRAVELLING BERBASIS MOBILE 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 mendapat sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 13 Maret 2016



(Karta Wijaya)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41813120072
Nama : KARTA WIJAYA
Fakultas : Ilmu Komputer
Program studi : Sitem Informasi
Judul Skripsi : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TEMAN**

TRAVELLING BERBASIS MOBILE WEB

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA 4 FEBRUARI 2016



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41813120072
Nama : KARTA WIJAYA
Fakultas : Ilmu Komputer
Program studi : Sitem Informasi
Judul Skripsi : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TEMAN
TRAVELLING BERBASIS MOBILE WEB**

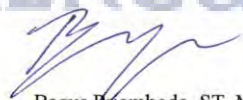
SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN
JAKARTA, 13 MARET 2016



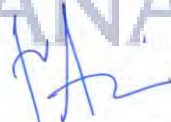
Yustika Erliani, SE, MMSI
Dosen Pembimbing

MENGETAHUI

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Bagus Priambodo, ST, MTI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani ST, MMSI
Kaprodik Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji serta syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dengan segala usaha dan kemampuan kami dapat menyelesaikan tugas Akhir atau Skripsi. Dalam pembuatan aplikasi mobile web teman travelling, penulis banyak memiliki kesulitan baik dari segi bahasa maupun teknik penulisannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan penulis sebagai manusia biasa yang tidak lepas dari segala kekurangan.

Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat mendidik bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Pada kesempatan ini pula dengan segala kerendahan hati izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, motivasi, serta memberikan dukungan moral dan semangat sehingga saya dapat mengerjakan Tugas Skripsi ini.
2. Ibu Yustika Erliani, SE, MMSI selaku dosen pembimbing, yang selalu membimbing saya dalam penulisan tugas ini.
3. Ibu Nur Ani. ST, MMSI selaku Kaprodi Sistem Informasi
4. Bapak Bagus Priambodo, ST., M.TI, selaku koordinator Tugas Akhir Sistem Informasi.
5. Teman teman yang selalu memberikan masukan tentang pembuatan aplikasi teman *travelling*.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan wawasan dan manfaat bagi kita. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu Melimpahkan rahmat serta hidayah Nya kepada kita semua.

Jakarta, 13 Maret 2016

Penulis

(Karta Wijaya)

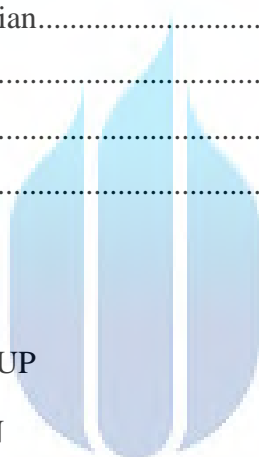


DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Metode pengembangan sistem	3
1.7 Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian wisata.....	8
2.2 Perangkat <i>mobile</i>	8
2.3 Pengertian <i>web</i>	10
2.4 Aplikasi <i>web mobile</i>	10
2.5 Siklus Hidup pengembangan Sistem (<i>System Development life cycle</i> atau <i>SDLC</i>).....	10

2.6 Perancangan SDLC (Model <i>Waterfall</i>)	11
2.7 Basis Data.....	15
2.7.1 Pengertian Basis data	15
2.7.2 Komponen sistem basis data	15
2.8 Alat Bantu Perancangan Sistem dan Program.....	16
2.8.1 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	17
2.8.2 <i>Use Case Diagram</i>	17
2.8.3 <i>Activity Diagram</i>	19
2.8.4 <i>Class Diagram</i>	22
2.8.5 <i>Sequence Diagram</i>	25
2.9 Metodologi pengujian.....	28
2.10 Metode <i>Black box</i>	28
2.11 Perangkat Lunak Pendukung.....	29
2.11.1 PHP	29
2.11.2 MySQL	30
2.11.3 Xampp.....	30
2.11.4 JQuery Mobile.....	31
2.11.5 Sublime tex2	32
2.11.6 Balsamiq mockups	33
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	34
3.1 Ide Pembuatan Teman Travelling	34
3.2 Analisa Kebutuhan <i>user</i>	34
3.3 Rancangan fitur dan struktur menu dalam <i>website</i>	34
3.4 <i>Use Case Diagram</i> sistem.....	36
3.5 Deskripsi <i>Use case</i> Teman <i>Travelling</i>	37
3.6 <i>Activity Diagram</i>	43
3.7 <i>Sequen Diagram</i>	48
3.8 <i>Class Diagram</i>	53
3.9 Spesifikasi basis data.....	54
3.10 Perancangan anatar Muka <i>web</i> teman <i>travelling</i>	61

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	63
4.1 Implementasi sistem	63
4.2 Spesifikasi Kebutuhan <i>Hardware</i>	63
4.3 Spesifikasi <i>Brouser</i>	64
4.4 Tampilan <i>database</i> teman <i>travelling</i>	65
4.5 Implementasi Aplikasi teman <i>travelling</i>	66
4.6 Pengujian sistem.....	70
4.7 Prosedur Pengujian.....	70
4.6.1 Skenario Pengujian Sistem.....	70
4.5.2 Hasil Pengujian	72
4.6 Analisis hasil pengujian.....	73
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Use case membuat <i>account</i>	37
Tabel 3.2 Use case login	37
Tabel 3.3 Use case mencari rencana wisata	38
Tabel 3.4 Use case mencari teman seperjalanan.....	38
Tabel 3.5 Use case melihat pengalaman wisata	39
Tabel 3.6 Use case bergabung dengan perjalanan wisata	39
Tabel 3.7 Use case melakukan tanya jawab.....	40
Tabel 3.8 Use case membuat perjalanan wisata.....	41
Tabel 3.9 Use case membuat pengalaman wisata	41
Tabel 3.10 Use case memperbaharui profil.....	42
Tabel 3.11 tb_chat	54
Tabel 3.12 tb_trip_galeri	54
Tabel 3.13 tb_notifikasi	55
Tabel 3.14 tb_pengalaman	56
Tabel 3.15 tb_trip	57
Tabel 3.16 tb_user.....	58
Tabel 3.17 tb_trip_member.....	59
Tabel 3.18 tb_param	60
Tabel 3.19 tb_seq	60
Tabel 4.1 Tabel skenario pengujian menggunakan metode black box	71
Tabel 4.2 Tabel hasil pengujian aplikasi teman <i>travelling</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 System Development Life Cycle (SDLC).....	11
Gambar 2.2 Metode <i>Waterfall</i>	11
Gambar 2.3 Diagram Simbol <i>Use Case</i>	18
Gambar 2.4 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 2.5 <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar 2.6 Contoh <i>Activity Diagram</i>	21
Gambar 2.7 Tabel Simbol <i>Class Diagram</i>	23
Gambar 2.8 Contoh class diagram	24
Gambar 2.9 Tabel Simbol <i>Sequence Diagram</i>	26
Gambar 2.10 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	27
Gambar 2.11 Logo PHP: <i>Hypertext Preprocessor</i>	29
Gambar 2.12 Logo Mysql (<i>Structured Query Language</i>).....	30
Gambar 2.13 <i>Xampp control panel</i>	31
Gambar 2.14 Logo <i>Jquery mobile</i>	32
Gambar 2.15 Tampilan <i>Sublime Teks 2</i>	33
Gambar 2.16 Tampilan <i>Balsamiq Mockups</i>	33
Gambar 3.1 Struktur menu dalam <i>website</i>	35
Gambar 3.2 <i>Use case Diagram</i>	36
Gambar 3.3 <i>Activity</i> membuat <i>Account</i>	43
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Login	43
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Mencari Rencana Wisata	44
Gambar 3.6 <i>Activity</i> mencari teman seperjalanan	44
Gambar 3.7 <i>Activity</i> melihat pengalaman wisata	45
Gambar 3.8 <i>Activity</i> bergabung dengan trip/perjalanan Wisata.....	45
Gambar 3.9 <i>Activity</i> melakukan tanya jawab	46
Gambar 3.10 <i>Activity</i> membuat trip/perjalan wisata	46
Gambar 3.11 <i>Activity</i> membuat pengalaman wisata	47
Gambar 3.12 <i>Activity</i> memperbaharui profil.....	47

Gambar 3.13 <i>Sequence</i> membuat Account	48
Gambar 3.14 <i>Sequence</i> login.....	48
Gambar 3.15 <i>Sequence</i> mencari <i>trip</i> wisata.....	49
Gambar 3.16 <i>Sequence</i> mencari teman seperjalanan	49
Gambar 3.17 <i>Sequence</i> melihat pengalaman	50
Gambar 3.18 <i>Sequence</i> bergabung dengan wisata	50
Gambar 3.19 <i>Sequence</i> melakukan tanya jawab (<i>chat</i>)	51
Gambar 3.20 <i>Sequence</i> membuat trip wisata	51
Gambar 3.21 <i>Sequence</i> membuat ulasan pengalaman	52
Gambar 3.22 <i>Sequence</i> edit profil.....	52
Gambar 3.23 <i>Class diagram</i> teman travelling	53
Gambar 3.24 Rancangan halaman utama.....	61
Gambar 3.25 Rancangan halaman login dan registrasi.....	61
Gambar 3.26 Rancangan halaman rencana perjalanan, daftar rencana, dan lihat perjalanan.....	62
Gambar 3.27 Rancangan halaman <i>User</i>	62
Gambar 4.1 <i>Database</i> teman <i>travelling</i>	65
Gambar 4.2 Tampilan database teman travelling.....	65
Gambar 4.3 Halama Utama.....	66
Gambar 4.4 Halaman menu <i>login</i>	66
Gambar 4.5 Halaman Registrasi	67
Gambar 4.6 Halaman login	67
Gambar 4.7 Halaman profil.....	67
Gambar 4.8 Halaman menu user.....	67
Gambar 4.9 Halaman rencata travelling.....	68
Gambar 4.10 Halaman temukan teman.....	68
Gambar 4.11 Halaman Pengalaman	69
Gambar 4.12 Halaman Inspirasi.....	69
Gambar 4.13 Halaman Membuat travelling.....	69
Gambar 4.14 Halaman Pesan Pribadi	69