



**APLIKASI PEMESANAN KAPAL MEMANCING PELABUHAN MUARA
ANGKE BERBASIS WEB**



SURYA PRIHATNA

41813010056

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017



**APLIKASI PEMESANAN KAPAL MEMANCING PELABUHAN MUARA
ANGKE BERBASIS WEB**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
SURYA PRIHATNA
41813010056

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41813010056
Nama : Surya Prihatna
Judul Skripsi : Aplikasi Pemesanan Kapal Memancing Pelabuhan Muara Angke 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, 21 Desember 2017
GERAI KEMPEL
KEMERUS 562703
1000
KEMERUS



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41813010056

Nama : Surya Prihatna

Judul Skripsi : Aplikasi Pemesanan Kapal Memancing Pelabuhan Muara
Angke Berbasis Web

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

UNIVERSITAS

JAKARTA, 12 Desember 2022
MERCU BUANA



Amansyah, ST, MTI

Dosen Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41813010056
Nama : Surya Prihatna
Judul Skripsi : Aplikasi Pemesanan Kapal Memancing Pelabuhan Muara Angke Berbasis Web

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, 21 Desember 2017



Ariansyah, ST, MTI
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS

MENGETAHUI,

MERCU BUANA

Inge Handriani, M.Ak., M.MSI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi

Nur Anji, ST., M.MSI
KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir dengan judul “APLIKASI PEMESANAN KAPAL MEMANCING PELABUHAN MUARA ANGKE BERBASIS WEB” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Arisetyanto Nugroho, MM selaku Rektor Mercubuana
2. Ibu Nur Ani, ST., M.MSI selaku ketua program studi sistem informasi.
3. Ibu Inge Handriani, M.Ak., M.MSI selaku koordinasi pelaksanaan tugas akhir sistem informasi.
4. Bapak Hendra Prastiawan, S.SI, MT selaku pembimbing akademik.
5. Bapak Ardiansyah, ST, MTI selaku pembimbing tugas akhir yang selalu memberikan nasihat dan arahan dalam menyusun laporan.
6. Segenap Dosen Pengajar Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercubuana yang telah membekali penulis ilmu pengetahuan yang sangat berharga.
7. Nelayan Pelabuhan Muara Agke yang telah memperkenankan saya untuk melakukan riset dan penelitian.
8. Bapak Sunardi Achmad yang telah memperkenankan saya untuk melakukan wawancara.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada :

1. Ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan pengorbanan yang begitu besar dan tidak terbatas kepada penulis baik moril maupun materil serta doa dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah ini.
2. Semua teman-teman seperjuangan Universitas Mercubuana yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya

2. Semua teman-teman seperjuangan Universitas Mercubuana yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas kebersamaan dan bantuannya

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.



Jakarta, 21 Desember 2017


(Surya Prihatna)

UNIVERSITAS
MERCUBUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I	16
PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.1.1 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	5
1.1.2 Pengujian Sistem	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB I : PENDAHULUAN	6
BAB II : LANDASAN TEORI	6
BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	6
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	7
BAB V : PENUTUP	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	8

2.1.1 Pengertian Sistem	9
2.1.2 Pengertian Subsistem.....	9
2.1.3 Karakteristik Sistem.....	9
2.1.4 Klasifikasi Sistem	11
2.1.5 Daur Hidup Sistem.....	12
2.2 Konsep Dasar Informasi	14
2.2.1 Fungsi Informasi.....	14
2.2.2 Kualitas Informasi	15
2.3 Metode <i>Waterfall</i>	15
2.4 Unified Modeling Language (UML).....	18
2.4.1 <i>Use Case</i> Diagram	18
2.4.2 Activity Diagram	19
2.4.3 Class Diagram.....	21
2.4.4 Sequence Diagram	23
2.5 Pemesanan	24
2.6 Aplikasi dan Web	24
2.6.1 Aplikasi.....	24
2.6.2 Pengertian Web.....	25
2.7 Bahasa Pemrograman	25
2.7.1 PHP	25
2.7.2 HTML	26
2.7.3 Basis Data (<i>Data Base</i>).....	26
2.7.4 MySQL	26
2.7.5 XAMPP.....	27
2.7.6 BOOTSTRAP	27
2.8 Pengujian Perangkat Lunak.....	28
2.8.1 Pengertian Testing	28
2.8.2 Pengujian Kotak Hitam.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
3.1 Analisa Sistem Berjalan Pemesanan Kapal Memancing di Pelabuhan Muara Angke	30
3.1.1 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan	30
3.2 Sistem Usulan Pemesanan Kapal Memancing Pelabuhan Muara Angke ..	33
3.2.1 <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	33

3.3 Activity Diagram.....	37
3.3.1 Activity Diagram Registrasi	37
3.3.2 Activity Diagram Login Pelanggan.....	38
3.3.3 Activity Diagram Pesan Kapal	39
3.3.4 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran	40
3.3.5 Activity Diagram Lihat Foto Hasil Memancing.....	41
3.3.6 Activity Diagram Login Admin.....	42
3.3.7 Activity Diagram Kelola Paket Pemesanan.....	43
3.3.8 Activity Diagram Kelola Pelanggan.....	44
3.3.9 Activity Diagram Kelola Pesanan Kapal.....	45
3.3.10 Activity Diagram Cetak Laporan.....	46
3.4 Sequence Diagram.....	47
3.4.1 Sequence Diagram Registrasi	47
3.4.2 Sequence Diagram Login Pelanggan.....	48
3.4.3 Sequence Diagram Pesan Kapal Memancing	49
3.4.4 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran	50
3.4.5 Sequence Diagram Lihat Foto Hasil Memancing.....	51
3.4.6 Sequence Diagram Login Admin	52
3.4.7 Sequence Diagram Kelola Paket Pemesanan	53
3.4.8 Sequence Diagram Kelola Pelanggan.....	54
3.4.9 Sequence Diagram Kelola Pesanan Kapal.....	55
3.4.10 Sequence Diagram Cetak Laporan.....	56
3.5 Class Diagram	57
3.5.1 <i>Class Diagram</i>	57
3.5.2 Perancangan Basis Data.....	58
3.6 Rancangan Layar	63
3.6.1 Rancangan Layar Halaman Utama	63
3.6.2 Rancangan Layar Register User	64
3.6.3 Rancangan Layar Login User	64
3.6.4 Rancangan Layar Edit Profi.....	65
3.6.5 Rancangan Layar Booking Kapal.....	65
3.6.6 Rancangan Layar Cek Booking	66
3.6.7 Rancangan Layar Upload Bukti Pembayaran.....	66
3.6.8 Rancangan Layar Cetak Tiket	67

3.6.9 Rancangan Layar Dashboard Admin.....	67
3.6.10 Rancangan Layar Validasi.....	68
3.6.11 Rancangan Layar Kelola Beranda.....	68
3.6.12 Rancangan Layar Kelola Syarat dan Ketentuan.....	69
3.6.13 Rancangan Layar Kelola Cara Pemesanan.....	69
3.6.14 Rancangan Layar Kelola Cara Pembayaran.....	70
3.6.15 Rancangan Layar Kelola Sejarah Muara Angke.....	70
3.6.16 Rancangan Layar Kelola Sejarah Memancing.....	71
3.6.17 Rancangan Layar Kelola Contact.....	71
3.6.18 Rancangan Layar Kelola Kategori Kapal.....	72
3.6.19 Rancangan Layar Kelola Paket Kapal.....	72
3.6.20 Rancangan Layar Kelola Kode Makan.....	73
3.6.21 Rancangan Layar Kelola Paket Makan.....	73
3.6.22 Rancangan Layar Kelola Admin.....	74
3.6.22 Rancangan Layar Kelola Pelanggan.....	74
BAB 4.....	76
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	76
4.1 Implentasi Sistem Informasi.....	76
4.1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	76
4.1.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	76
4.1.3 Tampilan Antar Muka Sistem.....	76
4.2 Pengujian Sistem.....	84
4.2.1 Skenario Pengujian Sistem.....	84
4.2.2 Hasil Pengujian.....	87
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram metode <i>Waterfall</i>	5
Gambar 2.1 Karakteristik Sistem (Tata Sutabri, 2012).....	11
Gambar 2.2 Daur hidup sistem (Tata Sutabri, 2012).....	14
Gambar 3.1 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan Pemesanan Kapal Memancing	
Gambar 3.2 <i>Use Case</i> Sistem Usulan Pemesanan Kapal Memancing	
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	37
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login Pelanggan.....	38
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Pesan Kapal	39
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	40
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Lihat Foto Hasil Memancing.....	41
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	42
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Paket Pemesanan.....	43
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Pelanggan.....	44
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Kelola Pesanan Kapal.....	45
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Cetak Laporan.....	46
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	47
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	48
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Pesan Kapal Memancing	49
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	50
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Foto Hasil Memancing.....	51
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Login admin.....	52
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Paket Pemesanan.....	53
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pelanggan	54
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pesanan Kapal	55

Gambar 3.22 <i>Class Diagram</i> Pemesanan Kapal Memancing.....	57
Gambar 3.23 Rancangan Layar Tampilan Halaman Utama	63
Gambar 3.24 Rancangan Layar Tampilan Register User.....	64
Gambar 3.25 Rancangan Layar Tampilan Login User	64
Gambar 3.26 Rancangan Layar Edit Profil.....	65
Gambar 3.27 Rancangan Layar Booking Kapal	65
Gambar 3.28 Rancangan Layar Cek Booking.....	66
Gambar 3.29 Rancangan Layar Upload Bukti Pembayaran	66
Gambar 3.30 Rancangan Layar Cetak Tiket.....	67
Gambar 3.31 Rancangan Layar Dashboard Admin	67
Gambar 3.32 Rancangan Layar Validasi	68
Gambar 3.33 Rancangan Layar Kelola Beranda.....	68
Gambar 3.34 Rancangan Layar Kelola Syarat dan Ketentuan.....	69
Gambar 3.35 Rancangan Layar Kelola Cara Pemesanan.....	69
Gambar 3.36 Rancangan Layar Kelola Cara Pembayaran.....	70
Gambar 3.37 Rancangan Layar Kelola Sejarah Muara Angke	70
Gambar 3.38 Rancangan Layar Kelola Sejarah Memancing	71
Gambar 3.39 Rancangan Layar Kelola Contact.....	71
Gambar 3.40 Rancangan Layar Kelola Kategori Kapal.....	72
Gambar 3.41 Rancangan Layar Kelola Paket Kapal.....	72
Gambar 3.42 Rancangan Layar Kelola Kode Makan	73
Gambar 3.43 Rancangan Layar Kelola Paket Makan	73
Gambar 3.44 Rancangan Layar Kelola Admin	74
Gambar 3.45 Rancangan Layar Kelola Pelanggan	74
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	76
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Register User	77
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Login User	77
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Booking	78
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Cek Booking.....	78
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Upload Bukti Pembayaran.....	79
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Cetak Tiket	79
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Edit Profil	80
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Login Admin	80
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	81

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Validasi.....	81
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kelola Paket Kapal.....	82
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Kelola Paket Makan	82
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Kelola Pelanggan.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case</i> (Alan Dennis, 2012).....	18
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i> (Alan Dennis, 2012)	19
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i> (Alan Dennis, 2012)	21
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i> (Alan Dennis, 2012)	23
Tabel 3.1 Skenario <i>Use Case</i> Menghubungi Pemilik Kapal	31
Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Memberikan Info Spesifikasi Kapal.....	31
Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Pemesanan.....	31
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Mencatat Data Pemesanan	31
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Membuat Tagihan Pembayaran	32
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Membayar Tagihan	32
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case</i> Mengkonfirmasi Tagihan Pembayaran	32
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case</i> Registrasi.....	34
Tabel 3.9 Skenario <i>Use Case</i> Login Pelanggan.....	34
Tabel 3.10 Skenario <i>Use Case</i> Pesan Kapal Memancing.....	34
Tabel 3.11 Skenario <i>Use Case</i> Konfirmasi Pembayaran.....	34
Tabel 3.12 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Foto Hasil Memancing	35
Tabel 3.13 Skenario <i>Use Case</i> Login Admin	35
Tabel 3.14 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Daftar Kapal	35
Tabel 3.15 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Pelanggan.....	35
Tabel 3.16 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Pesanan Kapal	36
Tabel 3.17 Skenario <i>Use Case</i> Cetak Laporan Pesanan	36
Tabel 3.18 Tabel user	58
Tabel 3.19 Tabel admin.....	58
Tabel 3.20 Tabel pesan	59
Tabel 3.21 Tabel paket.....	59

Tabel 3.22 Tabel kategori	60
Tabel 3.23 Tabel makan	60
Tabel 3.24 Tabel makan	60
Tabel 3.25 Tabel bukti	61
Tabel 3.26 Tabel setup dashboard.....	61
Tabel 3.27 Tabel setup about	61
Tabel 3.28 Tabel setup mancing	62
Tabel 3.29 Tabel contact.....	62
Tabel 4.1 Tabel Skenario Pengujian	84



UNIVERSITAS
MERCU BUANA