



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI KUESIONER *ONLINE* PADA

PT BALAI LELANG TRIDAYA



Hekmatyar Lukantara

41815310027

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2017



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI KUESIONER *ONLINE* PADA

PT BALAI LELANG TRIDAYA

Laporan Tugas Akhir
Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:
Hekmatyar Lukantara
41815310027

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2017

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41815310027
Nama : Hekmatyar Lukantara
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Kuesioner *Online* pada
PT. Balai Lelang Tridaya.

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul di atas adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan - kutipan dan teori – teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapat sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Jakarta, 13 Januari 2017



Hekmatyar Lukantara

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41815310027
Nama : Hekmatyar Lukantara
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Kuesioner *Online* pada
PT. Balai Lelang Tridaya.

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Bekasi, 13 Januari 2017



Ardiansyah, ST, MTI
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

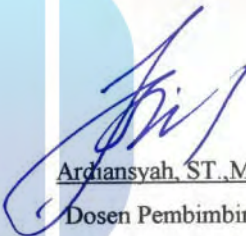
LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41815310027
Nama : Hekmatyar Lukantara
Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Kuesioner *Online* pada
PT. Balai Lelang Tridaya.

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN


Bekasi, 13 Januari 2017




Ardhansyah, ST., MTI
Dosen Pembimbing

MENGETAHUI,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Inge Handriani, M.Ak, M.MSI

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi


Nur Ani, ST., MMSI

Kaprodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada ALLAH.SWT yang telah memberikan karunianya yang besar sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI KUESIONER *ONLINE* PADA PT.BALAI LELANG TRIDAYA**”

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi sebagian dari syarat-syarat guna menyelesaikan program studi Strata Satu Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana. Skripsi ini masih jauh dari sempurna serta masih banyak terdapat kekurangan, hal ini dikarenakan keterbatasan yang ada.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak yang telah memberikan semangat dan dukungannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ardiansyah, ST, MTI selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan ilmu, dorongan dan nasehat serta membimbing penulisan dari awal hingga akhir penelitian.
2. Ibu Nur Ani, ST.,MMSI selaku Ketua Program Studi pada Jurusan Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Inge Handriani, M.Ak,M.MSI selaku Koordinator Tugas Akhir pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak dan Ibu dosen Prodi Sistem Informasi, Fasilkom, dan Universitas Mercu Buana yang telah memberikan bimbingan serta ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
5. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa.
6. Teman – teman sistem informasi angkatan 2016 terimakasih untuk membantu menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa ilmu dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas, namun penulis berharap semoga dengan terselesaikannya skripsi ini merupakan langkah awal untuk mencapai kesuksesan yang akan datang.

Bekasi, Januari 2017

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Metodologi Penelitian	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Kuesioner.....	5
2.2. Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak.....	6
2.2.1. Pengertian <i>Waterfall</i>	6
2.3. Basis Data.....	8
2.3.1. Pengertian PHP <i>MyAdmin</i>	8
2.4. <i>Unified modeling Language</i> (UML).....	9
2.4.1. <i>Usecase Diagram</i>	10
2.4.2. <i>Sequence Diagram</i>	12
2.4.3. <i>Activity Diagram</i>	14
2.4.4. <i>Class Diagram</i>	15

2.5. Pengertian <i>Website</i>	17
2.6. Bahasa Pemrograman	17
2.6.1. <i>PHP (Personal Home Page)</i>	17
2.6.2. <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	17
2.6.3. <i>JQuery</i>	17
2.7. Tinjauan Perangkat Lunak	18
2.7.1. Pengertian <i>XAMPP</i>	18
2.7.2. <i>Adobe DreamWeaver CS6</i>	18

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Gambaran Umum Perusahaan	19
3.1.1. Struktur Organisasi	20
3.2 Rancangan <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
3.2.1. <i>Activity Diagram</i> Berjalan Kuesioner Balai Lelang	23
3.2.2. <i>UseCase Diagram</i>	24
3.2.3. Deskripsi <i>UseCase</i>	24
3.2.4. <i>Activity Diagram</i>	29
3.2.5. <i>Sequence Diagram</i>	36
3.2.6. <i>Class Diagram</i>	40
3.2.7. Spesifikasi Basis Data	40
3.2.8. <i>User Interface</i>	45
3.2.9. <i>Navigation Diagram</i>	56

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi	57
4.1.1. Karakteristik Spesifikasi Sistem	57
4.1.2. Implementasi Basis Data	58
4.2 Implementasi Antar Muka	62
4.2.1. Implementasi Antar Muka Halaman Utama	62
4.2.2. Implementasi Antar Muka Halaman <i>SignUp User</i>	62
4.2.3. Implementasi Antar Muka Halaman <i>Login User</i>	64
4.2.4. Implementasi Antar Muka Halaman Utama <i>User</i>	65
4.2.5. Implementasi Antar Muka Halaman Judul Kuesioner <i>User</i>	66
4.2.6. Implementasi Antar Muka Halaman Soal Kuesioner	67
4.2.7. Implementasi Antar Muka Halaman <i>Login Admin</i>	68

4.2.8. Implementasi Antar Muka Halaman Utama <i>Admin</i>	68
4.2.9. Implementasi Antar Muka Halaman Data <i>User</i>	69
4.2.10. Implementasi Antar Muka Halaman Kelola Kuesioner	69
4.2.11. Implementasi Antar Muka Halaman Hasil Kuesioner	70
4.2.12. Implementasi Antar Muka Halaman <i>Download</i>	70
4.3 Verifikasi Pengujian	70
4.4 Skenario Pengujian.....	71
4.5 Hasil Pengujian.....	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	82



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i> (Pressman, 2010)	7
2. Gambar 2.2 Diagram UML (Shalahuddin, M. Dan Rosa A. S, 2013)	9
3. Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Balai Lelang Tridaya	20
4. Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Berjalan Balai Lelang Tridaya	23
5. Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Kuesioner	24
6. Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Daftar Kuesioner	29
7. Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Login User</i>	30
8. Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Memilih Judul dan Mengisi Kuesioner	31
9. Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Logout User</i>	32
10. Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	32
11. Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Menginput Judul dan Soal Kuesioner	33
12. Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Kelola Soal Kuesioner	34
13. Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Lihat Hasil Kuesioner	35
14. Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram SignUp User</i>	36
15. Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Login User</i>	37
16. Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Mengisi Kuesioner	37
17. Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	38
18. Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Judul dan Soal Kuesioner	38
19. Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Hasil Kuesioner	39
20. Gambar 3.18 <i>Class Diagram</i>	40
21. Gambar 3.19 <i>User Interface</i> Halaman Utama	45
22. Gambar 3.20 <i>User Interface</i> Halaman <i>SignUp User</i>	46
23. Gambar 3.21 <i>User Interface</i> Halaman <i>Login User</i>	47
24. Gambar 3.22 <i>User Interface</i> Halaman <i>Utama User</i>	48
25. Gambar 3.23 <i>User Interface</i> Halaman <i>Judul Kuesioner User</i>	49
26. Gambar 3.24 <i>User Interface</i> Halaman <i>Soal Kuesioner</i>	50
27. Gambar 3.25 <i>User Interface</i> Halaman <i>Login Admin</i>	51
28. Gambar 3.26 <i>User Interface</i> Halaman <i>Utama Admin</i>	51
29. Gambar 3.27 <i>User Interface</i> Halaman <i>Data User</i>	52
30. Gambar 3.28 <i>User Interface</i> Halaman <i>Kelola Kuesioner</i>	53

31. Gambar 3.29 <i>User Interface</i> Halaman Hasil Kuesioner	54
32. Gambar 3.30 <i>User Interface</i> Halaman <i>Download</i>	55
33. Gambar 3.31 <i>Navigation Diagram</i> kuesioner Balai Lelang	56
34. Gambar 4.1 Implementasi Tabel Secara Keseluruhan	58
35. Gambar 4.2 Implementasi Tabel <i>master_admin</i>	59
36. Gambar 4.3 Implementasi Tabel <i>master_User</i>	59
37. Gambar 4.4 Implementasi Tabel <i>survey_hasil</i>	60
38. Gambar 4.5 Implementasi Tabel <i>survey_isi</i>	60
39. Gambar 4.6 Implementasi Tabel <i>survey_judul</i>	61
40. Gambar 4.7 Implementasi Relasi Database	61
41. Gambar 4.8 Implementasi Antarmuka Halaman Utama	62
42. Gambar 4.9 Implementasi Antarmuka Halaman <i>SignUp User</i>	63
43. Gambar 4.10 Implementasi Antarmuka Halaman Login <i>User</i>	64
44. Gambar 4.11 Implementasi Antarmuka Halaman Utama <i>User</i>	65
45. Gambar 4.12 Implementasi Antarmuka Halaman Judul Kuesioner <i>User</i>	66
46. Gambar 4.13 Implementasi Antarmuka Halaman Soal Kuesioner	67
47. Gambar 4.14 Implementasi Antarmuka Halaman <i>Login Admin</i>	68
48. Gambar 4.15 Implementasi Antarmuka Halaman Utama Admin	68
49. Gambar 4.16 Implementasi Antarmuka Halaman Data <i>User</i>	69
50. Gambar 4.17 Implementasi Antarmuka Halaman Kelola Kuesioner	69
51. Gambar 4.18 Implementasi Antarmuka Halaman Hasil Kuesioner	70
52. Gambar 4.19 Implementasi Antarmuka Halaman <i>Download</i>	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 2.1 Simbol pada <i>Use Case</i> diagram (Lanjutan). Sugiarti, Yuni (2013)	10
2. Tabel 2.2 Simbol-simbol pada sequence diagram (Yuni Sugiarti, 2013)	12
3. Tabel 2.3 Simbol-simbol pada <i>Activity Diagram</i> (Yuni Sugiarti, 2013)	14
4. Tabel 2.4 Simbol-simbol pada <i>Activity Diagram</i> (Lanjutan)	14
5. Tabel 2.5 Simbol-simbol pada Class Diagram (Yuni Sugiarti, 2013)	15
6. Tabel 3.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Mendaftar	24
7. Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	25
8. Tabel 3.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Memilih Judul dan Mengisi Kuesioner	25
9. Tabel 3.4 Deskripsi <i>Use Case Logout</i>	26
10. Tabel 3.5 Deskripsi <i>Use Case Login Admin</i>	26
11. Tabel 3.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Menginput Judul dan Soal Kuesioner	27
12. Tabel 3.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Kelola Soal Kuesioner	27
13. Tabel 3.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Lihat Hasil Kuesioner	28
14. Tabel 3.9 Tabel Master <i>User</i>	40
15. Tabel 3.10 Tabel Survey Hasil	42
16. Tabel 3.11 Tabel Survey Judul	43
17. Tabel 3.12 Tabel Survey Isi	43
18. Tabel 3.13 Tabel master admin	44
19. Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Komputer	57
20. Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi Perangkat Lunak	58
21. Tabel 4.3 Pengujian <i>Black box</i> Halaman Daftar <i>User</i>	71
22. Tabel 4.4 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Login User</i>	73
23. Tabel 4.5 Pengujian <i>Black box</i> Halaman Kuesioner <i>User</i>	75
24. Tabel 4.6 Pengujian <i>Black box</i> Halaman <i>Login Admin</i>	75
25. Tabel 4.7 Pengujian <i>Black box</i> Kelola Kuesioner Judul	77
26. Tabel 4.8 Pengujian <i>Black box</i> Kelola Soal Kuesioner	78