



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENCARIAN EVENT BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**GUSTINO DWIKI JANARKO
1110512020**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2018**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENCARIAN EVENT BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

GUSTINO DWIKI JANARKO

1110512020

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2018

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Gustino Dwiki Janarko

NIM : 1110512020

Tanggal : 27 Juli 2018

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 27 Juli 2018



(Gustino Dwiki Janarko)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gustino Dwiki Janarko
NIM : 1110512020
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCARIAN EVENT BERBASIS WEB Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 27 Juli 2018

Yang menyatakan,



(Gustino Dwiki Janarko)

PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Gustino Dwiki Janarko
NIM : 1110512020
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Pencarian Event Berbasis
WEB

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Erly Krisnanik, S.Kom., MM.

Ketua Penguji I



Anita Muliawati, S.Kom., MTL.

Penguji II



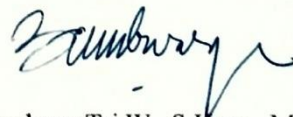
Dr. Ermatita, M.Kom

Dekan



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Pembimbing



Bambang Tri W., S.Kom., M.Si.

Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 27 Juli 2018

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCARIAN EVENT BERBASIS WEB

Gustino Dwiki Janarko

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membuat masyarakat dalam pencarian informasi event yang menarik di sekitar mereka. Pencarian event berbasis web secara online dapat membantu masyarakat menemukan event yang menarik bagi mereka. Dalam web ini juga membantu masyarakat mengetahui tentang informasi kegiatan dalam event yang di slenggarakan. Web event ini juga dapat membantu Event Orgnizer atau masyarakat mempromosikan event yang di buat oleh mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Waterfall dan aplikasi* yang diharapkan berbasis *WEB* dengan bahasa pemrograman PHP(*Personal Home Page*). Hasil dari penelitian adalah dengan dibuatnya sistem pencarian dan pembuatan event berbasis web, semua masyarakat dapat menemukan event-event yang menarik dan bermanfaat bagi mereka, dan juga mempromosikan event yang akan di slenggarakan agar banyak masyarakat yang hadir atau berpartisipasi dalam kegiatan event tersebut.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Waterfall, Web, WEB EVENT.

THE DESIGN OF INFORMATION SYSTEM SEARCH EVENT WEB BASED

Gustino Dwiki Janarko

Abstract

This research was conducted to make people in search of interesting event information around them. Searching for web-based events online can help people find interesting events for them. In this web also helps the community to know about the information activities in the event that held. This web event can also help Event Orgnizer or the public promote the event created by them. The method used in this research is Waterfall and WEB-based expected application with PHP programming language (Personal Home Page). The result of the research is by making a search system and web-based event making, all people can find interesting and useful events for them, and also promote event that will be held so that many people who attend or participate in the event activity.

Keywords : Information System, Waterfall, Web, WEB EVENT

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr.Ermatita, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Bambang Triwahyono, S.Kom, M.Si Selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.
3. Rio Wirawan S.Kom.,MMSI. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta arahan yang membangun sehingga Skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
4. Ibu dan bapak saya yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komputer 2011 yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam pembuatan Proposal ini.

Penulis menyadari Skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga akhirnya Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amiin.

Jakarta, 27 Juli 2018



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Luaran yang diharapkan	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tinjauan Umum	4
2.1.1 Definisi Sistem	4
2.1.2 Definisi Informasi	4
2.1.3 Definisi Sistem Informasi	5
2.1.4 Konse Dasar Sistem Informasi	5
2.2 Elemen Sistem	6
2.3 Karakteristik Sistem	6
2.4 Perancangan Sistem	8

2.5 Database	8
2.6 Metode Perancangan Sistem	10
2.6.1 Analisa.....	11
2.6.2 Desain.....	11
2.6.3 <i>Coding dan Testing</i>	11
2.6.4 Implementasi	11
2.6.5 <i>Maintenance</i>	12
2.8 Event	12
2.9 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	13
2.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	14
2.9.2 <i>Class Diagram</i>	15
2.9.3 <i>Activity Diagram</i>	16
2.9.4 <i>Sequence Diagram</i>	17
2.10 PHP (<i>Personal Home Page</i>).....	17
2.11 <i>MySQL</i>	20
2.12 <i>WWW (World Wide Web)</i>	23
2.13 <i>Web Server</i>	23
2.14 <i>Web Browser</i>	23
2.15 <i>Teknologi Web 2.0</i>	24
2.16 <i>HTML</i>	25
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Kerangka Pikir.....	28
3.2 Tahapan Penelitian.....	27
3.3 Alat Bantu Penelitian	28
3.5 Tahap Kegiatan.....	29
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Analisa Sistem	30
4.1.1 Analisa Masalah.....	30
4.1.2 Analisa Kelayakan	30
4.1.3 Analisa Kebutuhan.....	31
4.2 Perancangan Prosedur.....	34
4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem.....	35

4.3.1 <i>Use Case</i> Diagram Pengunjung	35
4.3.2 <i>Use Case</i> Diagram Anggota.....	38
4.3.3 <i>Use Case</i> Diagram Administrator.....	41
4.4 <i>Activity</i> Diagram Sistem	44
4.4.1 <i>Activity</i> Diagram Pengunjung	44
1. <i>Activity</i> Diagram Daftar	44
2. <i>Activity</i> Diagram Event	45
3. <i>Activity</i> Diagram Artikel	46
4. <i>Activity</i> Diagram Komentar	47
4.4.2 <i>Activity</i> Diagram Anggota.....	48
1. <i>Activity</i> Diagram Login.....	48
2. <i>Activity</i> Diagram Buat Event.....	49
3. <i>Activity</i> Diagram Tambah Artikle	50
4. <i>Activity</i> Diagram Komentar	51
5. <i>Activity</i> Diagram Update Event.....	52
4.4.3 <i>Activity</i> Diagram Admin.....	53
1. <i>Activity</i> Diagram Login.....	53
2. <i>Activity</i> Diagram Update Artikle	54
3. <i>Activity</i> Diagram Anggota.....	55
4. <i>Activity</i> Diagram Event	56
4.5 <i>Sequence</i> Diagram Sistem.....	57
4.5.1 <i>Sequence</i> Diagram Pengunjung	57
4.5.2 <i>Sequence</i> Diagram Login	58
4.5.3 <i>Sequence</i> Diagram Anggota	59
4.5.4 <i>Sequence</i> Diagram Admin	60
4.6 <i>Class</i> Diagram.....	61
4.7 Rancangan <i>Database</i>	62
4.8 Rancangan Struktur Navigasi.....	64
4.8.1 Struktur Menu untuk Pengunjung:.....	64
4.8.2 Struktur Menu untuk Anggota:.....	64
4.8.3 Struktur Menu untuk Admin:.....	65
4.9 Rancangan Masukan Dan Keluaran.....	65
4.10 Rancangan Antar Muka	66
4.10.1 Rancangan Antar Muka Anggota:.....	66

4.10.2 Rancangan Antar Muka Pengunjung:	68
4.10.3 Rancangan Antar Muka Administrator:	68
4.11 Pengujian Sistem	70
4.11.1 Rencana Pengujian	70
4.11.1 Pengujian Black Box.....	71
BAB 5 PENUTUP	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahap Kegiatan	29
Tabel 2 Perancangan Prosedur Pengunjung	34
Tabel 2 Perancangan Prosedur Anggota	34
Tabel 2 Perancangan Prosedur Administrator	35
Tabel 3 Naratif <i>Use Case</i> Event	36
Tabel 3 Naratif <i>Use Case</i> Artikel	36
Tabel 3 Naratif <i>Use Case</i> Daftar	37
Tabel 4 Naratif <i>Use Case</i> Komentar.....	37
Tabel 5 Naratif <i>Use Case</i> Login Anggota.....	38
Tabel 6 Naratif <i>Use Case</i> Buat Event	39
Tabel 7 Naratif <i>Use Case</i> Tambah Artikel.....	39
Tabel 8 Naratif <i>Use Case</i> Update Event	40
Tabel 9 Naratif <i>Use Case</i> Komentar.....	40
Tabel 10 Naratif <i>Use Case</i> Login Admin	41
Tabel 10 Naratif <i>Use Case</i> Event	42
Tabel 10 Naratif <i>Use Case</i> Artikel	42
Tabel 10 Naratif <i>Use Case</i> Anggota.....	43
Tabel 11 Skenario <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran	44
Tabel 11 Skenario <i>Activity Diagram</i> Event	45
Tabel 11 Skenario <i>Activity Diagram</i> Artikel	46
Tabel 11 Skenario <i>Activity Diagram</i> Komentar.....	47
Tabel 12 Skenario <i>Activity Diagram</i> Login Anggota.....	48
Tabel 13 Skenario <i>Activity Diagram</i> Buat Event	49

Tabel 14	Skenario <i>Activity Diagram</i> Cari Event.....	50
Tabel 11	Skenario <i>Activity Diagram</i> Komentar Anggota.....	51
Tabel 11	Skenario <i>Activity Diagram</i> Update Event	52
Tabel 17	Skenario <i>Activity Diagram</i> Login Admin	53
Tabel 18	Skenario <i>Activity Diagram</i> Update Artikel	54
Tabel 11	Skenario <i>Activity Diagram</i> Anggota.....	55
Tabel 11	Skenario <i>Activity Diagram</i> Event	56
Tabel 19	Rancangan Database Login	62
Tabel 20	Rancangan Database Event.....	62
Tabel 21	Rancangan Database Artikel.....	63
Tabel 21	Rancangan Database Komentar	63
Tabel 22	Rancangan Data Masukan	65
Tabel 22	Rancangan Data Keluaran	66
Tabel 23	Rencana Pengujian	70
Tabel 24	Pengujian Black Box Pada Form Login	71
Tabel 25	Pengujian Black Box Pada Form Pendaftaran	72
Tabel 26	Pengujian Black Box Pada Form Buat Event	73
Tabel 27	Pengujian Black Box Pada Menu Tambah Artikel	74
Tabel 28	Pengujian Black Box Pada Menu Ubah Artikel	75
Tabel 28	Pengujian Black Box Pada Menu Hapus Artikel	76
Tabel 28	Pengujian Black Box Pada Menu Anggota	76
Tabel 28	Pengujian Black Box Pada Menu Event.....	76


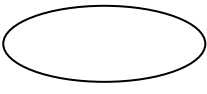
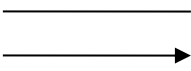

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode <i>Waterfall</i>	10
Gambar 2 Kerangka Pikir.....	18
Gambar 3 <i>Use Case</i> Diagram Pengunjung.....	35
Gambar 3 <i>Use Case</i> Diagram Anggota.....	38
Gambar 4 <i>Use Case</i> Diagram Admin	41
Gambar 5 <i>Activity</i> Diagram Pendaftaran.....	44
Gambar 5 <i>Activity</i> Diagram Event	45
Gambar 5 <i>Activity</i> Diagram Artikel.....	46
Gambar 5 <i>Activity</i> Diagram Komentar.....	47
Gambar 6 <i>Activity</i> Diagram Login Anggota.....	48
Gambar 7 <i>Activity</i> Diagram Buat Event.....	49
Gambar 10 <i>Activity</i> Diagram Tambah Artikel.....	50
Gambar 9 <i>Activity</i> Diagram Komentar.....	51
Gambar 9 <i>Activity</i> Diagram Update Event.....	52
Gambar 11 <i>Activity</i> Diagram Login Admin	53
Gambar 12 <i>Activity</i> Diagram Update Artikel.....	54
Gambar 9 <i>Activity</i> Diagram Anggota.....	55
Gambar 9 <i>Activity</i> Diagram Event	56
Gambar 14 <i>Sequence</i> Diagram Pengunjung.....	57
Gambar 13 <i>Sequence</i> Diagram Login.....	58
Gambar 15 <i>Sequence</i> Diagram Anggota.....	59
Gambar 16 <i>Sequence</i> Diagram Admin	60
Gambar 17 <i>Class</i> Diagram	61





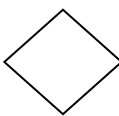
Gambar 18 Struktur Menu untuk Pengunjung	64
Gambar 19 Struktur Menu untuk Anggota.....	64
Gambar 20 Struktur Menu untuk Admin	65
Gambar 21 Rancangan Antar Muka <i>Login</i> Anggota	66
Gambar 22 Rancangan Antar Muka Tambah Artikel.....	67
Gambar 23 Rancangan Antar Muka Buat Event	67
Gambar 24 Rancangan Antar Muka Pendaftaran	68
Gambar 25 Rancangan Antar Muka <i>Login</i> Admin.....	68
Gambar 26 Rancangan Antar Muka Update Artikel	69

DAFTAR SIMBOL

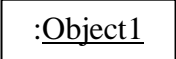
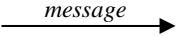


1. Daftar Simbol Use Case Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Use Case</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>System Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>system boundary</i> .

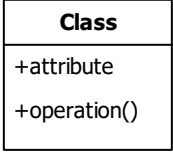


2. Daftar Simbol Activity Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.




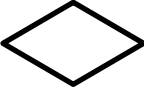



3. Daftar Simbol Sequence Diagram






No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Objek (<i>Object</i>)		Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline
2.	Pesan (<i>Message</i>)		Indikasi untuk komunikasi antar object
3.	<i>Lifeline</i>		Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu
4.	<i>Activation</i>		Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi

4. Daftar Simbol Class Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas (<i>Class</i>)		Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>
3.	<i>Composition</i>		Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.

5. Daftar Simbol Flow Chart

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Terminator (START, END)		Menunjukkan simbol permulaan atau akhir
2.	<i>Input/Output (READ, WRITE)</i>		Menyatakan proses input/ouput
3.	<i>Process</i>		Menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
4.	<i>Decision</i>		Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
5.	<i>Display</i>		Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer, dan sebagainya.
6.	Alur Proses		Untuk menghubungkan antar simbol.
7.	<i>Connector</i>		Untuk keluar-masuk atau penyambung proses dalam lembar/halaman yang sama.

8.	<i>Connector</i>		Untuk keluar-masuk atau penyambung proses dalam lembar/halaman yang berbeda.
9.	<i>Predefine Process</i>		Untuk pelaksanaan suatu bagian prosedur.
10.	Dokumen		Untuk menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.
11.	<i>Stored Data</i>		Menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
12.	<i>Preparation</i>		Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 - **Halaman Utama**
- Lampiran 2 - **Halaman Event**
- Lampiran 3 - **Halaman Artikel**
- Lampiran 4 - **Halaman Form Pendaftaran**
- Lampiran 5 - **Halaman Form Login**
- Lampiran 6 **Halaman Utama Anggota**
- Lampiran 7 - **Halaman Event Anggota**
- Lampiran 8 - **Halaman Artikel Anggota**
- Lampiran 9 - **Halaman Form Buat Event**
- Lampiran 10 - **Halaman Form Tambah Artikel**
- Lampiran 11 - **Halaman Utama Admin**
- Lampiran 12 - **Halaman Event Admin**
- Lampiran 13 - **Halaman Artikel Admin**
- Lampiran 14 - **Halaman Tambah Artikel Admin**
- Lampiran 15 - **Halaman Anggota Admin**