



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SEKOLAH
BELADIRI MOENSON BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**OSCAR CHANDRA GHAUTAMA
1010512028**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
SISTEM INFORMASI
2015**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SEKOLAH
BELADIRI MOENSON BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

OSCAR CHANDRA GHAUTAMA

1010512028

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”

JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SISTEM INFORMASI

2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Oscar Chandra Ghautama
NRP : 1010512028
Tanggal : 30 Juli 2015

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

Jakarta, 30 Juli 2015


(Oscar Chandra Ghautama)

The stamp is green with a grid pattern. It contains the text 'PETERA' at the top, 'KAMPEN' below it, and '1010512028' in the center. At the bottom, it says '2000' and 'KEMAHAMUKHAN'. There is a small red floral emblem on the right side of the stamp.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Oscar Chandra Ghautama

NRP : 1010512028

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis Karya : Skripsi

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

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SEKOLAH BELADIRI
MOENSON 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: 12 Agustus 2015

Yang Menyatakan,


(Oscar Chandra G)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Oscar Chandra Ghautama
NRP : 1010512028
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pada Sekolah
Beladiri Moenson Berbasis Web

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



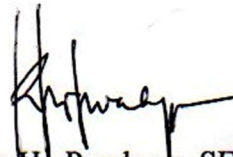
Titin Pramiyati, S.Kom. M.Si

Ketua Penguji



Rio Wirawan, S.Kom. MMSI

Penguji I



Rudhy Ho Purabaya, SE. MMSI

Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom. M.TI

Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 30 Juli 2015

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SEKOLAH BELADIRI MOENSON BERBASIS WEB

OSCAR CHANDRA GHAUTAMA

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat perancangan sistem informasi bagi sekolah beladiri Moenson di bilangan Bintaro. Sekolah beladiri Moenson masih menggunakan sistem yang tradisional dalam pengelolaan data siswa, seperti penulisan di atas kertas dan buku. Untuk membuat pemilik dan beberapa pekerja administrasi mudah dalam pengelolaan data, sistem tradisional tersebut harus diganti dengan sistem yang modern. Dengan adanya sistem informasi berbasis web, kemudahan akan diperoleh dalam mengelola data siswa.

Kata Kunci: Moenson, beladiri, sistem informasi berbasis web.

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA SEKOLAH BELADIRI MOENSON BERBASIS WEB

OSCAR CHANDRA GHAUTAMA

Abstract

The purpose of this research is to make an information system design for Moenson martial arts school at Bintaro. Moenson martial arts school still use the traditional system in managing students data, such as write a data on paper or book. To make the owner and some administration officers easy in managing students data, the traditional systems have to be replaced with the modern system. So, the officer easier in managing students data.

Keywords: Moenson, martial arts, information system web base

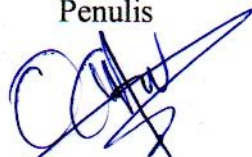
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini yang dilaksanakan sejak Februari 2015 ini adalah Perancangan Sistem Informasi Pada Sekolah Beladiri Moenson Berbasis Web. Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Rudhy Ho Purabaya, SE, MMSi selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran yang bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu saya Vivi Savitri dan Bapak Fajar Purnomo. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada teman-teman Sistem Informasi angkatan 2010 yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Jakarta, 27 Juli 2015

Penulis

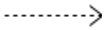
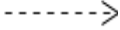

Oscar Chandra G.

DAFTAR ISI

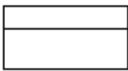
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
TABEL SIMBOL	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Tujuan dan Manfaat	3
I.4. Luaran yang diharapkan	3
I.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1. Pengertian Beladiri.....	5
II.2 Pengertian Pendaftaran.....	6
II.3 Pengertian Perancangan Informasi.....	6
II.4. Komponen Penyusunan Perancangan Sistem.....	8
II.5. World Wide Web (WWW).....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
III.1. Alur Penelitian.....	14
III.2. Persiapan.....	15
III.3. Teknik Pengumpulan Data.....	15
III.4. Analisis Data.....	16
III.5. Perancangan Sistem	16
III.6. Evaluasi Sistem	16
III.7. Pengujian Sistem.....	17
III.8. Implementasi.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
IV.1. Sejarah Sekolah Beladiri Moenson.....	18
IV.2. Struktur Organisasi Sekolah Beladiri Moenson.....	19
IV.3. Tugas dan Fungsi	19
IV.4. Analisis Prosedur Sistem.....	20
IV.5. Analisis Dokumen.....	21
IV.6. Analisis Diagram UML Berjalan.....	22
IV.7. Activity Sistem Berjalan.....	23

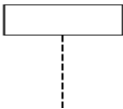
IV.8. Analisis Permasalahan.....	25
IV.9. Analisis Kebutuhan Informasi.....	26
IV.10. Rancangan Sistem Usulan.....	27
IV.11. <i>Activity Diagram</i>	33
IV.12. <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	36
IV.13. <i>Class Diagram</i>	38
IV.14. Rancangan <i>Database</i>	39
IV.15. <i>Deployment Diagram</i>	42
IV.16. Rancangan Kode.....	43
IV.17. Perancangan Struktur Menu.....	45
IV.18. Perancangan Antar Muka (<i>User Interface</i>).....	46
IV.19. Konfigurasi Sistem.....	48
 BAB V PENUTUP	49
V.1. Kesimpulan.....	49
V.2. Saran	49
 DAFTAR PUSTAKA	50
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

TABEL SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).

10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
----	---	-------------	---

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
A		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Decision Node</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

DAFTAR TABEL

TABEL 1 Tugas dan Fungsi	19
TABEL 2 Dokumen Masukan Berjalan	21
TABEL 3 Dokumen Keluaran Berjalan	21
TABEL 4 <i>Narrative Use Case</i> Sistem Usulan Login	32
TABEL 5 <i>Narative Use Case</i> Sistem Usulan Pendaftaran	32
TABEL 6 Rancangan <i>Database</i> Download.....	39
TABEL 7 Rancangan <i>Database</i> Login Admin	39
TABEL 8 Rancangan Tabel Login Member.....	39
TABEL 9 Racangan Tabel Login Pelatih.....	40
TABEL 10 Rancangan Tabel Member.....	40
TABEL 11 Rancangan Tabel Registrasi.....	40
TABEL 12 Rancangan Tabel Upload A File dari Member ke Pelatih.....	41
TABEL 13 Rancangan Tabel Upload B dari Admin ke Halaman Web.....	41
TABEL 14 Perancangan Tabel Data Upload C dari Admin ke Member.....	42
TABEL 15 Perancangan Tabel Database Galery Foto.....	42
TABEL 16 Struktur File.....	43
TABEL 17 Perangkat Keras.....	48
TABEL 18 Perangkat Lunak.....	48

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 Struktur Organisasi.....	19
GAMBAR 2 <i>Use Case</i> Berjalan.....	22
GAMBAR 3 <i>Activity</i> Pendaftaran Siswa Baru.....	23
GAMBAR 4 <i>Activity</i> Pembayaran.....	24
GAMBAR 5 <i>Activity</i> Penjadwalan.....	25
GAMBAR 6 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Login.....	29
GAMBAR 7 <i>Use Case</i> Sistem Usulan Login Admin.....	30
GAMBAR 8 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Siswa.....	30
GAMBAR 9 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pelatih.....	31
GAMBAR 10 <i>Use Case</i> Sistem Usulan User	32
GAMBAR 11 <i>Activity Diagram</i> Login.....	33
GAMBAR 12 <i>Activity</i> Pendaftaran.....	34
GAMBAR 13 <i>Activity Diagram</i> Penjadwalan.....	35
GAMBAR 14 <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	36
GAMBAR 15 <i>Sequence Diagram</i> Usulan Sistem Siswa.....	37
GAMBAR 16 <i>Class Diagram</i>	38
GAMBAR 17 <i>Deployment Diagram</i>	42
GAMBAR 18 Perancangan Struktur Menu.....	45
GAMBAR 19 Halaman Utama Website.....	46
GAMBAR 20 Login Menu.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kwitansi Pembayaran.....	49
LAMPIRAN 2 Kartu Member.....	50
LAMPIRAN 3 Data Admin.....	51
LAMPIRAN 4 Data Calon Siswa.....	52
LAMPIRAN 5 Data Member.....	53
LAMPIRAN 6 Tabel Admin.....	54
LAMPIRAN 7 Tabel Calon Siswa.....	55
LAMPIRAN 8 Tabel Member.....	56