



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN PERMAINAN OUTBOUND BERBASIS WEB
PADA KELUD ALAM OUTBOUND**

SKRIPSI

ROBY DWI PERMADI

1210512066

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2017



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN PERMAINAN OUTBOUND BERBASIS WEB
PADA KELUD ALAM OUTBOUND**

SKRIPSI

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

ROBY DWI PERMADI

1210512066

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Roby Dwi Permadi

NRP : 1210512066

Tanggal : 13 Januari 2017

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

Jakarta, 13 Januari 2017

Yang menyatakan,



(Roby Dwi Permadi)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civis akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Roby Dwi Permadi

NRP : 1210512066

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 yang berjudul :

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
PERMAINAN OUTBOUND BERBASIS WEB PADA KELUD ALAM
OUTBOUND**

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 : 13 Januari 2017

Yang menyatakan,



(Roby Dwi Permadi)

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Roby Dwi Permadi
NRP : 1210512066
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Permainan Outbound Berbasis Web Pada Kelud Alam Outbound

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.



Erly Krisnanik, S.Kom., MM

Ketua Penguji




Catur Nugraeni P.D., M.Kom

Penguji I



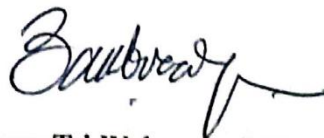
Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan



Yuni Widiastiwi, S.Kom., M.Si

Penguji II (Pembimbing)



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

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 13 Januari 2017

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PERMAINAN OUTBOUND BERBASIS WEB PADA KELUD ALAM OUTBOUND

Roby Dwi Permadi

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi pemesanan permainan *outbound* berbasis *web* pada Kelud Alam *outbound*. Karena pada proses bisnisnya Kelud Alam *outbound* belum memanfaatkan teknologi informasi, hal tersebut mengakibatkan pelayanan terhadap pelanggan masih membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pemesanan sehingga dapat membuang banyak waktu dan biaya pelanggan. Serta belum adanya sistem informasi pemesanan yang terkomputerisasi sehingga dalam proses penjadwalan, pembayaran, dan laporan masih menyulitkan petugas dengan cara tulis tangan. Sistem informasi pemesanan yang dirancang oleh penulis menggunakan metode *waterfall*, data dianalisis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Services*). dengan PHP sebagai bahasa pemrograman, dan MYSQL sebagai *database*. Hasil dari perancangan tersebut dapat menghasilkan sistem informasi pemesanan permainan *outbound* berbasis *web* yang diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pelanggan dan petugas Kelud Alam *outbound* untuk mendapatkan dan memberikan informasi secara lebih cepat dan mudah.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemesanan, *Outbound*, *Web*

ANALYSIS AND DESIGN SYSTEM ORDERING INFORMATION IN WEB-BASED GAME OUTBOUND OUTBOUND KELUD ALAM

Roby Dwi Permadi

Abstract

The purpose of this study is to design information systems outbound web-based ordering games on Kelud Nature outbound. Because the outbound business processes Natural Kelud has not utilizing information technology, it could lead to customer service still requires a considerable time in the booking process so it can spend more time and cost of the customer. And the lack of a computerized booking information system so that in the process of scheduling, payment, and reporting is still difficult for officers with handwritten way. Ordering information system designed by the author using waterfall method, the data were analyzed using PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Services). PHP as the programming language and MySQL as the database. The results of the design can generate order information system outbound web-based game that is expected to be an alternative for the customer and the clerk Natural Kelud outbound to obtain and provide information more quickly and easily.

Keyword : System Information, Booking, Outbound, Web

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga penelitian ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Permainan Outbound Berbasis Web pada Kelud Alam Outbound”. Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Yuni Widiastivi, S.kom,M.Si. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran yang sangat bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ayah dan ibu serta keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan doa. Penulis juga sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penulisan penelitian ini.

Jakarta, 10 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR ORISINALITAS | ii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR SIMBOL..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| I.1 Latar Belakang..... | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| I.3 Batasan Masalah | 2 |
| I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian | 2 |
| I.5 Luaran yang diharapkan..... | 3 |
| I.6 Sistematika Penulisan | 3 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 5 |
| II.1 Definisi Sistem Informasi..... | 5 |
| II.2 Pemesanan | 6 |
| II.3 Pengertian Sistem Informasi Pemesanan <i>Online</i> | 6 |
| II.4 Internet..... | 7 |
| II.5 Pengertian Permainan <i>Outbound</i> | 8 |
| II.6 <i>Website</i> | 8 |
| II.7 Analisa Sistem | 9 |
| II.8 Perancangan Sistem..... | 9 |
| II.9 <i>Database</i> | 10 |
| II.10 Metode <i>Waterfall</i> | 11 |
| II.11 Analisa PIECES | 12 |
| II.12 UML | 13 |
| II.13 Dreamweaver..... | 15 |
| II.14 PHP..... | 15 |
| II.15 MySQL..... | 16 |
| II.16 <i>Review</i> Riset yang Relevan | 17 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 18 |
| III.1 Kerangka Penelitian | 18 |
| III.2 Tahap Penelitian..... | 19 |
| III.3 Alat yang digunakan | 20 |
| III.4 Tempat Penelitian..... | 21 |

| | | |
|------------------------|---|----|
| III.5 | Jadwal Kegiatan Penelitian | 21 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | | 22 |
| IV.1 | Profil Kelud Alam <i>Outbound</i> | 22 |
| IV.2 | Prosedur Sistem Berjalan..... | 24 |
| IV.3 | Identifikasi Masalah..... | 29 |
| IV.4 | Penyelesaian Masalah | 31 |
| IV.5 | Rancangan Sistem Usulan..... | 32 |
| IV.6 | Rancangan <i>Database</i> | 67 |
| IV.7 | Rancangan Kode | 70 |
| IV.8 | Rancangan <i>Interface</i> | 72 |
| IV.9 | Uji Coba..... | 82 |
| BAB V PENUTUP..... | | 87 |
| V.1 | Kesimpulan | 87 |
| V.2 | Saran..... | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 88 |
| RIWAYAT HIDUP | | |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

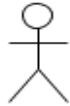



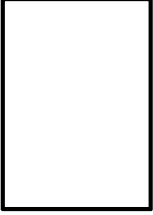
| | |
|---|----|
| Tabel 1 <i>Riview</i> Riset yang Relevan..... | 17 |
| Tabel 2 Jadwal Kegiatan Penelitian | 21 |
| Tabel 3 Dokumen Masukan Sistem Berjalan..... | 25 |
| Tabel 4 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan..... | 25 |
| Tabel 5 Dokumen Simpanan Sistem Berjalan | 26 |
| Tabel 6 Skenario <i>Use Case</i> Sistem Berjalan..... | 28 |
| Tabel 7 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Info Paket <i>Outbound</i> | 37 |
| Tabel 8 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Jadwal..... | 37 |
| Tabel 9 Skenario <i>Use Case</i> Registrasi | 38 |
| Tabel 10 Skenario <i>Use Case</i> Login Pelanggan | 38 |
| Tabel 11 Skenario <i>Use Case</i> Pesan..... | 39 |
| Tabel 12 Skenario <i>Use Case</i> Konfirmasi Pembayaran | 39 |
| Tabel 13 Skenario <i>Use Case</i> Pembatalan..... | 40 |
| Tabel 14 Skenario <i>Use Case</i> Login Admin..... | 40 |
| Tabel 15 Skenario <i>Use Case</i> Cek Data Pemesanan | 41 |
| Tabel 16 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Data Konfirmasi Pembayaran | 41 |
| Tabel 17 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Data Paket <i>Outbound</i> | 42 |
| Tabel 18 Skenario <i>Use Case</i> Cetak Laporan..... | 42 |
| Tabel 19 Rancangan <i>Database</i> Tabel Pelanggan..... | 68 |
| Tabel 20 Rancangan <i>Database</i> Tabel Admin | 68 |
| Tabel 21 Rancangan <i>Database</i> Tabel Pemesanan | 68 |
| Tabel 22 Rancangan <i>Database</i> Tabel Paket <i>Outbound</i> | 69 |
| Tabel 23 Rancangan <i>Database</i> Tabel Detail Pemesanan..... | 69 |
| Tabel 24 Rancangan <i>Database</i> Tabel Pembayaran..... | 69 |
| Tabel 25 Rancangan <i>Database</i> Tabel Jadwal | 69 |
| Tabel 26 Rancangan <i>Database</i> Tabel Bank..... | 70 |
| Tabel 27 Uji Coba <i>Black Box</i> | 82 |

DAFTAR GAMBAR





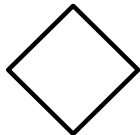
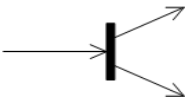
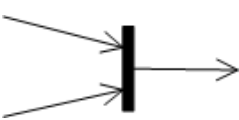
| | |
|---|----|
| Gambar 1 Kerangka Penelitian | 18 |
| Gambar 2 Struktur Organisasi Kelud Alam <i>Outbound</i> | 23 |
| Gambar 3 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Berjalan | 27 |
| Gambar 4 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan | 29 |
| Gambar 5 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan | 36 |
| Gambar 6 <i>Activity</i> Diagram Lihat info Paket <i>Outbound</i> | 43 |
| Gambar 7 <i>Activity</i> Diagram Lihat Jadwal | 44 |
| Gambar 8 <i>Activity</i> Diagram Registrasi | 45 |
| Gambar 9 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan | 46 |
| Gambar 10 <i>Activity</i> Diagram Pemesanan | 47 |
| Gambar 11 <i>Activity</i> Diagram Konfirmasi Pembayaran | 48 |
| Gambar 12 <i>Activity</i> Diagram Pembatalan | 49 |
| Gambar 13 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Admin | 50 |
| Gambar 14 <i>Activity</i> Diagram Cek Data Pemesanan | 51 |
| Gambar 15 <i>Activity</i> Diagram Kelola Data Konfirmasi Pembayaran | 52 |
| Gambar 16 <i>Activity</i> Diagram Kelola Data Paket <i>Outbound</i> | 53 |
| Gambar 17 <i>Activity</i> Diagram Cetak Laporan | 54 |
| Gambar 18 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Info Paket <i>Outbound</i> | 55 |
| Gambar 19 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Jadwal | 56 |
| Gambar 20 <i>Sequence</i> Diagram Registrasi | 57 |
| Gambar 21 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan | 58 |
| Gambar 22 <i>Sequence</i> Diagram Pemesanan | 59 |
| Gambar 23 <i>Sequence</i> Diagram Konfirmasi Pembayaran | 60 |
| Gambar 24 <i>Sequence</i> Diagram Pembatalan | 61 |
| Gambar 25 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Admin | 62 |
| Gambar 26 <i>Sequence</i> Diagram Cek Data Pemesanan | 63 |
| Gambar 27 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Data Pembayaran | 64 |
| Gambar 28 <i>Sequence</i> Diagram Kelola Data Paket <i>Outbound</i> | 65 |
| Gambar 29 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan | 66 |
| Gambar 30 <i>Class</i> Diagram Sistem Usulan | 67 |
| Gambar 31 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Utama <i>Web</i> | 73 |
| Gambar 32 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Paket <i>Outbound</i> | 73 |
| Gambar 33 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Jadwal | 74 |
| Gambar 34 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Registrasi | 74 |
| Gambar 35 Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> | 75 |
| Gambar 36 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pelanggan | 75 |
| Gambar 37 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pemesanan | 76 |
| Gambar 38 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Konfirmasi Pembayaran | 77 |
| Gambar 39 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Pembatalan | 78 |
| Gambar 40 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Admin | 79 |
| Gambar 41 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data Pemesanan | 80 |
| Gambar 42 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data Konfirmasi Pembayaran | 81 |
| Gambar 43 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data Paket | 82 |

DAFTAR SIMBOL

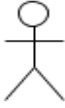
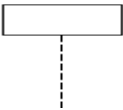




a. Use Case Diagram

| No | Nama | Simbol | Deskripsi |
|----|------------------------------|---|--|
| 1 | <i>Actor</i> /aktor |  | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> . |
| 2 | <i>Use Case</i> |  | <i>Use case</i> digambarkan dengan bentuk elips, <i>Use case</i> berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem. |
| 3 | <i>Association</i> /asosiasi |  | <i>Association</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana <i>actor</i> terlibat dalam <i>use case</i> . <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> . |
| 4 | <i>Include</i> |  | Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya. |
| 5 | <i>System Boundary</i> |  | Merupakan batas antara sistem dan <i>actor</i> . Digambarkan dengan bujur sangkar, semua <i>use case</i> harus berada didalam <i>system boundary</i> . |

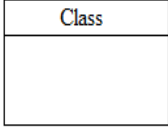

b. Activity Diagram

| No | Nama | Simbol | Deskripsi |
|----|----------------------------|---|---|
| 1 | <i>Initial state/awal</i> |  | Titik awal untuk memulai suatu aktivitas. |
| 2 | <i>Final state/akhir</i> |  | Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas. |
| 3 | <i>Activity/aktivitas</i> |  | Menandakan sebuah aktivitas. |
| 4 | <i>Transition/transisi</i> |  | Komunikasi antara objek-objek. |
| 5 | <i>Decision/keputusan</i> |  | Pilihan untuk mengambil keputusan. |
| 6 | <i>Fork/percabangan</i> |  | Digunakan untuk kegiatan yang dilakukan secara paralel. |
| 7 | <i>Join/gabungan</i> |  | Menggabungkan dua kegiatan menjadi satu. |

c. Sequence Diagram

| No | Nama | Simbol | Deskripsi |
|----|----------------------------------|---|---|
| 1 | <i>Actor</i> /aktor |  | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>object</i> /objek. |
| 2 | <i>Life line Object</i> /objek |  | Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi |
| 3. | <i>Lifeline</i> |  | Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu |
| 4. | <i>Activation</i> |  | Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi |
| 5 | <i>Message send</i> / masukan |  | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya. |
| 6 | <i>Message return</i> /keluaran |  | Menyatakan bahwa suatu objek sudah menjalankan proses atau metode menghasilkan kembali ke objek tertentu. |

d. *Class Diagram*

| No | Nama | Simbol | Deskripsi |
|----|-----------------------------|---|---|
| 1 | <i>Class</i> |  | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| 2 | <i>Association/asosiasi</i> |  | Menghubungkan antara <i>class</i> pada <i>class diagram</i> |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Formulir Pemesanan
- Lampiran 2 Kwitansi Pembayaran Pemesanan
- Lampiran 3 Jadwal Pemesanan
- Lampiran 4 Daftar Paket Harga Permainan
- Lampiran 5 Tampilan Halaman Utama *Web*
- Lampiran 6 Tampilan Halaman Paket *Outbound*
- Lampiran 7 Tampilan Halaman Jadwal
- Lampiran 8 Tampilan Halaman Registrasi
- Lampiran 9 Tampilan Halaman *Login*
- Lampiran 10 Tampilan Halaman Pelanggan
- Lampiran 11 Tampilan Halaman Pemesanan
- Lampiran 12 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran
- Lampiran 13 Tampilan Halaman Pembatalan
- Lampiran 14 Tampilan Halaman Admin
- Lampiran 15 Tampilan Halaman Data pemesanan
- Lampiran 16 Tampilan Halaman Data Pembayaran
- Lampiran 17 Tampilan Halaman Data Paket