



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PORTAL
KOMUNITAS MOTOR VESPA INDONESIA BERBASIS WEB**

SKRIPSI

RIDWAN ESARA

1110512096

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2015**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PORTAL
KOMUNITAS MOTOR VESPA INDONESIA BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

RIDWAN ESARA

1110512096

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2015**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya katakana dengan benar.

Nama : Ridwan Esara

NRP : 111 0512 096

Tanggal : 27 Juli 2015

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

Jakarta, 27 Juli 2015

Yang Menyatakan,



Ridwan Esara

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ridwan Esara
NRP : 1110512096
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:

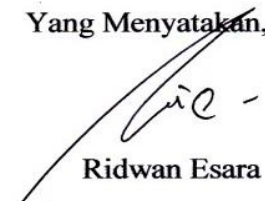
“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS MOTOR VESPA INDONESIA BERBASIS WEB”

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 HakCipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Juli 2015

Yang Menyatakan,



Ridwan Esara

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Ridwan Esara
NRP : 1110512096
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Portal Komunitas
Motor Vespa Indonesia Berbasis Web

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



Bambang Tri W, S.Kom,M.Si

Penguji I



M. Bayu Wibisono, S.Kom, MM

Penguji II



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 28 Juli 2015



Yuni Widiastiwi, S.Kom,M.Si

Pembimbing



Ati Zaidiah, S.Kom, MTI

Ka. Prodi

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PORTAL KOMUNITAS MOTOR VESPA INDONESIA BERBASIS WEB

Ridwan Esara

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah mendapatkan informasi bagi komunitas motor vespa indonesia, disebabkan sulitnya mencari informasi kegiatan serta sulitnya berkomunikasi antar pengguna motor vespa. Oleh karena itu peneliti mendesain sebuah web portal untuk komunitas motor vespa indonesia berbasis web. Portal ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman, yaitu PHP 5.0 dan MySQL 5.0 sebagai server database serta Apache sebagai server. Hasil dari sistem ini dapat mempermudah pengguna motor vespa indonesia saling bertukar informasi serta melakukan kegiatan.

Kata kunci : Komunitas Motor Vespa, Web Portal, Sistem Informasi

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PORTAL KOMUNITAS MOTOR VESPA INDONESIA BERBASIS WEB

Ridwan Esara

Abstract

The Study was done to facilitate obtaining information for the Indonesian motorcycle vespa and the difficulty of finding information caused by the difficulty of communication between users of motorcycle vespa. Therefore researchers designing a web portal to the indonesian motorcycle vespa on the web. This portal is designed using a programming language, the PHP 5.0 and MySQL 5.0 as a server a database and Apaches for server. The result of this system may facilitate indonesian motorcycle users vespa exchange information and holding the activity.

Keyword : *Vespa Community, a web portal, information system*

KATA PENGANTAR

Dengan nama ALLAH SWT, mengucapkan puji dan puji syukur karena dengan rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **"Perancangan Sistem Informasi Portal Komunitas Motor Vespa Indonesia Berbasis Web"** sebagai salah satu syarat untuk mencapai jenjang setara Sarjana di Universitas Pembangunan Nasional.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang memberikan dukungan dan bantuannya. Adapun pihak-pihak tersebut diantaranya:

1. Kepada orang tua saya Ibu Emi Eyoh dan Bapak Sahro serta Kakak-Kakak saya Chamsirino P, Andre Alim K, Roni Asih, Agung Handoko yang memberikan motivasi kepada penulisan untuk segera menyelesaikan kuliah.
2. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.
3. Kepada Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. Selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Yuni Widiastiwi, S.Kom, M.Si selaku Dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada pihak Klub Motor Vespa yang telah mengizinkan dan membantu dalam pembuatan penulisan tugas akhir.
6. Kepada Teman-teman FIK 2011 dan sahabat saya Citha, Virgiani, Luvita, Ridwan, Kadek yang telah mengerjakan skripsi dan berjuang bersama-sama untuk lulus, *Nous sommes a jamais*.

Jakarta, 27 Juli 2015

Penulis

Ridwan Esara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN 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 LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Ruang Lingkup Permasalahan	3
I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
I.5 Luaran yang diharapkan	3
I.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Tinjauan umum sistem informasi, sistem informasi	5
II.2 Aplikasi Berbasis Web	6
II.3 Sistem Basis Data	7
II.4 UML	7
II.5 Tinjauan Perangkat Lunak	8
II.6 Vespa	12
II.7 Komunitas Motor Vespa	12
II.8 Web Portal	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
III.1 Kerangka Pikir	14
III.2 Tahapan Penelitian	15
III.3 Alat yang digunakan	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
IV.1 Profil Klub Motor Vespa	18
IV.2 Komunitas Motor Vespa Indonesia	18
IV.3 Web Portal Komunitas Motor Vespa Indonesia	18
IV.4 Analisa	19
IV.5 Desain	22
IV.6 Activity Diagram web portal Komunitas Motor Vespa Indonesia	32
IV.7 Class Diagram web Portal komunitas Motor Vespa Indonesia	38
IV.8 Sequence Diagram	29

IV.9 Rancangan Fisik	42
IV.10 Rancangan Data.....	46
IV.11 Rancangan User Interface.....	51
IV.12 Konfigurasi Sistem	56
BAB V PENUTUP	58
V.1 Kesimpulan	58
V.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan	17
Tabel 2 Daftar Istilah Aktor atau Pelaku sistem	23
Tabel 3 <i>Use Case Diagram</i> Login	25
Tabel 4 <i>Use Case Diagram</i> Registrasi.....	27
Tabel 5 <i>Use Case Diagram</i> Produk penjualan.....	28
Tabel 6 <i>Use Case Diagram</i> Forum.....	29
Tabel 7 <i>Use Case Diagram</i> Event	30
Tabel 8 <i>Use Case Diagram</i> Berita.....	31
Tabel 9 Rancangan Masukan.....	45
Tabel 10 Rancangan Keluaran.....	45
Tabel 11 Rancangan Data Admin.....	46
Tabel 12 Rancangan Data Anggota	47
Tabel 13 Rancangan Data Produk	48
Tabel 14 Rancangan Data Event.....	48
Tabel 15 Rancangan Data Berita	49
Tabel 16 Rancangan Data Kategori.....	49
Tabel 17 Rancangan Data Tanggapan	50
Tabel 18 Rancangan Data Topik	50
Tabel 19 Perangkat Keras	56
Tabel 20 Perangkat Lunak	56

DAFTAR GAMBAR

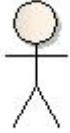
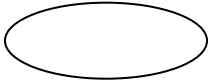
Gambar 1 Kerangka Pikir	14
Gambar 2 <i>UseCase Diagram</i> Login	24
Gambar 3 <i>UseCase Diagram</i> usulan	26
Gambar 4 <i>Activity Diagram</i> Login	32
Gambar 5 <i>Activity Diagram</i> registrasi member	33
Gambar 6 <i>Activity Diagram</i> membuat postingan produk penjualan.....	36
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> forum	35
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> event	36
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> berita.....	37
Gambar 10 <i>Class Diagram</i> Web portal komunitas motor vespa	38
Gambar 11 <i>sequence diagram</i> Admin Web portal komunitas motor	39
Gambar 12 <i>sequence diagram</i> Pengunjung	40
Gambar 13 <i>sequence diagram</i> Member.....	41
Gambar 14 Konfigurasi Jaringan.....	57

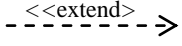
DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Form Registrasi
- Lampiran 2 Halaman Login
- Lampiran 3 Form Produk
- Lampiran 4 Tampilan Halaman Informasi
- Lampiran 5 Tampilan Halaman Barang
- Lampiran 6 Tampilan Halaman Event
- Lampiran 7 Tampilan Halaman Berita
- Lampiran 8 Tampilan Halaman Tentang




DAFTAR SIMBOL

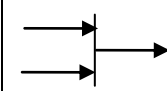
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

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>Usecase</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> .
5.	<i>Include</i>	<<include>	Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

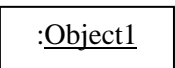
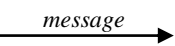

6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol Activity Diagram

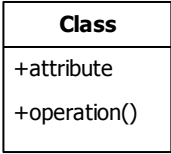

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (Decision)		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman (Send)		Tanda pengiriman.
7.	Percabangan (Fork)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.

8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
----	---------------------	---	---

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 prosesproses sebelumnya (<i>diagram sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>