



**SISTEM INFORMASI KONSULTASI BUNGA ANGGREK
BERBASIS WEB PADA TAMAN ANGGREK INDONESIA
PERMAI**

SKRIPSI

ANINDYA LAKSMINTARUKMI HARISA PUTRI

1110512142

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015



**SISTEM INFORMASI KONSULTASI BUNGA ANGGREK
BERBASIS WEB PADA TAMAN ANGGREK INDONESIA
PERMAI**

SKRIPSI

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

**ANINDYA LAKSMINTARUKMI HARISA PUTRI
1110512142**

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

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Anindya Laksmintarukmi Harisa Putri

NRP : 1110512142

Tanggal :

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

Jakarta 2015

Yang Menyatakan,



(Anindya Laksmintarukmi)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Anindya Laksmintarukmi Harisa Putri
NRP : 1110512142
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 :

SISTEM INFORMASI KONSULTASI BUNGA ANGGREK BERBASIS WEB PADA TAMAN ANGGREK INDONESIA PERMAI

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 : Juli 2015

Yang Menyatakan,



(Anindya Laksmintarukmi)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Anindya Laksmintarukmi Harisa Putri
NRP : 1110512142
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi Konsultasi Bunga Anggrek Berbasis Web pada Taman Anggrek Indonesia Permai

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.



Anita Muliawati, S.Kom., MTI

Penguji I



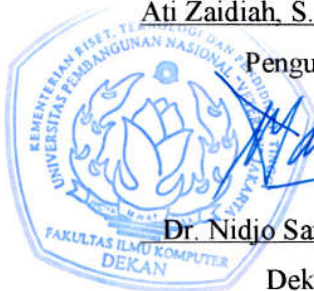
Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Penguji II



Erly Krisnanik, S.Kom., MM

Pembimbing



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 28 Juli 2015

SISTEM INFORMASI KONSULTASI BUNGA ANGGREK BERBASIS WEB PADA TAMAN ANGGREK INDONESIA PERMAI

Anindya Laksmintarukmi Harisa Putri

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu pelanggan mendapat info akurat tentang masalah bunga anggrek. Pada Taman Anggrek Indonesia Permai, salah satu masalah yang dapat menghambat proses konsultasi antara pelanggan dan ahli taman anggrek adalah adanya keterbatasan waktu dan data yang tidak tercatat. Informasi yang biasanya didapat dengan waktu yang lama, kini hanya dengan hitungan menit sudah dapat diterima. Perancangan sistem informasi konsultasi online ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) sebagai bahasa spesifikasi standart yang dipergunakan untuk me modifikasi kan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak, adapun diagram-diagram UML yaitu *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Pada tugas akhir ini penulis mengangkat topik, mengenai sistem aplikasi berbasis web yaitu Sistem Informasi konsultasi pertamanan bunga anggrek untuk mendukung proses tanya jawab antara pengunjung taman anggrek dengan pihak taman anggrek. Hasil dari sistem ini dapat menangani kebutuhan pengunjung taman anggrek untuk mendapat informasi yang tepat dan akurat seputar bunga anggrek, karena pertanyaan yang mereka ajukan akan dijawab oleh ahli bunga anggrek.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Web, Konsultasi, Anggrek

CONSULTATION INFORMATION SYSTEM AN ORCHIDACEOUS FLOWER WEB BASED AT THE GARDEN ORCHIDS OF INDONESIAN PERMAI

Anindya Laksminarukmi Harisa Putri

Abstract

This research is done to help customers get accurate information. At orchids of indonesia park permai, one of the problems that can hamper the process of consultation between the customer and the expert of orchid garden is the limited time and the data is not recorded. The information which usually obtained tih a long time, now just a matter of minutes is acceptable. Online consultation information system design using UML (Unified Modelling Language) as a standard spesification language used for the modification me, specify and build the software, while the UML diagrams that Usecase Diagrams, Activity Diagrams, Sequence Diagrams. In the thesis the author of the topic, the web-based application systems orchids to support the process of the process of the questions and answers between the visitor with the orchid garden. Results from these systems can handle the needs of visitors to the park orchids to obtainprecise and accurate information about orcjids, because of their questions will be ansewered by experts orchids.

Keyword : information system, web, consultation, orchid

KATA PENGANTAR

Assalamu 'allaikum wr. wb.

Dengan nama ALLAH SWT, mengucapkan puji dan puji syukur karena dengan rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "**Sistem Informasi Konsultasi Bunga Anggrek Berbasis Web pada Taman Anggrek Berbasis**" 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. Kedua orang tua saya Ibu Hamidah Hayati dan Bapak Harjito serta Adik saya Dinda Rahmania 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., M.TI. Selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta
4. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom,MM selaku Dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Kepada pihak Taman Anggrek yang telah mengizinkan dan membantu dalam pembuatan penulisan tugas akhir.
6. Kepada Budi Setyo S.Kom yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepada saya untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Kepada BEMF-ik dan SENAT FIK serta sahabat saya Citha, Virgiani, Luvita, Ridwan, Kadek yang telah mengerjakan skripsi dan berjuang bersama-sama untuk lulus, Nous sommes a jamais.

Waallaikumsalam wr wb

Jakarta, 29 Juli 2015

Penulis

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 SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Ruang Lingkup	2
I.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Luaran yang diharapkan.....	3
I.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
II.1 Perancangan Sistem Informasi.....	4
II.2 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	5
II.3 OOP (Object Oriented Program).....	8
II.4 Tinjauan Perangkat Lunak	12
II.5 Basis Data	15
II.6 Sistem Informasi Pelayanan.....	15
II.7 Konsultasi	15
II.8 Literatur Review.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
III.1 Kerangka Pikir	18
III.2 Tahapan Penelitian.....	19
III.3 Waktu dan tempat penelitian	20
III.4 Jadwal Penelitian	20
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	22
IV.1 Sejarah Perusahaan	22
IV.2 Visi dan Misi	22
IV.3 Struktur Perusahaan	22
IV.4 Fungsi dan Tugas.....	23
IV.5 Analisa Kebutuhan Sistem	25

IV.6 Analisa Kebutuhan Pengguna.....	26
IV.7 Rancangan Model Logik	28
IV.8 Rancangan Fisik.....	47
IV.9 Rancangan Data	54
IV.10 Rancangan User Interface	59
IV.11 Konfigurasi Sistem.....	62
BAB V PENUTUP	66
V.1 Kesimpulan	66
V.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

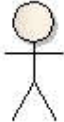
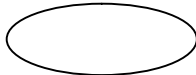
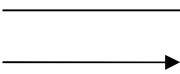

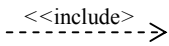
Tabel 1	Studi Literatur	17
Tabel 2	Jadwal Penelitian.....	20
Tabel 3	Identifikasi Aktor	28
Tabel 4	Identifikasi Class Sistem Usulan.....	29
Tabel 5	Identifikasi Hubungan Class dan Objek Sistem Usulan.....	30
Tabel 6	Spesifikasi Naratif Usecase Diagram Registrasi.....	32
Tabel 7	Spesifikasi Naratif Usecase Diagram Login	33
Tabel 8	Spesifikasi Naratif Usecase Melakukan update data.....	34
Tabel 9	Spesifikasi Naratif Usecase Melakukan Konsultasi.....	34
Tabel 10	Spesifikasi Naratif Usecase Menjawab Pertanyaan	35
Tabel 11	Spesifikasi Naratif Usecase Diagram membuat Laporan	36
Tabel 12	Spesifikasi Naratif Usecase Diagram mendapat Laporan	36
Tabel 13	Rancangan Masukan.....	53
Tabel 14	Rancangan Keluaran.....	53
Tabel 15	Rancangan Data Member	54
Tabel 16	Rancangan Data Ahli.....	55
Tabel 17	Rancangan Data Informasi.....	55
Tabel 18	Rancangan Data Jawaban_Konsultasi.....	56
Tabel 19	Rancangan Data Jenis_Konsultasi	56
Tabel 20	Rancangan Data Konsultasi	56
Tabel 21	Rancangan Data Agenda.....	57
Tabel 22	Rancangan Data Album.....	57
Tabel 23	Rancangan Data Artikel.....	57
Tabel 24	Rancangan Data Galeri.....	58
Tabel 25	Rancangan Data User	58
Tabel 26	Perangkat Keras	62
Tabel 27	Perangkat Lunak.....	62
Tabel 28	Jadwal Implementasi	64

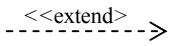
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pemrosesan Data	5
Gambar 2 Flowchart Metodologi Penelitian	18
Gambar 3 Strukur Organisasi	23
Gambar 4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Login	31
Gambar 5 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Konsultasi	32
Gambar 6 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	37
Gambar 7 <i>Activity Diagram</i> Login	38
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Memperbaharui data dan artikel	39
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Melakukan konsultasi online	40
Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Owner View Laporan	41
Gambar 11 <i>Class Diagram</i>	42
Gambar 12 <i>Diagram Sequence</i> Owner	43
Gambar 13 <i>Diagram Sequence</i> Member	44
Gambar 14 <i>Diagram Sequence</i> Ahli	45
Gambar 15 <i>Diagram Sequence</i> Admin	46
Gambar 16 Struktur Rancangan Menu Utama	47
Gambar 17 Struktur Rancangan menu utama admin	47
Gambar 18 Struktur Rancangan menu utama Owner	48
Gambar 19 Struktur Rancangan menu utama Member	48
Gambar 20 Struktur Rancangan menu utama Ahli	49
Gambar 21 Halaman Rancangan untuk Menu Utama	59
Gambar 22 Halaman Registrasi untuk Member	60
Gambar 23 Halaman Login	60
Gambar 24 Halaman Konsultasi untuk member	61
Gambar 25 Halaman History Konsultasi	61
Gambar 26 Konfigurasi Jaringan	63



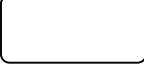

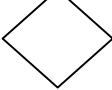

DAFTAR SIMBOL

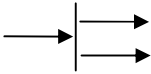
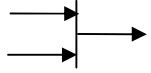
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

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>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

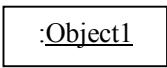
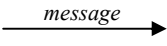


6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol Activity Diagram

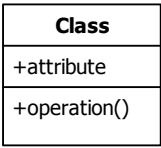

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.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

7.	Percabangan (Fork)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel 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 (diagram <i>sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Form Registrasi
- Lampiran 2 Form Login
- Lampiran 3 Form Konsultasi
- Lampiran 4 Form Posting Informasi
- Lampiran 5 Tampilan Halaman Informasi
- Lampiran 6 Tampilan Halaman Laporan Owner
- Lampiran 7 Jawaban Konsultasi
- Lampiran 8 Form Konsultasi Ahli