



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN BETAWI
BERBASIS WEB DI SITU BABAKAN**

SKRIPSI

IKA KAMILASARI

1110512074

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN BETAWI
BERBASIS WEB DI SITU BABAKAN**

SKRIPSI

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

IKA KAMILASARI

1110512074

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**

Pernyataan Orisinalitas

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

Nama : Ika Kamilasari

NRP : 1110512074

Tanggal : 25 Januari 2016

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

Jakarta, 25 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Ika Kamilasari)

Lembar Pengesahan

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ika Kamilasari
NPM : 1110512074
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Kebudayaan
Betawi Berbasis Web di Situ Babakan

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



Kraugusteeliana, M.Kom. MM

Ketua Penguji



Tri Rahayu, S.Kom.MM

Penguji I



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan Fakultas



Anita Muliawati, S.Kom. MTI

Penguji II (Pembimbing)



Ati Zaidiah, S.Kom. MTI

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 25 Januari 2016

**Pernyataan Persetujuan Publikasi Skripsi
Untuk Kepentingan Akademis**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ika Kamilasari

NRP : 1110512074

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 Kebudayaan Betawi Berbasis Web
di Situ Babakan**

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 : 25 Januari 2016

Yang menyatakan,



(Ika Kamilasari)

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN BETAWI BERBASIS WEB DI SITU BABAKAN

Ika Kamilasari

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Kebudayaan Betawi yang dapat memudahkan dalam melakukan penyewaan barang berbasis web dan memberikan informasi tentang kebudayaan Betawi dan jenis barang. Penelitian tugas akhir ini menggunakan metode PIECES sebagai metode analisa permasalahan dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pembuatan aplikasi berbasis web. Dengan penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat terciptanya sebuah sistem informasi kebudayaan betawi berbasis web yang dapat memudahkan dalam melakukan penyewaan barang pada kebudayaan betawi Situ Babakan, Srengseng Jakarta. Berdasarkan hasil dari Perancangan Sistem Informasi Kebudayaan Betawi Berbasis Web di Situ Babakan kesimpulan yang dapat diambil yaitu memberikan kemudahan kepada penyewa dalam melakukan penyewaan barang melalui aplikasi berbasis web, mempermudah dalam proses pengolahan data. Saran yang dapat diberikan adalah sistem yang dibuat dapat digunakan menggantikan sistem berjalan yang ada.

Kata Kunci : SistemInformasi Kebudayaan Betawi, Berbasis Web, PHP, MySQL

WEB BASED INFORMATION SYSTEM DESIGN OF BETAWI CULTURE IN SETU BABAKAN

Ika Kamilasari

Abstract

The purpose of this research is to develop an Information System of Betawi's Culture that can facilitate to conduct web-based goods rental and provide information about Betawi's culture and types of goods. This thesis uses PIECES method as a method of problem analysis and using the programming language PHP and MySQL for web-based application creation. With the preparation of this final project is expected to create a system of web-based information Betawi culture that can facilitate the conduct leasing of goods in Setu Babakan Betawi culture, Srengseng Jakarta. Based on the results of Betawi Cultural Information System Design Based Web in Situ Babakan conclusions that can be taken is to provide convenience to tenants in conducting leasing goods through web-based applications, simplifying the process of data processing. Advice can be given is a system that is created can be used instead of running the existing system.

Keywords: Betawi Cultural Information Systems, Web-Based, PHP, MySQL

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahiim, Assalamualaikum Wr. Wb,

Syukur Alhamdulillah kepada Allah S.W.T sehingga saya mampu menyelesaikan laporan skripsi ini di Kebudayaan Betawi Situ Babakan Srengseng Jakarta dengan baik.

Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan saya Nabi Muhammad S.A.W sehingga saya dapat berjumpa dengan dunia yang penuh ilmu dengan perantaraan agama islam.

Walaupun sudah berusaha semaksimal mungkin, tetapi saya menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak laporan ini mustahil dapat terselesaikan. Untuk itu saya tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat ridho-Nya saya dapat menyelesaikan laporan ini
2. Kedua orang tua saya Bapak Kamid dan Ibu Solikhatun adik saya Sintya Wijayanti dan Melisa Azzahra serta keluarga besar saya yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan semangat untuk saya.
3. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, MSC selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Ibu Anita Muliawati S.Kom,.MTI selaku pembimbing utama.
5. Ibu Ati Zaidiah S.Kom,.MTi selaku Kepala program studi Sistem Informasi.
6. Bapak Indra selaku Narasumber di Kebudayaan Betawi Situ Babakan.
7. Sahabat saya Dita Praw, Rizki Atiksar, Puspa Shippa, Emir-ed, Bana Bertu, Andika Aprian, Wisnu Lingkus, Collyn Copo, Wicaksono, Mugay Pras dan teman-teman saya yang tidak bias saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu dalam skripsi saya dan turut mendoakan saya.

Akhirnya besar harapan kami, semoga laporan ini dengan Ridho Allah S.W.T akan membawa manfaat, baik bagi kami sendiri maupun bagi pembaca. Kritik selalu kami harapkan demi sempurnanya laporan ini.

Waallaikumsalam wr wb

Jakarta, 25 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pernyataan Orisinalitas	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi	
Abstrak	
Abstract	
Kata Pengantar.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR SIMBOL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Luaran yang Diharapkan.....	2
1.6 Sistematika Penulisa.....	3
BABII TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Umum.....	4
2.2 Elemen Sistem.....	4
2.3 Karakteristik Sism.....	5
2.4 Data.....	7
2.5 Metode Perancangan Sistem.....	7
2.6 WWW (World Wide Web).....	9
2.7 Web Server.....	9
2.8 Web Browser.....	9
2.9 UML (Unifled Modeling Language).....	10
2.10 Database.....	13
2.11 PHP (Personal Home Page).....	13
2.12 MySQL.....	14
2.13 Definisi Kebudayaan.....	15
2.14 Definisi Budaya Betawi.....	15
2.15 Definisi Situ Babakan.....	15
2.16 Macam-Macam Kesenian Situ Babakan.....	16
BABIII METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Kerangka Pikir.....	18
3.2 Tahapan Penelitian.....	19
3.3 Alat Bantu Penelitian.....	20
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	20
3.5 Tahapan Kegiatan.....	21

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran Umum.....	22
4.2	Struktur Organisasi	22
4.3	Analisis Prosedur Berjalan	25
4.4	Analisis Dokumen.....	26
4.5	Analisis Permasalahan	34
4.6	Analisis Kebutuhan Informasi	35
4.7	Rancangan Sistem Usulan.....	35
4.8	Usecase Diagram Sistem Usulan	37
4.9	Rancangan Database	59
4.10	Rancangan Fisik.....	63
BAB V	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	75
5.2	Saran.....	76
	DAFTAR PUSTAKA	77
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

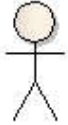
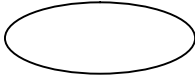
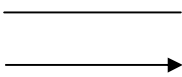

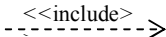
Gambar 1	Metode Waterfall.....	7
Gambar 2	Kerangka Pikir.....	18
Gambar 3	Struktur Organisasi.....	24
Gambar 4	Usecase Diagram Berjalan.....	27
Gambar 5	Activity Diagram Pendaftaran.....	30
Gambar 6	Activity Diagram Pembelian.....	31
Gambar 7	Activity Diagram Pembatalan.....	32
Gambar 8	Activity Diagram Laporan.....	33
Gambar 9	Usecase Diagram Usulan Sistem Login.....	37
Gambar 10	Usecase Diagram Sistem Usulan Sistem Admin.....	37
Gambar 11	Usecase Diagram Sistem Usulan Sistem Member.....	38
Gambar 12	Usecase Diagram Sistem Usulan Sistem Laporan.....	38
Gambar 13	Activity Diagram Usulan Sistem Login.....	45
Gambar 14	Activity Diagram Usulan Sistem Pendaftaran.....	46
Gambar 15	Activity Diagram Usulan Sistem Barang.....	47
Gambar 16	Activity Diagram Usulan Sistem Kesenian.....	48
Gambar 17	Activity Diagram Usulan Sistem Pemesanan.....	49
Gambar 18	Activity Diagram Usulan Sistem Penyewaan.....	50
Gambar 19	Activity Diagram Usulan Sistem Pembayaran.....	51
Gambar 20	Activity Diagram Usulan Sistem Pembatalan.....	52
Gambar 21	Activity Diagram Usulan Sistem Forum.....	53
Gambar 22	Activity Diagram Usulan Sistem Laporan.....	54
Gambar 23	Sequence Diagram Usulan Sistem Login.....	55
Gambar 24	Sequence Diagram Usulan Sistem Member.....	56
Gambar 25	Sequence Diagram Usulan Sistem Admin.....	57
Gambar 26	Sequence Diagram Usulan Sistem Laporan.....	57
Gambar 27	Class Diagram Usulan Sistem.....	58
Gambar 28	Bagan Struktur Halaman Utama.....	63
Gambar 29	Bagan Struktur Menu.....	63
Gambar 30	Rancangan Interface Form Home.....	70
Gambar 31	Rancangan Interface Form Login.....	70
Gambar 32	Rancangan Interface Form Pendaftaran.....	71
Gambar 33	Rancangan Interface Form Barang.....	71
Gambar 34	Rancangan Interface Form Kesenian.....	72
Gambar 35	Rancangan Interface Form Penyewaan.....	72
Gambar 36	Rancangan Interface Form Pemesanan.....	73
Gambar 37	Rancangan Interface Form Pembayaran.....	73
Gambar 38	Rancangan Interface Form Pembatalan.....	74
Gambar 39	Rancangan Interface Form Forum.....	74

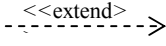
DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tahap Kegiatan.....	21
Tabel 2	Dokumen Masukan	26
Tabel 3	Dokumen Keluaran	27
Tabel 4	Spesifikasi Naratif Usecase Sistem Berjalan.....	28
Tabel 5	Naratif Usecase Sistem Usulan Login	39
Tabel 6	Naratif Usecase Sistem Usulan Pendaftaran	39
Tabel 7	Naratif Usecase Sistem Usulan Barang	40
Tabel 8	Naratif Usecase Sistem Usulan Kesenian	40
Tabel 9	Naratif Usecase Sistem Usulan Pemesanan	41
Tabel 10	Naratif Usecase Sistem Usulan Penyewaan	41
Tabel 11	Naratif Usecase Sistem Usulan Pembatalan.....	42
Tabel 12	Naratif Usecase Sistem Usulan Pembayaran.....	43
Tabel 13	Naratif Usecase Sistem Usulan Laporan.....	43
Tabel 14	Naratif Usecase Sistem Usulan Forum	44
Tabel 15	Rancangan Database Tabel Admin.....	59
Tabel 16	Rancangan Database Tabel Member	59
Tabel 17	Rancangan Database Tabel Barang	60
Tabel 18	Rancangan Database Tabel Kesenian	60
Tabel 19	Rancangan Database Tabel Forum	60
Tabel 20	Rancangan Database Tabel Pemesanan	61
Tabel 21	Rancangan Database Tabel Penyewaan.....	61
Tabel 22	Rancangan Database Tabel Pembatalan	61
Tabel 23	Rancangan Database Tabel Pembayaran	62
Tabel 24	Rancangan Data Masukan.....	68
Tabel 25	Rancangan Data Keluaran.....	69



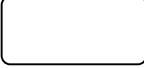

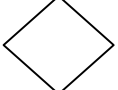
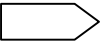
DAFTAR SIMBOL

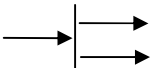
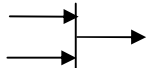
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

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>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 .

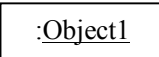
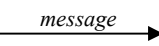


6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol Activity Diagram

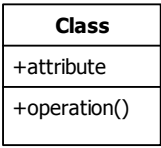

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	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	Data Admin
Lampiran 2	Data Member
Lampiran 3	Data Penjualan
Lampiran 4	Data Penjualan
Lampiran 5	Data Anggota
Lampiran 6	Tampilan Tari Topeng
Lampiran 7	Tampilan Gambang Kromong
Lampiran 8	Tampilan Ondel-ondel
Lampiran 9	Tampilan Tanjidor
Lampiran 10	Tampilan Home Page
Lampiran 11	Tampilan Login
Lampiran 12	Tampilan Pendaftaran
Lampiran 13	Tampilan Barang
Lampiran 14	Tampilan Kesenian
Lampiran 15	Tampilan Penyewaan
Lampiran 16	Tampilan Pemesanan
Lampiran 17	Tampilan Pembayaran
Lampiran 18	Tampilan Pembatalan
Lampiran 19	Tampilan Forum