

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET
KONTES BURUNG KICAU PADA GANTANGAN
ALAMANDA REGENCY ENTERPRISE
BERBASIS WEB**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

GILANG PUJA KUSUMA

11150430

Program Studi Sistem Informasi

STMIK Nusa Mandiri

Jakarta

2019

ABSTRAK

Gilang Puja Kusuma (11150430), Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kontes Burung Kicau Pada Gantangan Alamanda Regency Enterprise Berbasis Web.

Kontes burung berkicau adalah suatu perlombaan burung kicau dari semua jenis burung. Dengan kian maraknya hobi memelihara burung, telah berkembang pula kebiasaan kontes burung kicau di berbagai wilayah di Indonesia, salah satunya kota Bekasi terdapat wadah untuk para kicau mania yaitu Gantangan Alamnda Regency Enterprise. Kontes burung dijadikan sebagai ajang pembuktian bagi para pencinta burung dalam mengukur kualitasnya. Persainganpun dalam meraih peserta dalam gantangan semakin ketat, beberapa gantangan menggunakan media internet untuk memperkenalkan dan meningkatkan pelayanannya. Namun Gantangan Alamanda Regency dalam proses bisnisnya dalam pemesanan tiket masih manual, yaitu konsumen harus datang langsung untuk membeli tiket yang menyebabkan antrian diloket. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan sistem informasi pemesanan tiket kontes berbasis web. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode *waterfall model* sehingga langkahnya lebih mudah dan alur logika pengembangan sistemnya lebih mudah dipahami. Hasilnya dengan menggunakan sistem ini, maka proses pemesanan tiket menjadi mudah karena konsumen tidak harus mengantri di loket dan membantu admin dalam pengelolaan *event* serta membuat laporan penjualan tiket kontes burung kicau menjadi mudah.

Kata Kunci: Aplikasi Web, Burung Kicau, *E-Commerce*, Tiket Kontes.

ABSTRACT

Gilang Puja Kusuma (11150430), Design Of Information System Web Contest Ticket Bird Of Gantangan Alamanda Regency Enterprise.

The songbird is a song chirping contest of all kinds of birds. With the growing hobby of caring for birds, there has also been developing the custom of birdsong contests in various regions in Indonesia, one of which is the city of Bekasi there is a place for chirping mania namely Gantang Alamanda Regency Enterprise. The bird contest is used as a proving ground for bird lovers to measure its quality. Competition in reaching participants in the threat is getting tighter; some groups using the internet media to introduce and improve their services. However, Gantang Alamanda Regency in its business process in booking tickets is still manual, namely, consumers must come directly to buy tickets that cause queues in the sky. One solution to overcome this problem requires a web-based contest ticket booking information system. In this design, the writer uses the waterfall model method so that the steps are easier and the logic flow of the system development is easier to understand. The results using this system, the ticket ordering process becomes easy because consumers do not have to queue at the counter and assist the admin in managing events and making reports on the sale of chirping contest tickets becomes easy.

Key Words : Web Application, Songbird, E-Commerce, Contest Ticket.



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PESETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
 KATA PENGANTAR.....	 vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 . Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 . Identifikasi Permasalahan.....	4
1.3 . Perumusan Masalah.....	4
1.4 . Maksud dan Tujuan	4
1.5 . Metode Penelitian.....	5
1.5.1 . Teknik Pengumpulan data.....	5
A. Observasi.....	5
B. Wawancara.....	5
C. Studi Pustaka.....	6
1.5.2 . Model Pengembangan Sistem.....	6
A. Analisa Kebutuhan Sistem	6
B. Desain.....	7
C. <i>Code Generation</i>	7
D. <i>Testing</i>	7
E. <i>Support</i>	8
1.6 . Ruang Lingkup	8
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 9
2.1 . Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 . Penelitian Terkait	19
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 20
3.1 . Tinjauan Institusi/Perusahaan.....	20
3.1.1 Sejarah Institusi/Perusahaan.....	20
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi.....	21
3.2 . Proses Bisnis Sistem.....	25
3.3 . Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	27

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	29
4.1 . Analisa Kebutuhan Software	29
4.2 . Desain.....	35
4.2.1 Database.....	35
4.2.2 Software Architecture.....	41
4.2.3 User Interface	45
4.3 . Code Generation	49
4.4 . Testing	62
4.5 . Support	66
4.5.1 Spesifikasi Hardware dan Software	66
4.6 . Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	66
BAB V PENUTUP	68
5.1 . Kesimpulan.....	68
5.2 . Saran-saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	72
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	73
SURAT KETERANGAN RISET LAMPIRAN	75
Lampiran A Dokumen Masukan.....	75
Lampiran B Dokumen Keluaran.....	76
Lampiran C Dokumentasi	77



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming*. In Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Akdiatmojo, S. (2017). *Panduan Menangkarkan Murai Batu* (Pertama; U. Prastio, ed.). Jakarta Selatan: PT. AgroMedia Pustaka.
- Akdiatmojo, S. (2018). *Mencetak Murai Batu Juara Kontes Ala Mbof* (Pertama; U. Prastio, ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=E51aDwAAQBAJ>
- Enterprise, J. (2014). *MySQL untuk Pemula*. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=_ExJDwAAQBAJ
- Faridl, M. (2015). Fitur Dahsyat Sublime Text 3. In *Lug Stikom* (Pertama). Retrieved from <http://lug.stikom.edu/wp-content/media/Fitur-Dahsyat-Sublime-Text-3.pdf>
- Francisco, A. R. L. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tiket Konser Musik Pada Pt. Insan Karya Aruna Nusa (Motikdong.Com). *AKRAB JUARA*, 4(3), 11–20. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hariato, K., Pratiwi, H., & Suhariyadi, Y. (2019). *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study* (Lutfiah, ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=VkOdDwAAQBAJ>
- Hermawan, Y. (2018). Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web. *Jurnal ECODEMICA*, 2(3), 366–371. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ecodemica/article/view/6067>
- Iskandar, J. (2014). Dilema Antara Hobi Dan Bisnis Perdagangan Burung Serta Konservasi Burung. *Chimica et Natura Acta*, 2(3), 180–185.
- Iskandar, J., & Iskandar, B. S. (2015). Pemanfaatan anekaragam burung dalam kontes burung kicau dan dampaknya terhadap konservasi burung di alam: Studi kasus Kota Bandung, Jawa Barat. *PROS SEM NAS MASY BIODIV INDON*, 1(4), 747–752. <https://doi.org/10.13057/psnmbi/m010411>
- Khairi, & Aksad, H. (2016). Model Penunjang Keputusan Penentuan Juara Kontes Burung Menggunakan Metode Weighted Product. *PROGRESIF*, 12(2), 1387–1524.
- Krisdian, Y., & Nugroho, E. C. (2015). Aplikasi Lomba Burung Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Go Infotech*, 21(2), 37–41.

- Mafaja, K., & Husain, F. (2019). Kelompok Kicau Mania, Kontes Burung dan Kesadaran Konservasi Burung Kicau Di Kabupaten Blora. *Journal of Education, Society and Culture*, 8(1), 601–613. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/solidarity/article/view/32622>
- Nugroho, A., & Kusuma, W. A. (2018). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Bird Contest Kota Malang Berbasis Android. *SISTEMASI*, 7(3), 212–219. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v7i3.338>
- Nurdin, Nasihin, I., & Guntara, A. Y. (2017). Pemanfaatan Keanekaragaman Jenis Burung Berkicau Dan Upaya Konservasi Pada Kontes Burung Berkicau Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat. *Wanaraksa*, 11(1), 1–5.
- Purnama, C. (2016). *Sistem Informasi Manajemen* (Pertama; C. Anam, ed.). Mojokerto: Insan Global.
- Rerung, R. R. (2018). *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi* (Pertama). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=reFUDwAAQBAJ>
- Rusdiana, A., & Irfan, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen* (Pertama; B. A. Saebani, ed.). Retrieved from [http://digilib.uinsgd.ac.id/8790/1/Buku Sistem Informasi Manajemen.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/8790/1/Buku%20Sistem%20Informasi%20Manajemen.pdf)
- Sianipar, R. H. (2017). *Dasar Pemrograman JavaScript: Langkah Demi Langkah*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=hZ12DwAAQBAJ>
- Solichin, A. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL* (G. Brotosaputro, ed.). Jakarta: Budi Luhur.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berbasis Objek). In *Informatika Bandung* (Keempat). Bandung: Informatika Bandung.
- Sulistiono, H. (2018). *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=WpJuDwAAQBAJ>
- Supriyanta. (2015). *Interaksi Manusia dan Komputer* (Pertama). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=FriYDwAAQBAJ>
- Swara, G. Y., & Pebriadi, Y. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web. *Jurnal TEKNOIF*, 4(2), 27–39.