

**PENERAPAN METODE MVC PADA SISTEM INFORMASI
PEMESANAN EO BUMI SANGKAR BARAYA
DENGAN MODEL PROTOTYPING**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

AGUNG SANDI SAPUTRO

NIM : 19172196

UNIVERSITAS

Program Studi Sistem Infomasi Kampus Kota Sukabumi

Fakultas Teknik dan Informatika

Universitas Bina Sarana Informatika

2021

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT, yang telah menghadirkan banyak orang sebagai perantara, penyalur kasih sayang dan bantuan, skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua tercinta seluruh keluarga yang telah membesarkan, selalu membimbing, mendukung, memotivasi, dan mendoakan.
2. Dosen Pembimbing Bapak Jamal Maulana Hudin, M.Kom dan Ibu Renny Oktapiani, M.Kom dan seluruh Staff Kampus UBSI Sukabumi yang senantiasa membimbing, membantu mengarahkan dan mengingatkan segala hal seperti keluarga.
3. Tim kos RBH (Riungan Bungsu Hungkul) yang selalu menghibur, membuat hari-hari lebih ceria.
4. Rekan Eskom seperjuangan yang selalu mendukung, dan juga sebagai rekan berdiskusi.
5. Terkasih Leona Miranti yang senantiasa memberi semangat, dukungan dan motivasi.

Tanpa mereka aku dan karya ini tak pernah ada.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agung Sandi Saputro
NIM : 19172196
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya Dengan Model Prototyping”**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah di terbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi pada Program Sarjana (S1) yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses balik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Sukabumi

Pada Tanggal : 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



Agung Sandi Saputro



UNIVERSITAS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Agung Sandi Saputro
NIM : 19172196
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Bina Sarana Informatika, Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya Dengan Model Prototyping”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif** ini pihak **Universitas Bina Sarana Informatika** berhak menyimpan, mengalih-media atau mem-format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



Agung Sandi Saputro

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Agung Sandi Saputro
NIM : 19172196
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan
EO Bumi Sangkar Baraya Dengan Model Prototyping

Telah dipertahankan pada periode 2021-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Sukabumi, 19 Agustus 2021

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : **Jamal Maulana Hudin, M.Kom**



Asisten Pembimbing : **Renny Oktapiani, M.Kom**



DEWAN PENGUJI

Penguji I : **Agung Wibowo, M.Kom**



Penguji II : **Ita Yulianti, M.Kom**



PANDUAN DAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi Sarjana yang berjudul “**Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya Dengan Model Prototyping**” adalah hasil karya tulis asli **Agung Sandi Saputro** dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin Penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin Penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Agung Sandi Saputro
Alamat : Kp. Cimahi Cibaraja RT 02/01, Kec. Cisaat Kab. Sukabumi
No. Telp : 082310911034
Email : agung.sandi@outlook.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Kuasa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “**Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya Dengan Model Prototyping**”.

Dalam penyusunan Skripsi ini Penulis banyak mendapat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menimba ilmu di kampus Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Bapak Jamal Maulana Hudin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan cermat, memberikan masukan-masukan, inspirasi, perasaan nyaman dalam bimbingan serta memfasilitasi demi sempurnanya Skripsi ini.
5. Ibu Renny Oktapiani, S.Kom, M.Kom selaku Asisten Pembimbing yang juga telah membimbing dengan cermat, memberikan masukan-masukan, inspirasi, perasaan nyaman dalam bimbingan serta memfasilitasi demi sempurnanya Skripsi ini.
6. M. Awal Yusuf selaku Pemilik perusahaan yang telah memberikan kesempatan untuk bisa menjalankan riset di EO Bumi Sangkar Baraya.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun materil.

8. Rekan-rekan Mahasiswa kelas SI-19.8A.28 yang telah memberikan semangat dan saling mendukung dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan dalam Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu Penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi Penulis khususnya dan bagi pembaca yang berminat pada umumnya.

Sukabumi, 19 Juli 2021

Penulis



Agung Sandi Saputro



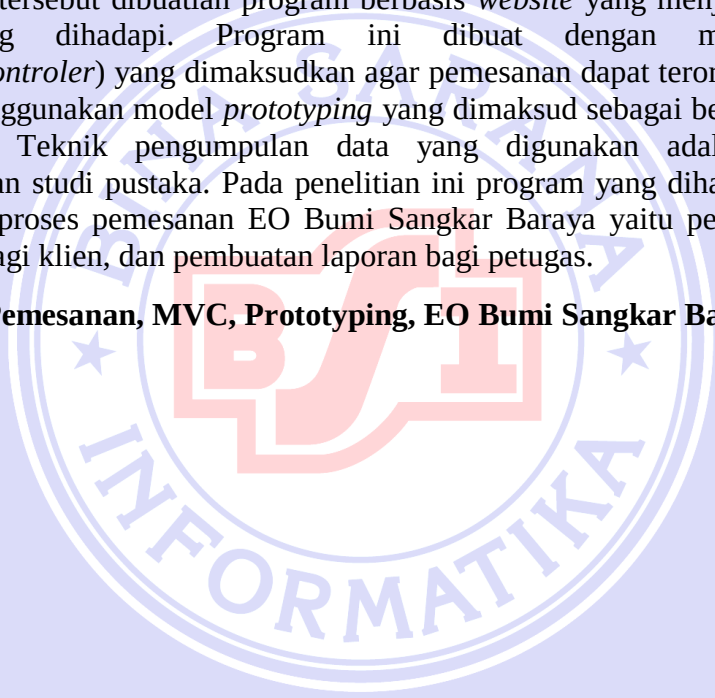
UNIVERSITAS

ABSTRAK

Agung Sandi Saputro (19172196), Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya Dengan Model Prototyping

Sistem pemesanan pada EO Bumi Sangkar Baraya dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi dengan *database* sehingga dikhawatirkan mengalami kendala kehilangan data, kerusakan data, dan pembuatan laporan yang belum terstruktur. Kendala lain yang dialami adalah pada proses pemesanan yang dilakukan klien melalui telepon atau mendatangi langsung pihak EO dan proses pemesanannya masih konvensional yaitu dilakukan pencatatan pada media kertas sehingga diperlukannya sistem yang memfasilitasi kegiatan bisnis pada EO Bumi Sangkar Baraya. Atas permasalahan tersebut dibuatlah program berbasis *website* yang menjadi solusi dari kendala yang dihadapi. Program ini dibuat dengan metode MVC (*model,view,controler*) yang dimaksudkan agar pemesanan dapat terorganisir dengan baik serta menggunakan model *prototyping* yang dimaksud sebagai bentuk awal dari program ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pada penelitian ini program yang dihasilkan mampu memfasilitasi proses pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya yaitu pembuatan bukti pembayaran bagi klien, dan pembuatan laporan bagi petugas.

Kata kunci: Pemesanan, MVC, Prototyping, EO Bumi Sangkar Baraya



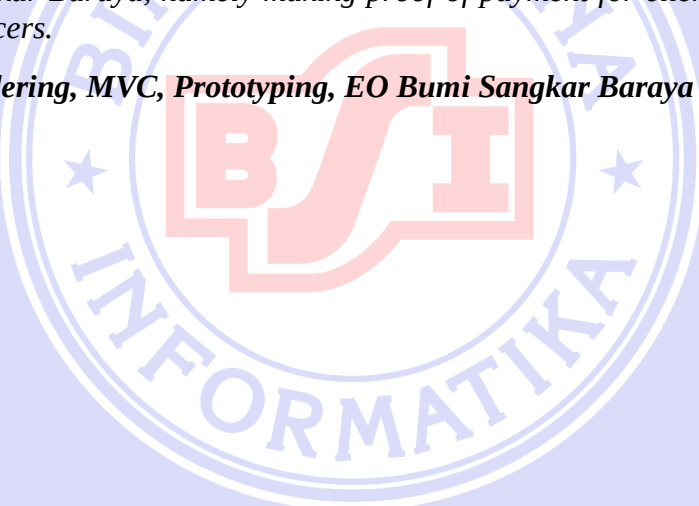
UNIVERSITAS

ABSTRACT

Agung Sandi Saputro (19172196), Application of the MVC Method in the EO Bumi Sangkar Baraya Ordering Information System with the Prototyping Model

The ordering system at EO Bumi Sangkar Baraya is carried out conventionally and has not been integrated with the database so that it is feared to experience data loss problems, data corruption, and unstructured report generation. Another obstacle experienced was in the ordering process by the client by telephone or by visiting the EO directly and the ordering process was still conventional namely recording on paper media so that a system is needed that facilitates business activities at EO Bumi Sangkar Baraya. For these problems, a website-based program was created that became a solution to the problems faced. This program is made with the MVC method (model, view, controller) which is intended so that orders can be well organized and use the prototyping model which is intended as an initial form of this program. Data collection techniques used are observation, interviews, and literature study. In this study, the resulting program is able to facilitate the ordering process of EO Bumi Sangkar Baraya, namely making proof of payment for clients, and making reports for officers.

Keywords: *Ordering, MVC, Prototyping, EO Bumi Sangkar Baraya*



UNIVERSITAS

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PANDUAN DAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Perumusan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	4
1.6. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Penelitian Terkait.....	12
 BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	 14
3.1. Tinjauan Perusahaan.....	14
3.1.1. Sejarah Perusahaan	14
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	15
3.2. Proses Bisnis Sistem.....	16
3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	18
 BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN.....	 19
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
4.2 Desain	27
4.2.1 Database.....	27
4.2.2. Software <i>Architecture</i>	30
4.2.3. User Interface.....	31
4.3. Code Generation.....	35

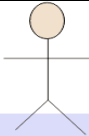
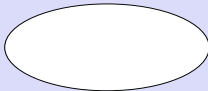
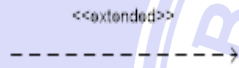
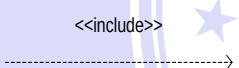
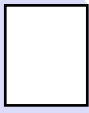
4.4. Black Box Testing	38
4.5. Support	40
4.5.1. Publikasi Web.....	40
4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software.....	41
4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....	43
 BAB V PENUTUP	 44
5.1. Kesimpulan	44
5.2. Saran.....	44
 DAFTAR PUSTAKA	 46
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	49
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	50
SURAT KETERANGAN RISET	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	53



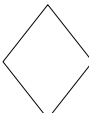
DAFTAR SIMBOL

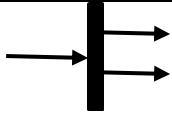
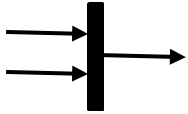
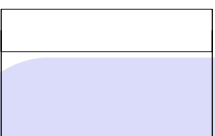
A. Simbol UML (*Unified Modeling Language*)

1. Simbol *Use Case Diagram*

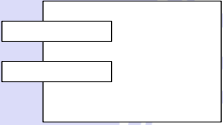
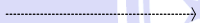
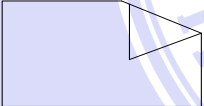
No	Notasi	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan orang, sistem atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.
2		<i>Use Case</i>	Digunakan untuk menggambarkan apa yang dikerjakan sistem.
3		<i>Association</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antara Actor dan Use Case.
4		<i>Extend</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar Use Case, yang termasuk didalam Use Case lain.
5		<i>Include</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar Use Case, perluasan dari Use Case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
6		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2. Simbol *Activity Diagram*

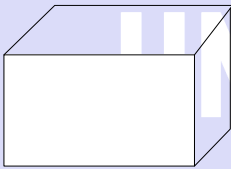
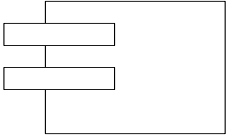
No	Notasi	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Digunakan untuk menggambarkan titik awal suatu aktivitas.
2		<i>End Point</i>	Digunakan untuk menggambarkan titik akhir suatu aktivitas.
3		<i>Action State</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan.
4		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan pilihan dalam mengambil keputusan.
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan adanya percabangan secara paralel dari suatu

			aktivitas.
6		<i>Join</i>	Menunjukkan adanya penggabungan aktivitas.
7		<i>Swimlane</i>	Digunakan untuk menggambarkan pengelompokkan aktivitas berdasarkan actor.

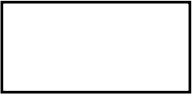
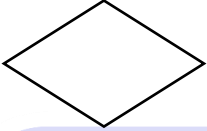
3. Symbol Component Diagram

No	Notasi	Nama	Keterangan
1		<i>Component</i>	Digunakan untuk menggambarkan fisik dari suatu sistem.
2		<i>Depedency</i>	Digunakan untuk menggambarkan alur dari suatu komponen.
3		<i>Note</i>	Digunakan untuk membuat catatan-catatan.

4. Symbol Deployment Diagram

No	Notasi	Nama	Keterangan
1		<i>Node</i>	Digunakan untuk menggambarkan fisik dari sistem.
2		<i>Component</i>	Digunakan untuk menggambarkan komponen yang ada didalam Node.
3		<i>Association</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar Node.

B. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

No	Notasi	Nama	Keterangan
1		<i>Entity</i>	Kumpulan dari beberapa atribut/field.
2		<i>Relationship</i>	Suatu hubungan yang terjalin diantara beberapa entitas.
3		Atribut	Notasi yang memberikan informasi mengenai jenis entitas dan juga relasinya.
4		<i>Connector</i>	Notasi yang digunakan untuk merangkai beberapa notasi yang digunakan seperti : entitas, relasi dan atribut.

UNIVERSITAS

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Siklus Prototyping	10
Gambar III.1 Struktur Organisasi EO Bumi Sangkar Baraya	15
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan EO	17
Gambar IV.1 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Admin	20
Gambar IV.2 <i>Use Case Diagram</i> Halaman Klien.....	22
Gambar IV.3 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	24
Gambar IV.4 <i>Activity Diagram</i> Data Pesanan	25
Gambar IV.5 <i>Activity Diagram</i> Daftar Akun Klien	25
Gambar IV.6 <i>Activity Diagram</i> Tambah Acara	26
Gambar IV.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	27
Gambar IV.8 <i>Logical Record Structure</i>	27
Gambar IV.9 <i>Deployment Diagram</i>	30
Gambar IV.10 <i>Component Diagram</i>	30
Gambar IV.11 <i>Interface</i> Halaman Login Klien	31
Gambar IV.12 <i>Interface</i> Halaman Daftar Akun.....	32
Gambar IV.13 <i>Interface</i> Halaman Pemesanan Acara	32
Gambar IV.14 <i>Interface</i> Halaman Login Admin	32
Gambar IV.15 <i>Interface</i> Halaman Data Acara.....	33
Gambar IV.16 <i>Interface</i> Halaman Data Pesanan	33
Gambar IV.17 <i>Interface</i> Halaman Data Klien	34
Gambar IV.18 <i>Interface</i> Halaman Detail Laporan.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Login.....	20
Tabel IV.2 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Data Pesanan.....	21
Tabel IV.3 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Cetak Laporan.....	21
Tabel IV.4 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Data Klien.....	21
Tabel IV.5 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Data Acara	22
Tabel IV.6 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Daftar Akun	23
Tabel IV.7 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Login Klien.....	23
Tabel IV.8 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Pesan Acara	23
Tabel IV.9 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram Halaman Cetak Bukti Pembayaran	24
Tabel IV.10 Spesifikasi <i>File</i> Tabel Klien	28
Tabel IV.11 Spesifikasi <i>File</i> Tabel Acara.....	29
Tabel IV.12 Spesifikasi <i>File</i> Tabel Pesanan	29
Tabel IV.14 Pengujian Halaman <i>Login</i>	38
Tabel IV.15 Pengujian Halaman Daftar Akun.....	38
Tabel IV.16 Pengujian Halaman Data Acara	39
Tabel IV.17 Pengujian Halaman Pesan Acara	40
Tabel IV.18 Publikasi <i>Web</i>	40

UNIVERSITAS

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Bukti Pembayaran.....	55
Lampiran A.2 Laporan Pemesanan.....	55
Lampiran C.1 Bukti Pembayaran Klien.....	56
Lampiran C.2 Detail Laporan Pemesanan	56



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

MVC adalah pola pemrograman yang memiliki tujuan memisahkan logika bisnis, logika data, dan logika tampilan atau secara sederhana memisahkan proses, data dan tampilan (Salim, 2020). MVC merupakan pola arsitektur yang memisahkan aplikasi dalam tiga komponen utama yaitu: *Model* yang menggambarkan data, *View* yang didalamnya terdapat elemen antar muka yang diperlihatkan kepada pengguna, serta *Controller* adalah jembatan antara *model* dan *view* (Pasaribu et al., 2021).

Sistem Informasi merupakan sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi setiap hari, menunjang pembedahan, bertabiat manajerial serta aktivitas strategi, dari sesuatu organisasi serta sediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Wildaningsih & Yulianeu, 2018).

Pemesanan adalah wujud dari proses sosial dan bagian dari manajemen diri maupun kelompok untuk keperluannya dengan mewujudkan sebuah peluang, pertukaran, serta penawaran kepada sekelompok orang yang turut mempunyai kebutuhan dan harapan dari permintaan tersebut (Gentan et al., 2020).

Prototype merupakan versi awal dari perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, mencoba berbagai desain, serta mencari permasalahan dan solusinya (Nugraha & Syarif, 2018). *Prototype* terdapat fasilitas dimana pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dengan pengembang secara langsung

selama proses pembuatan sehingga pengembang dapat dengan mudah membuat perangkat lunak yang mereka buat (Pahdi & Rahman, 2017).

Event organizer (EO) merupakan usaha dalam bidang jasa yang ditunjuk oleh klien untuk mengorganisasikan rangkaian kegiatan, mulai dari proses pembuatan konsep hingga eksekusi sampai selesainya segala rangkaian kegiatan, dalam rangka membantu klien mewujudkan tujuan lewat kegiatan tersebut (Hasanti, 2019).

Event Organizer Bumi Sangkar Baraya (EO BSB) merupakan penyedia jasa *event organizer* kontes burung dan kontes ikan yang berlokasi di Kp. Leles RT 04/02 Desa Sukamanah Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Cianjur, sudah berdiri sejak 1 April 2016. Saat ini pihak EO BSB masih menggunakan sistem yang konvensional dalam pencatatan pemesanan dan laporan, yakni dengan media tulis. Oleh karena itu sistem EO BSB pun belum terintegrasi dengan database, sehingga dikhawatirkan terjadi kehilangan data dan belum ada laporan yang tersusun rapi.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, bisa diidentifikasi sebagian permasalahan yang hendak digunakan selaku bahan penelitian antara lain :

1. Belum adanya sistem pemesanan yang terintegrasi dengan database sehingga menyebabkan terjadinya redudansi data.
2. Belum adanya proses pembuatan laporan pemesanan yang baik.
3. Belum adanya sistem pemesanan yang dapat diakses dimana saja dan tanpa perlu datang ke lokasi.

1.3. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membuat sistem pemesanan yang terintegrasi dengan database.
2. Bagaimana membuat proses pembuatan laporan pemesanan yang baik.
3. Bagaimana membuat sistem pemesanan yang dapat diakses dimana saja dan tidak perlu datang ke lokasi.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini yaitu :

1. Memudahkan pihak EO BSB dalam meyimpan data pemesanan.
2. Memudahkan pihak EO BSB dalam membuat laporan pemesanan yang rapi.
3. Memudahkan pelanggan untuk memesan dimana saja dan tanpa harus datang ke lokasi.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini merupakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Kampus Kota Sukabumi di Univesitas Bina Sarana Informatika.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga metodologi penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam penilitian ini yaitu (Syarifudin, 2019)

a. Observasi

Hasil observasi didasarkan pada pengamatan langsung terhadap beberapa data mengenai pemesanan dan laporan pada EO BSB.

b. Wawancara

Wawancara juga dilakukan dengan cara tanya jawab kepada pihak EO Bumi Sangkar Baraya.

c. Studi Pustaka

Pada penelitian ini, dilakukan pencarian serta pembelajaran dari bermacam literatur serta dokumen yang mendukung pengerjaan skripsi ini, antara lain dari buku, jurnal, *e-journal*, paper, artikel ilmiah serta bermacam *website* yang menyediakan data relevan dengan permasalahan dalam sistem pemesanan EO ini.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem menggunakan *Prototype*. Menurut (Syarifudin, 2019) Adapun tahapannya yaitu:

1. Komunikasi

Tahapan ini adalah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sistem melalui komunikasi dengan pengguna secara intensif.

2. Perencanaan Secara Cepat

Pada tahapan ini berfokus pada representasi seluruh aspek perangkat lunak yang terlihat oleh pengguna akhir.

3. Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pemodelan yang digunakan adalah *UML Diagram*.

4. Pembentukan *Prototype*

Tahapan ini adalah membangun *prototype*.

5. Penyerahan Sistem ke Pelanggan, Pengiriman dan Umpan Balik

Tahapan ini merupakan evaluasi *prototype* yang telah dibangun.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian yang dilaksanakan di EO Bumi Sangkar Baraya, dibatasi pada *front end* dan *back end*. Adapun bagian *front end* yaitu: *form* daftar akun, *form login* klien, *form* pemesanan dan pada bagian *back end* yaitu: *form login* admin, halaman data acara, daftar pemesanan, data klien, dan detail laporan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

A. Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut (Sihotang, 2019) “Sistem adalah jaringan kerja dari berbagai prosedur yang terbungkus satu sama lain, untuk melaksanakan kegiatan tertentu atau mencapai tujuan tertentu”.

Menurut (Angga & Eko Budi, 2017) “Informasi adalah hasil pengolahan dari suatu model, rancangan, formasi, organisasi atau perubahan bentuk data yang memiliki nilai tertentu yang berguna bagi penerimanya”.

Berdasarkan pengertian dari sistem dan informasi, maka Sistem Informasi dapat diartikan sebagai suatu jaringan dari berbagai macam prosedur yang mengolah model, rancangan, organisasi menjadi data yang memiliki nilai guna bagi penerima.

B. Pemesanan

Menurut Edwin dan Christ mengemukakan bahwa “Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan (*booking*) antara dua pihak atau lebih.” (Pasaribu et al., 2021)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa “Yang dimaksud pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan (barang, tempat, dsb) kepada orang lain”. (Luthfie et al., 2021)

C. Konsep Dasar Aplikasi

1. Website

Menurut (Suhartanto, 2016) mengemukakan bahwa “*Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*hyper text transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*”.

2. Web Browser

Menurut (Sorang Pakpahan, 2020) menjelaskan “*web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web”.

D. Bahasa Pemrograman

1. PHP

Menurut (Novendri et al., 2019) menjelaskan “PHP merupakan Bahasa pemrograman untuk membuat *website* yang bersifat *sever-side scripting*. PHP bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac OS”.

2. HTML

Menurut (Josi, 2017) mengemukakan bahwa “HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*”.

3. CSS

Menurut (Josi, 2017) menjelaskan “CSS singkatan dari *Cascading Style Sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain *website*. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur *website* yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan indah”.

4. JavaScript

Menurut (IpanRipai, 2017) menjelaskan bahwa “*JavaScript* adalah bahasa *script* yang ditempelkan pada kode HTML dan proses pada sisi klien, sehingga kemampuan dokumen HTML menjadi lebih luas”.

5. Query

Menurut (D & Sriwinar, 2021) menyatakan bahwa “*JQuery* adalah *library JavaScript* yang memungkinkan untuk membuat program web pada suatu halaman web, tanpa harus secara eksplisit menambahkan *event* atau pun *property* pada halaman web tersebut”.

E. Basis data

1. Pengertian

Menurut R.Yanto, basis data adalah “kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi), untuk memenuhi berbagai kebutuhan”. (Ayumida et al., 2020)

2. Xampp

Menurut (Sarwindah, 2018) menjelaskan bahwa “Xampp adalah suatu bundle web server yang populer digunakan untuk coba-coba di *windows* karena kemudahan instalisasinya”.

3. MySQL

Menurut (Chandra & Suroto, 2018) menyatakan “MySQL adalah sebuah software *database* yang meruapakan tipe data relasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan”.

F. Laravel

Menurut (Mediana & Nurhidayat, 2018) mengemukakan bahwa “Laravel merupakan suatu *framework* bersifat *open source* berbasis PHP, dan menggunakan konsep MVC (*model-view-controller*)”.

G. Metode MVC

MVC (*Model-View-Controller*) adalah metode yang memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara memprosesnya (*Controller*) untuk membuat suatu aplikasi. (Dermawan et al., 2020)

Adapun bagian-bagian dari MVC menurut (Dermawan et al., 2020) adalah sebagai berikut:

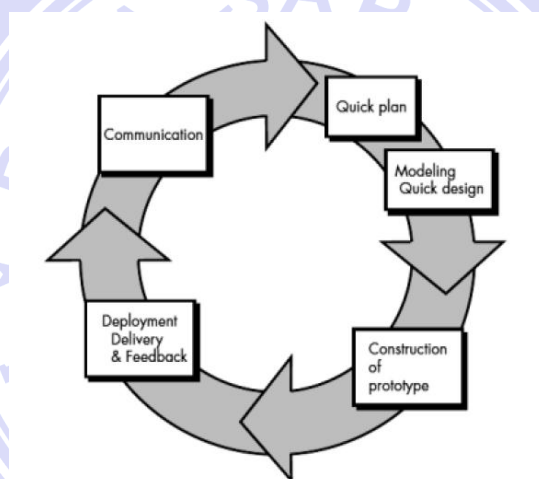
1. *Model* mewakilkan struktur data. *Model* berisi tentang fungsi yang membantu dalam pengelolaan *database*.
2. *View* merupakan bagian yang mengatur tampilan kepada pengguna berupa halaman *web*.

3. *Controller* adalah jembatan *model* dan *view*. Didalam *Controller* berisi perintah yang berfungsi untuk memproses data dan mengirimnya ke halaman web.

H. Model Prototyping

Menurut (Syarifudin, 2019) “Model *Prototyping* menghasilkan *prototype* dari suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai perantara pengembang dengan pengguna untuk berinteraksi dalam pengembangan sistem informasi”.

Berikut adalah gambar dari langkah-langkah dari model *Prototyping*:



Sumber: (Manuhutu & Wattimena, 2019)

Gambar II.1

Siklus Prototyping

I. Teori Pendukung

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Marlinda menjelaskan bahwa “Model *Entity Relationship* merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa *realworld* terdiri dari *object-object* dasar mempunyai hubungan atau relas antar *object-object* tersebut”. (Tabrani & Aghniya, 2019)

2. LRS (*Logical Record Structure*)

Menurut (Sudrajat, 2018) menjelaskan “LRS (*Logical Record Structure*) terdiri dari *link-link* diantara tipe *record*. *Link* ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya. Banyak link dari *Logical Record Structure* yang diberi tanda *field-field* yang kelihatan pada kedua *link* tipe *record*. Penggambaran *Logical Record Structure* mulai dengan menggunakan model yang dimengerti”.

3. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut (Lesmana et al., 2016) menjelaskan bahwa “UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa pemodelan yang telah menjadi standar dalam industri perangkat lunak untuk *visualisasi*, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak”.

Menurut (Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 2018) berikut adalah bagian-bagian diagram UML:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah model untuk kelakuan (*behavior*) pada sistem informasi yang akan dibangun.

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah sistem atau proses sistem yang digambarkan dari aktivitas atau aliran kerja (*workflow*).

c. *Class Diagram*

Class diagram adalah hubungan tiap kelas dan penjelasan antar kelas dalam model desain dari sistem.

d. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah kelakuan objek yang digambarkan pada *use case* dengan mendepelitakan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan serta diterima antar objek.

e. *Component Diagram*

Component diagram adalah kode yang menggambarkan struktur fisik, pemetaan pandangan logis untuk kode actual dimana logika ini dilaksanakan.

f. *Deployment Diagram*

Deployment diagram adalah arsitektur fisik perangkat lunak, perangkat keras, dan artefak dari sistem yang digambarkan.

2.2. Penelitian Terkait

Beberepa penelitian dengan pembahasan yang dibahas dalam penelitian ini, diantaranya:

Berdasarkan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh (Rizky et al., 2021) yang berjudul “Sistem Informasi Event Organizer Pada Wahana Entertainment Berbasis Java”, mengatakan Pada Wahana Entertainment media penyimpanan masih berupa arsip-arsip yang besar kemungkinan rusak atau hilang, sehingga menyulitkan dalam mengetahui perkembangan pada perusahaan. Hal ini juga menyebabkan pengolahan data, pembuatan kwitansi serta pembuatan laporan dan perhitungan tidak bisa dilakukan dengan cepat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasan et al., 2020) yang berjudul “Implementasi Metode MVC untuk Pembangunan Sistem Informasi Pelatihan Kerja: Studi Kasus UPT Pelatihan Kerja Singosari”, mengatakan bahwa penggunaan

metode MVC berhasil meningkatkan stabilitas dan reusabilitas sistem. Di samping itu juga memudahkan para pengelola untuk memperbaiki jika ada perubahan alur *script* atau perbaikan *script*.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu maka penelitian ini akan menerapkan metode MVC (*model, view, controller*) dengan objek yang berbeda.



BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

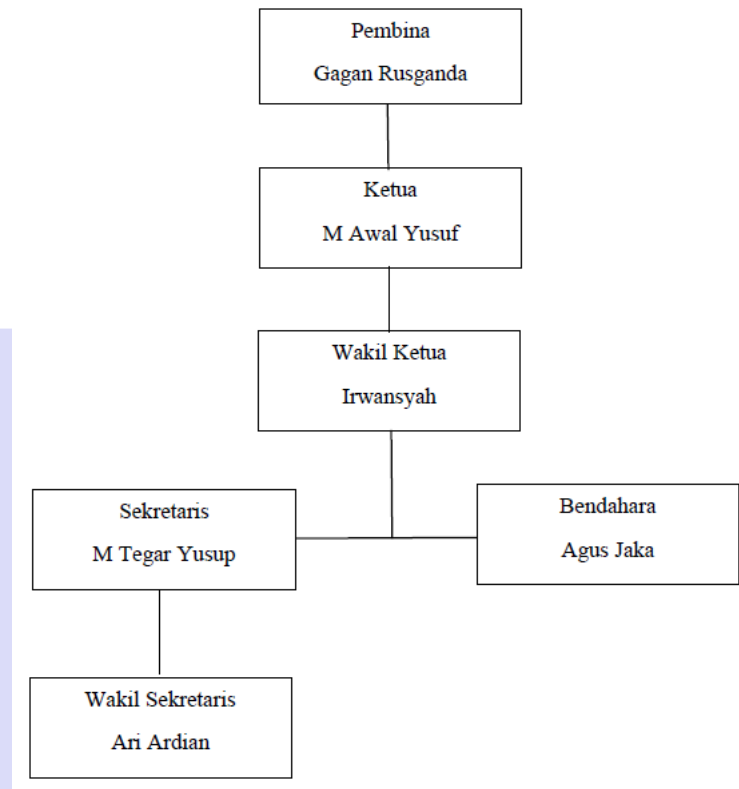
3.1. Tinjauan Perusahaan

EO Bumi Sangkar Baraya adalah suatu usaha yang bergerak dibidang *event organizer* penyedia kontes burung dan kontes ikan yang bertujuan membantu para klien dalam menyemarakkan *event-event* yang diselenggarakan baik *event* kecil maupun *event* besar.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

EO Bumi Sangkar Baraya didirikan oleh Muhammad Tegar Yusuf, Muhammad Awal Yusup dan Alpin Mohammad dibawah Yayasan Rumah Pergerakan Untuk Negeri (RUMPUN) pada 1 April 2016 dengan Nomor Induk Berusaha (NIB) 0220304212279 yang beralamatkan di Kp. Leles RT 04/02 Desa Sukamanah Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Cianjur. Pada awalnya Bumi Sangkar Baraya adalah toko burung dan ikan serta menjual kebutuhannya baik pakan, kandang, dll. Karena banyaknya pemelihara burung dan ikan, Bumi Sangkar Baraya pun berkembang menjadi *Event Organizer* (EO).

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi



Sumber: Ketua EO Bumi Sangkar Baraya

Gambar III.1
Struktur Organisasi EO Bumi Sangkar Baraya

Tugas dan fungsinya sebagai berikut:

A. Pembina

1. Memantau pengurus EO Bumi Sangkar Baraya
2. Membangun citra EO Bumi Sangkar Baraya

B. Ketua

1. Memimpin EO Bumi Sangkar Baraya
2. Melakukan pengendalian kegiatan
3. Mengkoordinasi tugas EO Bumi Sangkar Baraya baik dalam maupun luar

C. Wakil Ketua

1. Membantu pelaksanaan tugas ketua
2. Menjalankan tugas ketua saat ketua berhalangan

D. Sekretaris

1. Mengelola surat menyurat secara umum
2. Membantu pelaksanaan tugas ketua dan wakil ketua.

E. Wakil Sekretaris

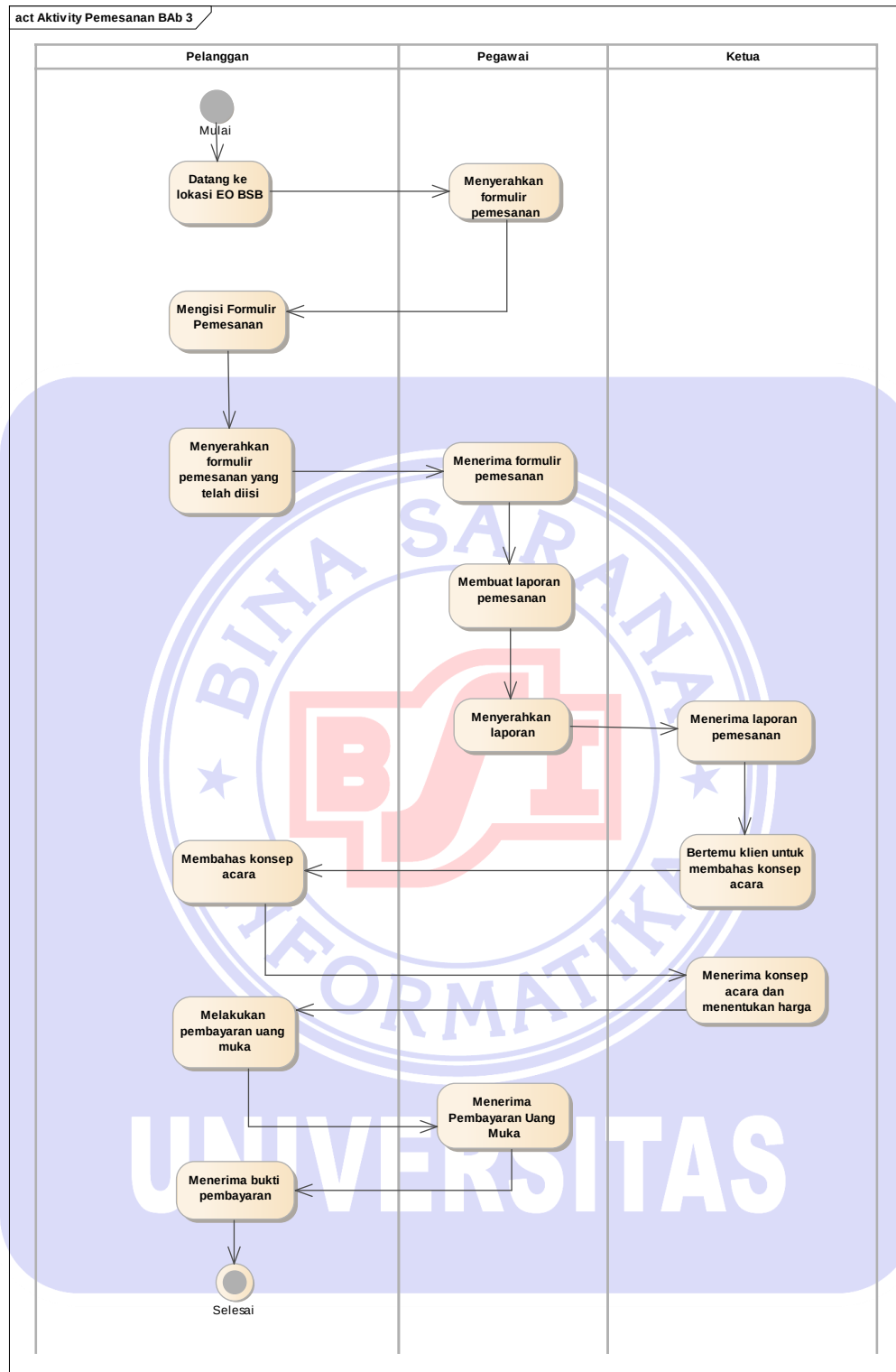
1. Membantu tugas dari sekretaris
2. Menggantikan sekretaris jika berhalangan pelaksanaan tugas

F. Bendahara

1. Menyusun laporan keuangan EO Bumi Sangkar Baraya
2. Mengeluarkan uang berdasarkan bukti-bukti yang sah

3.2. Proses Bisnis Sistem

Dalam kegiatan pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya diawali oleh klien yang datang ke lokasi EO, kemudian klien diberikan formulir oleh pegawai EO klien pun mengisi kemudian menyerahkan, pegawai menerima formulir tersebut kemudian membuat laporan pemesanan untuk diserahkan kepada ketua EO, setelah menerima laporan ketua EO bertemu klien untuk membahas konsep yang akan diselenggarakan, setelah ketua EO menerima konsep ketua EO menentukan harga, klien kemudian melakukan pembayaran uang muka.



Gambar III.2

Activity Diagram Proses Pemesanan EO

3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

- a. Nama Dokumen : Formulir Pemesanan
 Fungsi : Sebagai bukti pemesanan
 Sumber : Pelanggan
 Tujuan : Pegawai
 Media : Kertas
 Frekuensi : Setiap terjadi pemesanan
 Format : A-1
- b. Nama Dokumen : Laporan Pemesanan
 Fungsi : Pelaporan kepada ketua
 Sumber : Pegawai
 Tujuan : Ketua EO Bumi Sangkar Baraya
 Media : Kertas
 Frekuensi : Setiap terjadi pemesanan
 Format : B-1
- c. Nama Dokumen : Nota Pembayaran
 Fungsi : Sebagai bukti telah melakukan pemesanan
 Sumber : Pegawai
 Tujuan : Sekretaris
 Media : Kertas
 Frekuensi : Setiap terjadi transaksi pemesanan
 Format : B-2

BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

A. Tahapan Analisis

Analisis kebutuhan dalam sistem pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya sebagai berikut :

Halaman Admin:

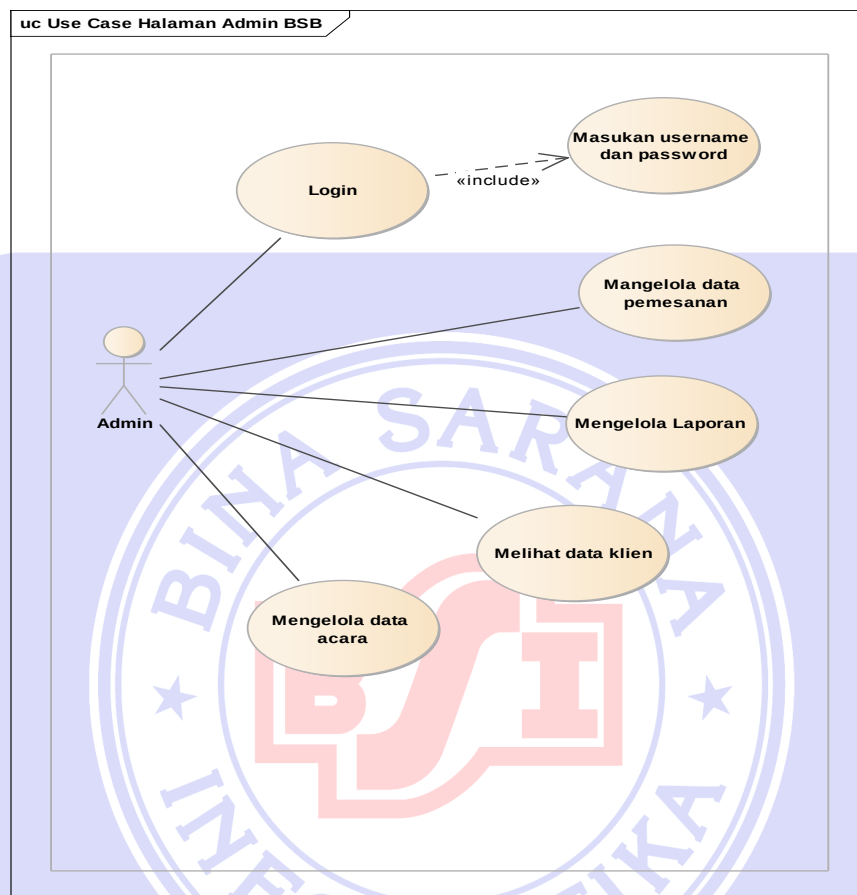
- A.1. Admin dapat melakukan *login*
- A.2. Admin dapat mengelola pemesanan
- A.3. Admin dapat mengelola laporan
- A.4. Admin dapat melihat data klien
- A.5. Admin dapat mengelola data acara

Halaman Klien:

- B.1. Klien dapat melakukan daftar akun
- B.2. Klien dapat melakukan *login*
- B.3. Klien dapat memesan acara
- B.4. Klien dapat mencetak bukti pembayaran

B. Use Case Diagram

1. Use Case Diagram Halaman Admin



Gambar IV.1.

Use Case Diagram Halaman Admin

Tabel IV.1. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Login

Use Case Name	Login
Requirment	A1
Goal	Admin dapat melakukan <i>login</i> dengan menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i>
Pre-Condition	Admin melakukan <i>login</i> dan masuk ke sistem
Post-Condition	Sistem menampilkan halaman daftar pemesanan
Failed end condition	Admin tidak melakukan <i>login</i> dengan tidak memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>
Primary Actor	Admin
Main Flow/Basic Path	1. Admin <i>login</i> terlebih dahulu jika sudah mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 2. Masuk ke halaman admin
Invariant	-

Tabel IV.2. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Data Pemesanan

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Pemesanan
<i>Requirment</i>	A2
<i>Goal</i>	Pemesanan dapat diproses
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah <i>login</i> kemudian tampil data pemesanan
<i>Post-Condition</i>	Proses pemesanan dapat dilakukan
<i>Failed end condition</i>	Admin tidak dapat melihat data pemesanan
<i>Primary Actor</i>	Admin
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Admin <i>login</i> terlebih dahulu jika sudah mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 2. Admin dapat melihat data pemesanan
<i>Invariant</i>	-

Tabel IV.3. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Cetak Laporan

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Laporan
<i>Requirment</i>	A3
<i>Goal</i>	Admin dapat melihat detail dan menyimpan laporan pemesanan
<i>Pre-Condition</i>	Admin telah melakukan <i>login</i> kemudian memilih menu laporan
<i>Post-Condition</i>	Laporan dapat melihat detail laporan
<i>Failed end condition</i>	Admin tidak dapat melihat detail laporan
<i>Primary Actor</i>	Admin
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Admin <i>login</i> terlebih dahulu jika sudah mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 2. Admin dapat menyimpan laporan dengan klik tombol CSV
<i>Invariant</i>	-

Tabel IV.4. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Data Klien

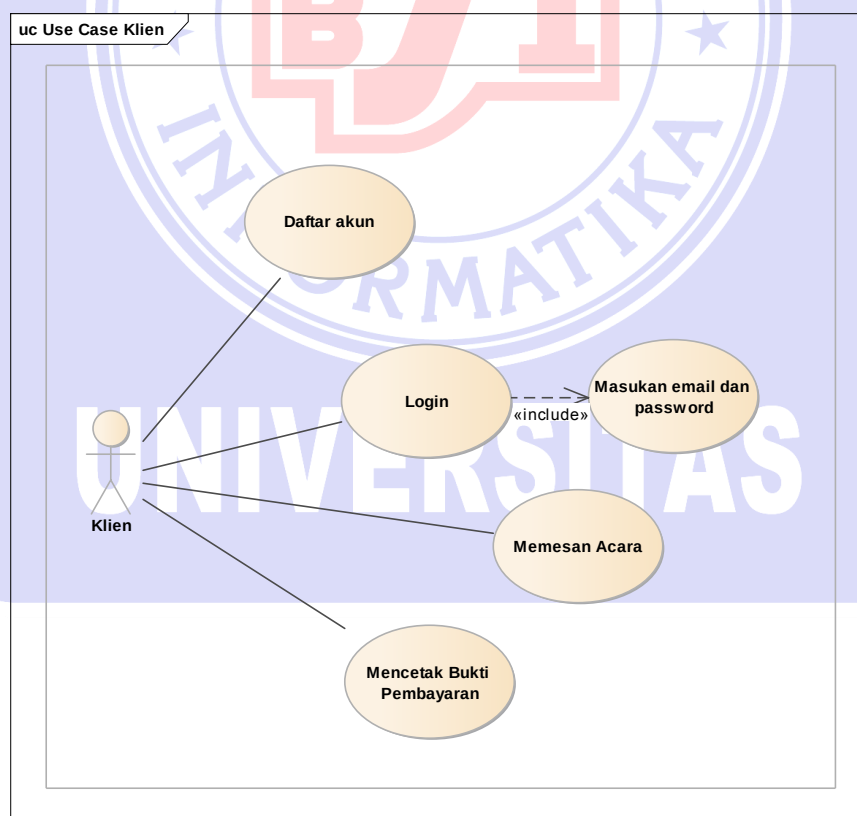
<i>Use Case Name</i>	Melihat Data Klien
<i>Requirment</i>	A4
<i>Goal</i>	Admin dapat melihat data klien
<i>Pre-Condition</i>	Admin melakukan login kemudian memilih menu data klien
<i>Post-Condition</i>	Admin dapat melihat data klien
<i>Failed end condition</i>	Admin tidak dapat melihat data klien
<i>Primary Actor</i>	Admin
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Admin <i>login</i> terlebih dahulu jika sudah mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 2. Admin memilih menu klien 3. Sistem menampilkan halaman data klien

<i>Invariant</i>	-
------------------	---

Tabel IV.5. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Data Acara

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Acara
<i>Requirment</i>	A5
<i>Goal</i>	Admin dapat mengelola data acara
<i>Pre-Condition</i>	Admin melakukan login kemudian memilih menu data acara
<i>Post-Condition</i>	Admin dapat mengelola data acara
<i>Failed end condition</i>	Admin tidak dapat mengelola data acara
<i>Primary Actor</i>	Admin
<i>Main Flow/Basic Path</i>	4. Admin <i>login</i> terlebih dahulu jika sudah mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 5. Admin memilih menu acara 6. Sistem menampilkan halaman data acara
<i>Invariant</i>	-

2. Use Case Diagram Halaman Klien



Gambar IV.2.

Use Case Diagram Halaman Klien

Tabel IV.6. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Daftar Akun

<i>Use Case Name</i>	Daftar Akun
<i>Requirment</i>	B1
<i>Goal</i>	Klien memiliki akun dan dapat melakukan <i>login</i>
<i>Pre-Condition</i>	Mengisi data diri
<i>Post-Condition</i>	Mendapatkan <i>email</i> dan <i>password</i>
<i>Failed end condition</i>	Klien tidak mendapat <i>email</i> dan <i>password</i>
<i>Primary Actor</i>	Klien
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Klien membuka <i>form</i> daftar akun 2. Klien mengisi data diri
<i>Invariant</i>	-

Tabel IV.7. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Login Klien

<i>Use Case Name</i>	<i>Login</i>
<i>Requirment</i>	B2
<i>Goal</i>	Klien dapat melakukan <i>login</i> dengan menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i>
<i>Pre-Condition</i>	Klien sudah memiliki akun
<i>Post-Condition</i>	Sistem menampilkan halaman pesan acara
<i>Failed end condition</i>	Klien salah memasukan <i>email</i> atau <i>password</i>
<i>Primary Actor</i>	Klien
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Klien <i>login</i> terlebih dahulu dengan <i>email</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 2. Jika <i>email</i> dan <i>password</i> benar maka tampil halaman pesan acara 3. Jika <i>email</i> dan <i>password</i> salah, maka akan kembali ke halaman login
<i>Invariant</i>	-

Tabel IV.8. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Pesan Acara

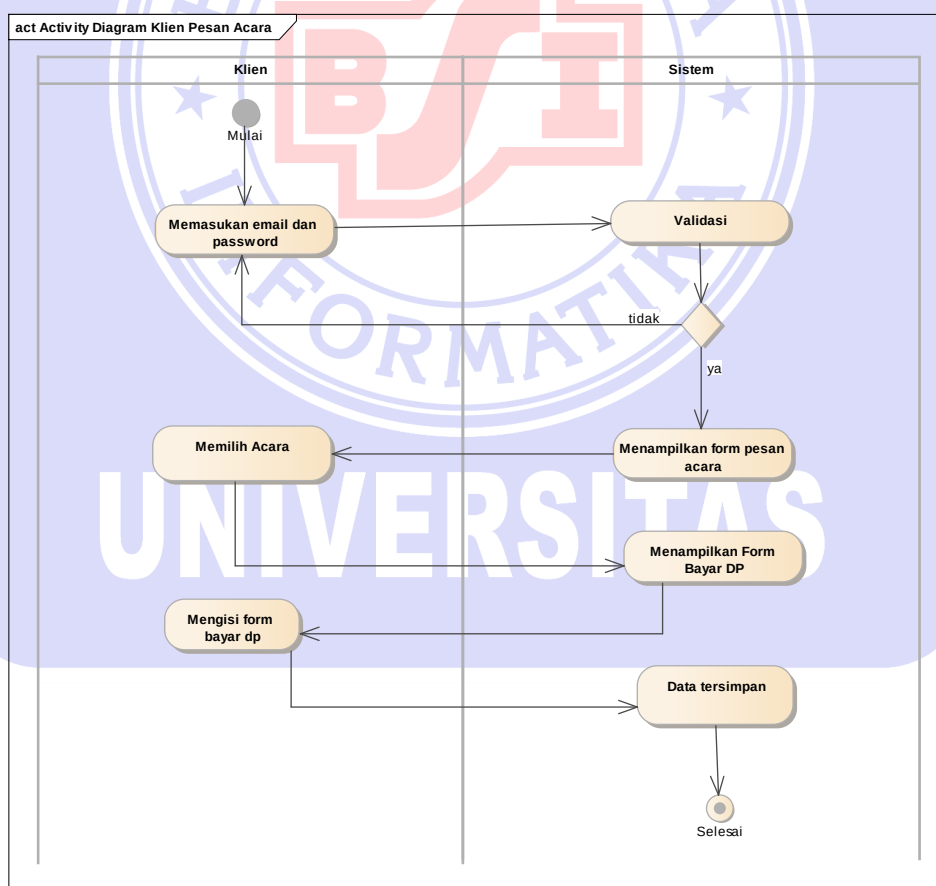
<i>Use Case Name</i>	Memesan acara
<i>Requirment</i>	B3
<i>Goal</i>	Klien dapat melakukan pemesanan acara
<i>Pre-Condition</i>	Klien sudah <i>login</i>
<i>Post-Condition</i>	Sistem menampilkan halaman pesan acara
<i>Failed end condition</i>	Klien tidak dapat memesan acara
<i>Primary Actor</i>	Klien
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Klien meng-klik tombol pesan 2. Klien menginput dp dan upload bukti
<i>Invariant</i>	-

Tabel IV.9. Deskripsi Usecase Diagram Halaman Cetak Bukti Pembayaran

<i>Use Case Name</i>	Mencetak Bukti Pembayaran
<i>Requirment</i>	B4
<i>Goal</i>	Klien dapat mencetak bukti pembayaran
<i>Pre-Condition</i>	Klien telah melakukan <i>login</i> kemudian memilih tombol cetak untuk mencetak bukti pembayaran
<i>Post-Condition</i>	Bukti pembayaran dapat tercetak
<i>Failed end condition</i>	Klien tidak dapat mencetak bukti pembayaran
<i>Primary Actor</i>	Klien
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Klien <i>login</i> terlebih dahulu jika sudah mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> dan klik <i>login</i> 2. Klien dapat mencetak bukti pembayaran dengan klik tombol cetak
<i>Invariant</i>	-

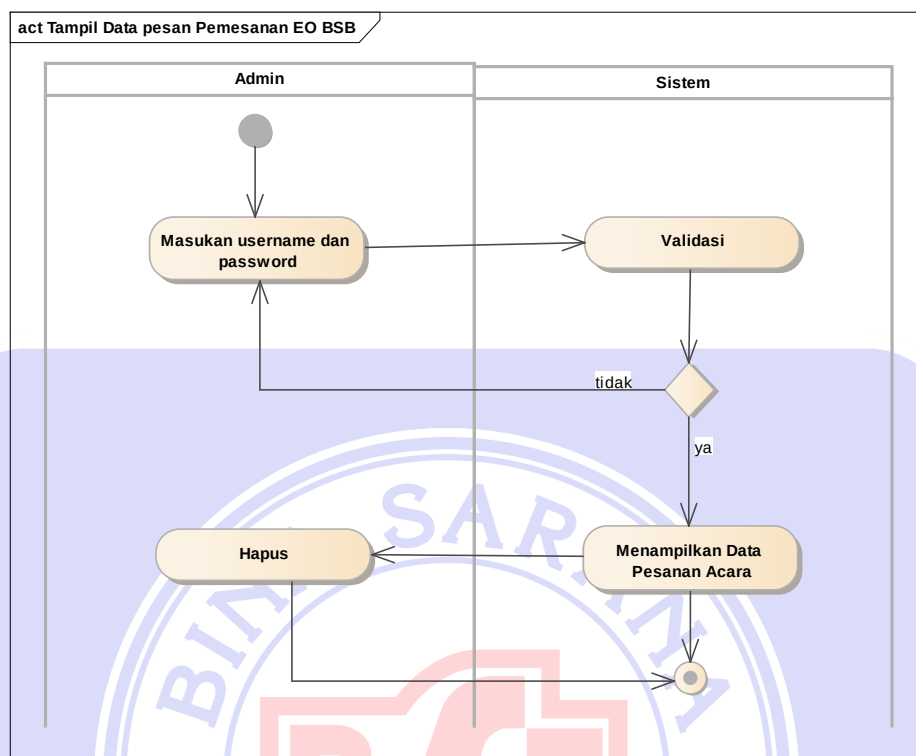
C. Activity Diagram

1. Activity diagram pemesanan acara



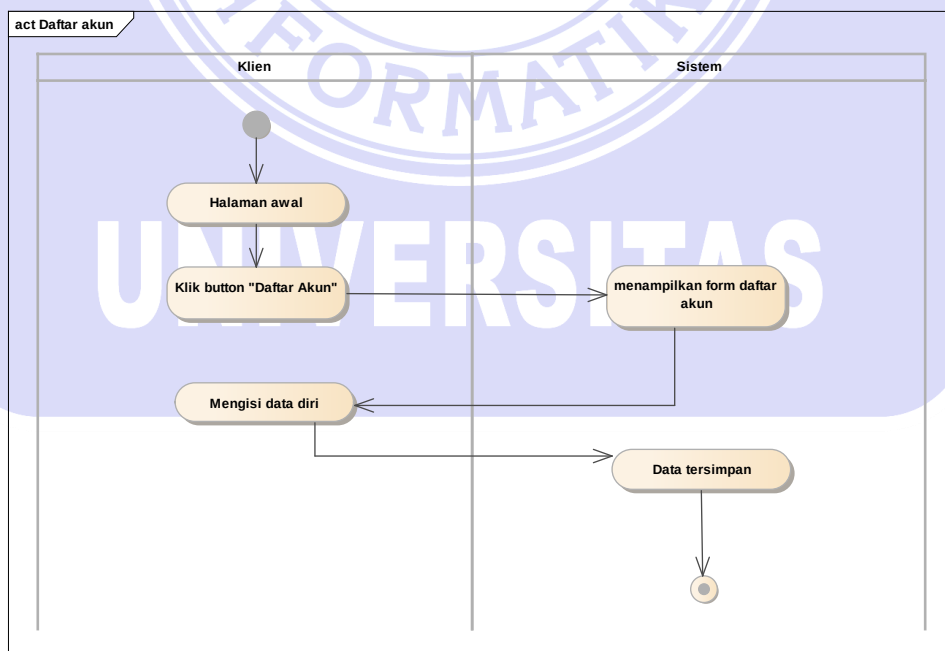
Gambar IV.3.
Activity Diagram Pemesanan

2. Activity Diagram data pesanan



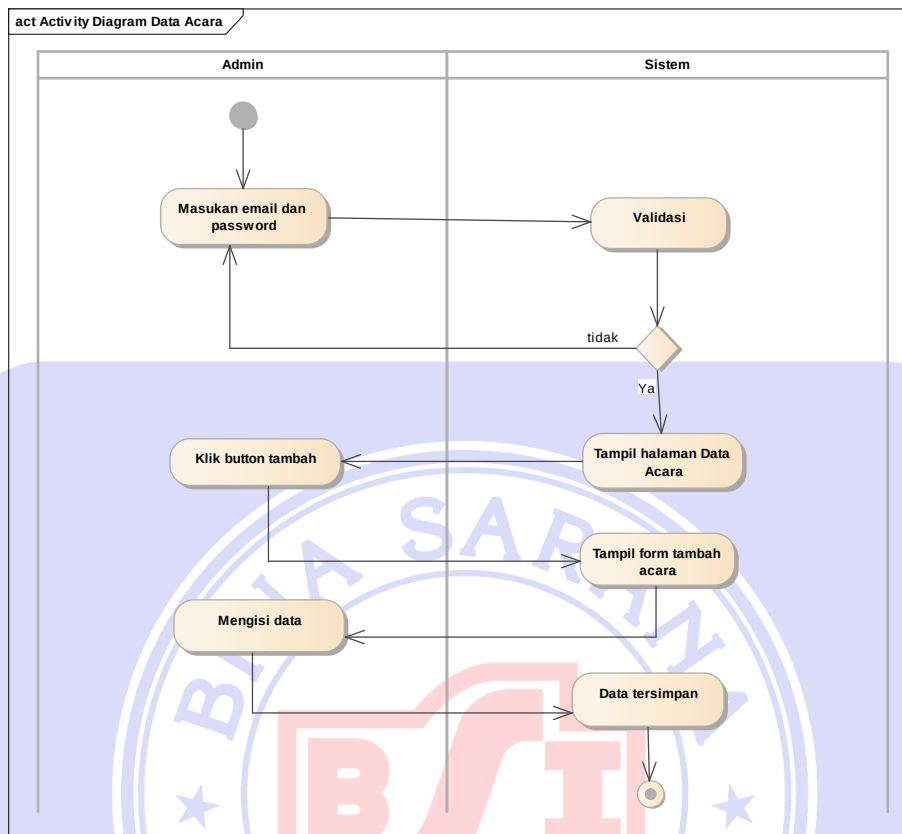
Gambar IV.4.
Activity Diagram Data Pesanan

3. Activity Diagram Daftar Akun Klien



Gambar IV.5.
Activity Diagram Daftar Akun Klien

4. Activity Diagram Tambah Acara

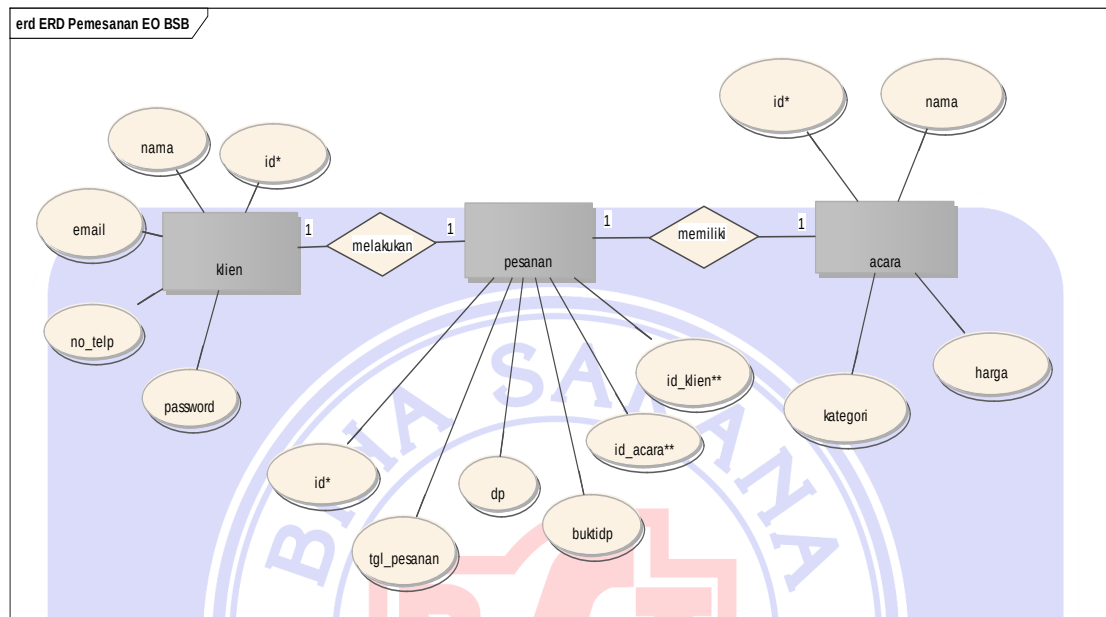


Gambar IV.6.
Activity Diagram Tambah Acara

4.2 Desain

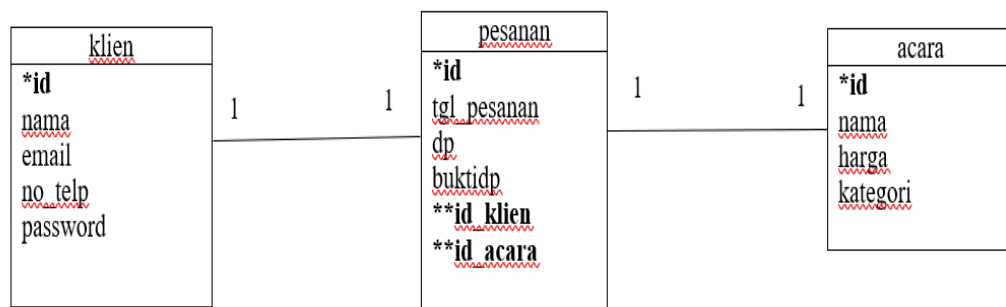
4.2.1 Database

A. Entity Relationship Diagram



Gambar IV.7.
Entity Relationship Diagram

B. Logical Record Structure



Gambar IV.8.
Logical Record Structure

C. Spesifikasi File

1. Spesifikasi *File* Klien

Nama : Tabel Klien

Akronim *File* : klien

Tipe *File* : *File* Master

Record *Size* : 1040 karakter

Media *File* : Hardisk

Kunci *File* : id

Software : Mysql

Tabel IV.10. Spesifikasi *File* Tabel Klien

No	Elemen Data	Akronim	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id	id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama	nama	<i>Varchar</i>	255	
3	Email	email	<i>Varchar</i>	255	
4	Password	password	<i>Varchar</i>	255	
5	No Telp	no_telp	<i>Vachar</i>	255	

2. Spesifikasi *File* Acara

Nama : Tabel Acara

Akronim *File* : acara

Tipe *File* : *File* Master

Record *Size* : 785 karakter

Media *File* : Hardisk

Kunci *File* : id

Software : Mysql

Tabel IV.11. Spesifikasi File Tabel Acara

No	Elemen Data	Akronim	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id	id	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama	nama	<i>Varchar</i>	255	
3	Harga	harga	<i>Varchar</i>	255	
4	Kategori	kategori	<i>Varchar</i>	255	

3. Spesifikasi File Pesanan

Nama : Tabel Pesanan

Akronim File : pesanan

Tipe File : File Transaksi

Record Size : 816 karakter

Media File : Hardisk

Kunci File : id

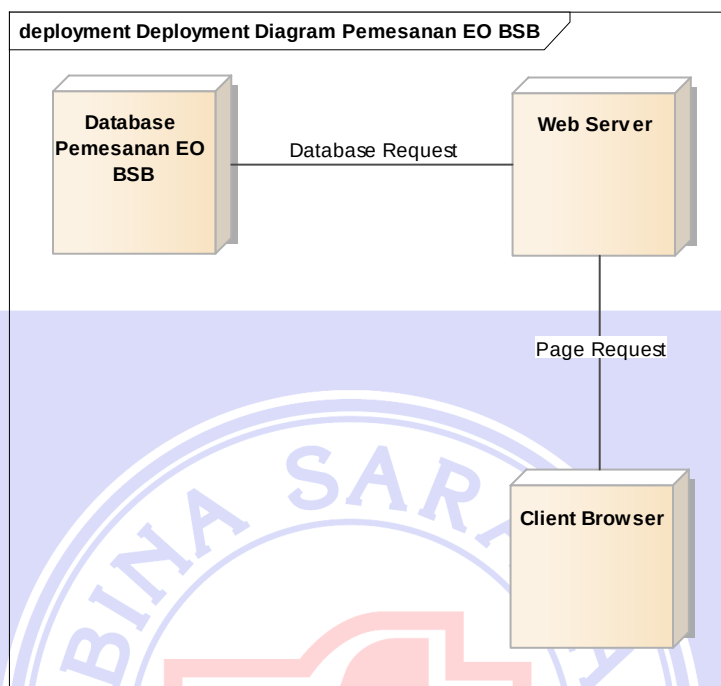
Software : Mysql

Tabel IV.12. Spesifikasi File Tabel Pesanan

No	Elemen Data	Akronim	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id	id	<i>Bigint</i>	11	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal Pesan	tgl_pesanan	<i>Varchar</i>	255	
3	DP	dp	<i>Varchar</i>	255	
4	Bukti DP	buktidp	<i>Varchar</i>	255	
5	Id Klien	id_klien	<i>Bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>
6	Id Acara	id_acara	<i>Bigint</i>	20	<i>Foreign Key</i>

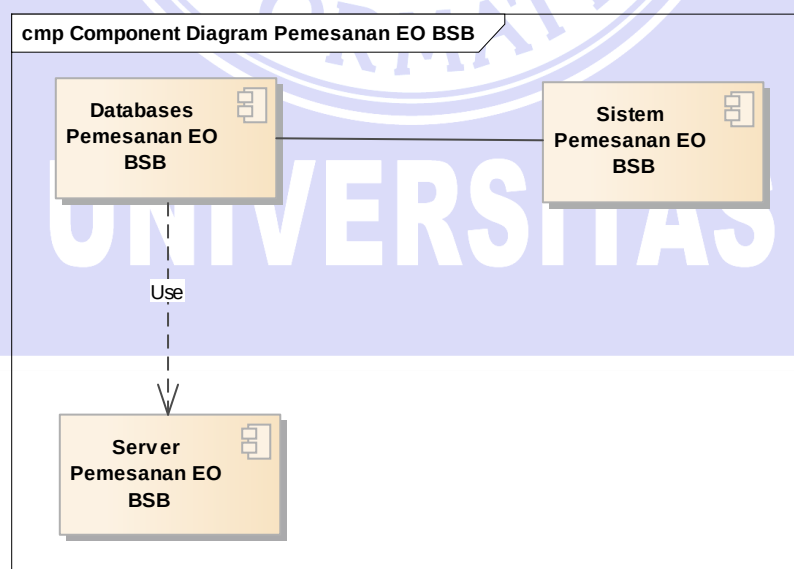
4.2.2. Software Architecture

A. Deployment Diagram



Gambar IV.9.
Deployment Diagram

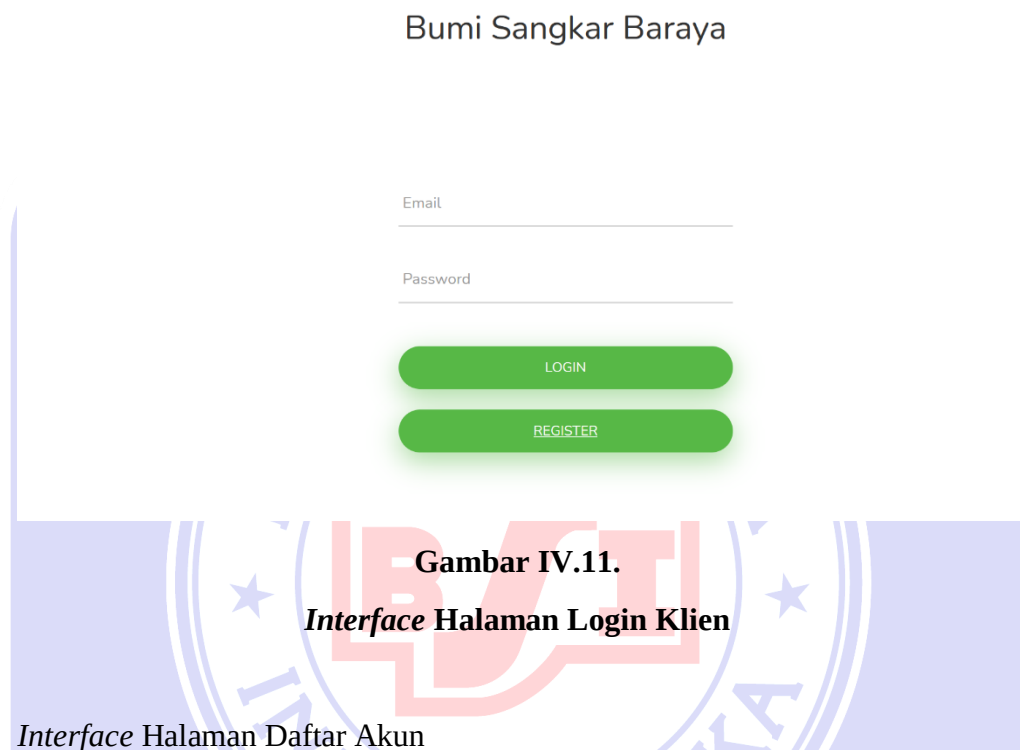
B. Component Diagram



Gambar IV.10.
Component Diagram

4.2.3. User Interface

a. *Interface* Halaman Login Klien



The screenshot displays the login page for 'Bumi Sangkar Baraya'. The page has a light blue background with a large, faint watermark of a circular emblem in the center. The emblem contains the letters 'B' and 'S' in red, with 'BUMI SANGKAR BARAYA' written around the perimeter. On the left side, there is a vertical blue bar. The login form is centered and includes the following elements: the title 'Bumi Sangkar Baraya' at the top, followed by 'Email' and 'Password' input fields, a green 'LOGIN' button, and a green 'REGISTER' button. A large, bold, black watermark 'IBSTI' is overlaid across the middle of the page.

Bumi Sangkar Baraya

Email

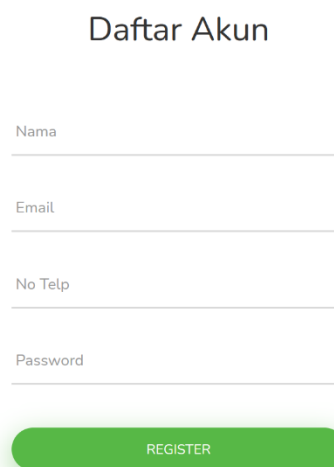
Password

LOGIN

REGISTER

Gambar IV.11.
***Interface* Halaman Login Klien**

b. *Interface* Halaman Daftar Akun



The screenshot displays the registration page for 'Bumi Sangkar Baraya'. The page has a light blue background with the same large, faint watermark emblem as the login page. The registration form is centered and includes the following elements: the title 'Daftar Akun' at the top, followed by 'Nama', 'Email', 'No Telp', and 'Password' input fields, and a green 'REGISTER' button. The same large, bold, black watermark 'IBSTI' is overlaid across the middle of the page.

Daftar Akun

Nama

Email

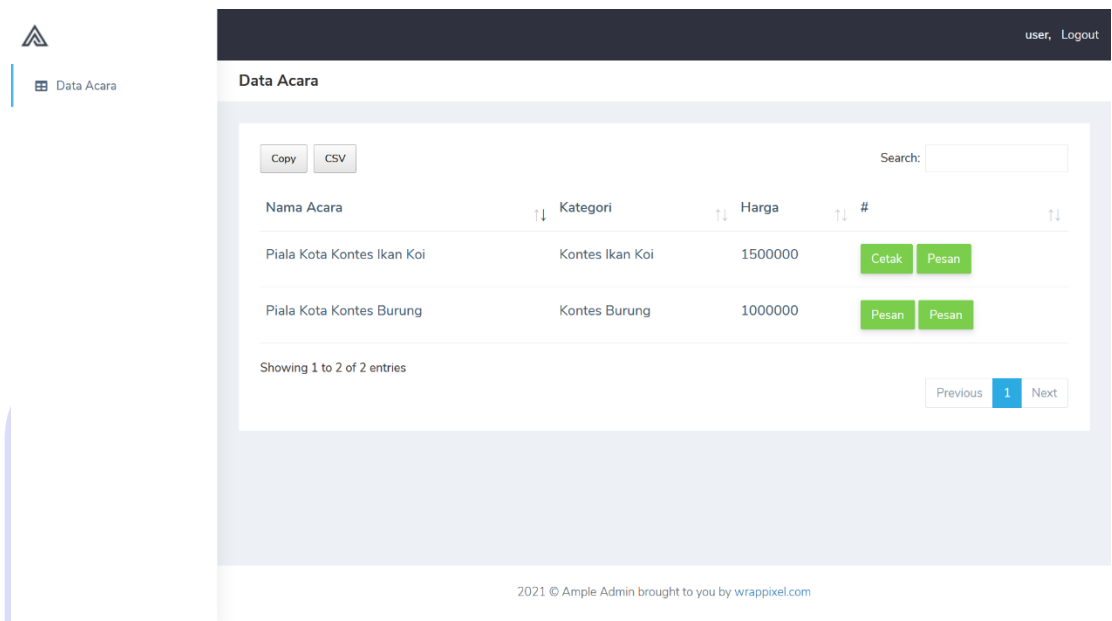
No Telp

Password

REGISTER

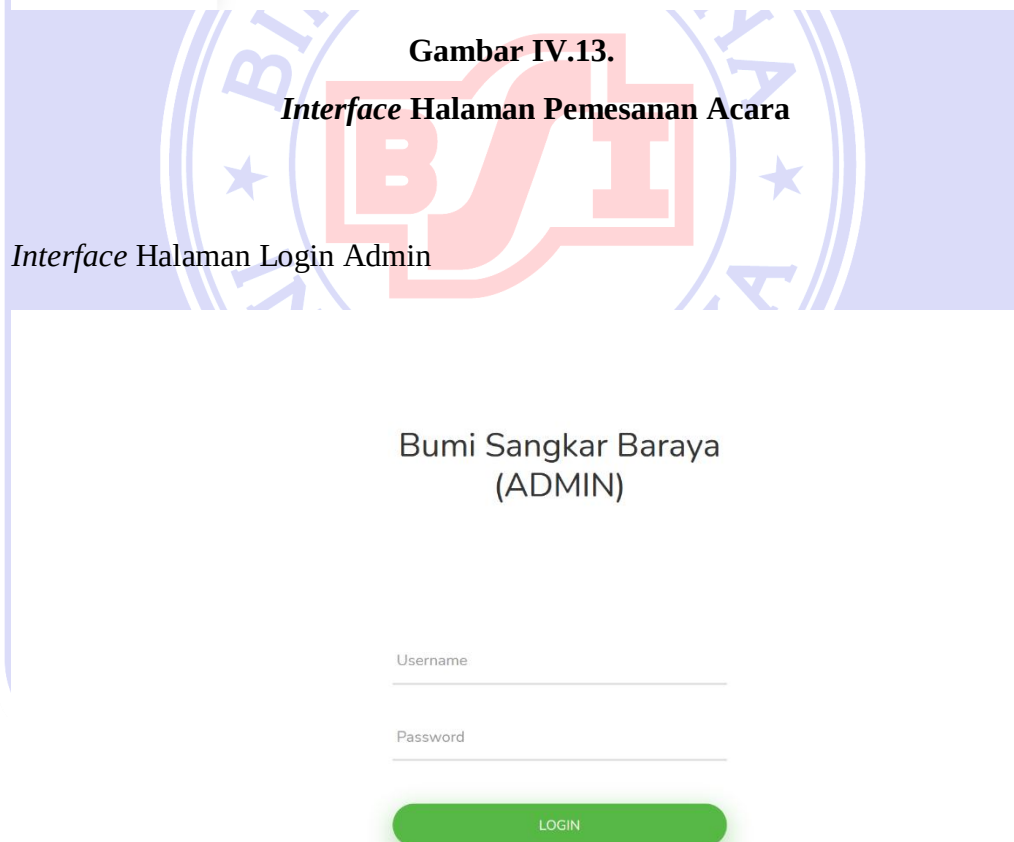
Gambar IV.12.
***Interface* Halaman Daftar Akun**

c. *Interface* Halaman Pemesanan Acara



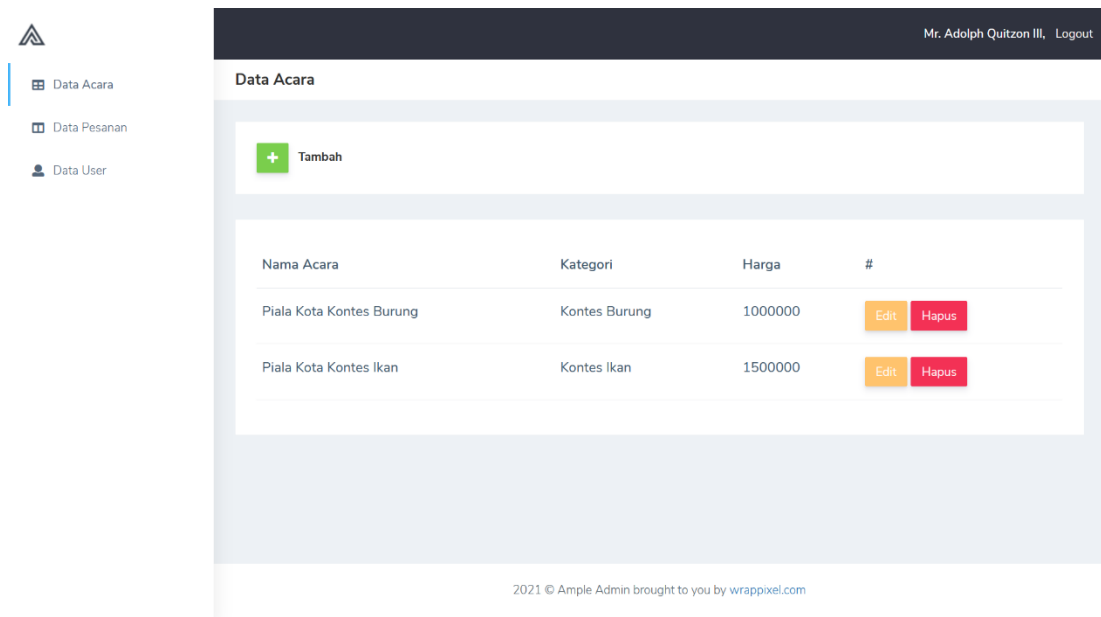
Gambar IV.13.
***Interface* Halaman Pemesanan Acara**

d. *Interface* Halaman Login Admin



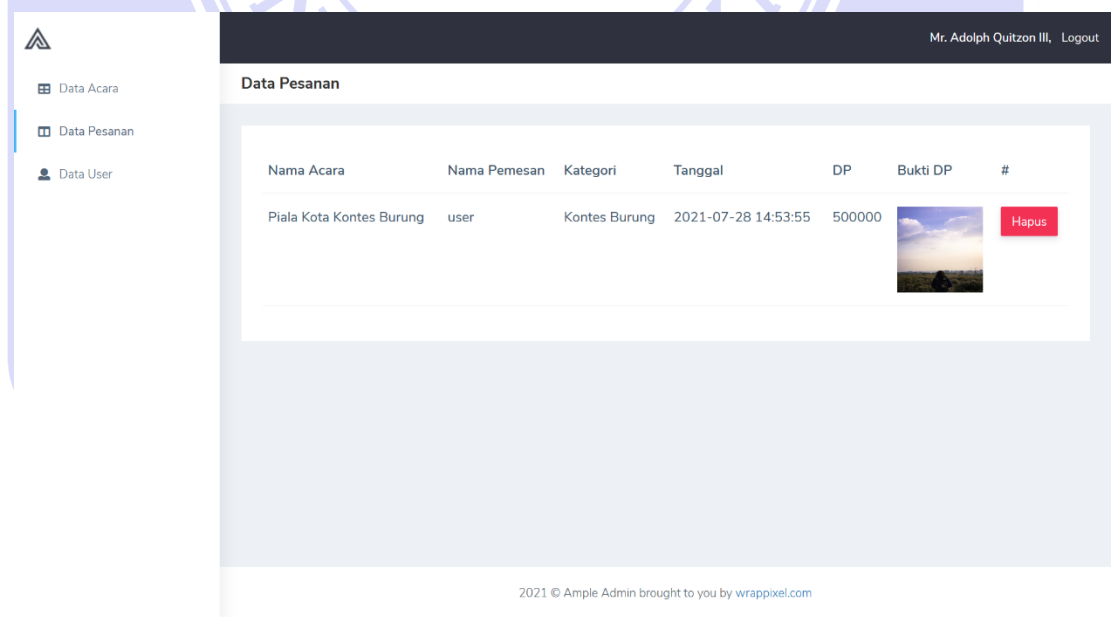
Gambar IV.14.
***Interface* Halaman Login Admin**

e. *Interface* Halaman Data Acara



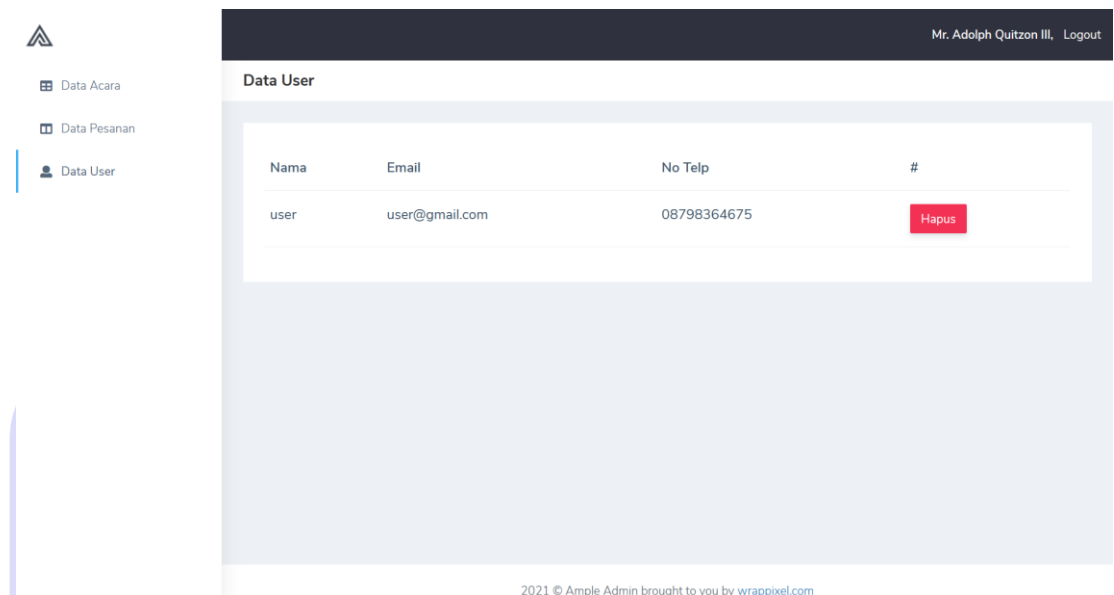
Gambar IV.15.
***Interface* Halaman Data Acara**

f. *Interface* Halaman Data Pesanan



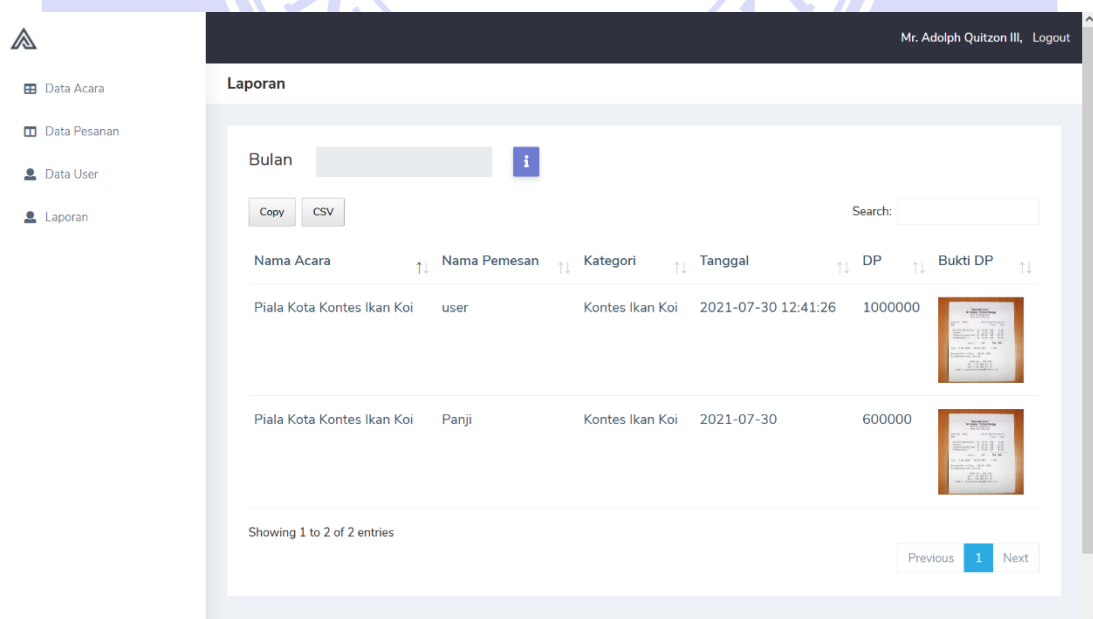
Gambar IV.16.
***Interface* Halaman Data Pesanan**

g. *Interface* Halaman Data Klien



Gambar IV.17.
***Interface* Halaman Data Klien**

h. *Interface* Halaman Detail Laporan



Gambar IV.18.
***Interface* Halaman Detail Laporan**

4.3. Code Generation

```

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

  <title>Login</title>

  <meta charset="UTF-8">

  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

  <link href="{{ asset('tpl/bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css') }}"
rel="stylesheet">

  <link href="{{ asset('login/css/main.css') }}" rel="stylesheet">

  <link href="{{ asset('login/css/util.css') }}" rel="stylesheet">

  <!--
=====
=====-->

</head>

<body>

  <div class="limiter">

    <div class="container-login100">

      <div class="wrap-login100 p-t-85 p-b-20">

        <form method="POST" action="{{ route('login.admin.post') }}"

class="login100-form validate-form">

          @csrf

```

```
<span class="login100-form-title p-b-70">
```

```
    Bumi <br> Sangkar (ADMIN)
```

```
</span>
```

```
@if ($message = Session::get('error'))
```

```
    <div class="alert alert-danger alert-dismissible">
```

```
        Masukan data dengan benar
```

```
    </div>
```

```
@endif
```

```
    <div class="wrap-input100 validate-input m-t-85 m-b-35" data-  
validate="Enter username">
```

```
        <input class="input100" type="text" name="username"  
autocomplete="off">
```

```
        <span class="focus-input100" data-  
placeholder="Username"></span>
```

```
    </div>
```

```
    <div class="wrap-input100 validate-input m-b-50" data-  
validate="Enter password">
```

```
        <input class="input100" type="password" name="password">
```

```
        <span class="focus-input100" data-  
placeholder="Password"></span>
```

```
    </div>
```

```
<div class="container-login100-form-btn">
```

```

        <button class="login100-form-btn">

            Login

        </button>

    </div>

    <br>

</form>

</div>

</div>

</div>

<script src="{{
asset('tmpl/plugins/bower_components/jquery/dist/jquery.min.js') }}"></script>

<script src="{{ asset('tmpl/bootstrap/dist/js/bootstrap.bundle.min.js')
}} "></script>

</body>

</html>

```


4.4. Black Box Testing

A. Pengujian Terhadap Halaman Login

Tabel IV.14. Pengujian Halaman Login

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Username dan Password tidak diisi kemudian di klik tombol login	Username: (kosong) Password: (Kosong)	Sistem akan menolak akses login	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengetikkan salah satu dari username dan password salah kemudian klik tombol login.	Username: admin (Benar) Password: 123 (Salah)	Sistem akan menolak akses login	Sesuai Harapan	Valid
3	Mengetikkan username dan password dengan data yang benar kemudian klik tombol login.	Username: admin (Benar) Password: password (Benar)	Sistem menerima akses login	Sesuai Harapan	Valid

B. Pengujian Halaman Daftar Akun

Tabel IV.15. Pengujian Halaman Daftar Akun

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Nama,Email,No Telp dan Password tidak diisi kemudian di klik tombol Register	Nama: (kosong) Email: (kosong) No Telp: (kosong) Password: (Kosong)	Sistem akan menolak akses	Sesuai Harapan	Valid

2	Nama, <i>Email</i> ,No Telp dan <i>Password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol login.	Nama: user Email: user@gmail.com No Telp: 0879836467 5 <i>Password</i> : 12345678	Sistem menerima akses	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
---	--	---	-----------------------	----------------	--------------

C. Pengujian Halaman Data Acara

Tabel IV.16. Pengujian Halaman Data Acara

No	Skenario Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Nama Acara,Kategori dan Harga tidak diisi kemudian di klik tombol Simpan	Nama Acara: (kosong) Kategori: (kosong) Harga: (Kosong)	Sistem akan menolak akses	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Nama Acara,Kategori dan Harga dengan data yang benar kemudian klik tombol simpan	Nama Acara: Piala Kota Kontes Burung Kategori: Kontes Burung Harga: 1000000	Sistem menerima akses	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	Salah satu data tidak diisi lalu klik simpan	Nama Acara: Piala Kota Kontes Burung Kategori: (kosong) Harga: 1000000	Sistem akan menolak akses	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

D. Pengujian Halaman Pesan Acara

Tabel IV.17. Pengujian Halaman Pesan Acara

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Klik acara yang dipesan, Kemudian salah satu data kosong kemudian klik Simpan	DP: 500000 Bukti Dp: (kosong)	Sistem akan menolak akses	Sesuai Harapan	Valid
2	Klik acara yang dipesan, Kemudian data terisi kemudian klik Simpan	DP: 500000 Bukti Dp: xmmJKBOk DW.JPG	Sistem menerima akses	Sesuai Harapan	Valid

4.5. Support

4.5.1 Publikasi Web

Tabel IV.18. Publikasi Web

Spesifikasi Paket Hosting	Informasi Akun
Domain	http://eo-bumisangkar.herokuapp.com/
Nama Pengguna	asandi28
Pengguna disk	25 Mb
Nama host	Heroku.com
PHP Versi	PHP 5.2
Paket Hosting	Single
Fitur set	Single

4.5.2 Spesifikasi Hardware dan Software

1. Spesifikasi Perangkat Keras

a. *Server*

- 1) CPU
 - a) AMD Ryzen 5 3500 with Radeon Vega Gfx (8 CPUs), ~2.1 GHz
 - b) RAM 8GB
 - c) Hardisk 1TB

2) *Mouse*

3) *Keyboard*

4) *Monitor* dengan resolusi layer minimum 1366x768

5) *Koneksi internet* dengan kecepatan 2 Mbps

b. *Client*

1) CPU

d) Processor intel Celeron CPU N3350 @ 1.10GHz (2 CPUs), ~1.10GHz

e) RAM 2GB

f) Hardisk 500

2) *Mouse*

3) *Keyboard*

4) *Monitor* dengan resolusi layer minimum 1024x768

5) *Koneksi internet* dengan kecepatan 2 Mbps

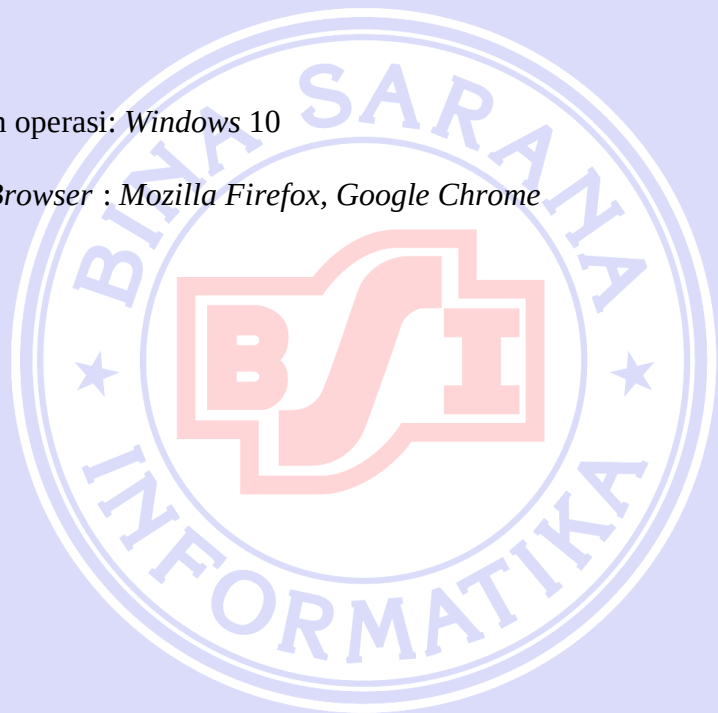
2. Spesifikasi Perangkat Lunak

a. *Server*

- 1) Sistem operasi: *Windows 10*
- 2) *Web Server* : XAMPP
- 3) *Web Browser* : *Mozilla Firefox, Google Chrome*
- 4) *Software* : Sublime
- 5) *Database* : MySQL

b. *Client*

- 1) Sistem operasi: *Windows 10*
- 2) *Web Browser* : *Mozilla Firefox, Google Chrome*



UNIVERSITAS

4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

1. Nama dokumen : Bukti Pembayaran Uang Muka
Fungsi : Sebagai bukti pembayaran uang muka pemesanan EO
Sumber : Pelanggan
Tujuan : Admin
Media : Kertas Cetakan
Frekuensi : Setiap ada pembayaran uang muka
Bentuk : Lihat lampiran C.1
2. Nama dokumen : Laporan pemesanan
Fungsi : Sebagai bukti pemesanan EO Bumi Sangkar Baraya
Sumber : Admin
Tujuan : Ketua
Media : Ms. Excel
Frekuensi : Setiap ada Pemesanan
Bentuk : Lihat lampiran C.2

UNIVERSITAS

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada EO Bumi Sangkar Baraya serta memahami permasalahan-permasalahan yang yang dipaparkan dalam bab sebelumnya. Maka dicarikan solusi dari permasalahan yang dihadapi, sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi pemesanan pada EO Bumi Sangkar Baraya dapat membantu petugas dalam mengelola data pemesanan, dan data klien.
2. Sistem informasi pemesanan pada EO Bumi Sangkar Baraya dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada terkait pemesanan EO.
3. Sistem informasi pemesanan pada EO Bumi Sangkar Baraya dilengkapi dengan fitur laporan agar dapat memudahkan pemilik untuk melihat laporan pemesanan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dalam penelitian ini dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pentingnya keamanan sistem untuk menghindari kehilangan data yang tersimpan di komputer karena berbagai faktor.
2. Perlu adanya pelatihan sumber daya manusia untuk penggunaan sistem pemesanan ini, agar dapat dengan mudah digunakan dan disosialisasikan.

3. Dilihat dari aspek penelitian lanjutan untuk sistem pemesanan ini diharapkan dapat dikembangkan kembali dengan metode yang lain agar sistem menjadi lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Angga, S., & Eko Budi, S. (2017). Sistem Informasi Pengumuman Program Studi Di Perguruan Tinggi X. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(1), 0–10.
- Ayumida, S., Azis, M. S., & Fiano, Z. G. (2020). Implementasi Program Administrasi Pembayaran Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cikampek). *Jurnal Interkom*, 15(2), 30–41. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i2.84>
- Chandra, M. O., & Suroto. (2018). *SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PROPERTI PADA PT. SINERGI THARADA DENGAN PHP DAN MYSQL*. 10(2), 3. <http://dSPACE.lib.niigata-u.ac.jp/dSPACE/bitstream/10191/47523/2/h28ndk382.pdf>
- D, B., & Sriwinar. (2021). *IMPLEMENTASI J-QUERY PADA APLIKASI MONITORING KEHADIRAN SISWA UNTUK ORANG TUA DENGAN SMS*. 06(01), 44–52.
- Dermawan, D., Putra, D. S. D., & Kusuma, L. W. (2020). Aplikasi Pendaftaran Seminar Menggunakan Metode Mvc Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter 3.1.10. *Jurnal Algor*, 1(2), 23–29.
- Gentan, N., Menggunakan, D., & Laravel, F. (2020). *Repository politeknin ind*.
- Hasanti, I. D. (2019). Analisis Komunikasi Organisasi Antara Event Project Team dan Account Executive di Event Organizer Twisbless. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.2072>
- IpanRipai, M. K. (2017). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Menggunakan Android Untuk Mata Kuliah Pemrograman Internet Menggunakan Magazine App Marker. *Jurnal ICT Learning*, 3(1), 1–6.
- Josi, A. (2017). *DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG) STMIK-MUSIRAWAS LUBUKLINGGAU*. 9(1).
- Lesmana, L. S., Pd, S., & Kom, M. (2016). Pemodelan UML dan Implementasi E-Learning Mengadopsi Standar LTSA IEEE P1484. *Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Batam*, 1(I), 21–29.
- Luthfie, M., Hermawan, R., & Puspita, F. (2021). *Perancangan aplikasi sistem pemesanan berbasis*. 1001–1006.
- Manuhutu, M., & Wattimena, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp149-156>

- Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya). *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 75–81. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). *L e n t e r a d u m a i* , 10, 46–57.
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i2.331>
- Nurhasan, U., Fajrin, B., Abdillah, D. F., & Ughay, F. V. Y. (2020). Implementasi Metode MVC untuk Pembangunan Sistem Informasi Pelatihan Kerja: Studi Kasus UPT Pelatihan Kerja Singosari. *Jurnal Eksplora Informatika*, 10(1), 20–31. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v10i1.250>
- Pahdi, A., & Rahman, B. (2017). Prototype Pengendali Suhu Aquamarine Berbasis Arduino (AQUINO). *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(2), 25–31.
- Pasaribu, J. S., Informatika, T., Ganesha, P. P., & Banner, P. (2021). *Pembuatan aplikasi pemesanan banner di warna print kota cimahi*. 7(2), 138–147.
- Rizky, M. F., Cleopatra, M., & Parwatiningtyas, D. (2021). Sistem Informasi Event Organizer Pada Wahana Entertainment Berbasis Java. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 117. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.346>
- Salim, M. (2020). *Implementasi Model Mvc (Model View Controller) Untuk Aplikasi Saber Pungli Dengan Berbasis Framework Dan Sms Gateway Pada. November 2018*, 71–82.
- Sarwindah. (2018). *Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web*. 07(September), 110–115.
- Sihotang, H. T. (2019). *Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan*. 3(1), 6–9. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bhj5q>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- Sorang Pakpahan, A. F. H. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 05(01), 109–117.

- Sudrajat, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Fashion Berbasis WEB. *Jurnal Interkom*, 13(3), 22–28. <http://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/31>
- Suhartanto, M. (2016). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql. *Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 1–8. <http://speed.web.id/ejournal/index.php/Speed/article/view/226>
- Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 149. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.641>
- Tabrani, M., & Aghniya, I. R. (2019). Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam KOPERASI SUBUR JAYA MANDIRI SUBANG. *Jurnal Interkom*, 14(1), 44–53. <https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/44%0Ahttps://scholar.google.co.id/citations?user=A2DZkTYAAAAJ&hl=id>
- Wildaningsih, W., & Yulianeu, A. (2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Anggota Unit Keagiatan Mahasiswa (UKM) Zaradika STMIK DCI Tasikmalaya. *Jumantaka*, 2(1), 181–190. <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/view/364>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 19172196

Nama Lengkap : Agung Sandi Saputro

Tempat/Tanggal Lahir : Sukoharjo, 28 Mei 1998

Alamat Lengkap : Kp. Cimahi No. 03 RT 01/02, Desa Salajambe
Kec. Cisaat, Kab. Sukabumi Jawa Barat
Kode Pos 43152

II. Pendidikan

a. Formal

1. MI MWB, lulus tahun 2011
2. SMPN 1 Gunungguruh, lulus tahun 2014
3. SMK Pasim Plus, lulus tahun 2017

b. Tidak Formal

-

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi

1. Koordinator Divisi Mapala Pelita UBSI Kota Sukabumi, Kota Sukabumi. Tahun 2017 s.d tahun 2020.
2. Menteri Luar Negeri BEM UBSI Kota Sukabumi, Kota Sukabumi. Tahun 2018 s.d tahun 2020.
3. Member MTMA Sukabumi, Kota Sukabumi. Tahun 2017 s.d 2021.



Sukabumi, 25 Juli 2021

Agung Sandi Saputro



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19172196
Nama Lengkap : Agung Sandi Saputro
Dosen Pembimbing I : Jamal Maulana Hudin, M.Kom
Judul Skripsi : Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Bayara Dengan Model Prototyping

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	1 April 2021	Bimbingan Perdana	
2.	16 April 2021	Bimbingan Bab 1	
3.	30 April 2021	Revisi Bab 1 & Bimbingan Bab 2	
4.	14 Mei 2021	Revisi Bab 2 & Bimbingan Bab 3	
5.	28 Mei 2021	Revisi Bab 2, Bab 3 & Bimbingan Bab 4	
6.	11 Juni 2021	Revisi Bab 4 & Bimbingan Bab 5	
7.	9 Juli 2021	Revisi Bab 5 & Bimbingan laporan skripsi	
8.	25 Juli 2021	Bimbingan Akhir	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

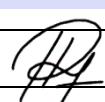
- Dimulai pada tanggal : 1 April 2021
- Diakhiri pada tanggal : 25 Juli 2021
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

(Jamal Maulana Hudin, M.Kom)

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 19172196
 Nama Lengkap : Agung Sandi Saputro
 Dosen Pembimbing II : Renny Oktapiani, M.Kom
 Judul Skripsi : Penerapan Metode MVC Pada Sistem Informasi Pemesanan EO Bumi Sangkar Bayara Dengan Model Prototyping

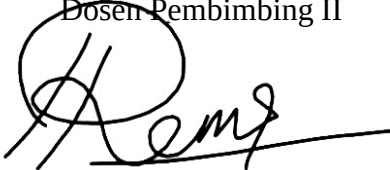
No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1.	1 April 2021	Bimbingan Perdana	
2.	16 April 2021	Bimbingan Bab 1	
3.	30 April 2021	Revisi Bab 1 & Bimbingan Bab 2	
4.	14 Mei 2021	Revisi Bab 2 & Bimbingan Bab 3	
5.	28 Mei 2021	Revisi Bab 2, Bab 3 & Bimbingan Bab 4	
6.	11 Juni 2021	Revisi Bab 4 & Bimbingan Bab 5	
7.	9 Juli 2021	Revisi Bab 5 & Bimbingan laporan skripsi	
8.	25 Juli 2021	Bimbingan Akhir	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 1 April 2021
- Diakhiri pada tanggal : 25 Juli 2021
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing II



(Renny Oktapiani, M.Kom)

SURAT KETERANGAN RISET



EO BUMI SANGKAR BARAYA

Kp. Leles RT 04/02. Desa Sukamanah, Kec. Karang Tengah, Kab. Cianjur
Nomor Telp. 082111883054

Nomor : 009/EO-2607/II/2021
Perihal : Surat Keterangan Selesai Riset

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Awal Yusuf
Jabatan : Pemilik

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut dibawah ini :

Nama : Agung Sandi Saputro
NIM : 19172196
Program Studi : Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika

Adalah benar telah melakukan Riset pada EO Bumi Sangkar Baraya terhitung sejak **(25 Februari 2021 sampai dengan 27 Februari 2021)**, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cianjur, 18 Juli 2021


(M. Awal Yusuf)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A1. Bukti Pembayaran

[illegible]

A2.

Laporan Pemesan an

Nama	Tgl
M. Fajar 0821 1188 3059	23 / 5 2021
Pauji A 0396 9696 1232	27 / 06 2021

C1. Bukti Pembayaran Klien

Bukti Pembayaran

Nama user	No Telp 082310911034	Email user@gmail.com	Acara Piala Kota Kontes Ikan Koi	Tanggal Acara 2021-07-30 12:41:26
			Total Biaya	Rp. 1000000
Sukabumi 31 July 2021 Pihak Penyelenggara				
Bumi Sangkar Baraya Event Organizer				

C2. Detail Laporan Pemesanan



Data Acara

Data Pesanan

Data User

Laporan

Mr. Adolph Quitzon III, Logout

Laporan

Bulan

Copy CSV

Search:

Nama Acara	Nama Pemesan	Kategori	Tanggal	DP	Bukti DP
Piala Kota Kontes Ikan Koi	user	Kontes Ikan Koi	2021-07-30 12:41:26	1000000	
Piala Kota Kontes Ikan Koi	Panji	Kontes Ikan Koi	2021-07-30	600000	

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next