

**DESAIN WEB SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENCETAKAN
ULANG E-TICKETING PESAWAT PADA CV.DHL (DUTA HARAPAN
LESATARI) BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE RAD**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

- | NIM | NAMA |
|---------------|----------------|
| 1. 1622500010 | SONY SABRI |
| 2. 1622500142 | BAYU DESTANTO |
| 3. 1622500160 | RIANTI DJUSMAN |

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Infromasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : DESAIN WEB SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN
PENCETAKAN ULANG E-TICKETING PESAWAT PADA
CV.DHL (DUTA HARAPAN LESTARI) BERBASIS
WEBSITE DENGAN METODE RAD.

NIM	NAMA
1. 1622500010	SONY SABRI
2. 1622500142	BAYU DESTANTO
3. 1622500160	RIANTI DJUSMAN

Menyetujui,
Pembimbing

Fitriyani, S.Kom, M.kom
NIDN 0220028501

Pangkatpinang,
Pembimbing Lapangan,

Eko Bandriyo

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom,

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Sony Sabri (1622500010)
2. Bayu Destanto (1622500142)
3. Rianti Djusman (1622500160)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 5 November 2019 sampai dengan 27 Desember 2019 dengan baik.

Nama Instansi : CV.Duta Harapan Lestari

Alamat : Jl.Achmad Rasyidi Hamzah, Bukit Intan
No.71Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal.....



(.....)

ABSTRAK

CV. DHL (Duta Harapan Lestari) Pangkalpinang merupakan salah satu usaha bersama milik keluarga. Usaha ini mengatasnamakan DHL *Express* selaku perusahaan multinasional dan bidang kurir *express*. DHL *Express* melayani pengiriman paket dan dokumen *domestic* dan *international* dan selain itu juga melayani penjualan tiket pesawat. Sistem informasi yang ada di CV.DHL(Duta Harapan Lestari) saat ini belum mempunyai akun *website* khusus untuk CV. DHL (Duta Harapan Lestari) itu sendiri. Sehingga hal tersebut sangatlah tidak *efisien* apabila ada konsumen ingin membeli tiket pesawat dan mencetak ulang tiket tersebut harus menuju ke tempat gerai usaha mereka dan itu akan memakan waktu yang lama Lalu CV.DHL (Duta Harapan Lestari) tidak ada laporan bulanan penjualan tiket. Maka dari itu penelitian ini bertujuan ingin mengembangkan *website* yang sudah ada menjadi lebih baik sesuai kebutuhan pada CV.DHL (Duta Harapan Lestari). Penelitian ini dalam membangun dan merancang sistem kami menggunakan Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dalam mengembangkan sistem informasi, lalu dari metode SDLC dalam mengembangkan perangkat lunak kami menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*). Model RAD ini sangatlah efektif dalam pengerjaan jangka pendek sekitar 60-90 hari sehingga dalam penelitian dapat merancang sistem yang termodul dan dokumentasi serta waktu dibutuhkan hanya jangka pendek.

Kata kunci: E-ticketing, Metode SDLC, Model RAD,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Desain *Web* Sistem Informasi Pembelian dan Pencetakan Ulang *e-ticketing* Pesawat pada CV. DHL Berbasis *Website* Dengan Metode RAD”

Dengan masalah penelitian pada CV.DHL (Duta Harapan Lestari) saat ini belum mempunyai akun *website* khusus untuk CV. DHL (Duta Harapan Lestari) itu sendiri serta belum ada laporan penjualan tiket. maka dari itu kami sebagai peneliti akan membangun website dengan sesuai kebutuhan Pada CV.DHL (Duta Harapan Lestari). Sehingga dapat memberi efisien dan efektif dalam mengolah sistem website ini

kami menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa proposal penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang mendirikan Atma Luhur
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukauana, ST.,M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
5. Ibu Fitriyani, S.Kom,M.Kom selaku Dosen Pembimbing
6. Bapak Eko Bandriyo selaku Pembimbing Lapangan
7. Keluarga telah memberikan dukungan kepada kami baik secara moril maupun materil.
8. Teman –teman dan seperjuangan dalam mengerjakan proposal penelitan.

Diharapkan kiranya proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis proposal penelitian dengan topik yang sama.

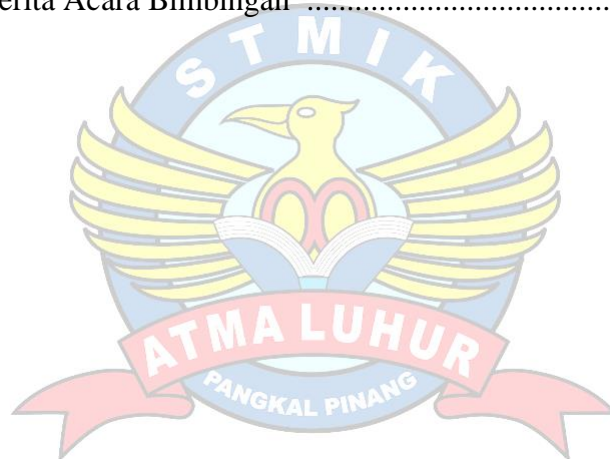
Pangkalpinang, Desember 2019

Penulis



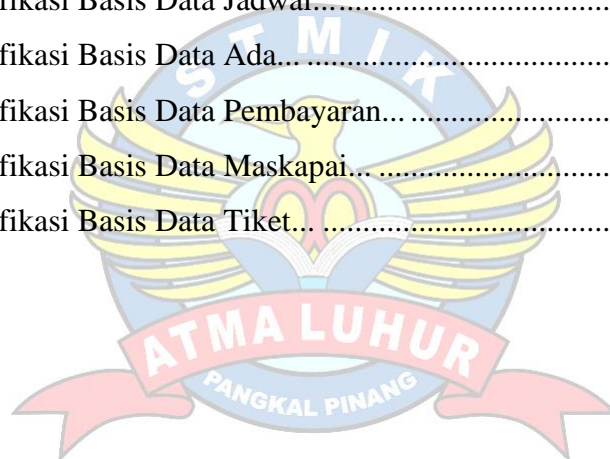
DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Tiket	67
Lampiran B-1 <i>Form</i> Pembeli	69
Lampiran C-1 Data Laporan Penjualan tiket	71
Lampiran C-2 Data Tiket	71
Lampiran C-3 Data Bukti Pembayaran	72
Lampiran D-1 Data Pembeli	74
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	75
Lampiran F-1 Berita Acara Kunjungan KP	78
Lampiran F-2 Berita Acara Bimbingan	79



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 4.1 Pembeli.....	37
Tabel 4.2 Jadwal.....	37
Tabel 4.3 Tiket.....	37
Tabel 4.4 Pembayaran.....	37
Tabel 4.5 Maskapai.....	38
Tabel 4.6 Ada.....	38
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	39
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Jadwal.....	39
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Ada.....	40
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	41
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Maskapai.....	41
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Tiket.....	42



DAFTAR GAMBAR


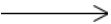

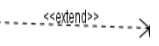
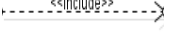
	Halaman
Gambar 1.1 Ilustrasi Model RAD	4
Gambar 2.1 Tahapan Model SDLC	9
Gambar 2.2 Tahapan Model RAD	11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	19
Gambar 3.2 Bagian Depan Kantor	20
Gambar 3.3 Bagian Dalam Kantor	20
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembelian Tiket	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencetakan Tiket	23
Gambar 4.3 <i>Package Diagram</i>	27
Gambar 4.4 <i>Usecase Diagram</i> Bagian Admin	28
Gambar 4.5 <i>Usecase Diagram</i> Bagian Pembeli	29
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	34
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke LRS	35
Gambar 4.8 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	36
Gambar 4.9 Rancang Layar <i>Login</i>	44
Gambar 4.10 Rancang Layar <i>Entry Data Pembeli</i>	45
Gambar 4.11 Rancang Layar Tiket	45
Gambar 4.12 Rancang Layar Cetak Laporan Penjualan Tiket.....	46
Gambar 4.13 Rancang Layar <i>Entry Data Maskapai</i>	46
Gambar 4.14 Rancang Layar <i>Entry Jadwal Penerbangan</i>	47
Gambar 4.15 Rancang Layar <i>Login</i>	47
Gambar 4.16 Rancang Layar <i>Entry Data Pembeli</i>	48
Gambar 4.17 Rancang Layar Pembayaran.....	48
Gambar 4.18 Rancang Layar Lihat Jadwal Penerbangan	49
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	50
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Entry Data Pembeli</i>	51
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Cetak Tiket</i>	52
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Entry Data Maskapai</i>	53

Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Entry Jadwal Penerbangan.....	54
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Tiket	55
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Login Pembeli.....	56
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pembeli.....	57
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	58
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Tiket.....	59
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Jadwal Penerbangan	60
Gambar 4.30 <i>Class Diagram</i>	61








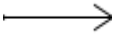
DAFTAR SIMBOL

1. Use CaseDiagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraks dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.


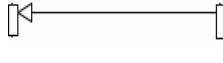
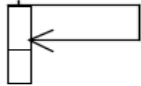
2. ActivityDiagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.


	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Join Node</i>	Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.
	<i>Decision node</i>	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Controlflow</i>	Urutan perpindahan suatu aktivitas.

3. SequenceDiagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan sistem.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	<i>Control class</i>	Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity class</i>	Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message to self</i>	Menggambarkan pesan/objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

4. Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN MUKA	
PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN KULIAH PRAKTEK	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Masalah.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Berorientasi Objek.....	3
1.5.2 Model Penelitian.....	3
1.5.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi.....	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.2 Konsep Dasar Informasi.....	7
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.2 <i>E-ticketing</i>	8
2.3 Pembelian	8

2.4	Pencetakan Ulang	8
2.5	Website.....	9
2.6	Metodologi Penelitian Yang Digunakan.....	9
2.6.1	Metode SDLC (<i>Systems Development Life Cycle</i>).....	9
2.6.2	Model RAD (<i>Rapid Application Development</i>).....	9
2.7	Alat Bantu Software Pendukung Pemograman.....	11
2.7.1	<i>Bootstrap</i>	11
2.7.2	<i>Codelgniter (CI)</i>	11
2.7.3	<i>My Structured Query Language (MySQL)</i>	12
2.7.4	<i>HTML (Hypertext Markup Languange)</i>	12
2.7.5	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	12
2.7.6	<i>PHP (Personal Home Page)</i>	12
2.7.7	<i>JavaScript</i>	12
2.7.8	<i>Notepad ++</i>	13
2.7.9	<i>Xampp</i>	14
2.8	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	14

BAB III ORGANISASI

3.1	Profil CV.DHL(Duta Harapan Lestari) Pangkalpinang.....	18
3.2	Sejarah CV.DHL (Duta Harapan Lestari) Pangkalpinang.....	18
3.2.1	Struktur Organisasi.....	19
3.2.2	Tugas dan Wewenang.....	19
3.3	Foto Kantor CV.DHL(Duta Harapan Lestari) Pangkalpinang...20	

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Analisa Sistem Sekarang.....	21
4.1.1	Proses Bisnis.....	23
4.1.2	Activity Diagram.....	24

4.1.3 Dokumen Keluaran dan Masukan.....	25
4.1.3.1 Analisa Keluaran.....	25
4.1.3.2 Analisa Masukan.....	25
4.2 Identifikasi Kebutuhan.....	25
4.2.1 Identifikasi Kebutuhan Berdasarkan Aktor Admin.....	26
4.2.1 Identifikasi Kebutuhan Berdasarkan Aktor Pembeli.....	27
4.3 <i>Package Diagram</i>	28
4.4 Perancangan Sistem Yang Diusulkan.....	28
4.4.1 Use Case Diagram.....	29
4.5 Deskripsi <i>Use Case</i>	30
4.5.1 Deskripsi <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Admin.....	31
4.5.2 Deskripsi <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Pembeli.....	33
4.6 ERD (<i>Entity Realationship Diagram</i>).....	35
4.7 Transformasi ERD ke LRS.....	36
4.8 LRS (Logical Record Structure.....	37
4.9 Tabel.....	38
4.10 Spesifikasi Basis Data.....	39
4.11 Rancang Keluaran dan Masukan.....	43
4.11.1 Rancangan Keluaran.....	43
4.11.2 Rancangan Masukan.....	44
4.12 Rancang Layar.....	45
4.12.1 Rancangan Layar Admin.....	45
4.12.2 Rancangan Layar Pembeli.....	47
4.13 <i>Sequence Diagram</i>	50
4.14 Class Diagram.....	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60

Daftar Pustaka.....	62
----------------------------	-----------

