



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN SISTEM PENCARIAN
ENTERTAINMENT BERBASIS WEB**

SKRIPSI



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Efraim Rudolf

12110310058

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2016**



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



UMN



PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini, saya,

Nama : Efraim Rudolf

NIM : 12110310058

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil ide yang saya buat dan kerjakan sendiri, serta merupakan hasil pekerjaan atau penelitian yang dilakukan oleh orang, peneliti, organisasi, dan / atau perusahaan lain yang kemudian saya ambil atau tiru. Semua data yang saya ambil dari buku atau karya tulis orang atau lembaga lainnya seluruhnya saya cantumkan pada bagian Daftar Pustaka.

Apabila ditemukan bahwa adanya kecurangan atau kutipan yang saya lakukan di dalam skripsi ini, saya bersedia untuk dinyatakan GAGAL atau Tidak LULUS untuk mata kuliah skripsi yang saya tempuh ini.

Tangerang, 19 Agustus 2016

Efraim Rudolf

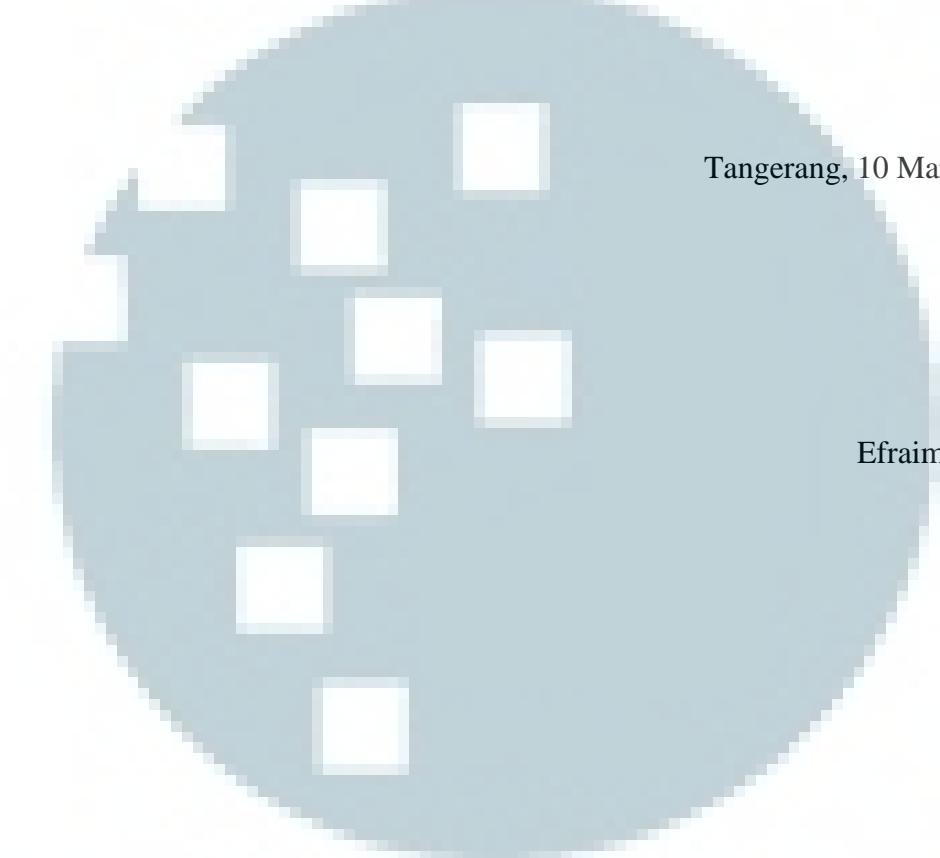
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Pencarian Entertainment Berbasis Web” dengan baik. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Strata 1, Program Studi Sistem Informasi, Fakultasi Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis dapat menyelesaikan laporan ini tidak lepas dari saran, dorongan serta dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan masukkan-masukkan kepada penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- 1) Ibu Friska Natalia, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ide, saran serta dorongan mental kepada penulis sehingga penggeraan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- 2) Bapak Wira Munggana selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan dukungan dalam proses penggeraan skripsi dan mendukung hingga menyetujui laporan skripsi ini.
- 3) Keluarga dan kerabat penulis atas dukungan dan doa yang telah diberikan.
- 4) Kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Pada laporan skripsi ini tidak sepenuhnya baik melainkan memiliki banyak kekurangan dan penulis sangat mengharapkan kritik serta masukkan yang membangun dari semua pihak yang membaca laporan skripsi ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca maupun pihak lain yang membutuhkan.



Tangerang, 10 Maret 2016

Efraim Rudolf



UMN

PERANCANGAN SISTEM PENCARIAN ENTERTAINMENT BERBASIS WEB

EFRAIM RUDOLF – 12110310058

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Informatika

Universitas Multimedia Nusantara

Email : efraim.rudolf@student.umn.ac.id

Dibimbing Oleh Friska Natalia , Ph.D

Banyak sekali *website* pencarian yang digunakan untuk kepentingan umum seperti pencarian makanan, pencarian restaurant, pencarian jual beli barang, dan lain sebagainya. *Website* ini dibuat berdasarkan pemenuhan kebutuhan bagi para mahasiswa untuk mempermudah dalam mencari dan menentukan tempat hiburan. Meskipun Google telah memiliki *website* pencarian tempat atau lokasi yaitu Google Maps yang juga dapat mencari tempat hiburan. Namun Google Maps tidak menjalin hubungan dengan tempat-tempat hiburan karena Google maps dapat menampilkan informasi dari tempat-tempat hiburan yang ada tanpa mengetahui promo apa saja yang sedang berlangsung pada tempat-tempat hiburan. Penulis menggunakan sistem pencarian tempat hiburan pada *website* karena *website* dapat diaplikasikan pada *personal computer* (PC) ataupun *smartphone*. Penulis juga menggunakan bahasa pemrograman PHP dalam pembangunan sistem pencarian tempat hiburan karena pada bahasa pemrograman ini dapat membangun *website* yang dinamis. Kemudian untuk pembangunan sistem pencarian tempat hiburan ini, penulis menggunakan metode *Rapid* yang memiliki jangka waktu lebih pendek daripada metode lainnya seperti *waterfall*. Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan *prototype model* sedangkan pada perancangan aplikasinya penulis menggunakan MVC (*Model*, *View*, dan *Controller*).

Kata Kunci : PHP, MVC, *Rapid*

DEVELOPMENT OF ENTERTAINMENT SEARCH SYSTEM WITH WEB DESIGNED

EFRAIM RUDOLF – 12110310058
Study Program of Information System
Faculty of Technique and Informatics
University of Multimedia Nusantara
Email : efraim.rudolf@student.umn.ac.id
Guided by Friska Natalia , Ph.D

There are so many search system website that can be used for public environment needed, such as food search, restaurant search, buy and sell goods search, and many more else. The main purpose of this website project is to develop for the society pleasure and to make life more easier. Although, Google company is already develop a website to search entertainment place that was developed by google. However, google company is not making a relation with the entertainment places but this website project want to build relation to all of entertainment places at Tangerang. Writer is develop the entertainment search system on the website because there can be more user friendly because can be access from personal computer (PC) or smartphone. Writer develop the entertainment search system with PHP programming language, because from this programming language can be develop a dynamic website that can make the user more comfortable to access the website. Then for the method to develop the entertainment search system, writer use rapid method that have a short term of period time instead of other method for example is like waterfall method. In this system development, the writer use prototyping model. While on the application design, writer use MVC (Model, View, and Controller) to develop the application system.

Key Word : PHP, MVC, *Rapid*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN LAPORAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. <i>Timeline</i> Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Sistem Pencarian <i>Entertainment</i>	5
2.1.1. Definisi Sistem.....	5
2.1.2. Definisi Pencarian.....	5
2.1.3. Definisi Sistem Pencarian <i>Entertainment</i>	6
2.2. <i>Web Browser</i>	6
2.2.1. Fitur <i>Web</i> dan Penjelajah <i>Web</i>	7
2.2.2. Jenis – jenis Penjelajah <i>Web</i>	8
2.3. PHP.....	9
2.4. <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	10

2.5. <i>Unified Modeling Languange (UML)</i>	10
2.6. Klasifikasi Kategori.....	10
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	15
3.2. Penelitian Sebelumnya	17
3.3. Metodologi Penelitian	18
3.4. Penggunaan PHP	20
3.5. Variable Penelitian	21
3.6. Penggunaan Database	22
3.7. Teknik Pengumpulan Data	22
3.8. Teknik Pengambilan Data	23
3.9. Teknik Pengolahan Data.....	23
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1. <i>Analysis and Quick Design</i>	24
4.1.1. Obervasi	24
4.1.2. Kuisioner.....	25
4.2. Prototype Cycle	34
4.2.1 <i>Engineering</i>	34
4.2.2 <i>Design Website</i>	52
4.3. <i>Coding</i>	54
4.4. <i>Testing</i>	74
4.5. <i>Impementation</i>	74
4.6. <i>Sistem Analisa</i>	75
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran	77
 DAFTAR PUSTAKA	78
DAFTAR LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Menunjukkan Kategori Pada <i>Website</i> Lakupon	11
Gambar 2.2. Menunjukkan Kategori Pada <i>Website</i> Ogahrugi	12
Gambar 2.3. Menunjukkan Kategori Pada <i>Website</i> Groupon	12
Gambar 2.4. Menunjukkan <i>Traffic Website</i> Groupon.....	13
Gambar 2.5. Menunjukkan Grafik <i>Traffic Website</i> Groupon	13
Gambar 2.6. Menunjukkan Grafik Tingkat Ketertarikan Pada Escape Room...	14
Gambar 3.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian	16
Gambar 3.2. Metode <i>Rapid Application Development</i>	19
Gambar 3.3. Metode MVC	20
Gambar 4.1. Grafik Kuisioner Pertanyaan 1	26
Gambar 4.2. Grafik Kuisioner Pertanyaan 2	26
Gambar 4.3. Grafik Kuisioner Pertanyaan 3	27
Gambar 4.4. Grafik Kuisioner Pertanyaan 4.....	28
Gambar 4.5. Grafik Kuisioner Pertanyaan 5	29
Gambar 4.6. Grafik Kuisioner Pertanyaan 6.....	29
Gambar 4.7. Grafik Kuisioner Pertanyaan 7	30
Gambar 4.8. Grafik Kuisioner Pertanyaan 8.....	31
Gambar 4.9. Grafik Kuisioner Pertanyaan 9	32
Gambar 4.10. Grafik Kuisioner Pertanyaan 10.....	32
Gambar 4.11. Grafik Kuisioner Pertanyaan 11	33
Gambar 4.12. <i>Flowchart</i> Dalam Mencari Tempat Hiburan.....	34
Gambar 4.13. <i>Flowchart</i> Dalam Memberikan Rating dan Ulasan.....	35

Gambar 4.14. <i>Flowchart</i> Dalam Menghapus Ulasan.....	36
Gambar 4.15. <i>Flowchart</i> Dalam Memperbaharui Lokasi Baru	37
Gambar 4.16. <i>DFD Level 0</i>	39
Gambar 4.17. <i>DFD Level 1</i>	40
Gambar 4.18. <i>DFD Level 2</i> Proses Login	41
Gambar 4.19. <i>DFD Level 2</i> Penambahan Moderator Baru	42
Gambar 4.20. <i>DFD Level 2</i> Penambahan Kategori.....	43
Gambar 4.21. <i>DFD Level 2</i> Penambahan Lokasi.....	44
Gambar 4.22. <i>DFD Level 2</i> Registrasi User	45
Gambar 4.23. <i>DFD Level 2</i> Pencarian Tempat Hiburan	46
Gambar 4.24. <i>DFD Level 2</i> Memberikan <i>Rating</i>	47
Gambar 4.25. <i>DFD Level 2</i> Memberikan Komentar.....	48
Gambar 4.26. <i>DFD Level 2</i> Menghapus Komentar	49
Gambar 4.27. <i>ERD</i> dari Sistem Pencarian Tempat Hiburan	51
Gambar 4.28. <i>Site Map</i> dari Halaman Utama	52
Gambar 4.29. Halaman Utama <i>Website</i> Pencarian Tempat Hiburan	53
Gambar 4.30. Halaman <i>Registrasi</i>	53
Gambar 4.31. Halaman <i>Login</i>	54
Gambar 4.32. Anggota Pengguna Melakukan Komentar	55
Gambar 4.33. Kategori Tempat Hiburan.....	55
Gambar 4.34. Halaman Kategori Karaoke	56
Gambar 4.35. Tampilan Tombol Pencarian Berdasarkan <i>Range Harga</i>	57
Gambar 4.36. Tampilan Hasil Pencarian Berdasarkan <i>Range Harga</i>	57
Gambar 4.37. Tampilan Tombol Pencarian Berdasarkan Daerah.....	58

Gambar 4.38. Tampilan Hasil Pencarian Berdasarkan Daerah.....	58
Gambar 4.39. Tampilan Pencarian Berdasarkan Tempat Secara Spesifik	59
Gambar 4.40. Tampilan Hasil Pencarian Berdasarkan Tempat Spesifik	59
Gambar 4.41. Tampilan Halaman Utama Tempat Hiburan Terfavorit	60
Gambar 4.42. Tampilan Informasi Mengenai Tempat Hiburan.....	61
Gambar 4.43. Tampilan Keterangan Mengenai Tempat Hiburan.....	61
Gambar 4.44. <i>Site Map</i> dari Halaman <i>Admin Panel</i>	62
Gambar 4.45. Tampilan Awal dari Halaman <i>Admin Panel</i>	62
Gambar 4.46. <i>Menu</i> Utama dari <i>Admin Panel</i>	63
Gambar 4.47. Tampilan dari <i>Menu My Admin</i>	64
Gambar 4.48. Tampilan dari <i>View Admin</i>	64
Gambar 4.49. Tampilan dari <i>Menu Daftar Member</i>	65
Gambar 4.50. Tampilan dari Daftar Kategori	66
Gambar 4.51. Tampilan Dalam Menambah Kategori.....	66
Gambar 4.52. Tampilan dari Daftar Daerah.....	67
Gambar 4.53. Tampilan dari Tambah Daerah.....	67
Gambar 4.54. Tampilan dari Daftar Lokasi	68
Gambar 4.55. Tampilan dari Tambah Lokasi	68
Gambar 4.56. Menunjukkan <i>Coding</i> dari <i>User Profile</i>	69
Gambar 4.57. Menunjukkan <i>Coding</i> Mengubah <i>Password Member</i>	70
Gambar 4.58. Menunjukkan <i>Coding Edit Profile Member</i>	70
Gambar 4.59. Menunjukkan <i>Coding Update Profile Member</i>	70
Gambar 4.60. Menunjukkan <i>Coding Search Box</i> Berdasarkan <i>Range Harga</i> ...	71
Gambar 4.61. Menunjukkan <i>Coding Search Box</i> Berdasarkan <i>Range Daerah..</i>	71

Gambar 4.62. Menunjukkan <i>Coding Search</i> Berdasarkan Tempat Spesifik	72
Gambar 4.63. Menunjukkan <i>Coding Rating</i> Bagian Pertama.....	72
Gambar 4.64. Menunjukkan <i>Coding Rating</i> Bagian Kedua	73
Gambar 4.65. Menunjukkan <i>Coding Rating</i> Bagian Ketiga	73
Gambar 4.66. Menunjukkan <i>Coding</i> Dalam Memberikan Ulasan.....	74



UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>Timeline</i> Penelitian.....	4
Tabel 3.1. Perbandingan Metode <i>Rapid</i> dengan <i>Waterfall</i>	19
Tabel 4.1. Perbandingan <i>Before</i> dan <i>After</i>	75

UMN