PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

PERANCANGAN SISTEM OUTBOND DAN MANAJEMEN TRAINING PADA VILLA KEBUN BAMBU KUNING BERBASIS WEB

RANO KURNIAWAN 06142183

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Bina Darma



FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BINADARMA 2013





PERANCANGAN SISTEM OUTBOND DAN MANAJEMEN TRAINING PADA VILLA KEBUN BAMBU KUNING BERBASIS WEB

RANO KURNIAWAN 06142183

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Bina Darma

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BINADARMA 2013

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM OUTBOND DAN MANAJEMEN TRAINING PADA VILLA KEBUN BAMBU KUNING BERBASIS WEB

RANO KURNIAWAN 06142183

Telah Diterima Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika

Palembang, Oktober 2013
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Pembimbing I,
Dekan,

(Alex Wijaya., S.Kom., M.IT.) (M. Izman, H., MM., Ph.D.)

Pembimbing II,

(Rusmin Syafari., S.Kom., MM.)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Perancangan Sistem Outbound Dan Manajemen Training Pada Villa Kebun Bambu Kuning Berbasis *Web*" oleh "Rano Kurniawan" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Kamis, tanggal 01 Agustus 2013.

Komisi Penguji

1. Alex Wijaya, S.Kom., M.IT.	Ketua ()
2. Rusmin Syafari, S.Kom., MM.	Seketaris ()
3. Susan Dian Purnamasari, M.Kom.	Anggota ()
4. Usman Efendi, M.Kom.	Anggota ()

Mengetahui, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Ketua Program Studi,

(Syaril Rizal, S.T., M.M., M.Kom.)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh data dan informasi yang disajikan dalam skripsi ini, kecuali yang disebutkan dengan jelas sumbernya, adalah hasil investigasi saya sendiri dan belum pernah atau tidak sedang diajukan sebagai syarat memperoleh gelar kesarjanaan lain atau gelar yang sama di tempat lain.

Palembang, Oktober 2013 Yang membuat pernyataan,

Rano Kurniawan 06 142 183

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- 1. Suatu kebahagiaan itu bukanlah berasal dari banyaknya harta dan tahta tetapi berasal dari nikmatnya kebahagiaan dari dalam diri kita sendiri.
- 2. Tidak akan berguna suatu ilmu tanpa dilandasi oleh iman dan taqwa kepada allah swt.
- 3. Pengetahuan apapun yang didapat dari ketekunan bersama didunia adalah pengetahuan badaniah, sedangkan pengetahuan yang bangkit dari pandangan setelah kematian adalah pandangan religius.

Kupersembahkan untuk:

- > Papa dan mama tercinta, yang selalu mendo'akan dan mensuport.
- ➤ Keluarga besar yang senantiasa memberikan dorongan
- ➤ Saudara saudaraku di MABIDAR yang selalu memberikan suport, thank's brada!
- > Seseorang yang setia menemani, mendukung dan mendo'akan dalam suka dan duka.
- > Almamaterku.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada era globalisasi sekarang ini khususya dalam bidang komputerisasi dapat dikatakan sudah semakin pesat. Perkembangan teknologi yang global! Sangat mendukung bagi perkembangan penyebaran informasi baik melalui media cetak maupun media elektronik, tidak terkecuali di bidang usaha pada outbond villa bambu kuning . penyebaran informasi mengenai outbond villa bambu kuning ini hanya sebatas untuk mempublikasi informasi yang lebih lengkap mengenai outbond villa bambu kuning ini kepada masyarakat, terutama kepada orang-orang pecinta outbond yang tentunya memiliki keinginan untuk memacu adrenalin dalam outbond villa bambu kuning. Untuk ini penulis tertarik untuk memberikan informasi mengenai outbond villa bambu kuning, dengan cara membuat website, yang hasilnya dapat memberikan kemudahan bagi pengguna yang membutuhkan informasi.

Kata kunci: Outbond Villa Bambu Kuning, website

KATA PENGANTAR



Assalammualaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan proposal skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Website Outbond Villa Bambu Kuning Palembang", untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi Teknik Informatika.

Dalam penulisan proposal skripsi ini tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1. Prof. Ir. H. Bochari Rachman, M.Sc., Selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
- 2. M. Izman H, ST., MM., P.hd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
- 3. Syahrilrizal,ST., M.IT., selaku ketua program studi teknik informatika universitas bina darma palembang yang banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
- 4. Alex Wijaya, S. Kom., M. Kom., selaku pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
- 5. Rusmin,S.Kom., MM. selaku pembimbing II yang banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
- 6. Orang tua dan keluarga besar yang telah banyak memberikan dorongan materil dan spiritual dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
- 7. Seluruh staff pengajar Universitas Bina Darma Palembang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingannya.
- 8. Teman-teman seperjuangan dan saudara-saudaraku di Mapala Universitas Bina Darma yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan, semangat serta dukungan do'anya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa banyak terdapat kekurangan dan kesalahan karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaaan pada masa yang akan datang.

Palembang, Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

		Halaman
	LAMAN JUDUL	
	LAMAN PENGESAHAN	
	LAMAN PERSETUJUAN	
	LAMAN PERNYATAAN	
HA	LAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
	STRAKSI	
KA	ΓA PENGANTAR	vi
	FTAR ISI	
	FTAR GAMBAR	
DA]	FTAR TABEL	ix
I.	PENDAHULUAN	
	1.1 Latar Belakang	
	1.2 Rumusan Masalah	
	1.3 Tujuan Penelitian	
	1.4 Manfaat Penelitian	
	1.5 Ruang Lingkup Pembahasan	
	1.6 Metodologi Penelitian.	
	1.6.1 Waktu Penelitian.	
	1.6.2 Tempat Penelitian.	
	1.6.3 Alat dan Bahan.	
	1.6.3.1 Perangkat Keras.	
	1.6.3.2 Perangkat Lunak	
	1.7 Metode Pengumpulan Data.	
	1.8. Metode Pengembangan Sistem	5
II.	LANDASAN TEORI	
	2.1. Rancang Bangun	
	2.2. Website	
	2.3. Internet	
	2.4. Apache	
	2.5. HTML (Hypertext Markup Language)	
		10
	2.7. PHP (Hyper Text Preprocessor)	
	2.8. MySQL	10
	2.9. Adobe Dreamweaver CS 4	
	2.10. UML (Unified Modeling Language)	
	2.11. Outbond	
	2.12. Sejarah Singkat.	
	2.13. Struktur Organisasi.	18
III.	METODOLOGI PENELITIAN	_
	3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	
	3.2 Perancangan	
	3.2.1 Unifield Modeling Language (UML)	
	3.2.2 Rancangan Tabel	
	3.2.3 Rancangan Tampilan.	28

V.	HA	SIL DAN PEMBAHASAN	
	4.1	Hasil	39
	4.2	Pembahasan.	39
7.	KE	SIMPULAN DAN SARAN	
	5.1	Kesimpulan.	52
	5.1	Saran	52
D٨	ET A	R PUSTAKA	53
		RAN	

DAFTAR GAMBAR

Hala	man
Gambar 2.1. Struktur Organisasi	19
Gambar 3.1. Use Case Diagram	20
Gambar 3.2. Class Diagram	21
Gambar 3.3. Diagram Activity	22
Gambar 3.4. Rancangan <i>Home</i>	25
Gambar 3.5. Rancangan Profil	27
Gambar 3.6. Rancangan Registrasi Konsumen	28
Gambar 3.7. Rancangan Proses Pesan Outbound	29
Gambar 3.8. Rancangan Konfirmasi Pemesanan	30
Gambar 3.9. Rancangan Login Admin	31
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Konsumen	31
Gambar 3.11. Rancangan Outbound	32
Gambar 3.12. Rancangan Pemesanan	32
Gambar 3.13. Rancangan Konfirmasi	33
Gambar 3.14. Rancangan Halaman Laporan	33
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Laporan Konsumen	34
Gambar 3.16. Rancangan Halaman Laporan Outbound	34
Gambar 3.17. Rancangan Laporan Pemesanan Periode	35
Gambar 3.18. Rancangan Laporan Konfirmasi Perperiode	35
Gambar 4.1. Halaman Home	37
Gambar 4.2. Halaman Profil	37
Gambar 4.3. Halaman Registrasi konsumen	38

DAFTAR TABEL

	Halamar
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	12
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	
Tabel 3.1 Rancangan Konsumen	26
Tabel 3.2 Rancangan Outbound	
Tabel 3.3 Rancangan Pemesanan	27
Tabel 3.4 Rancangan Konfirmasi	27

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan telah semakin pesat dan canggih. Semua ini dikarenakan hasil dari pemiikiran manusia yang semakin maju, hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi semakin mendukung bagi perkembangan penyebaran informasi melalui media cetak yang menyebar diseluruh lapisan masyarakat. Penyebaran informasi tidak hanya bisa diperoleh melalui media cetak saja tetapi bisa juga didapat melalui media elektronik seperti televisi, radio, dan internet/website.

Sebelum teknologi *internet* berkembang pada umumnya banyak perusahaan atau instansi pemerintah masih menggunakan alat yang bekerja secara sederhana untuk menyebarkan informasi. Hal ini dikarenakan keterbatasan dan ketidak mengertian fungsi dari *internet* tersebut. Kehadiran *internet* dalam hal penyebaran informasi juga dapat memberikan pengertian kepada pengguna bahwa fungsi *internet* adalah sebagai alat atau sarana untuk mempermudah dan menghemat waktu dalam mendapatkan informasi yang lebih lengkap serta terarah.

Seiring dengan perkembangan zaman dan dengan pemikiran manusia yang semakin maju, sebuah badan usaha bahkan lembaga pendidikan dapat melakukan penyebaran informasi dengan menggunakan salah satu layanan internet yang

terpopuler saat ini yaitu *WWW(world Wide Web)*. Pada umumnya suatu perusahaan seperti perusahaan yang bergerak dibidang jasa masih melakukan penyebaran informasi melalui media cetak seperti brosur, tidak terkecuali pada Outbond Villa Bambu Kuning yang berlokasi di Jl. Letjend Harun Sohar Kelurahan Kebun Bunga Palembang.

Permasalahan yang ada di Outbond Villa Bambu Kuning yaitu penyebaran informasi yang dilakukan masih dengan menggunakan media brosur dan iklan melalui media cetak, hal ini masih dirasakan sangat kurang yaitu dalam hal jangkauan informasi dan selain itu juga brosur yang disebarkan tidak setiap saat tetapi disebarkan ketika akan memasuki masa liburan sekolah saja. Pada saat ini untuk mendapatkan informasi mengenai Outbond Villa Bambu Kuning hanya bisa diperoleh melalui media brosur dan koran saja, dan sebelumnya pun belum pernah dibuat media informasi melalui website, maka dari itu penulis tertarik untuk merancang suatu website mengenai Outbond Villa Bambu Kuning dan membangunnya sehingga bisa menjadi suatu media informasi yang tepat dan akurat.

Untuk itu penulis mengangkat latar belakang dari permasalahan yang ada menjadi penulisan skripsi yang penulis ambil dengan judul " **Perancangan** Sistem Outbond dan Manajemen Training Pada Villa Kebun Bambu Kuning Berbasis *Web*".

1.2. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun website mengenai Outbond Villa Bambu Kuning.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun website yang nantinya dapat digunakan sebagai media informasi mengenai Outbond Villa Bambu Kuning untuk membantu proses publikasi yang berguna untuk promosi perusahaan,

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

Secara akademik adalah sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian akhir pada program studi S1 Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang.

2. Bagi Instansi

Secara operasional diharapkan dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi tentang outbound villa bambu kuning dengan transaksi menjadi lebih cepat, lebih mudah dan lebih menarik.

3. Umum

Diharapkan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk dijadikan refrensi sebagai sumber untuk dikembangkan lebih lanjut.

1.5. Ruanglingkup Pembahasan

Untuk menghindari agar permasalahan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, maka laporan penelitian ini dibatasi, yaitu hanya pada perancangan sistem Outbond dan Manajemen Training Pada Villa Kebun Bambu Kuning Berbasis *Web*.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret 2013 sampai dengan bulan Juli 2013.

1.6.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan penulis di Outbound Villa Bambu kuning yang beralamat di Jl.Letjend. Harun Sohar Kel. Kebun Bunga Palembang.

1.6.3 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan meliputi *hardware*, *software* serta bahan-bahan penunjang lainnya.

1.6.3.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi berikut :

- a. Processor Intel Core 2 Duo
- b. RAM 1 GB, Hardisk 80 GB

1.6.3.2 Perangkat Lunak (*Software*)

- a. *Microsoft Windows XP* atau sesuai dengan kebutuhan.
- b. Apache Web Server Version 2.2.3
- c. PHP Script Language Version 5.1.6
- d. MySQL Database Version 5.0.41

1.7. Metode Pengumpulan Data

Ada tiga metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu:

1. Metode Observasi

Dalam hal ini dilakukan adalah melihat serta mempelajari secara konflik yang ada dilapangan yang erat kaitannya dengan objek yang diteliti.

2. Metode wawancara

Dalam metode ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melakukan diskusi serta tanya jawab dengan sumber yang dianggap memiliki pengetahuan yang lebih dalam dari permasalahan penelitian.

3. Metode studi pustaka

Metode yang dilakukan adalah dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefenisian permasalahan melalui buku-buku, internet, yang erat kaitannya dengan objek permasalahan.

1.8. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan rekayasa web (web engineering). Metode ini sangat baik bagi para pengembang web dalam membuat web yang baik dan sebagai panduan dalam proses pengambangan web yang baik. Sitompul dalam syerina (2008 : 5-6). Dengan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak :

1. Formulasi (formulation)

Formulasi menyangkut kegiatan yang berfungsi merumuskan tujuan dan ukuran dari aplikasi berbasis *web* serta menentukan batasan sistem.

2. Perencanaan (*planning*)

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menghitung biaya proyek pembuatan aplikasi berbasis *web*, jumlah pengembang, waktu

pengembangan, evaluasi resiko pengembangan, dan mendefinisikan jadwal pengembangan untuk versi selanjutnya (jika diperluakan).

3. Analisis (analysis)

Analisis yang digunakan yaitu:

a. Analisis isi informasi

Mengidentifikasi isi yang ditampilkan pada aplikasi berbasis *web* ini. isi informasi berupa teks, grafik, audio, maupun video.

b. Analisis interaksi

Analisis ini menunjukan hubungan antara web dengan pengguna.

c. Analisis fungsional

Analisis tentang proses bagaimana aplikasi berbasis *web* ini akan menampilkan informasi.

d. Analisis konfigurasi

Konfigurasi yang digunakan pada aplikasi berbasis *web*, *internet*, *intranet*, atau *extranet*. Selain itu, analisis ini juga meliputi relasi database dengan *web* jika diperlukan.

4. Rekayasa (engineering)

Terdapat dua pekerjaan yang dilakukan secara paralel, yaitu desain isi informasi dan desain arsitektur *web*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Rancang Bangun

Menurut Hasan (2006: 14) Rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan. Rancang Bangun berawal dari kata desain yang artinya perancangan, rancang, desain, bangun. Sedangkan merancang artinya mengatur, mengerjakan atau melakukan sesuatu dan perancangan artinya proses, cara, pembuatan merancang. Dapat disimpulkan arti kata desain adalah proses, cara, pembuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun merupakan tahapan-tahapan untuk menghasilkan sebuah hasil yang diinginkan dengan cara membuat dan mendesain objek yang diinginkan melalui beberapa proses.

2.2. Website

Website adalah alamat atau lokasi di dalam internet suatu halaman web, umumnya membuat dokumen HTML, dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks bahkan gambar yang bergeerak atau dengan kata lain website merupakan layanan penyedia informasi di internet berbasis grafis dan bisa juga disebut sebagai sistem pada internet yang memungkinkan siapapun untuk berada 24 jam/hari internet (Pardosi, mico. 2002 : 2).

2.3. Internet

Menurut Sutarman (2007: 4) *Internet* berasal dari kata *interconnection networking* yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe komputer yang mambentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, wireless, dan lainnya.

2.4. Apache

Menurut Imansyah (2003 : 3) untuk menjalankan *PHP* dan *MySQL* dibutuhkan *web server*. *Web server* yang dikenal juga dengan istilah HTTPD (*Hypertext Transfer Protokol Deamon*) atau *HTTP server* adalah *serivice* yang bekerja untuk melayani *request* dari *HTTP clien* (*web Browser*) ke komputer *server*. *PHP* dan *MySQL*, adalah *Apache*. seperti halnya *PHP* dan *MySQL*, *Apache* juga dikembangkan oleh komunitas *open source* di *internet*. Saat ini *apache* merupakan *web server* yang paling populer. Berdasarkan hasil penelitian *Neteraft Web Server* pada tahun 2002, 63 % *website* di dunia menggunakan *apache* sebagai *web server*.

2.5. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML (Hypertext Markup Language) adalah standart informasi yang berbasis hypertext yang dipakai pada web. Berdasarkan standar inilah web browser bisa memahami isi suatu dokumen yang berasal dari web server. HTML bekerja dengan menggunakan HTTP (Hypertext Protokol), yaitu protokol

komunikasi yang memungkinkan *web server* berkomunikasi dengan *web browser*. (Abdul Kadir, 2004 : 12).

2.6. *XAMPP*

XAMPP merupakan paket aplikasi yang memudahkan dalam menginstal modul PHP, Apache web server, dan MySQL database. XAMPP merupakan paket gratis dan tersedia untuk platform Linux, Windows, MacOS, dan Solaris (Wibowo, 2007: 15).

2.7. Hyper Text Preprocessor (PHP)

Menurut dokumen resmi PHP, PHP singkatan dari PHP Hypertext preprocessor. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server hasilnya yang dikirimkan ke kliaen, tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk web dinamis, artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, menampilkan isi database kedalam halaman web. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion, ataupun Pearl. Pada awalnya PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan web server seperti PWS (Personal Web Server), IIS (Internet Information Server), dan Xitami (Abdul Kadir, 2003: 1).

2.8. *MySQL*

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat dikenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai dasar untuk mengakses databasenya.

MySQL termasuk jenis RDBMS (Relation Database Management System). Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom (Abdul kadir, 2003 : 353).

2.9. Adobe Dreamweaver CS4

Adobe Dreamweaver CS4 adalah sebuah XTML editor profesional untuk mendesain web secara visual mengolah situs atau halaman web. Saat ini terdapat software dari kelompok adobe yang berlakunya banyak digunakan untuk mendesain sebuah web. Versi terbaru, adobe dreamweaver CS4, memiliki beberapa kemampuan bukan hanya sebagai software untuk mendesain web, tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web, antara lain : JSP, PHP, ASP, XML, dan ColdFusion (Elcom, 2009 : 1).

2.10. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) sebagai alat utama dalam analisis dan perancangan sistem. UML merupakan alat yang sangat sesuai dengan paradigma pemrograman berorientasi objek sebab konsep dasarnya adalah memodelkan kelas-kelas (beserta atribut serta operasi di dalamnya) bersamaan dengan relasirelasi yang terjadi antar kelas yang bersangkutan (Nugroho, 2005:2).

Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk melakukan analisis masalah dan melakukan perancangan-perancangan dan implementasi perangkat lunak yang akan kita kembangkan (Nugroho, 2005:4).

UML juga menyediakan 9 jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya, statis atau dinamis (Nugroho, 2005:19). Namun pada penellitian ini hanya digunakan 3 diagram yaitu:

1. Use Case Diagram

Diagram *use case* memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadadi antara aktor-aktor dengan *use case-use case* dalam sistem.

Berikut adalah elemen-elemen dalam *Use Case*:

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram* (Nugroho, 2005:59)

Nama dan Simbol	Keterangan
	Actor merupakan pemain atau
<u> </u>	pengguna sistem yang
	memperlihatkan himpunan atau
Actor	sesuatu yang berinteraksi dengan
	sistem yang akan dikembangkan.
	Menspesifikasiakan fungsi dari
UseCase	suatu sistem.
Use Case	
	Merupakan batasan sistem yang
	membatasi sistem dan pengguna
G . D .	
System Boundary	
«uses»	Menunjukkan suatu kejadian atau
r	perilaku dalam <i>uses case</i> diagram.
	UseCase Use Case System Boundary

Sumber : (Nugroho, 2005:59)

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Diagram ini juga dapat digantikan dengan sejumlah teks. Namun, penggunaan teks kadang terlalu sulit dipahami, terutama jika aliran-aliran event berbelit-belit dan memiliki banyak alternatif. Dalam hal yang terakhir ini, seringkali activity diagram yang bersifat grafis, lebih mudah dimengerti.

Berikut adalah elemen-elemen dalam Activity Diagram:

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

No	Nama dan Simbol	Keterangan
1.	Start	Mendeskripsikan suatu tindakan sebelum aktivitas dimasukkan.
2.	Arus Kegiatan	Mendeskripsikan kemana aliran kegiatan.
	Titus ikogiatan	M. 1.1: 1
3.		Mendeskripsikan tentang suatu tindakan, aktivitas, proses,
	Proses / Kegiatan	kegiatan
		Mendeskripsikan tentang suatu
4.		tindakan untuk menghasilkan keputusan.

Sumber : (Nugroho, 2005:61)

3. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah class yangmenggambarkan struktur dan penjelasan class, paket,dan objek serta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Class diagram juga menjelaskan hubungan antar class dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar mereka saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan. Class juga memiliki 3 area pokok (utama) yaitu : nama,atribut,dan operasi. Nama berfungsi untuk member identitas pada sebuah kelas, atribut fungsinya adalah untuk member karakteristik pada data yang dimiliki suatu objek di dalam kelas, sedangkan operasi fungsinya adalah memberikan sebuah fungsi ke sebuah objek .Dalam mendefinisikan metode yang ada di dalam kelas harus diperhatikan yang namanya Cohesion dan Coupling, Cohesion adalah ukuran keterkaitan sebuah instruksi di sebuah metode, Coupling adalah ukuran keterkaitan antar metode. Di dalam class diagram terdapat hubungan antar kelas secara konseptual, yang disebut Relasi antar Class, di UML disediakan macam-macam relasi antar Class, diantaranya: Asosiasi (Hubungan statis antar kelas), Agregasi (hubungan dari keseluruhan objek), Generalisasi (relasi beberapa subkelas ke super kelas), Dependency (keterhubungan tiap kelas.)

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

No	Nama dan simbol	Keterangan
	Class	Class adalah blok - blok pembangun pada
1	Nama class + atribut	pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas

	+ atribut	adalah bagian nama dari class. Bagian
	+ atribut	tengah mendefinisikan property/atribut
	+ method	class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.
	- Method	
2		Sebuah asosiasi merupakan sebuah
		relationship paling umum antara 2 class
		dan dilambangkan oleh sebuah garis yang
		menghubungkan antara 2 class. Garis ini
		bisa melambangkan tipe-tipe relationship
		dan juga dapat menampilkan hukum-
	Assocition	hukum multiplisitas pada sebuah
	1n Owned by 1	relationship. (Contoh: One-to-one, one-to-
		many, many-to-many).
3		Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri
		dan harus merupakan bagian dari <i>class</i>
		yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki
		relasi Composition terhadap class tempat
	Composition	dia bergantung tersebut. Sebuah
	♦	relationship composition digambarkan
		sebagai garis dengan ujung berbentuk
		jajaran genjang berisi/solid.
4		Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan
		class yang lain. Hal ini disebut

	Dependency	dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang
4	menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.	
5	Aggregation	Aggregation mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi

(Sumber: Nugroho, 2005) Rational Rose Untuk Permodelan Berorientasi Objek.

2.11. Outbound

Pada awalnya metode outbound merupakan metode yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan belajar manusia dengan berinteraksi dengan alam. Oleh karenanya muncul pengertian outbound sebagai suatu kegiatan belajar yang dilakukan di alam terbuka. Pengertian yang muncul dari berbagai tokoh kemudian menambahkan bahwa tujuan outbound tidak hanya mengefektifkan pencapaian materi belajar namun juga mengembangkan berbagai karakter yang diharapkan muncul dalam proses outbound itu sendiri. Berikut merupakan uraian berbagai tokoh dan kemudian akan disimpulkan dalam pengertian yang dibutuhkan dalam penelitian ini:

Outbound berasal dari kata Out of Boundaries yang artinya pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda dari biasanya. Outbound adalah kegiatan di alam terbuka. Outbound juga dapat memacu semangat

belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. *Outbound* sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh sebuah tim dan dibantu oleh instruktur. Program-program pada *Outbound Management Training* merupakan program-program berupa aktifitas atau kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek seperti: *leadership, communication skills, planning, change management, delegation, teamwork,* dan *motivation* (Taufik, 2010).

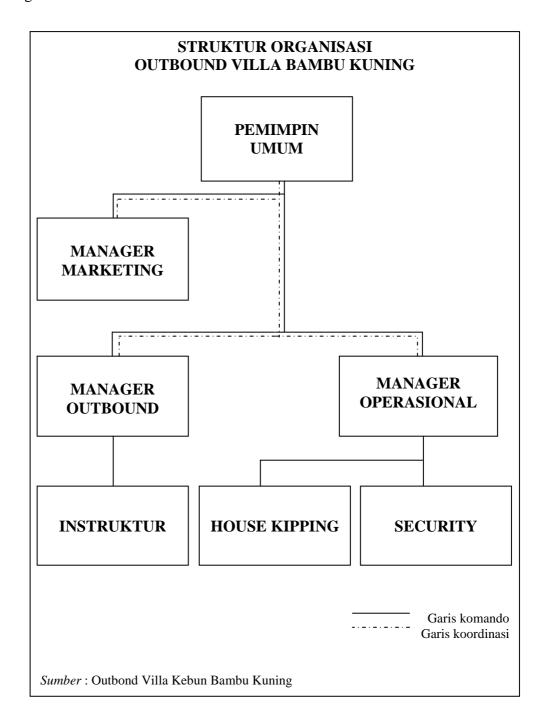
2.12. Sejarah Singkat Outbound Villa Kebun Bambu Kuning

Villa Bambu Kuning Outbound & Paintball merupakan sarana liburan bagi perusahaan atau keluarga yang berlokasi di Jalan Harun Sohar Kelurahan Kebun Bunga, Palembang. Tempat ini sudah ada sejak tahun 2006, tapi mulai dikelola secara profesional sejak tahun 2009 dengan kegiatan pertama yang dilaksanankan yaitu Outbound Management Training Bank BCA divisi kartu kredit cabang Palembang. Hingga saat ini telah banyak perusahaan-perusahaan besar yang telah melakukan kegiatan serupa ditempat ini. Tempat yang nyaman nan asri dengan luas sekitar 5.000 meter persegi ini bisa menjadi salah satu alternatif tempat berlibur di Kota Palembang. Suasananya yang sangat asri plus 2 buah pondok beratap daun dan berdinding anyaman bambu benar- benar menambah kenyamanan para tamu. Pastinya, suasana seperti ini tidak akan ditemukan di tempat lain khususnya di Kota Pempek ini. Selain lokasinya yang tak jauh dari Bandara SMB II, fasilitas yang dimiliki Villa Bambu Kuning benar-benar komplit. Di sini pengunjung bisa mencoba berbagai macam permainan yang

sangat memacu adrenalin tentunya dengan system pengamanan yang mumpuni. Bahkan para pengunjung bakal didampingi instruktur-instruktur yang sangat handal dan berpengalaman. Misalnya, permainan Paintball merupakan permainan adu strategi dengan wahana tempur dan properti yang didesain khusus sangat mirip dengan kondisi dan situasi perang sebenarnya. Rope Instalasi permainan yang benar-benar memerlukan keberanian. Peserta 'dipaksa' untuk mengatasi rasa takut yang dirasakan. Sebagai salah satu wahana outbound dan provider profesional kami memiliki visi dan misi menciptakan Sumber daya Manusia yang berkualitas di bidangnya membentuk karakter dan memodifikasi perilaku melalui program pelatihan di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip experiential learning (Belajar Melalui Pengalaman Langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Prinsip experiental leaning ini cukup ampuh mengubah perilaku serta meningkatkan kinerja dan sumber daya manusia. Kini Villa Bambu Kuning sedang mempersiapkan ATV track dan berbagai macam permainan yang bersifat mendidik dan menambah pengetahuan yang pada akhirnya bisa diterapkan dalam kehidupan sehara-hari. Satu lagi kelebihan Villa Bambu Kuning yang tidak dimiliki tempat lain, yakni kebun binatang mini. Tempat ini diyakini bakal membuat pengunjung bakal berada di Vila Bambu Kuning.

2.13. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah kerangka yang menggambarkan secara keseluruhan dari unit kerja, pembagian tugas yang dapat memberikan gambaran nyata mengenai hubungan fungsional antara satu bagian dengan bagian yang lain didalam suatu organisasi. Struktur organisasi biasanya disesuaikan dengan bentuk organisasi yang bertanggung jawab untuk kegiatan organisasi tertentu yang akan digunakan. Adapun struktur organisasi outbond villa bambu kuning adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. struktur organisasi outbound villa kebun bambu kuning

2.13.1. Uraian Tugas

Tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian pada outbound villa kebun bambu kuning adalah sebagai berikut :

1. Pimpinan Umum

- a. Sebagai pimpinan perusahaan
- b. Mengawasi dan mengkoordinasi seluruh kegiatan

2. Manager marketing

- a. Menyusun program dan strategi pemasaran
- b. Pengolah keuangan perusahaan
- c. Pengolahan administrasi perusahaan
- d. Membantu dan meningkatkan promosi dan pendapatan perusahaan

3. Manager outbound

- a. Membantu pelaksanaan keagiatan perusahaan
- b. Menyusun program outbound
- c. Menyusun pembagian tugas instruktur
- d. Mengkoordinir kegiatan pemeliharaan sarana dan prasarana
- e. Melakukan kegiatan peningkatan daya guna outbound

4. Manager operasional

- a. Mengkoordinir kegiatan pemeliharaan sarana dan prasarana
- b. Merencanakan progam kerja hubungan setiap program
- c. Pengadaan kelengkapan administrasi dan peralatan outbound

5. Instruktur

- a. Melaksanakan program outbound
- b. Melakukan pemeliharaan sarana dan prasarana

- c. Melaporkan hasil kegiatan
- 6. House kipping
 - a. Mencatat segala perlengkapan perusahaan yang ada
 - b. Melaporkan kelengkapan perlengkapan perusahaan
 - c. Melakukan pemeliharaan perlengkapan
- 7. Security
 - a. Melakukan pengamanan perusahaan

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Formulasi (Formulation)

Pada tahapan ini, pengnembangan sistem membat suatu rumusan (formula) dari data-data yang dikumpulkan dengan tetap mengacu pada landasan teoritis dan segera membuat kerangka kerja untuk tahapan selanjutnya. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tahapn ini adalah :

a. Tujuan Informatif

Dalam hal ini penulis ingin memberikan sebuah bentuk informasi kepada pengunjung agar pengunjung mendapatkan informasi yang cepat dan akurat tentang Outbond Villa Kebun Bambu Kuning Palembang.

b. Tujuan Fungsional

Fungsi disini dengan adanya *website* ini para pengunjung dapat langsung mendaftarkan diri secara *online* dan melakukan pemesanan permainan outbond.

3.2. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini penulis selalu berkoordinasi dengan pembimbing mengenai perkembangan maupun hambatan sehingga berbagai kendala dan persoalan yang dihadapi dapat diatasi, serta menerapkan masukan-masukan yang diberikan oleh pembimbing terhadap *website* yang akan dibangun. Adapun dalam tahapan ini penulis melakukan perencanaan pengembangan yaitu

dengan cara mengumpulkan data-data dari perusahaan sebagai data mentah. Data mentah tersebut nantinya akan dikelola sehingga menjadi informasi yang berguna dan bermanfaat bagi pengunjung.

3.3. Analisis (Analysis)

Keberadaan sebuah website memegang peran penting bagi kesuksesan terlebih lagi dalam kaitannya dengan aktifitas promosi yang akan dilakukan. Sukses tersebut tidak terlepas dari bagaimana website tersebut dikelola dan dikembangkan dengan baik baik dari segi kemudahan dan kecepatan dalam pengolahan informasi. Saat ini masih banyak lembaga yang mengalami kendala dalam hal mempromosikan atau menginformasikan produk mereka baik dalam bentuk barang maupun jasa adanya permasalahan ini menjadikan Outbond Villa Kebun Bambu Kuning Palembang mencari solusi untuk mengatasi hal tesebut yaitu dengan menerapkan suatu aplikasi Content Management System (CMS) yaitu aura dalam pembuatan website dimana nantinya diharapkan dapat mengatasi informasi yang berubah – ubah dengan mudah dan cepat.

3.3.1 Analisis Kebutuhan

Objek yang diteliti tentang perancangan sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web*. Sebagai media informasi mengenai *Outbond* Villa Bambu Kuning untuk membantu proses publikasi yang berguna untuk promosi perusahaan.

Kebutuhan *hardware* dan *software* yang digunakan dalam perancangan sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web* yaitu:

1. Hardware:

- c. Processor Intel Core 2 Duo
- d. RAM 1 GB, Hardisk 80 GB

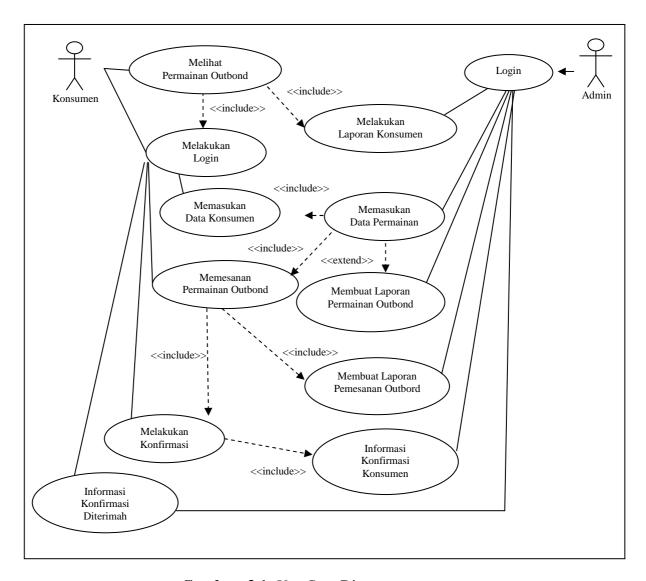
2. Software:

- e. *Microsoft Windows XP* atau sesuai dengan kebutuhan.
- f. Apache Web Server Version 2.2.3
- g. PHP Script Language Version 5.1.6
- h. MySQL Database Version 5.0.41

3.2.2 Analisis interaksi

1. Use Case Diagram

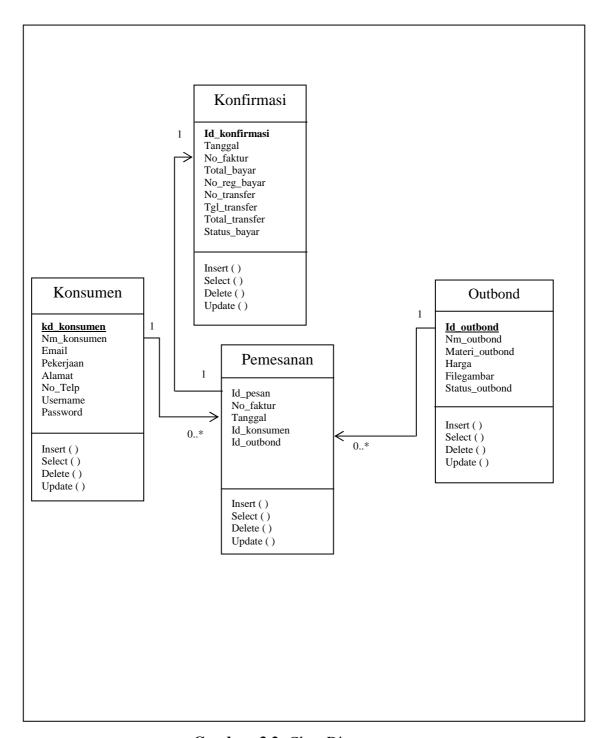
Use case Diagram (UCD) menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh perancangan sistem outbond dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis web yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

2. Class Diagram

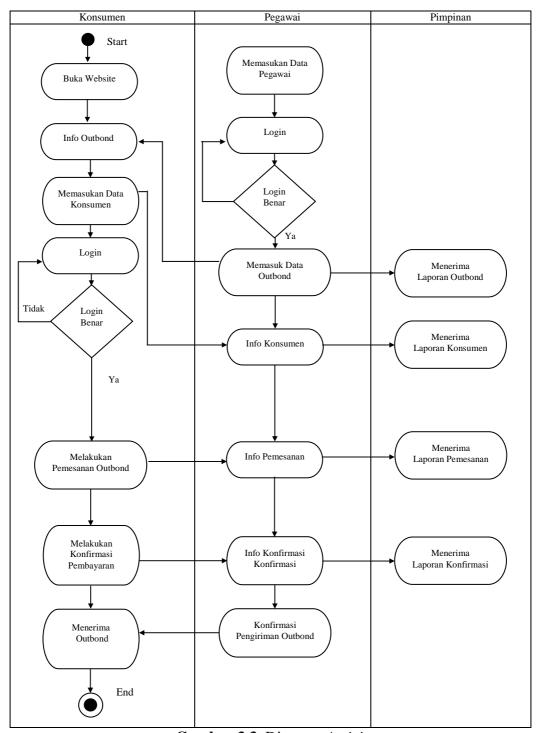
Class diagram perancangan sistem outbond dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis web seperti dibawah ini.



Gambar 3.2 Class Diagram

3. Diagram Activity

Diagram activity perancangan sistem outbond dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis web seperti dibawah ini.



Gambar 3.3 Diagram Activity

3.4. Rekayasa (Engineering)

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan adanya rancangan yang tepat akan menghasilkan sistem yang stabil dan mudah dikembangkan dimasa mendatang. Perancangan yang kurang baik akan mengakibatkan sistem yang akan dibanombak total atau sistem yang dibangun akan sangat berlebihan dari kebutuhan yang diperlukan.

3.4.1. Perancangan Tabel

Rancangan tabel pada sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web* terdiri dari tabel pegawai, tabel konsumen, tabel *outbond*, tabel pemesanan, tabel konfirmasi.

a. Tabel Konsumen.

Tabel konsumen terdiri dari delapan (8) *field* yaitu id_konsumen sebagai primary key, nm_konsumen, email, alamat, no_telp, *username* dan *password*.

Tabel 3.1 Rancangan Konsumen

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	<u>Id_konsumen</u>	Integer	8	ID_konsumen (*)
2.	Nm_konsumen	Varchar	25	Nama Konsumen
3.	Email	Varchar	35	Email
4.	Pekerjaan	Varchar	25	Pekerjaan
5.	Alamat	Varchar	50	Alamat
6.	No_Telp	Varchar	15	Nomor Telepon
7.	Username	Varchar	30	Username
8.	Password	Varchar	30	Password

Keterangan : (*) = Primary Key

b. Tabel Outbond

Tabel *outbond* terdiri dari enam (6) *field* yaitu id_*outbond* sebagai primary key, nm_*outbond*, jns_*outbond*, harga, file_gambar dan status_*outbond*.

Tabel 3.2 Rancangan Outbond

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kd_outbond	Integer	8	Kode Outbond (*)
2.	Nm_outbond	Varchar	25	Nama Outbond
3.	Materi_outbond	Text	25	Materi Outbond
4.	Harga	Double	25	Harga
5.	File_gambar	Varchar	50	File Gambar
6.	Status_outbond	Varchar	25	Status Outbond

Keterangan : (*) = Primary Key

c. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan terdiri dari sebelas (6) *field* yaitu id_pesan, tanggal, id_konsumen, id_*outbond* dan jumlah.

Tabel 3.3 Rancangan Pemesanan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_pesan	Integer	8	ID Pesan
2.	No_faktur	Varchar	15	No Faktur
3.	Tanggal	Date	-	Tanggal
4.	Id_konsumen	Integer	8	Id Konsumen
5.	Id_outbond	Integer	8	Id Outbond

Keterangan : (*) = Primary Key

d. Tabel Konfirmasi

Tabel konfirmasi terdiri dari sebelas (12) *field* yaitu id_konfirmasi, tanggal, no_faktur, total_bayar, no_reg_bayar, nm_reg, nm_bank, no_transfer, tgl_transfer, status_bayar dn status_kirim.

Tabel 3.5 Rancangan Konfirmasi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_konfirmasi	Integer	8	Id Konfirmasi
2.	Tanggal	Date	-	Tanggal
3.	No_faktur	Varchar	15	No Faktur
4.	Total_bayar	Integer	8	Total Bayar
5.	No_reg_bayar	Varchar	25	Nomor Rekening Bayar
6.	Nm_pengirim	Varchar	35	Nama Pengirim
7.	Nm_bank	Varchar	35	Nama Bank
8.	No_transfer	Varchar	15	Nomor Transfer
9.	Tgl_transfer	Date	-	Tgl_transfer
10.	Total_transfer	Integer	8	Total Transfer
11.	Status_bayar	Varchar	50	Status Bayar
12.	Status_kirim	Varchar	50	Status Kirim

Keterangan : (*) = Primary Key

d. Tabel Pegawai

Tabel admin terdiri dari tiga (3) field yaitu id_login, username, password.

Tabel 3.4 Rancangan Pegawai

No	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_pegawai	Integer	8	Id Pegawai (*)
2.	Nm_pegawai	Varchar	25	Nama Pegawai
3.	Username	Varchar	50	Username
4.	Password	Varchar	50	Password

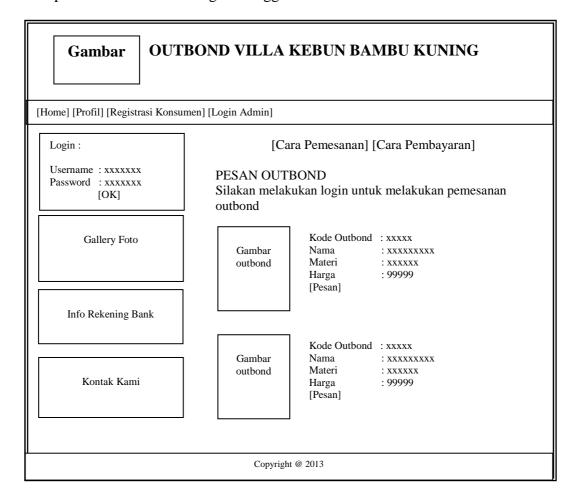
Keterangan : (*) = Primary Key

3.4.2. Desain Menu Aplikasi

Sebelum mentrejemahkan perangkat lunak yang akan dibangun kedalam aplikasi pemrograman, penulis terlebih dahulu merancang tampilan perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun rancangan perangkat lunak yang akan penulis buat adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Halaman Home

Rancangan halaman *home* merupakan rancangan pertama untuk *website* dan pemesanan *outbond* dengan menggunakan *PHP*.



Gambar 3.4 Rancangan Home

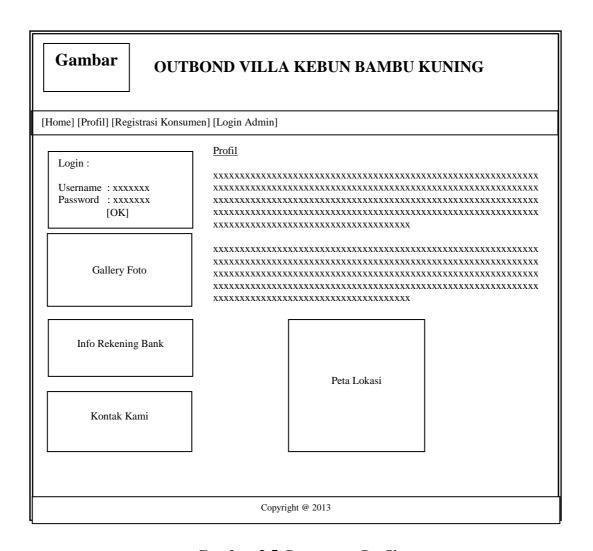
Pada layar teratas terdapat nama *outbond* villa kebun bambu kuning dan nama dibawahnya terdapat menu *home*, profil, kontak kami, registrasi konsumen, pesan *outbond* dan khusus admin, terdapat juga gambar yang di animasi dari animasi *flash*, adapun menu pilihan, yaitu:

a. *Link Home*, berfungsi menampilkan tampilan utama dari situs *outbond* villa kebun bambu kuning.

- b. *Link* Profil, berfungsi menampilkan informasi tentang profil *outbond* villa kebun bambu kuning.
- c. *Link* Registrasi konsumen, berfungsi untuk halaman registrasi konsumen yang baru pada *outbond* villa kebun bambu kuning.
- d. *Link* pesan *outbond*, berfungsi untuk pemesanan *outbond* yang di inginkan oleh konsumen pada situs *outbond* villa kebun bambu kuning.
- e. *Link* khusus admin, berfungsi untuk menampilkan halaman khusus admin, yang mana funsi halaman admin adalah untuk memperbaiki data yang ada pada situs *outbond* villa kebun bambu kuning.

2. Rancangan Halaman Profil

Rancangan halaman profil merupakan rancangan halaman yang isinya tentang profil *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini, yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.



Gambar 3.5 Rancangan Profil

3. Rancangan Halaman Registrasi Konsumen

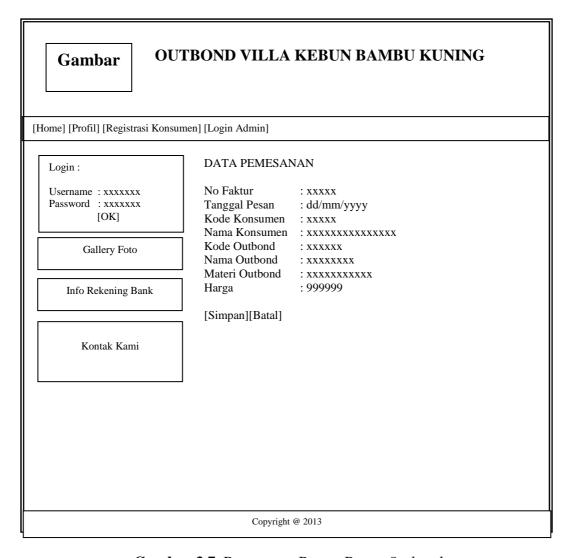
Rancangan halaman registrasi konsumen merupakan rancangan halaman yang isinya tentang registrasi konsumen *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini, yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.



Gambar 3.6 Rancangan Registrasi Konsumen

4. Rancangan Halaman Proses Pesan Outbond

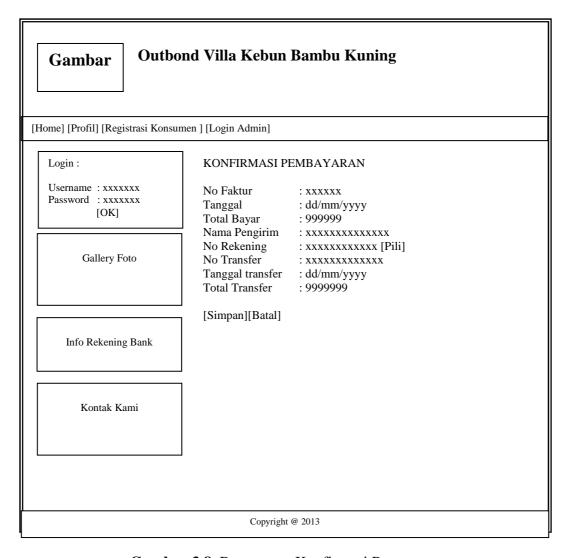
Rancangan halaman proses pesan *outbond* akan menampilkan halaman pesan *outbond* pada *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini, yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.



Gambar 3.7 Rancangan Proses Pesan Outbond

5. Rancangan Halaman Konfirmasi Pemesanan

Penggunaan dari rancangan halaman konfirmasi pemesanan, jika diklik *link* konfirmasi pesan maka akan menampilkan halaman konfirmasi pemesanan pada *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini, yang yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.



Gambar 3.8 Rancangan Konfirmasi Pemesanan

6. Rancangan Halaman Login Admin

Rancangan halaman login admin merupakan halaman admin yang berfungsi untuk masuk kehalaman menu utama bila *username* dan *password* benar. Jika pengisian *username* dan *password* salah dengan ketentuan *database* maka *login* tidak berhasil dan masih tetap di halaman depan *login*.

Gambar 3.9 Rancangan Login Admin

7. Rancangan Halaman Konsumen

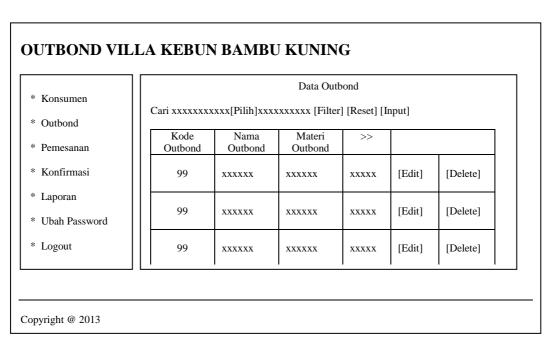
Rancangan halaman konsumen menampilkan data untuk melihat data konsumen, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini.

* Konsumen	Data Konsume	en				
* Outbond * Pemesanan	Cari xxxxxxxx	xxx[Pilih]xxxx	xxxxxx [Filter	r] [Reset] [I	input]	
* Konfirmasi	Kode Konsumen	Nama Konsumen	Alamat	>>		
* Laporan * Ubah Password	99	xxxxxx	xxxxxx	xxxxx	[Edit]	[Delete]
* Logout	99	xxxxxx	xxxxxx	xxxxx	[Edit]	[Delete]
	99	xxxxxx	xxxxxx	xxxxx	[Edit]	[Delete]

Gambar 3.10 Rancangan Konsumen

8. Rancangan Halaman Outbond

Rancangan halaman *outbond* menampilkan data untuk melihat data *outbond* yang ada di Villa Kebun Bambu Kuning, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Outbond

9. Rancangan Halaman Pemesanan

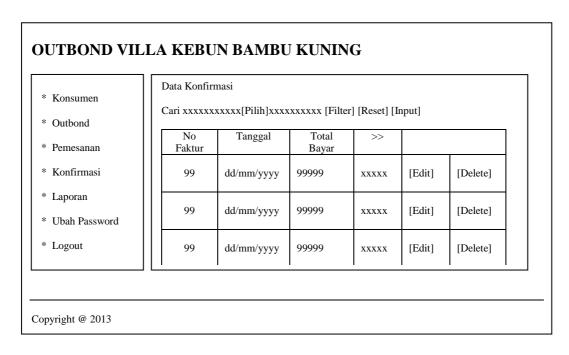
Rancangan halaman pemesanan menampilkan data untuk melihat data pemesanan, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini.

OUTBOND VILLA KEBUN BAMBU KUNING Data Pemesanan * Konsumen Cari xxxxxxxxxx[Pilih]xxxxxxxxxx [Filter] [Reset] [Input] * Outbond No Faktur Kode Tanggal * Pemesanan Konsumen Pesan Konfirmasi 99 [Edit] dd/mm/yyyy [Delete] xxxxxx XXXX * Laporan [Edit] 99 dd/mm/yyyy [Delete] xxxxxxXXXX * Ubah Password * Logout [Edit] 99 xxxxxx [Delete] dd/mm/yyyy XXXX Copyright @ 2013

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Pemesanan

10. Rancangan Halaman Konfirmasi

Rancangan halaman konfirmasi menampilkan data untuk melihat data konfirmasi, bentuk desainnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.13 Rancangan Konfirmasi

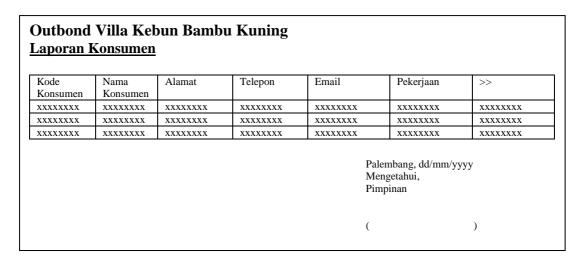
11. Rancangan Halaman Laporan

Jika diklik link input

Outbond Laporan Motor Pemesanan [Cetak] Konfirmasi Laporan Pemesanan Per-Periode	
Laporan Pemesanan Per-Periode	
Tanggal dd/mm/yyyy s/d dd/mm/yyyy Ubah Password [Cetak]	
Logout Laporan Konfirmasi Per-Periode Tanggal dd/mm/yyyy s/d dd/mm/yyyy [Cetak]	

12. Rancangan Halaman Laporan Konsumen

Rancangan halaman laporan konsumen merupakan informasi tentang data konsumen pada outbond villa kebun bambu kuning.



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Laporan Konsumen 13. Rancangan Halaman Laporan Outbond

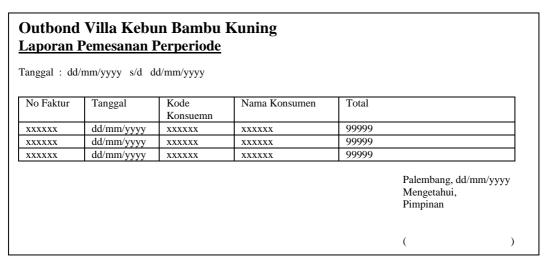
Fungsi dari rancangan halaman laporan outbond merupakan informasi tentang data outbond pada outbond villa kebun bambu kuning.

Outbond Villa Kebun Bambu Kuning Laporan Outbond Kode Nama Outbond Materi Outbond Harga Outbond XXXXXXX xxxxxxx XXXX XXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX XXXX XXXXXX xxxxxxxx xxxxxxxx Xxxx Palembang, dd/mm/yyyy Mengetahui, Pimpinan ()

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Laporan Outbond

14. Rancangan Halaman Laporan Pemesanan Perperiode

Pemanggilan rancangan halaman laporan pemesanan perperiode untuk pemesanan perperiode pada outbond villa kebun bambu kuning.



Gambar 3.16 Rancangan Halaman Laporan Pemesanan Perperiode

15. Rancangan Halaman Laporan Konfirmasi Perperiode

Untuk membuka rancangan halaman laporan konfirmasi perperiode merupakan informasi tentang data pemesanan perperiode pada outbond villa kebun bambu kuning.

Outbond Villa Kebun Bambu Kuning <u>Laporan Konfirmasi Perperiode</u>

Tanggal : dd/mm/yyyy s/d dd/mm/yyyy

Id	Tanggal	No Faktur	Total Bayar	No.	No	Tanggal	Total
Konfirmasi				Rekening	Transfer	Transfer	Transfer
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXX	dd/mm/yyyy	99999	99999	99999	99999
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXX	dd/mm/yyyy	99999	99999	99999	99999
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXX	dd/mm/yyyy	99999	99999	99999	99999

Palembang, dd/mm/yyyy Mengetahui, Pimpinan

(

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Laporan Konfirmasi Perperiode

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

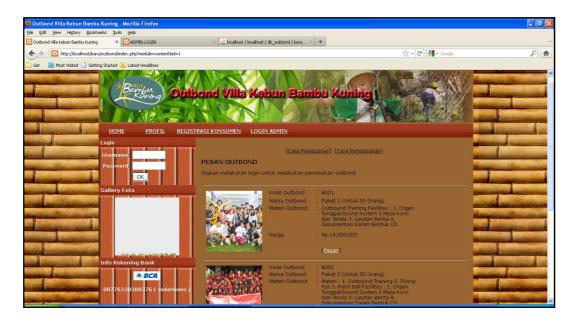
Menjalankan perancangan sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web* ini secara langsung harus mempunyai *server web local* yaitu *apace*, *Web* ini mempunyai halaman utama atau halaman depan yaitu halaman *index* yang berfungsi sebagai halaman utama secara otomatis pada saat *web* ini diakses. Pada bab ini terdapat halaman-halaman lain yang dapat saling berhubungan satu sama lain.

4.2 Pembahasan

Langkah pertama untuk mengaktifkan halaman utama terlebih dahulu kita membuka *mozilla firefox* untuk mengaktifkan halaman utama. Setelah *mozilla firefox* diaktifkan maka kita masukan alamat halaman utama di kotak address yang terdapat di *mozilla firefox* yaitu http://localhost/outbond. Hasil dari pembuatan *website* ini adalah halaman-halaman informasi yang nantinya dijalankan dengan menggunakan *browser*.

1. Halaman Home

Halaman *home* merupakan halaman pertama untuk *website* dan pemesanan *outbond* dengan menggunakan *PHP*.



Gambar 3.4 Halaman Home

2. Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang isinya tentang profil *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk seperti gambar dibawah ini, yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.



Gambar 3.5 Halaman Profil

3. Halaman Registrasi Konsumen

Halaman registrasi konsumen merupakan halaman yang isinya tentang registrasi konsumen *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk seperti gambar dibawah ini, yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.



Gambar 3.6 Halaman Registrasi Konsumen

4. Halaman Proses Pesan Outbond

Halaman proses pesan *outbond* akan menampilkan halaman pesan *outbond* pada *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk seperti gambar dibawah ini, yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.

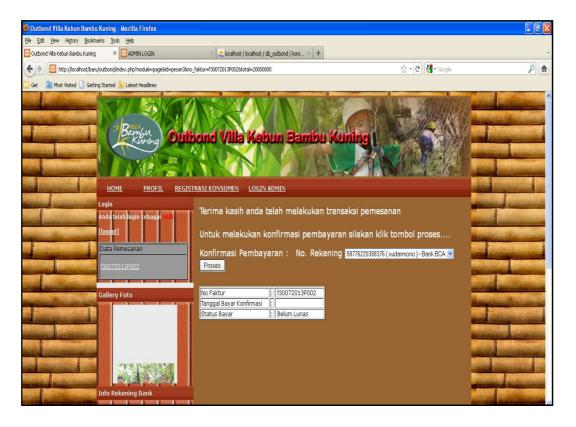


Gambar 3.7 Halaman Proses Pesan Outbond

Pada halaman proses pesan *outbond* terdapat no_faktur, tanggal pesan, kode konsumen, nama konsumen, kode *outbond*, nama outbond, materi *outbond* dan harga, terdapat tombol simpan untuk proses simpan data pesan *outbond* dan tombol batal untuk proses batal penyimpanan.

5. Halaman Konfirmasi Pemesanan

Penggunaan dari halaman konfirmasi pemesanan, jika diklik *link* konfirmasi pesan maka akan menampilkan halaman konfirmasi pemesanan pada *outbond* villa kebun bambu kuning, bentuk seperti gambar dibawah ini, yang yang terdiri *link home, link* profil, *link* registrasi konsumen, *link* login konsumen dan *link* login admin.

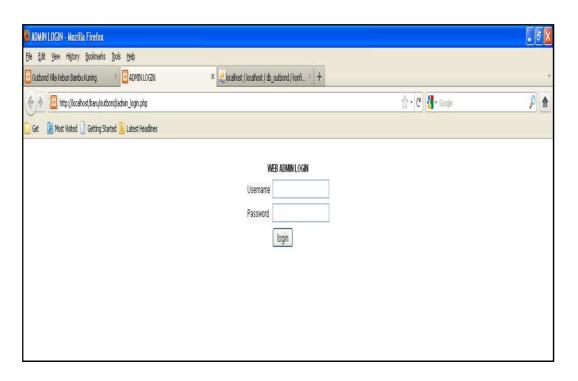


Gambar 3.8 Halaman Konfirmasi Pemesanan

Pada halaman konfirmasi pemesanan terdapat informasi untuk melakukan pembayaran pada no rekening, terdapat tombol proses. Sedangkan informasi konfirmasi dari admin terdapat informasi no faktur, tanggal bayar konfirmasi dan status bayar.

6. Halaman Login Admin

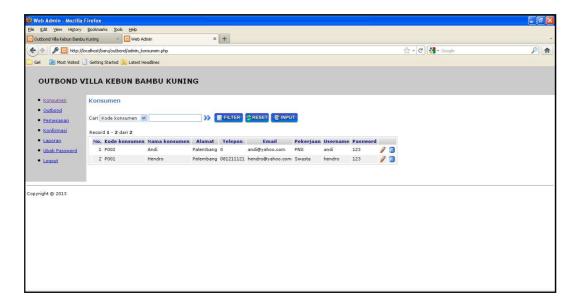
Halaman login admin merupakan halaman admin yang berfungsi untuk masuk kehalaman menu utama bila *username* dan *password* benar. Jika pengisian *username* dan *password* salah dengan ketentuan *database* maka *login* tidak berhasil dan masih tetap di halaman depan *login*.



Gambar 3.9 Halaman Login Admin

7. Halaman Konsumen

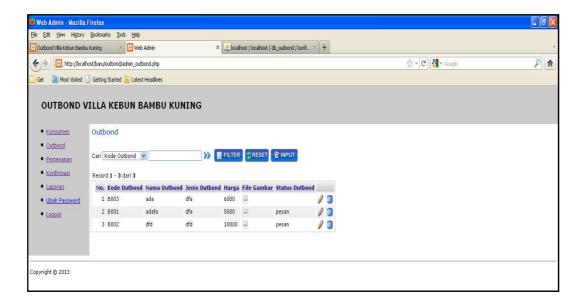
Halaman konsumen menampilkan data untuk melihat data konsumen, terdapat fasilitas pencarian dengan memilih kategori pencarian, tombol filter untuk proses pencarian, tombol reset untuk menampilkan semua data dan tombol input untuk memasukan data konsumen, terdapat *link* konsumen yang menampilkan informasi tentang data konsumen, *link outbond* yang menampilkan informasi tentang data *outbond*, *link* pemesanan yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* laporan yang menampilkan laporan, *link* ubah *password* untuk mengubah *password* dan *link logout*. bentuk seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.10 Halaman Konsumen

8. Halaman Outbond

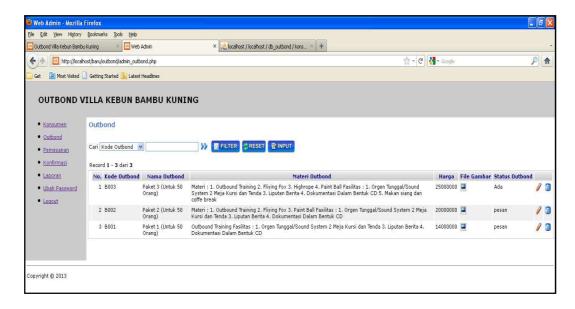
Halaman outbond menampilkan data untuk melihat data outbond, terdapat fasilitas pencarian dengan memilih kategori pencarian, tombol filter untuk proses pencarian, tombol reset untuk menampilkan semua data dan tombol input untuk memasukan data konsumen, terdapat *link* konsumen yang menampilkan informasi tentang data konsumen, *link outbond* yang menampilkan informasi tentang data *outbond*, *link* pemesanan yang menampilkan informasi tentang pemesanan, *link* konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* laporan yang menampilkan laporan, *link* ubah *password* untuk mengubah *password* dan *link logout*. bentuk seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.11 Halaman Outbond

9. Halaman Pemesanan

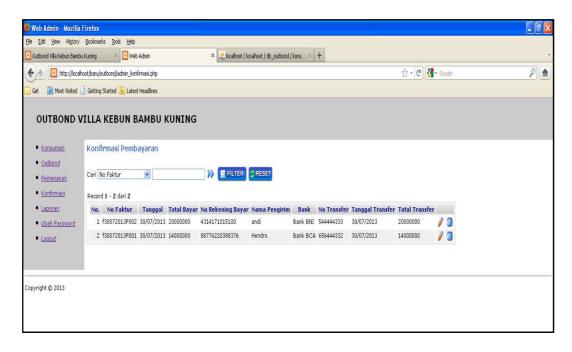
Halaman pemesanan menampilkan data untuk melihat data pemesanan, terdapat fasilitas pencarian dengan memilih kategori pencarian, tombol filter untuk proses pencarian, tombol reset untuk menampilkan semua data dan tombol input untuk memasukan data konsumen, terdapat *link* konsumen yang menampilkan informasi tentang data konsumen, *link outbond* yang menampilkan informasi tentang data *outbond*, *link* pemesanan yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* laporan yang menampilkan laporan, *link* ubah *password* untuk mengubah *password* dan *link logout*, bentuk seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.12 Halaman Pemesanan

10. Halaman Konfirmasi

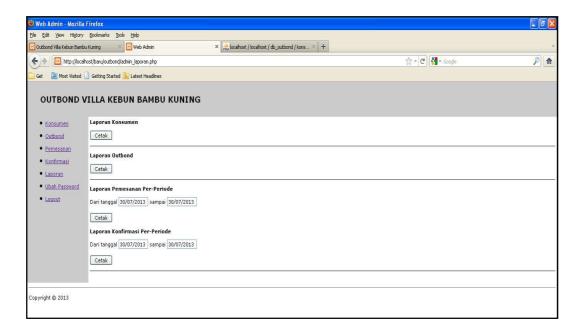
Halaman konfirmasi menampilkan data untuk melihat data konfirmasi, terdapat fasilitas pencarian dengan memilih kategori pencarian, tombol filter untuk proses pencarian, tombol reset untuk menampilkan semua data dan tombol input untuk memasukan data konfirmasi, terdapat *link* konsumen yang menampilkan informasi tentang data konsumen, *link outbond* yang menampilkan informasi tentang data *outbond*, *link* pemesanan yang menampilkan informasi tentang pemesanan, *link* konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* laporan yang menampilkan laporan, *link* ubah *password* untuk mengubah *password* dan *link logout*. bentuk seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.13 Halaman Konfirmasi

11. Halaman Laporan

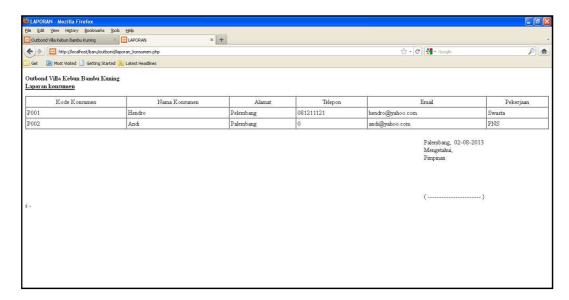
Halaman laporan menampilkan data untuk melihat data laporan, terdapat fasilitas tombol cetak, terdapat *link* konsumen yang menampilkan informasi tentang data konsumen, *link outbond* yang menampilkan informasi tentang data *outbond*, *link* pemesanan yang menampilkan informasi tentang pemesanan, *link* konfirmasi yang menampilkan informasi tentang data konfirmasi, *link* laporan yang menampilkan laporan, *link* ubah *password* untuk mengubah *password* dan *link logout*. bentuk seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.14 Halaman Laporan

12. Halaman Laporan Konsumen

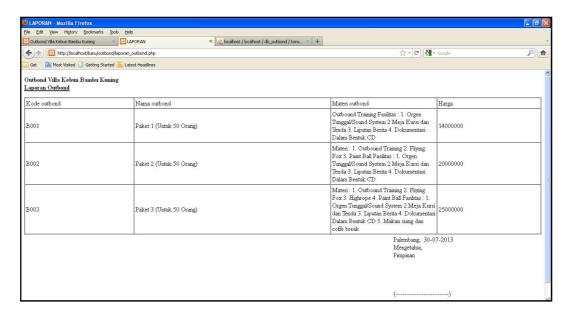
Halaman laporan pembeli merupakan informasi tentang data pembeli pada outbond villa kebun bambu kuning.



Gambar 3.15 Halaman Laporan Konsumen

13. Halaman Laporan Outbond

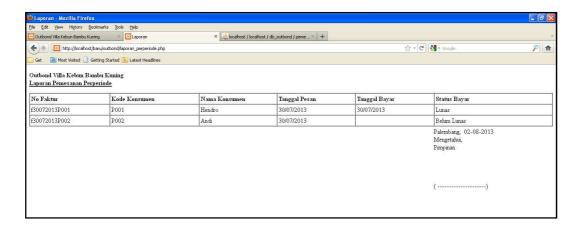
Fungsi dari halaman laporan outbond merupakan informasi tentang data outbond pada outbond villa kebun bambu kuning.



Gambar 3.16 Halaman Laporan Outbond

14. Halaman Laporan Pemesanan Perperiode

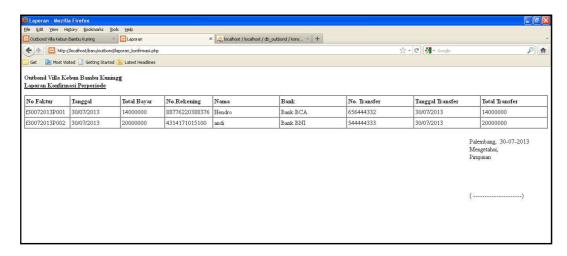
Pemanggilan halaman laporan pemesanan perperiode untuk pemesanan perperiode pada outbond villa kebun bambu kuning.



Gambar 3.17 Halaman Laporan Pemesanan Perperiode

15. Halaman Laporan Konfirmasi Perperiode

Untuk membuka halaman laporan konfirmasi perperiode merupakan informasi tentang data pemesanan perperiode pada outbond villa kebun bambu kuning.



Gambar 3.18 Halaman Laporan Konfirmasi Perperiode

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan sudah diuraikan dalam sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web*, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1. Menghasilkan sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web*.
- 2. Sistem *outbond* dan manajemen training pada Villa Kebun Bambu Kuning berupa *website* yang dapat memesan *outbond* dan melakukan konfirmasi pembayaran.

5.2 Saran

- 1. Diharapkan sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web* dapat digunakan secara optimal.
- 2. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka tidak menutup kemungkinan sistem *outbond* dan manajemen training pada villa kebun bambu kuning berbasis *web* dapat dikembangkan lagi dengan fasilitas-fasilitas yang belum ada pada perangkat lunak ini.
- Diharapkan dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi tentang outbound villa bambu kuning dengan transaksi menjadi lebih cepat, lebih mudah dan lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Imansyah, M. Chaerani, R 2003, mendesain dan mengelola website portal dengan PHP dan My SQL, Yogyakarta : D@takom.
- Kadir, A. 2008. Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP, Andi, yogyakarta.
- Nugroho, A. 2005. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek". Informatika: Bandung.
- Padorsi, M. 2002. Panduan merancang website dengan microsof frontpage XP.,
 Surabaya: Dua Selaras
- Sulistya, C 2009. Seri Belajar Kilat Adobe Dreamweaver CS4, Andi: yogyakarta.
- Sutarman. 2003. Membangun Aplikasi web dengan PHP dan MySQL.

 Yogyakarta: Graha Ilmu



UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG





PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama

: RANO KURNIAWAN

Nim

: 06142183

Judul

; Perancangan Sistem Outbond dan manajemen Training Pada Villa Kebun

Bambu Kuning Berbasis Web

Pembimbing I

: Alex Wijaya, S.Kom., M.IT

. No	Hari/Tanggəl	Keterangan	Paraf
Ī .	13/22/3	an gu I +11	6
2/	3/224	Lami Ben III	4
		- 16-us with	1
	(5/720	ace born	4
4.	2 12 1 1	Lilya Hara	1/,
		Portogo Goods Lengleypo Cogo	4
1	21/725	ace guy iv	- F



UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG





PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama

: RANO KURNIAWAN

Nim

: 05142183

Judul

; Perancangan Sistem Outbond dan manajemen Training Pada Villa Kebun

Bambu Kuning Berbasis Web

Pembimbing I

: Alex Wijaya, S.Kom., M.IT

. No	Hari/Tanggəl	Keterangan	Paraf
ī	13/22/3	an gu I +11	6
2	13/724	- 16 ws with	4
	15/720	1	1
		ace by	4
4	28/ 120 1	Liloghe Alva	4
4	2/725	Portos godo Lengago Cogo	
	1725	ace gay iv	4





FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama

: RANO KURNIAWAN

Nim

: 06142183

Judul

: Perancangan Sistem Outbond dan manajemen Training Pada Villa Kebun

Bambu Kuning Berbasis Web

Pembimbing II

: Rusmin Syafari, S.Kom, MM

No	Harl/Tanggel	Keterangan	Paraf
1.	13 2013	(Sub F &] Acc. + known (harlum \$ 765 [5 by man to \$866 []	ſ.
2.	7 2013	But ill Rowni + tobuile purlish tod	1
3.	7 2015	But all Review	1
9.	17 2013 (11.98) My Acc + Kondon'bur A. M.) I + Lynn bur bes Ty	1
2	7 2913	this to bee themalmin g. psb! Bas to Luxi	<i>(</i> :

UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG



FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama

: RANO KURNIAWAN

Nim

: 06142183

Judul

: Perancangan Sistem Outbond dan manajemen Training Pada Villa Kebun

Bambu Kuning Berbasis Web

Pembimbing II

: Rusmin Syafari, S.Kom, MM

No	Harl/Tanggal	Keterangan	Paraf
6. 2	¥ 2013	BR V Ace loundhard a PUSI	1
	87	+ byresi lulum.	/
+	25 W1)	Are your Bonportrongif	<i>[</i>

HALAMAN PENGESAHAN

Nama

: Rano Kumiawan

NIM

: 06142183

Program Studi : Teknik Informatika

Judul

: "Perancangan Sistem Outbond Dan Manajemen Training Pada

Villa Kebun Bambu Kuning Berbasis Web "

Disctujui Oleh:

Juni 2013 Palembang, Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang

Ketua,

Pembimbing I

(Alex Wijaya, S.Kom., M.LT)

(Syahril Rizal, S.T., M.M., M. Kom)

Pembimbing II

(Rusmin Syafari, S.Kom., MM)