

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TIKET DAN
PENJUALAN PADA SIX WATER GAME WELERI KENDAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Etika Ernawati

12.12.6637

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TIKET DAN
PENJUALAN PADA SIX WATER GAME WELERI KENDAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Etika Ernawati

12.12.6637

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TIKET DAN
PENJUALAN PADA SIX WATER GAME WELERI KENDAL**

yang disusun oleh

Etika Ernawati

12.12.6637

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom.
NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TIKET DAN PENJUALAN PADA SIX WATER GAME WELERI KENDAL

yang disusun oleh

Etika Ernawati

12.12.6637

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom.
NIK. 190302037

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M.
NIK. 190302029

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Mei 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Mei 2016



Etika Ernawati

12.12.6637

MOTTO

Your future is in your hand, so do the best, be good, then you will be the best.

The more you give, the more you will get.

Always be yourself no matter what they say and never be anyone else even if they look better than you.

The best pleasure in life is doing what people say you cannot do.

To get a success, your courage must be greater than your fear.

Don't put till tomorrow what you can do today, because nobody knows whether we can meet tomorrow or not.

The big or small the problem is depends on how we handle it, so keep thinking the out of the box and don't forget to keep executing the inside of the box.

If the chance never comes, builds it !! , till dream, believe and achieve.

Journeyed with full confidence, walk with full sincerity, istiqomah in the face of temptation.

A challenge will always be a burden, if it's just a thought. An ambition will always be a burden, if it's just wishful thinking.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan Skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Warmat dan Ibu Kiptiyah dengan segala pengorbanan dan kerja kerasnya, yang insyaAllah, Allah akan balas dengan surga terindah disisi-Nya kelak, aamiin.
2. Kakak Imam, Mbak Nur, Mbak Sofi, Tari, Mbak Nunung, Kang Madi, Mas Hendrat, Kholif, Lukman, Intan, Ravel, Nayla dan Seluruh Keluarga besar Bapak Duki Yunus dan Alm. Bapak Muh tercinta yang selalu setia menemani dalam doa.

Terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr., M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah mendampingi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, M.M, Bapak Ali Mustopa, M.Kom dan Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom sebagai dewan penguji.
5. Bapak Iwan yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
6. Pak I Ketut Putra Yasa, S.Kom yang telah membuat modul pemrograman dengan menggunakan netbeans, Ibu Wiwi Widayani, M.Kom, Bapak M. Fairul Filza, S.Kom dan Mbak Atik Nurmasani, S.Kom atas konsultasinya.
7. Seluruh Dosen STMIK Amikom atas sharing pengalaman dan ilmunya selama perkuliahan.
8. Mas Galih Anggriawan yang selalu setia menemani, memberi support dan doa.
9. Ayah Dwi Priyono, Ibu Nur Triwanti, Papa La Ode Aminnudin dan Mama Wa Ode Herawati Hikana, Ibu dan Bapak Kali Bogor, atas support dan doanya.

10. Sahabat terbaik, Yasmin, Raisa, Naya, Ayu, Piki, Adam, Mitra yang menemani dan sama – sama berjuang dari awal hingga akhir perkuliahan.
11. Teman-teman keluarga besar Senat Mahasiswa Ridlo, Oom Munir, Tante Emot, Mama Chair, Keked, Ayam Reza, Mas Galih, Vera, Indoy, Mbak Azka, Kakak, Mbak Dani, Bang Miko, Bang Stevanus, abang-abang, mbak-mbak dan adek-adek yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas support dan doanya.
12. Teman-teman FORSEKA Amikom Moko, Rega, Mbak Vina, Fitrah, Pite, Bang Nugroho, abang-abang, mbak-mbak dan adik-adik yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas dukungan dan doanya.
13. Teman-teman asisten Kikuk, Aysel, Samson, Vina, Mitra, Mirul dan Ella.
14. Mas Galih, Yasmin dan Mas Syaiful yang telah membantu dan memberikan masukan program.
15. Teman-teman tracer study Amikom Ochel, Mama Chair, Kikuk, Devi dan Eka.
16. Teman-teman 12 S1SI 05 yang sama-sama berjuang, berdo'a dan memberikan support.
17. Teman-teman Ambalan Ahmad Dahlan SMK Mupat Sukorejo Pu'in, Rohmat, DJ, Nana dan teman terbaik Fatma, choe atas doa dan supportnya.
18. Teman-teman week Dita, Naim, Dimas, Linggar, Tante Oshi, Gian, Aan, Anto, Rais, Wawan dkk atas support dan doannya.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah dan innayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis berharap penyusunan Skripsi ini dapat membantu meningkatkan kinerja Six Water Game Weleri Kendal, sehingga menjadi lebih maksimal, efektif dan efisien dalam hal penyusunan laporan tiket dan penjualan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih mempunyai kekurangan-kekurangan, maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan sistem informasi reservasi tiket dan penjualan ini.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini bermanfaat untuk orang lain dan untuk mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta sebagai kajian dalam penyusunan laporan Skripsi. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Sarahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 31 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xix
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode <i>Testing</i>	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.2.2 Konsep Dasar Informasi.....	9
2.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11

2.2.4	Konsep Pemodelan Sistem.....	13
2.2.5	Konsep Dasar Basis Data.....	20
2.3	Metode Analisis.....	22
2.3.1	Definisi Analisis Sistem.....	22
2.3.2	Analisis <i>PIECES</i>	22
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	24
2.4	Metode Pengembangan <i>SDLC Waterfall</i>	25
2.5	Metode <i>Testing</i>	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1	Deskripsi Singkat Perusahaan	28
3.1.1	Profil Six Water Game Weleri Kendal.....	28
3.1.2	Visi dan Misi.....	28
3.1.3	Struktur Organisasi	29
3.1.4	Identifikasi Masalah.....	29
3.2	Analisis Masalah	32
3.2.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	32
3.2.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	32
3.2.3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	33
3.2.4	Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	34
3.2.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	35
3.2.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	35
3.3	Solusi yang dapat diterapkan.....	36
3.4	Solusi yang dipilih.....	36
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.6	Analisis Kelayakan.....	39
3.7	Perancangan Sistem.....	40
3.7.1	Perancangan Proses.....	40
3.7.2	<i>Flowchart System</i>	41
3.7.3	<i>UML</i>	42

3.8	Perancangan Basis Data	82
3.8.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	82
3.8.2	Relasi Tabel.....	83
3.8.3	Struktur Tabel.....	84
3.9	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	89
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		105
4.1	Database dan Tabel	105
4.1.1	Pembuatan Database	105
4.1.2	Pembuatan Tabel.....	105
4.2	Antarmuka (<i>Interface</i>).....	114
4.3	Koneksi Form dan Database Server	133
4.4	<i>White-box Testing</i>	134
4.5	<i>Black-box Testing</i>	135
4.6	Implementasi Program	138
4.6.1	Manual Instalasi	138
4.7	Pemeliharaan	139
BAB V PENUTUP.....		140
5.1	Kesimpulan.....	140
5.2	Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA		142
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Elemen – Elemen <i>UseCase diagram</i>	14
Tabel 2. 2 Elemen – Elemen <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2. 3 Elemen – Elemen <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2. 4 Elemen – Elemen <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2. 5 Elemen-Elemen <i>Entity Relationship Diagram</i>	21
Tabel 3. 1 Analisis kinerja (<i>Performance</i>).....	32
Tabel 3. 2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	33
Tabel 3. 3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	33
Tabel 3. 4 Analisis Keamanan (<i>Control</i>)	34
Tabel 3. 5 Analisis Efisiensi (<i>eficiency</i>).....	35
Tabel 3. 6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	36
Tabel 3. 7 Tabel admin.....	84
Tabel 3. 8 Tabel harga_tiket.....	84
Tabel 3. 9 Tabel reservasi_tiket	84
Tabel 3. 10 Tabel Tiket	85
Tabel 3. 11 Tabel detail_tiket.....	85
Tabel 3. 12 Tabel menu.....	85
Tabel 3. 13 Tabel paket.....	86
Tabel 3. 14 Tabel pesanan.....	86
Tabel 3. 15 Tabel detail_pesanan.....	86
Tabel 3. 16 Tabel detail_pesanan_paket.....	87
Tabel 3. 17 Tabel detail_paket.....	87
Tabel 3. 18 Tabel <i>supplier</i>	87
Tabel 3. 19 Tabel pembelian.....	87
Tabel 3. 20 Tabel detail_beli.....	88
Tabel 3. 21 Tabel stok.....	88
Tabel 3. 22 Tabel stok_keluar.....	88
Tabel 3. 23 Tabel stok_resto	89
Tabel 3. 24 Tabel detail_stok	89
Tabel 4. 1 <i>Blackbox Testing</i>	135

Tabel L- 1. 1 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Admin	1
Tabel L- 1. 2 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Harga Tiket	2
Tabel L- 1. 3 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Reservasi Tiket	2
Tabel L- 1. 4 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Tiket.....	4
Tabel L- 1. 5 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Menu.....	5
Tabel L- 1. 6 <i>Use Case Description</i> Mengolah Data Paket	6
Tabel L- 1. 7 <i>Use Case Description</i> Mengolah Data Pesanan.....	7
Tabel L- 1. 8 <i>Use Case Description</i> Mengolah data Stok Restoran	9
Tabel L- 1. 9 <i>Use Case Description</i> Mengolah Data Pembelian	10
Tabel L- 1. 10 <i>Use Case Description</i> Mengolah Data <i>Supplier</i>	11
Tabel L- 1. 11 <i>Use Case Description</i> Mengolah Data Stok.....	12
Tabel L- 1. 12 <i>Use Case Description</i> Mengolah Data Stok Keluar.....	13
Tabel L- 1. 13 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Tiket	14
Tabel L- 1. 14 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Tiket Renang	15
Tabel L- 1. 15 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Tiket Pendamping	16
Tabel L- 1. 16 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Reservasi Tiket.....	16
Tabel L- 1. 17 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Makanan	17
Tabel L- 1. 18 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Minuman	18
Tabel L- 1. 19 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Paket	18
Tabel L- 1. 20 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Stok Restoran	19
Tabel L- 1. 21 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Stok	19
Tabel L- 1. 22 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Stok Keluar	20
Tabel L- 1. 23 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan Pembelian.....	20
Tabel L- 1. 24 <i>Use Case Description</i> Mencetak Laporan <i>Supplier</i>	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pilar Kualitas Informasi	10
Gambar 2. 2 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 3. 2 Alur Reservasi Tiket.....	30
Gambar 3. 3 Alur Penjualan.....	31
Gambar 3. 4 <i>Flowchart System</i>	41
Gambar 3. 5 <i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Admin	43
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Harga Tiket	44
Gambar 3. 8 Mengolah Data Reservasi Tiket	45
Gambar 3. 9 <i>Activity diagram</i> Mengolah Data Tiket	46
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Menu	47
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Paket	48
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Pesanan	49
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Stok Restoran.....	50
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Pembelian	51
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data <i>Supplier</i>	52
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Stok	53
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Stok Keluar	54
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Tiket.....	55
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Tiket Renang	55
Gambar 3. 20 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Tiket Pendamping.....	56
Gambar 3. 21 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Reservasi Tiket	56
Gambar 3. 22 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Pesanan	57
Gambar 3. 23 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Makanan.....	57
Gambar 3. 24 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Minuman	58
Gambar 3. 25 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Paket	58
Gambar 3. 26 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Restoran	59
Gambar 3. 27 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Stok.....	59
Gambar 3. 28 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Keluar	60

Gambar 3. 29 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Pembelian	60
Gambar 3. 30 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan <i>Supplier</i>	61
Gambar 3. 31 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Admin	62
Gambar 3. 32 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Harga Tiket	63
Gambar 3. 33 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Tiket	64
Gambar 3. 34 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Reservasi Tiket.....	65
Gambar 3. 35 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Menu	66
Gambar 3. 36 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Paket.....	67
Gambar 3. 37 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Pesanan	68
Gambar 3. 38 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Stok Restoran.....	69
Gambar 3. 39 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data <i>Supplier</i>	70
Gambar 3. 40 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Pembelian.....	71
Gambar 3. 41 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Stok	72
Gambar 3. 42 <i>Sequence Diagram</i> Mengolah Data Stok Keluar	73
Gambar 3. 43 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Tiket.....	74
Gambar 3. 44 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Tiket Renang.....	74
Gambar 3. 45 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Tiket Pendamping.....	75
Gambar 3. 46 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Reservasi.....	75
Gambar 3. 47 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Pesanan	76
Gambar 3. 48 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Makanan.....	76
Gambar 3. 49 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Minuman	77
Gambar 3. 50 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Daftar Menu Paket.....	77
Gambar 3. 51 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Restoran.....	78
Gambar 3. 52 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Stok.....	78
Gambar 3. 53 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Stok Keluar	79
Gambar 3. 54 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Pembelian	79
Gambar 3. 55 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan <i>Supplier</i>	80
Gambar 3. 56 <i>Class Diagram</i>	81
Gambar 3. 57 <i>Entity Relationship Diagram</i>	82
Gambar 3. 58 Relasi Tabel.....	83
Gambar 3. 59 Rancangan antarmuka login	89
Gambar 3. 60 Rancangan Halaman Utama Admin.....	90

Gambar 3. 61 Rancangan Halaman Utama <i>Ticketing</i>	90
Gambar 3. 62 Rancangan Halaman <i>Reservation</i>	91
Gambar 3. 63 Rancangan Halaman <i>Ticket</i>	91
Gambar 3. 64 Rancangan Halaman <i>Ticket Detail</i>	92
Gambar 3. 65 Rancangan Struk Tiket	92
Gambar 3. 66 Rancangan Halaman <i>Ticket Price</i>	93
Gambar 3. 67 Rancangan Halaman Utama <i>Restaurant</i>	93
Gambar 3. 68 Rancangan Halaman <i>Menu</i>	94
Gambar 3. 69 Rancangan Halaman <i>Packet</i>	94
Gambar 3. 70 Rancangan Halaman <i>Packet Detail</i>	95
Gambar 3. 71 Rancangan Halaman <i>Order</i>	95
Gambar 3. 72 Rancangan Halaman <i>Order Detail</i>	96
Gambar 3. 73 Rancangan Bukti Pesanan	96
Gambar 3. 74 Rancangan Halaman Utama <i>Inventory</i>	96
Gambar 3. 75 Rancangan Halaman <i>Purchase</i>	97
Gambar 3. 76 Rancangan Halaman <i>Purchase Detail</i>	97
Gambar 3. 77 Rancangan Halaman <i>Supplier</i>	98
Gambar 3. 78 Rancangan Halaman <i>Stock</i>	98
Gambar 3. 79 Rancangan Halaman <i>Out of Stock</i>	99
Gambar 3. 80 Rancangan Bukti Stok Keluar	99
Gambar 3. 81 Rancangan Halaman Admin.....	99
Gambar 3. 82 Rancangan Halaman <i>Report</i> pada Menu <i>Admin</i>	100
Gambar 3. 83 Rancangan Laporan Tiket	100
Gambar 3. 84 Rancangan Laporan Reservasi	101
Gambar 3. 85 Rancangan Laporan Menu	101
Gambar 3. 86 Rancangan Laporan Paket.....	102
Gambar 3. 87 Rancangan Laporan Pesanan.....	102
Gambar 3. 88 Rancangan Laporan Pembelian	103
Gambar 3. 89 Rancangan Laporan Stok	103
Gambar 3. 90 Rancangan Laporan Stok Keluar.....	103
Gambar 3. 91 Rancangan Laporan <i>Supplier</i>	104
Gambar 4. 1 Membuat <i>Database</i>	105

Gambar 4. 2 Struktur Tabel Admin.....	106
Gambar 4. 3 Struktur Tabel Reservasi Tiket.....	106
Gambar 4. 4 Struktur Tabel Harga Tiket	107
Gambar 4. 5 Struktur Tabel Tiket	107
Gambar 4. 6 Struktur Tabel Detail Tiket	108
Gambar 4. 7 Struktur Tabel Menu	108
Gambar 4. 8 Struktur Tabel Paket.....	109
Gambar 4. 9 Struktur Tabel Detail paket	109
Gambar 4. 10 Struktur Tabel Detail Pesan.....	109
Gambar 4. 11 Struktur Tabel Detail Pesan Paket.....	110
Gambar 4. 12 Struktur Tabel Pesanan.....	110
Gambar 4. 13 Struktur Tabel Supplier	111
Gambar 4. 14 Struktur Tabel Pembelian.....	111
Gambar 4. 15 Struktur Tabel Detail Beli	112
Gambar 4. 16 Struktur Tabel Stok	112
Gambar 4. 17 Struktur Tabel Detail Stok.....	112
Gambar 4. 18 Struktur Tabel Stok Keluar	113
Gambar 4. 19 Struktur Tabel Detail Menu.....	113
Gambar 4. 20 Struktur Tabel Stok Resto	114
Gambar 4. 21 Database Sistem	114
Gambar 4. 22 Halaman <i>Login</i>	115
Gambar 4. 23 Menu Utama Admin.....	115
Gambar 4. 24 Menu Utama <i>Ticketing</i>	116
Gambar 4. 25 Halaman <i>Ticket Reservation</i>	116
Gambar 4. 26 Halaman <i>Ticket</i>	117
Gambar 4. 27 <i>Print Out</i> Tiket	117
Gambar 4. 28 Halaman <i>Ticket Detail</i>	118
Gambar 4. 29 Halaman <i>Ticket Price</i>	118
Gambar 4. 30 Menu Utama <i>Restaurant</i>	118
Gambar 4. 31 Halaman <i>Menu</i>	119
Gambar 4. 32 Halaman <i>Packet</i>	119
Gambar 4. 33 Halaman <i>Packet Detail</i>	120

Gambar 4. 34 Halaman <i>Order</i>	120
Gambar 4. 35 Struk Penjualan	121
Gambar 4. 36 Halaman <i>Order Detail</i>	121
Gambar 4. 37 Halaman <i>Restaurant Stock</i>	122
Gambar 4. 38 Menu Utama <i>Inventory</i>	122
Gambar 4. 39 Halaman <i>Purchase</i>	123
Gambar 4. 40 Halaman <i>Purchase Detail</i>	123
Gambar 4. 41 Halaman <i>Supplier</i>	124
Gambar 4. 42 Halaman <i>Stock</i>	124
Gambar 4. 43 Halaman <i>Out of Stock</i>	125
Gambar 4. 44 Struk Transaksi Barang Keluar	125
Gambar 4. 45 Halaman <i>Stock Detail</i>	126
Gambar 4. 46 Halaman Admin	126
Gambar 4. 47 Halaman <i>Back Up</i>	127
Gambar 4. 48 Halaman <i>Report</i>	127
Gambar 4. 49 Laporan <i>Ticket</i>	128
Gambar 4. 50 Laporan <i>Swimming Ticket</i>	128
Gambar 4. 51 Laporan <i>Assistant Ticket</i>	129
Gambar 4. 52 Laporan <i>Reservation</i>	129
Gambar 4. 53 Laporan <i>Food List</i>	129
Gambar 4. 54 Laporan <i>Drink List</i>	130
Gambar 4. 55 Laporan <i>Packet List</i>	130
Gambar 4. 56 Laporan <i>Order</i>	131
Gambar 4. 57 Laporan <i>Restaurant Stock</i>	131
Gambar 4. 58 Laporan <i>Supplier</i>	131
Gambar 4. 59 Laporan <i>Purchase</i>	132
Gambar 4. 60 Laporan <i>Stock</i>	132
Gambar 4. 61 Laporan <i>Out of Stock</i>	133
Gambar 4. 62 Koneksi <i>Form</i> dan <i>Database Server</i>	133
Gambar 4. 63 Kesalahan Logika.....	134
Gambar 4. 64 Kesalahan Bahasa (<i>Syntax</i>)	134
Gambar 4. 65 Kesalahan saat Program Dijalankan.....	135

INTISARI

Teknologi informasi terus berkembang dengan pesat dan merata diberbagai hal. Penggunaan Sistem Informasi reservasi tiket dan penjualan yang baik dan didukung oleh sistem yang relevan mampu meningkatkan keefektifan kinerja sumber daya manusia yang memanfaatkan sistem tersebut.

Six Water Game merupakan tempat wisata bermain air dan restoran di Weleri Kendal. Sistem pencatatan transaksi tiket, penjualan, penyusunan laporan tiket dan penjualan yang berjalan saat ini di Six Water Game masih dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan laporan tiket dan penjualan menjadi tidak akurat, tidak tepat waktu dan tidak relevan.

Berdasarkan analisis permasalahan diatas penulis mencoba merancang Sistem Informasi Reservasi Tiket dan Penjualan untuk mendukung penyusunan laporan tiket dan penjualan pada Six Water Game, sehingga laporan yang dihasilkan lebih akurat, tepat waktu dan relevan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Reservasi Tiket, Penjualan, Ticketing

ABSTRAK

Information technology continues to grow rapidly and evenly in various ways. Use of reservation ticket and sale information system are good and supported by the relevant system can improve the effectiveness of the performance of human resources who utilize the system.

Six Water Game is a tourist spot and a water play, restaurant in Weleri Kendal. Ticket and sale transactions recording system, preparation of ticket and sales report are currently running in the Six Water Game is still done manually, thus causing ticket and sale report becomes inaccurate, untimely and irrelevant.

Based on the analysis of the problems above, authors try to design reservation ticket and sale information system to support the preparation of ticket and sale report at Six Water Game, so that the report produced more accurate, timely and relevant.

Keywords: *Information Systems, Ticket Reservation, Sales, Ticketing*