

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**WEBSITE VENUE OLAHRAGA JAKABARING SPORT CITY BERBASIS
MULTIMEDIA**



Oleh :

**DEDDY DARMAWAN (021110086)
JUNI MAULANA (021110145)
LOKA PRAYOGA (021110152)**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2015

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : 1. **DEDDY DARMAWAN/021110086**
2. **JUNI MAULANA/021110145**
3. **LOKA PRAYOGA/021110152**

PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**

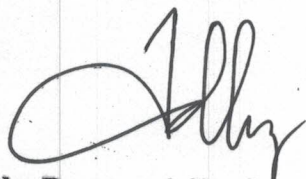
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**

KONSENTRASI : **PEMROGRAMAN DAN DESAIN**

JUDUL LAPORAN : **WEBSITE VENUE OLAHRAGA
JAKABARING SPORT CITY BERBASIS
MULTIMEDIA**

Palembang, 7 September 2015

Dosen Pembimbing,



Eka Praseva Adhy Sugara, S.T., M.Kom

NIDN : 0224048203

Mengetahui,

Ketua,



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : 1. DEDDY DARMAWAN/021110086
2. JUNI MAULANA/021110145
3. LOKA PRAYOGA/021110152

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN

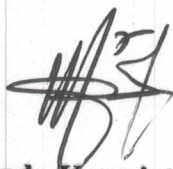
JUDUL LAPORAN : WEBSITE VENUE OLAHRAGA
JAKABARING SPORT CITY BERBASIS
MULTIMEDIA

Tanggal : 7 September 2015

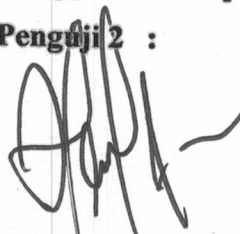
Tanggal : 7 September 2015

Penguji 1 :

Penguji 2 :



Herlinda Kusmiati, M.Kom
NIDN: 0204098901



Hendra Hadiwijaya, SE., M.Si
NIDN: 0229108302



**Menyetujui,
Ketua,**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh."

(Andrew Jackson)

Kupersembahkan kepada :

- *Keluarga yang telah support dan mendukung*
- *Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom*
- *Seluruh Dosen STMIK Palcomtech Palembang*
- *Sahabat dan teman-teman yang telah berjuang bersama Rinaldi Pratama, Raynanda, Jonboe, Bujang Elit, F4, Komplek Elit 20, M88.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi pada Jakabaring.

Perkembangan teknologi adalah kemajuan dari globalisasi, di mana ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi andalan masyarakat dunia. Hal ini disebabkan oleh perkembangan yang sangat pesat pada bidang teknologi terutama komputer. Laju perkembangan teknologi komputer sebagai pengolahan data informasi yang hampir dipergunakan disegala bidang, sehingga mendorong masyarakat dunia untuk memasuki era teknologi yang serba cepat sekaligus menjadi informasi sentral industri. Selain itu fungsi dari penggunaan komputer adalah sebagai alat bantu manajemen dalam pengambilan keputusan yang merupakan salah satu yang paling menentukan bagi kemajuan suatu perusahaan. Komputer sebagai alat penyimpanan data yang cepat, tepat dan didukung keamanan data yang terjamin dengan sistem komputerisasi yang efisien, sehingga menghasilkan laporan sistem yang tepat waktu.

Skripsi ini merupakan syarat wajib bagi mahasiswa/i STMIK Palcomtech Palembang, adapun tujuan skripsi ini adalah agar mahasiswa/i mengetahui kegiatan dan keterampilan yang diterapkan di tempat riset.

Adapun selama penulisan dan penyusunan skripsi ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Bapak Benedictus Effendi, ST,

MT selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) PalComTech, Bapak Ganda selaku Pembantu Ketua 3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK), Bapak Andri Saputra, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membantu dalam penulisan laporan ini, serta para Dosen dan Staff pegawai Palcomtech, pihak pengelola Jakabaring Sport City, kepada kedua orang tua Penulis yang tercinta, kepada saudara/saudari Penulis yang tercinta, teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna kecuali Allah Swt jika dalam penulisan laporan ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat membantu pendidikan dimasa yang akan datang agar bisa lebih baik lagi.

Palembang, 7 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan Penguji	iii
Motto	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xiv
BAB I	PENDAHULUAN
1.1	Latar Belakang..... 1
1.2	Perumusan Masalah..... 2
1.3	Batasan Masalah..... 2
1.4	Tujuan Penelitian..... 3
1.5	Manfaat Penelitian..... 4
1.5.1	Manfaat Bagi Penulis..... 4
1.5.2	Manfaat Bagi Tempat Riset..... 4
1.5.3	Manfaat Bagi Akademik..... 4
BAB II	GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN
2.1	Profil Perusahaan..... 5
2.1.1	Sejarah Perusahaan..... 5
2.1.2	Visi Dan Misi..... 6
2.1.3	Struktur Organisasi..... 7
2.1.4	Tugas Wewenang..... 8
BAB III	TINJAUAN PUSTAKA
3.1	Teori Pendukung..... 11
3.1.1	Multimedia..... 11
3.1.2	Animasi..... 11

3.1.3	Website.....	11
3.1.4	Informasi.....	12
3.1.5	PHP.....	12
3.1.6	PHPMyadmin.....	13
3.1.7	Database.....	13
3.2	Hasil Penelitian Terdahulu.....	14
3.3	Kerangka Penelitian.....	17

BAB IV JADWAL PENELITIAN

4.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	18
4.1.1	Lokasi.....	18
4.1.2	Waktu Penelitian.....	18
4.2	Jenis Data.....	19
4.2.1	Data Primer.....	19
4.2.2	Data Sekunder.....	19
4.3	Teknik Pengumpulan Data.....	19
4.3.1	Wawancara.....	19
4.3.2	Studi Pustaka.....	19
4.3.3	Observasi.....	20
4.4	Alat dan Teknik Pengembangan sistem.....	20
4.4.1	Alat Pengembangan Sistem.....	20
4.4.1.1	Model Proses.....	20
4.4.1.2	Model Data.....	25
4.4.2	Teknik Pengembangan Sistem.....	27
4.4.2.1	Metode MDLC.....	27
4.5	Alat dan Teknik Pengujian.....	29

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Hasil.....	30
5.1.1	Hasil Analisis Data.....	30
5.1.1.1	Hasil Analisis.....	30
5.1.1.2	Identifikasi dan Pemecahan usulan Masalah.....	31
5.1.2	Konsep.....	32

5.1.2.1	Deskripsi Kebutuhan.....	32
5.1.2.2	Pemodelan Kebutuhan	32
5.1.2.2.1	Pemodelan proses.....	32
5.1.2.2.2	Pemodelan Data.....	45
5.1.3	Desain.....	46
5.1.3.1	Desain Antar Muka atau Interface	46
5.1.3.1.1	Desain Input.....	46
5.1.3.1.2	Desain Output.....	50
5.1.4	Pengumpulan Material dan Pembuatan.....	53
5.1.4.1	Material Collecting	53
5.1.4.2	Pembuatan.....	59
5.1.5	Pengujian.....	61
5.2	Pembahasan	62
5.2.1	Rangkuman Masalah.....	63
5.2.2	Solusi Masalah.....	63

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan	71
6.2	Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Unit Pelaksana Teknis Badan BPKAD	8
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Status.....	24
Gambar 4.2 Transisi State.....	24
Gambar 4.3 State Transision Diagram kondisi dan aksi.....	25
Gambar 5.1 Flowchart yang diusulkan.....	34
Gambar 5.2 Diagram Konteks	38
Gambar 5.3 Diagram Level 0	39
Gambar 5.4 State Transition Diagram Admin.....	42
Gambar 5.5 State Transition Diagram User	43
Gambar 5.6 Entity Relationship Diagram (ERD).....	45
Gambar 5.7 Admin Area.....	46
Gambar 5.8 Form Login Admin	46
Gambar 5.9 Halaman Home Admin	48
Gambar 5.10 Halaman Venue Admin	48
Gambar 5.11 Halaman History Admin.....	49
Gambar 5.12 Halaman Buku Tamu Admin.....	50
Gambar 5.13 Desain Halaman Output Home	50
Gambar 5.14 Desain Halaman Output Sport Venue.....	51
Gambar 5.15 Desain Halaman Output History.....	52
Gambar 5.16 Desain Halaman Output Contact Us.....	53
Gambar 5.17 Aquatic Tampil Depan.....	53
Gambar 5.18 Aquatic Tampil Belakang	55
Gambar 5.19 Aquatic Tampil Kanan.....	55
Gambar 5.20 Aquatic Tampil Kiri.....	56
Gambar 5.21 Pos Jakabaring Sport City Tampak depan	56
Gambar 5.22 Pos Jakabaring Sport City Tampak Belakang.....	57
Gambar 5.23 Pos Jakabaring Sport City Tampak Kanan	57
Gambar 5.24 Pos Jakabaring Sport City Tampak Kiri	58
Gambar 5.25 Website Jakabaring Sport City	58

Gambar 5.26 Proses Pembuatan Website	59
Gambar 5.27 Proses Pembuatan Animasi 3D	60
Gambar 5.28 Proses Pembuatan Animasi 3D	60
Gambar 5.29 Tampilan Form Login	64
Gambar 5.30 Tampilan Menu Utama Admin	64
Gambar 5.31 Tampilan Menu Data Venue	65
Gambar 5.32 Tampilan Menu Data History	66
Gambar 5.33 Tampilan Menu Buku Tamu	66
Gambar 5.34 Tampilan Halaman Home	67
Gambar 5.35 Tampilan Menu Sport Venue	68
Gambar 5.36 Tampilan Animasi Menu Sport Venue User	68
Gambar 5.37 Tampilan Menu History User	69
Gambar 5.38 Tampilan Menu Contact Us	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	18
Tabel 4.2 Simbol-Simbol flowchart	21
Tabel 4.3 Simbol-Simbol Data Flow Diagram	23
Tabel 4.4 Simbol-Simbol desain ERD	26
Tabel 5.1 Identifikasi Masalah	31
Tabel 5.2 Titik Keputusan	31
Tabel 5.3 Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Pengajuan Topik dan Judul Skripsi(*Fotocopy*).
2. Lampiran 2. Surat balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*).
3. Lampiran 3. Form konsultasi bimbingan Skripsi(*Fotocopy*).
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*).
5. Lampiran 5. Form revisi ujian Pra Sidang(*Fotocopy*).
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli).

ABSTRACT

DEDDY DARMAWAN, JUNI MAULANA, LOKA PRAYOGA. *Website Jakabaring Sports Venues Sports City Based Multimedia*

Sports Venue Website Creation Jakabaring Sport City (JSC) Palembang in because of lackof information media to convey information Jakabaring Sport City and still confused public tofind the location of sports venue sthey want to go in Jakabaring Sport City. In the manufacture of Sports Venue Website Jakabaring Sport City Palembang using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC).This website is created using PHP Script related to Adobe Flash CS6. Sports Venue Website Jakabaring Sport City Palembang as a means of information media which could bring society as asign pos troads and information regarding sports venues in Jakabaring Sport City Palembang.

Keywords: Website, MDLC, Flash, JSC

Abstrak

DEDDY DARMAWAN, JUNI MAULANA, LOKA PRAYOGA. *Website Venue Olahraga Jakabaring Sport City Berbasis Multimedia*

Pembuatan Website Venue Olahraga Jakabaring Sport City (JSC) Palembang di karenakan belum adanya media informasi untuk menyampaikan informasi Jakabaring Sport City dan masih bingungnya masyarakat untuk mencari lokasi venue olahraga yang ingin mereka tuju di dalam Jakabaring Sport City. Dalam pembuatan Website Venue Olahraga Jakabaring Sport City Palembang menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Website ini dibuat dengan menggunakan Script PHP yang berhubungan dengan Adobe Flash CS6. Website Venue Olahraga Jakabaring Sport City Palembang ini sebagai sarana media informasi yang bisa membawa masyarakat sebagai penunjuk arah jalan dan informasi mengenai venue olahraga yang ada di Jakabaring Sport City Palembang.

Kata Kunci : *Website, MDLC, Flash, JSC*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini semakin berkembangnya teknologi yang dapat membantu kehidupan manusia sehari – hari, dalam mencari informasi tentang apapun yang di hadapi dalam kehidupan seperti pekerjaan ataupun semacamnya adalah dengan menggunakan internet. Multimedia merupakan perpaduan antara teks, gambar, animasi, audio, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik dan digital. Animasi berbasis multimedia dapat diterapkan di masyarakat sebagai media informasi. Penyajian dalam multimedia memerlukan kelengkapan animasi, gambar, audio, dan video, agar menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

Menurut Hidayat (2010:2) Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Jakabaring Sport City adalah sebuah kompleks olahraga diatas lahan seluas 325 hektar yang terletak di jalan Gubernur H.A Bastari Jakabaring Palembang di wilayah Seberang Ulu sejauh 5 km dari pusat kota Palembang. Jakabaring Sport City kawasan yang luas mencakup banyak venue olahraga di dalamnya yang terkadang membuat masyarakat

kebingungan untuk mengetahui lokasi venue olahraga yang ingin mereka lihat di dalam jakabaring sport city tersebut, dikarenakan penunjuk arah menuju lokasi venue olahraga masih belum mudah diketahui oleh masyarakat. Namun disinilah kemampuan multimedia sebagai sarana media informasi yang bisa membawa masyarakat sebagai penunjuk arah jalan dan informasi mengenai venue olahraga yang ada di jakabaring sport city tersebut.

Dari uraian di atas maka kami tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat masalah tersebut menjadi laporan skripsi dengan judul **“Website Venue Olahraga Jakabaring Sport City Berbasis Multimedia”**.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan judul yang penulis ambil dari uraian latar belakang diatas adalah “Bagaimana sebuah teknologi multimedia dapat membantu masyarakat dalam menyampaikan sebuah informasi lokasi venue olahraga yang ada di Jakabaring Sport City”.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas maka penulis memberikan batasan pada ruang lingkup dari judul yang akan di bahas agar lebih terarah dan tidak menyimpang, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Media informasi terdiri dari informasi mengenai akses jalan menuju venue olahraga dan informasi tentang venue yang ada di jakabaring sport city yaitu stadion gelora sriwijaya, badminton, ranau, athletic, aquatic, tenis, lapangan tembak, voli pantai, sepatu roda, panjat tebing, ski air, petanque, panahan, softball dan baseball.
2. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari *concept, design, obtaining content material, assembly, testing dan distribution*. Akan tetapi penulis Cuma membatasi masalah dengan memakai tahapan *concept, design, obtaining content material, assembly*.
3. Software yang digunakan adalah adobe flash CS6 action script 2.0, adobe dreamweaver CS3, blender.
4. Database menggunakan Mysql versi 5.0.5

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang multimedia venue olahraga jakabaring sport city sebagai media informasi penunjuk akses jalan menuju lokasi venue dan informasi mengenai venue olahraga yang ada di jakabaring sport city agar lebih mempermudah masyarakat mengetahui dan menuju lokasi venue tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah sebagai sarana dalam menerapkan ilmu pengetahuan komputer yang telah didapat selama kuliah terutama dibidang multimedia. Penelitian ini mendorong penulis mengembangkan wawasan di bidang teknologi pendidikan. Penelitian ini juga menjadi dasar bagi penulis dalam mengembangkan multimedia serupa di bidang teknologi pendidikan.

1.5.2. Manfaat bagi Tempat Riset

Manfaat penelitian bagi tempat riset, dalam hal ini Jakabaring Sport City atau pemerintah yang mengurus jakabaring sport city lebih mamadai fasilitas jakabaring sport city, agar jakabaring sport city lebih di kenal di kanca negara.

1.5.3. Manfaat bagi Akademik

Manfaat penelitian ini bagi dunia akademik adalah sebagai pedoman dan acuan bagi para penulis dikemudian hari agar melakukan penelitian untuk membuat media informasi menjadi lebih baik, serta sebagai masukan dalam penulisan ilmiah yang lebih baik dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP dan Mysql Secara Otodidak*. Jakarta. Mediakita.
- Binanto. 2010. *Multimedi Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta. Andi.
- Fatta. 2007. *Analisi & Perancangan Sistem Informasi Untuk keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta. Andi.
- Hidayat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Hutahaean. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta. Deepublish Publisher.
- Indrajani. 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta. PT Alex Media Komputindo.
- Nugraha. 2010. *Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP*. Jakarta. Mediakita.
- Oktavian. 2010. *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta. Mediakom.
- Rahman. 2013. *Cara Gampang Bikin CMS Tanpa Ngoding*. Jakarta. Mediakita.
- Robin. Linda. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta. Mediakita.
- Romney. 2006. *Accounting Information System*. Jakarta. Salemba Empat.
- Shalahudin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung. Informatika.
- Sutopo. 2012. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Flash, PHP, dan Mysql*. Jurnal Informatika Vol. 11. Hal : 1-7.

Yudistira. Bayu. 2007. *3D Studio MAX 9.0*. Jakarta. Gramedia.

Zuhro. Dkk. 2007. *Sosiologi 3 Suatu Kajian kehidupan Masyarakat*. Yudistira.