

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan internet menyebabkan terbentuknya dunia baru disebut dunia maya. Di dunia maya, setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lainnya tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak kehadiran internet adalah sektor bisnis, bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi.

Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan cepat sesuai dengan permintaan konsumen. Untuk mengatasi hal tersebut kini muncul nama e-commerce, melalui e-commerce seluruh orang memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing di dunia maya.

Gigas Studio adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang Event Organizer pada bidang pameran. Perusahaan tersebut mendapat permasalahan yang sering timbul diakibatkan promosi atau informasi yang masih menggunakan brosur dan pamphlet yang diberikan kepada masyarakat disekitarnya. Yang menjadi kelemahan adalah perusahaan kesulitan dalam menyampaikan informasi tentang produk-produk yang dipasarkan. Selain itu transaksi yang dilakukan di dalam perusahaan juga kurang optimal dikarenakan customer tidak bisa datang langsung dikarenakan kekurangan waktu luang yang sedikit. Sehingga customer memilih perusahaan lain.

1.2. Personel Yang Terlibat

Klien : Gigas Studio
Nama : Purwanto
Alamat : Girimulyo, Kulonprogo,
Yogyakarta Kontak 087 3900 9456

Tim manajemen tugas proyek untuk pembuatan Gigas Studio terdiri dari 4 anggota :

1. Nama : Zeani Zen
 Akhmad Nim
 1500018316
 Jabatan : Ketua/programer
 Jurusan : Teknik
 Informatika No. Hp
 0817 7951 6561
 Email : zenakhmad21@gmail.com
2. Nama : Yusuf
 Kurniawan Nim
 1400018178
 Jabatan :
 Sekretaris/bendahara Jurusan :
 Teknik Informatika No. Hp
 0813 2530 3527
 Email : kurniawan.yusuf95@gmail.com
3. Nama : Lilik Tri
 Septiadi Nim
 1500018275
 Jabatan : analis
 Jurusan : Teknik
 Informatika No. Hp
 085327956020
 Email : lilikseptiadi96@gmail.com
4. Nama : Bayu
 Setyawan Nim
 1500018253
 Jabatan : Desain
 Jurusan : Teknik
 Informatika No. Hp
 0822 2705 2680
 Email : bayupegoz@gmail.com

1.3. Proses Mendapatkan Proyek

Pada tanggal 15 september kelompok ini terbentuk sebuah kelompok untuk matakuliah Manajemen Tugas Proyek (MTP) dengan nama “ ARIGATO STUDIO” yang beranggotakan 4 orang, yaitu Zen

Zeani Akhmad sebagai ketua proyek dan programer, Lilik Tri Septiadi sebagai analisis sistem, Bayu Setyawan sebagai desainer, Yusuf Kurniawan sebagai sekretaris dan bendahara.

Setelah pembentukan tim proyek, maka dilakukan penentuan mengenai proyek yang akan ditinjau, sehingga ditentukan untuk memfokuskan proyek yang berhubungan dengan pembuatan Website.

Dari promosi dan penawaran yang telah dilakukan oleh ketua team, mulai dari bertanya kepada teman yang kita kenal, didapatkanlah seorang klien dari sebuah penyewaan stand yang bernama Gigas Studio yang minta dibuatkan sebuah web media promosi untuk sebuah studio yang dimiliki oleh klien.

Kemudian diadakanlah rapat oleh ketua untuk membahas sebuah proyek pembuatan web informasi, dan menanyakan kesanggupan anggota kelompok untuk pembuatan web tersebut. Setelah berdiskusi dengan anggota kelompok maka semua anggota kelompok menyanggupi permintaan klien untuk membuat sebuah web promosi tersebut.

1.4. Gambaran Proyek

Berdasarkan wawancara (interview) yang telah dilakukan, sistem media promosi berbasis web yang akan kita buat lebih mempertimbangkan aspek untuk promosi stand pameran. Web ini memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai stand yang dijual dan customer dapat memesan produk tersebut

1.5. Rencana Biaya

A. RENCANA PEMASUKAN DANA

Rencana dana awal pada Tim MTP kami dijelaskan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Rencana Biaya

NO	AKUN	SATUAN	HARGA	JUMLAH
1	Iuran anggota	4 anggota	Rp. 100.000,00	Rp. 400.000,00
			jumlah	Rp. 400.000,00

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

2.1. Gambaran umum

a. Sejarah

CV. ANDALAN GIGAS PRODUCTION adalah sebuah perusahaan kontraktor yang bergerak dibidang jasa khususnya pekerjaan kontraktor pameran, grafis dan interior. Kami mempunyai komitmen untuk berkembang dan maju bersama dengan mengutamakan kualitas dan kepuasan konsumen.

Selain di Yogyakarta dan pulau Jawa, proyek yang telah kami kerjakan telah mencapai luar pulau seperti Balikpapan, Samarinda, Dumai, Medan, Palembang, Makassar dan Bali. Bahkan daerah-daerah lainnya di seluruh Indonesia, kami bertujuan untuk memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kemampuan dasar yang telah kami miliki.

Visi Misi CV. ANDALAN GIGAS PRODUCTION

- **Visi**

- Menjadi perusahaan jasa layanan produk di bidang kontraktor pameran, grafis dan interior yang berkualitas serta memberikan pelayanan yang baik.

- **Misi**

- Menjalankan bisnis di bidang kontraktor pameran, grafis dan interior yang meliputi produk, system manajemen mutu dan pelayanan terbaik.
- Memenuhi tuntutan pasar dengan mengutamakan kepuasan pelanggan serta memberikan pelayanan terbaik pada karyawan dan stake holder.

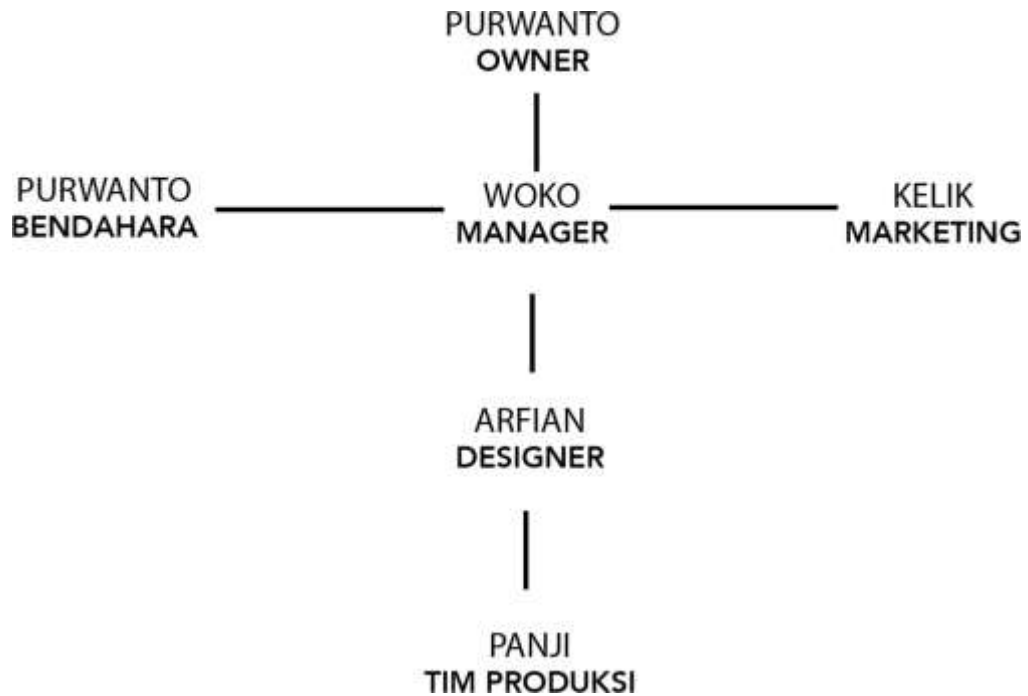
b. Alamat dan Kontak instansi

Nama : CV. ANDALAS GIGAS PRODUCTION

Alamat : Jetis, Pendoworejo, Girimulyo, Kulon

Progo Kontak : 08225427779

2.2.Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur

Organisasi Fungsi Setiap Komponen Struktur Organisasi

Pada Gambar 2.1 :

1. Purwanto(Owner) adalah seseorang yang memiliki proyek atau pekerjaan dan memberikan kepada pihak lain yang mampu melaksanakan sesuai dengan perjanjian kontrak kerja
2. Woko (Manager) adalah seorang yang mengatur dan mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan perusahaan.
3. Purwanto (Bendahara) adalah seorang yang mengatur pembukuan pemasukan dana dan pengeluaran dana dari suatu pekerjaan.
4. Kelik (Marketing) adalah seorang yang bertugas untuk menciptakan , mengomunikasikan , menyampaikan dan mempertukarkan tawaran yang bernilai bagi client.
5. Arfian (Designer) adalah seorang yang bertugas untuk mengkonsep dan memvisualkan dalam bentuk digital.

6. Panji (Team production) adalah ketua dari tim produksi yang bertugas untuk merealisasikan atau mengaplikasikan design dalam bentuk nyata/final project.

2.3. Sumber Daya Manusia Dan Sumber Daya Fisik Lainnya

Di CV. ANDALAS GIGAS PRODUCTION terdapat beberapa pegawai yang ada disana yang terdiri dari Owner, Manager, Marketing, Designer, Bendahara, Team Production.

BAB III

RENCANA MTP

3.1. RENCANA PEMBAGIAN TUGAS

Sesuai dengan jadwal pelaksanaan kerja, untuk rincian pembagian tugas adalah sebagai berikut:

1. Ketua Proyek/ Programmer

- a. Memimpin setiap pertemuan atau rapat
- b. Memimpin penentuan job Desk masing masing anggota
- c. Mengkoordinir dan mengatur waktu bimbingan
- d. Memantau kerja anggota tim
- e. Menerima jawaban penawaran dan penandatanganan perjanjian kontrak kerja dan kerjasama(MoU)
- f. Mengurus kebutuhan operasional dalam tim bersama marketing
- g. Membuat jadwal pelaksanaan kerja yang sesuai dengan kualitas tiap anggota
- h. Menerjemahkan hasil analisa dan design designer kedalam Bahasa pemrograman berbasis web sehingga terbangun sistem yang sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak klien
- i. Ikut serta dalam survei dan pencarian proyek
- j. Bekerjasama dengan desainer dalam pembuatan logo serta desain interface yang akan di source code kan.

2. Sekretaris/ Keuangan

- a. Menyusun Proposal penawaran proyek
- b. Penyusunan suart perjanjoian yang telah disetujui anggota tim dan pihak client
- c. Notulensi rapat dan mendokumentasi waktu lama kerja tiap anggota
- d. Pembuatan laporan pengerjaan proyek beserta kerjasama dengan semua anggota tim dalam pembuatannya
- e. Bersama anggota tim merancang anggaran proyek dalam proposal
- f. Pendokumentasian pemasukan dan pengeluaran keuangan dalam tim
- g. Pengarsipan setiap tanda bukti anggaran

3. Analis

- a. Merancang web yang akan dibangun dengan menggunakan data yang telah didapatkan dari klien agar dapat diimplementasikan oleh desainer dan programmer untuk membangun sistem yang dibutuhkan klien.
- b. Ikut serta dalam survei dan pencarian proyek.
- c. Melakukan analisis kebutuhan system/aplikasi website
- d. Bekerjasama dengan programmer mengenai hal-hal yang memungkinkan mengenai penambahan fitur yang sesuai dengan kemampuan programmer.

4. Desainer

- a. Menerjemahkan hasil analisa analis menjadi sebuah desain interface yang nantinya akan digunakan sebagai acuan programmer dalam membuat sistem yang dibutuhkan klien.
- b. Mengimplementasikan desain ke dalam Bahasa HTML awal.
- c. Menentukan layout atau tata letak dari komponen sistem yang akan dibangun.

3.2 RANCANGAN SISTEM

Analisis dan desain berorientasi objek adalah cara dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam suatu entitas. Alat bantu, bahasa yang dapat digunakan untuk rancang bangun berorientasi objek adalah Unified Modeling Language (UML). UML adalah Bahasa yang dapat digunakan spesifikasi, visualisasi, dan dokumentasi sistem objek oriented software pada fase pengembangan (development process). UML yang digunakan adalah dari usecase dan activity diagram. Berikut adalah pemodelan Sistem Web Penjualan pada UD. Self Made Grage sebagai berikut :

A. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah sebuah proses untuk mendapatkan informasi, model, spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan klien/pengguna. Kedua belah pihak antara klien dan pembuat perangkat lunak terlibat aktif dalam hal ini. Dalam hal ini analisis kebutuhan dibagi menjadi dua yaitu :

1. Kebutuhan fungsional yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan fungsi atau proses transformasi yang harus mampu dikerjakan oleh perangkat lunak. Ada pun kebutuhan fungsional dalam sistem :
 - Sistem dapat melakukan input data jasa
 - Sistem dapat menghapus data jasa
 - Sistem dapat mengedit data jasa
 - Sistem dapat menyimpan data
2. Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja/ layanan apa saja yang nantinya harus disediakan sistem. Adapun kebutuhan non fungsional :
 - Sistem dapat dijalankan dan dioperasikan di beberapa software web browser seperti google chrome, mozilla firefox, internet explorer dll.
 - Sistem dapat dijalankan platform desktop maupun mobile
 - Sistem dapat dijalankan di beberapa OS seperti windows, OSX, linux
 - Sistem dapat di akses dengan ringan
 - Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami

B. Kebutuhan data

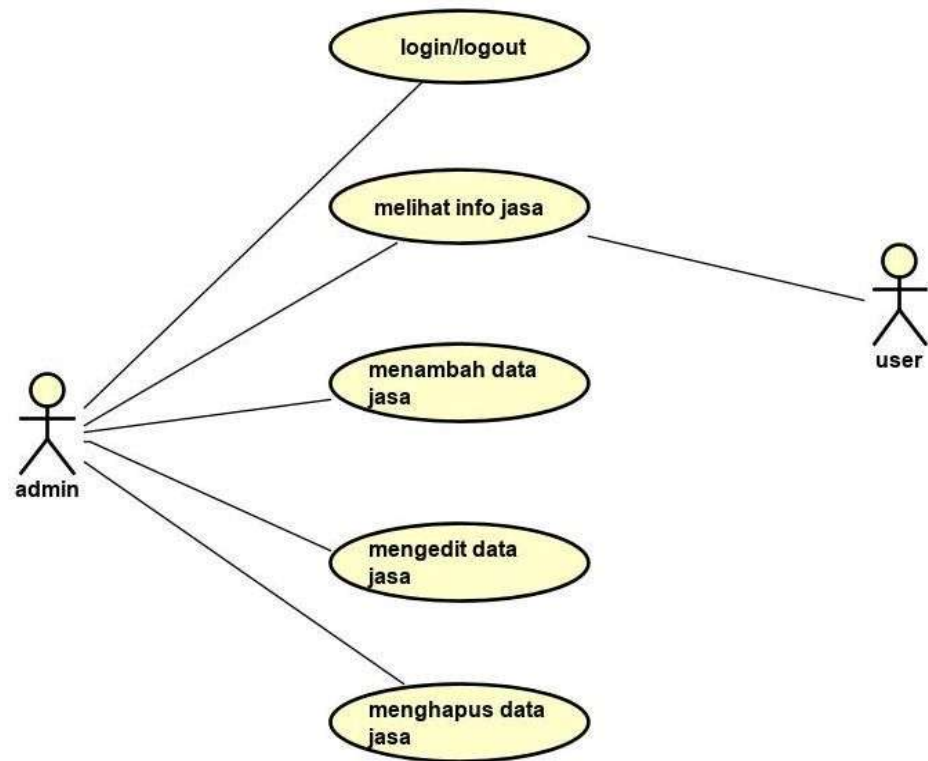
- Data jasa : Menyajikan data jasa-jasa yang akan di masukkan pada system
- Data admin : Menyimpan data admin yang bertugas/shift.

C. Analisis user

- melihat jasa : User dapat melihat jasa yang ada pada system.

D. Usecase diagram

Usecase diagram menangkap kebutuhan customer/ pembeli. Melalui usecase aktor luar berinteraksi dengan dimodelkan Bersama dengan fungsi-fungsi yang mereka perlukan dari system (*usecase*). Aktor dan usecase dihubungkan dengan suatu relasi (*relationship*) seperti gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Rancangan Usecase

Diagram Keterangan Gambar 3.1 Rancangan usecase

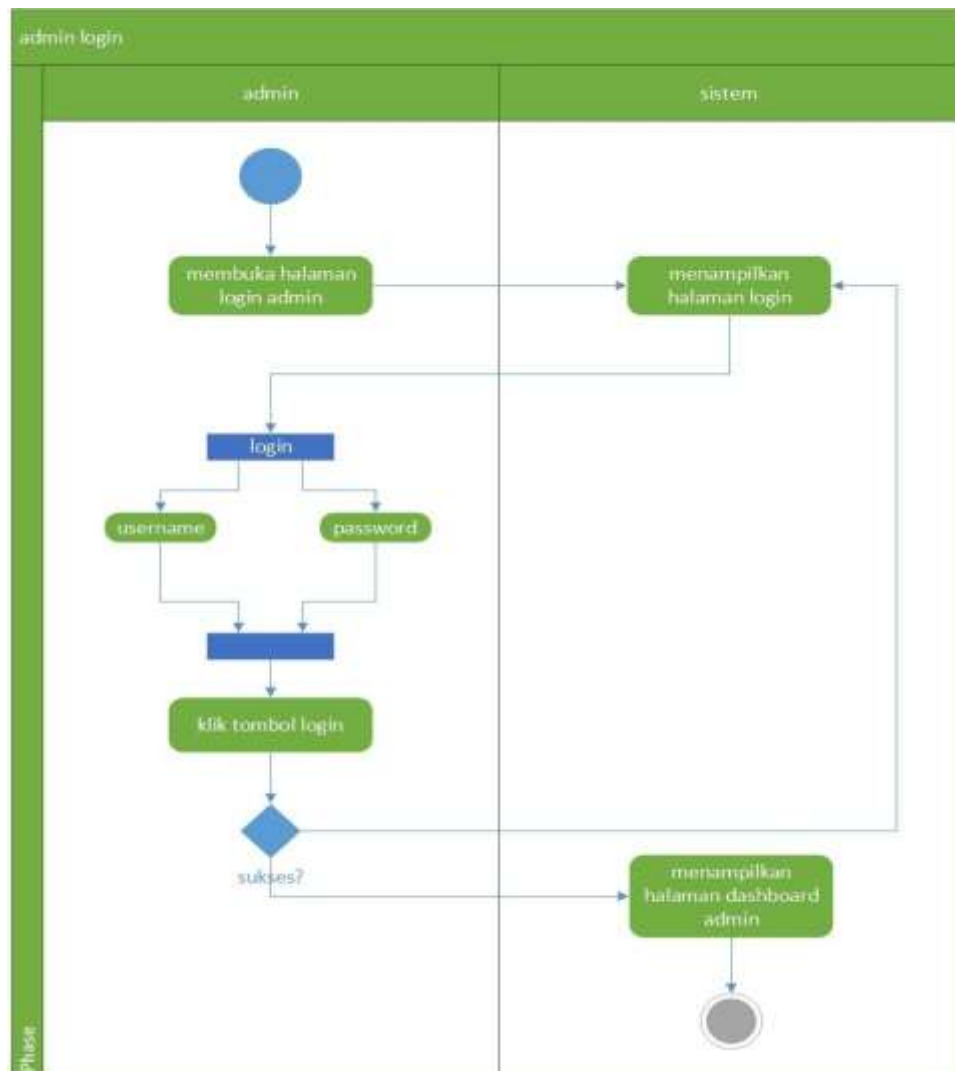
1. User
 - proses 1, merupakan user dapat melihat informasi
2. Admin
 - Proses 1, merupakan admin dapat login dan logout
 - Proses 2, merupakan admin dapat melihat informasi jasa
 - Proses 3, merupakan admin dapat menambah data jasa
 - Proses 4, merupakan admin dapat mengedit data
 - Proses 5, merupakan admin dapat menghapus data.

E. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah didalam aliran kerja, titik keputusan dialiran kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja.

1. Aktivitas admin login

Aktivitas login adalah aktivitas dimana admin memasukkan username dan password untuk memasuki halaman dashboard.



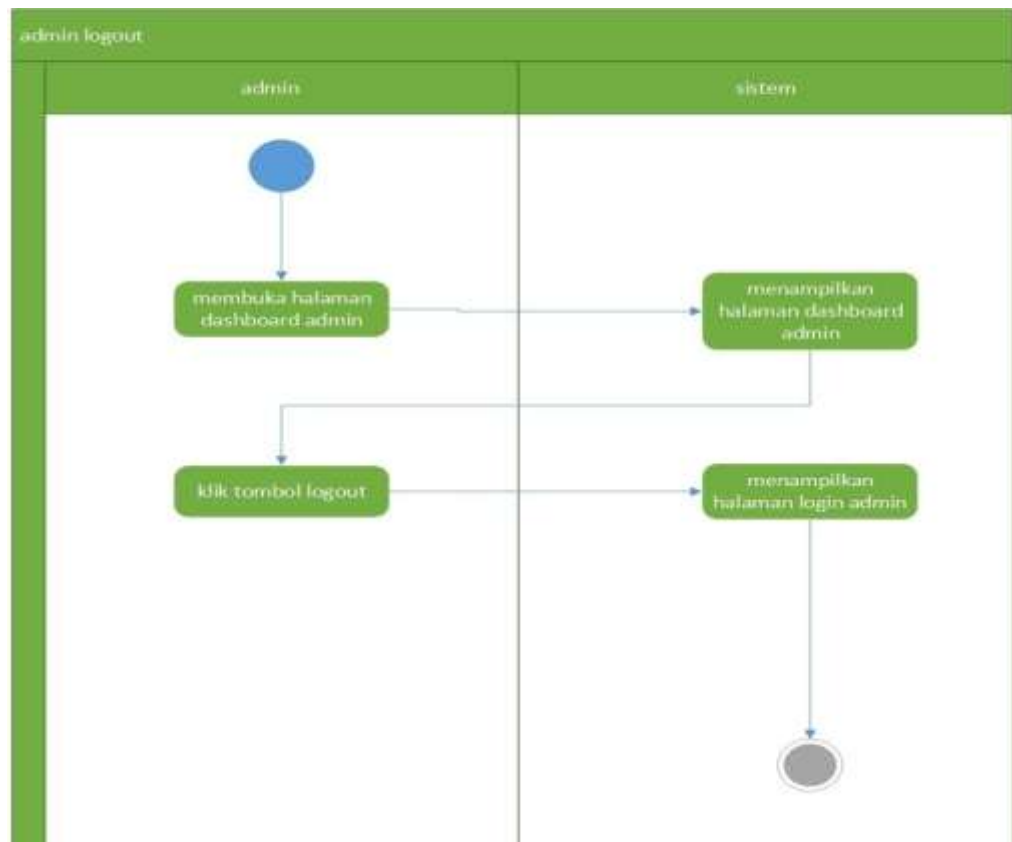
Gambar 3.2 Activity Diagram Login Untuk Admin

Keterangan Gambar 3.2 :

- a. Proses 1 merupakan proses membuka halaman login admin
- b. Proses 2 merupakan proses menampilkan halaman login
- c. Proses 3 merupakan proses memasukkan username dan password pada halaman login
- d. Proses 4 merupakan proses dimana form login dan password telah diisi kemudian klik login
- e. Proses 5 merupakan proses dimana login telah berhasil
- f. Proses 6 merupakan proses sistem menampilkan halaman dashboard admin

2. Aktivitas admin logout

Aktivitas logout adalah aktivitas admin untuk bisa sign out/ keluar melalui tombol logout pada halaman dashboard.

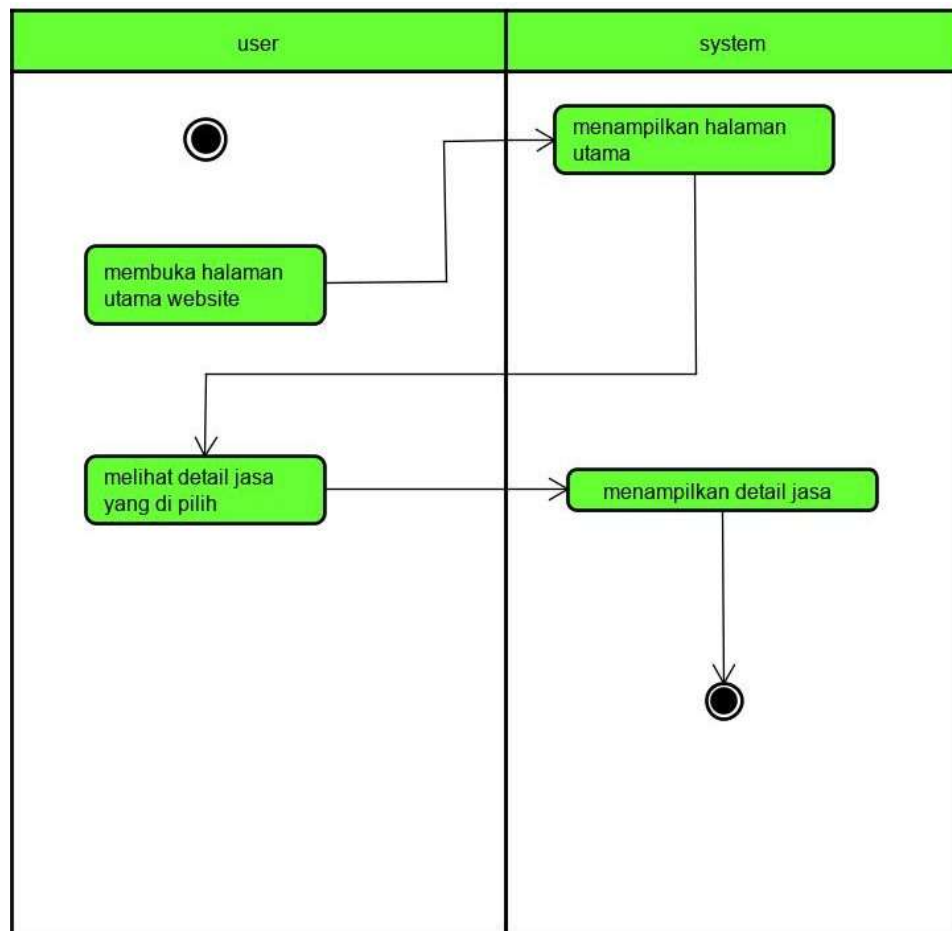


Gambar 3.3 Aktivitas Admin Logout

Keterangan Gambar 3.3 :

- a. Proses 1 merupakan proses aktivitas membuka halaman dashboard admin
 - b. Proses 2 merupakan proses menampilkan halaman dashboard admin
 - c. Proses 3 merupakan proses klik tombol logout
 - d. Proses 4 merupakan proses menampilkan halaman login admin
3. Aktivitas melihat jasa

Aktivitas melihat jasa adalah aktivitas dimana user dapat melihat jasa yang ditawarkan pada system.

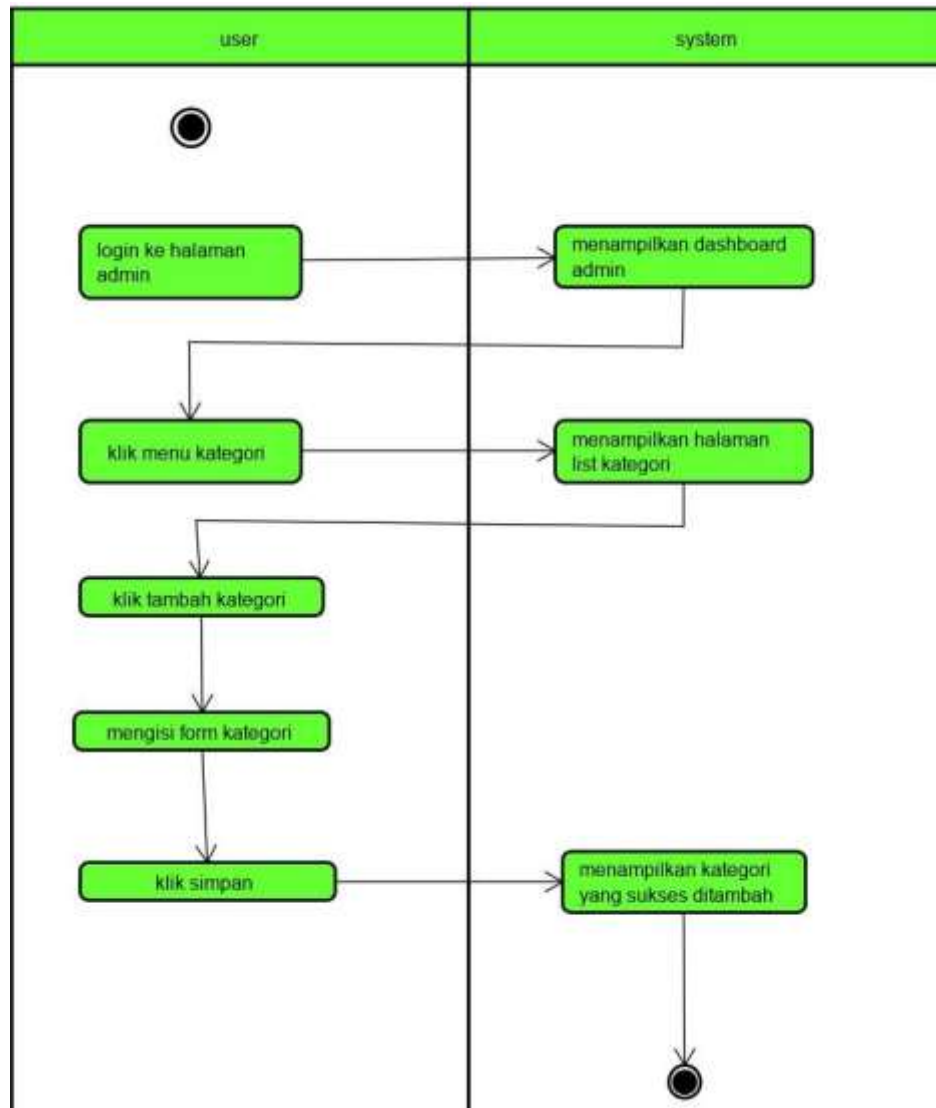


Gambar 3.4 Aktivitas Melihat

Jasa Keterangan Gambar 3.4:

- a. Proses 1, merupakan proses aktivitas membuka halaman website
- b. Proses 2, merupakan proses aktivitas menampilkan halaman utama
- c. Proses 3, merupakan proses aktivitas melihat detail jasa

- d. Proses 4, merupakan proses aktivitas menampilkan detail jasa.
4. Aktivitas admin menambah data
 Aktivitas menambah data adalah aktivitas dimana admin dapat menambah data/jasa yang akan ditampilkan pada system.



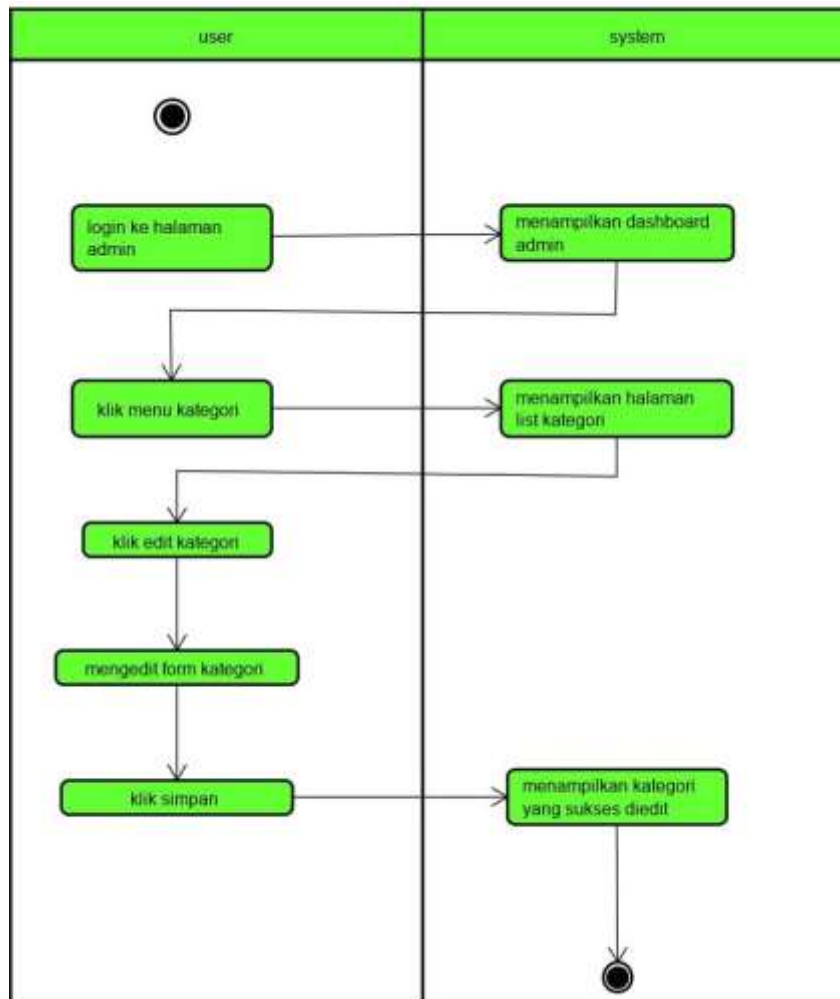
Gambar 3.5 Aktivitas Admin Menambah

data Keterangan Gambar 3.5

- Proses 1, merupakan proses memilih tombol login.
- Proses 2, merupakan proses menampilkan dashboard.
- Proses 3, merupakan proses memilih kategori .
- Proses 4, merupakan proses menampilkan data kategori .
- Proses 5, merupakan proses memilih tambah data kategori.
- Proses 6, merupakan proses mengisi form input data kategori.

- g. Proses 7, merupakan proses memilih tombol simpan
 - h. Proses 8, merupakan proses menyimpan dan menampilkan data .
5. Aktivitas admin mengedit data

Aktivitas edit data adalah aktivitas admin untuk merubah suatu data/jasa yang terjadi kesalahan atau memerlukan update.



Gambar 3.6 Aktivitas Admin Edit

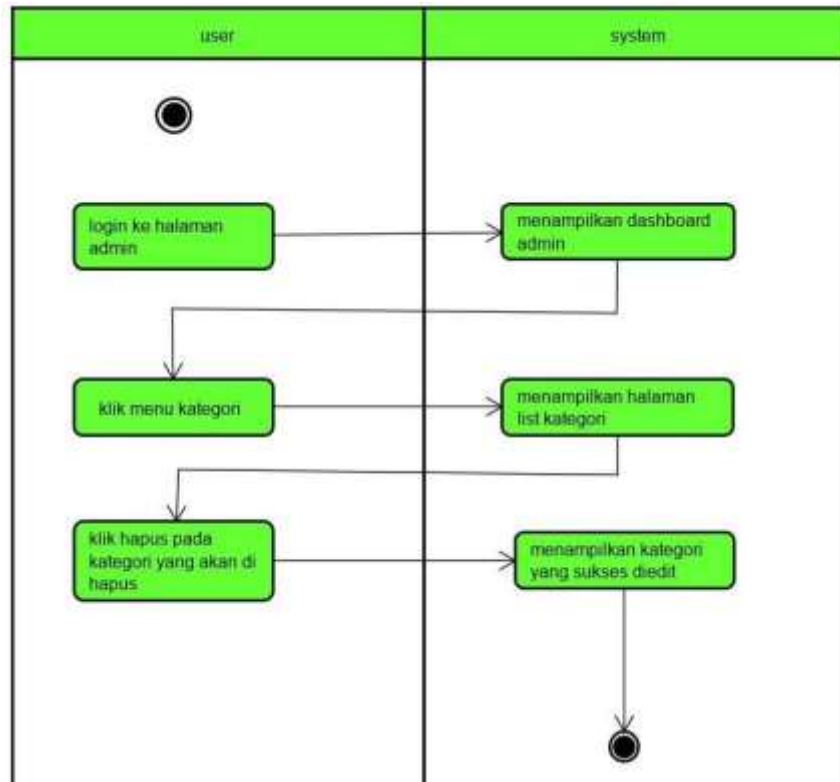
Data Keterangan Gambar 3.6:

- a. Proses 1, merupakan proses memilih tombol login.
- b. Proses 2, merupakan proses menampilkan dashboard.
- c. Proses 3, merupakan proses memilih kategori .
- d. Proses 4, merupakan proses menampilkan data kategori .
- e. Proses 5, merupakan proses memilih edit data kategori.
- f. Proses 6, merupakan proses mengedit form data kategori.
- g. Proses 7, merupakan proses memilih tombol simpan

h. Proses 8, merupakan proses menyimpan dan menampilkan data .

6. Aktivitas admin hapus data

Aktivitas hapus data adalah aktivitas admin untuk menghapus data yang sudah tidak diperlukan.



Gambar 3.7 Aktivitas Admin Hapus

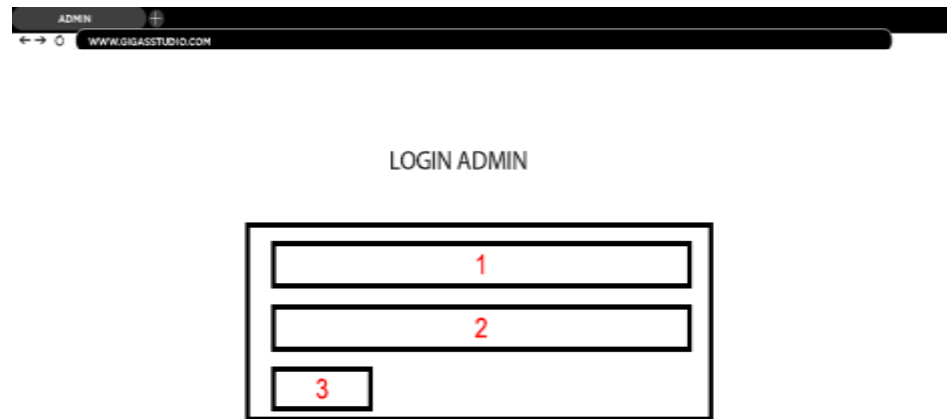
Data Keterangan Gambar 3.7 :

- a. Proses 1, merupakan proses login ke halaman admin
- b. Proses 2, merupakan proses sistem menampillkan halaman dashboard
- c. Proses 3, merupakan proses memilih menu kategori
- d. Proses 4, merupakan proses menampilkan halaman list kategori
- e. Proses 5, meruapakan memilih data yang akan di hapus oleh admin
- f. Proses 6, merupakan proses sistem menghapus data dari kategori.

F. Rancangan Desain

a. Halaman Login Admin website

Berikut adalah gambaran login untuk admin :



Gambar 3.8 Halaman Login

Admin Pada Gambar 3.8 adalah halaman form login untuk admin :

1. User dapat memasukan alamat username
2. User dapat memasukan kata sandi
3. Button untuk login

b. Halaman Dashboard admin

Berikut adalah gambaran Dashboard admin :



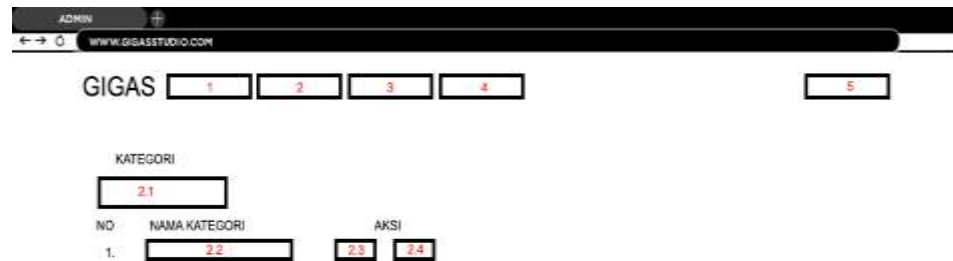
Gambar 3.9 Halaman

Dashboard Pada Gambar 3.9 adalah tampilan dashboard setelah login :

1. User dapat memilih tampilan dashboard untuk kembali ke halaman home
2. User dapat memilih halaman kategori untuk mengedit ,menambah kategori ataupun menghapus kategori.
3. User dapat memilih halaman Galeri untuk mengedit foto yang ditampilkan ataupun menambah dan menghapusnya.
4. User dapat memilih halaman about us untuk merubah isi dari pekerjaan yang dapat dikerjakan di gigas

c. Halaman Kategori

Berikut adalah gambaran halaman kategori admin :



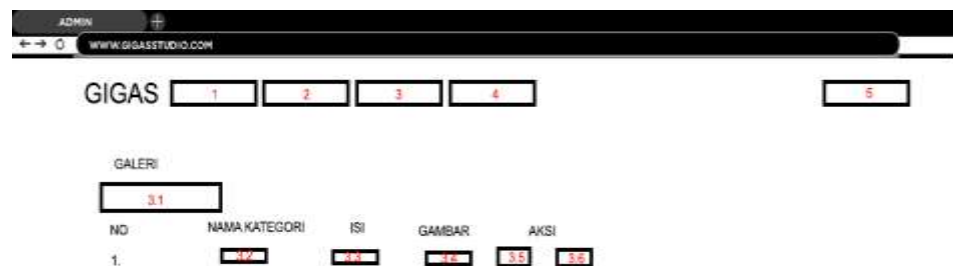
Gambar 3.10 Halaman Kategori

Pada Gambar 3.10 admin bisa melakukan edit kategori sesuai deskripsi dengan angka berikut :

- 2.1 User dapat menambahkan kategori yang ada
- 2.2 Ini adalah nama dari kategori yang baru ditambahkan
- 2.3 User dapat mengedit text kategori yang sudah dimasukan
- 2.4 User dapat menghapus kategori yang sudah ditambahkan

d. Halaman galeri

Berikut adalah gambaran galeri admin :



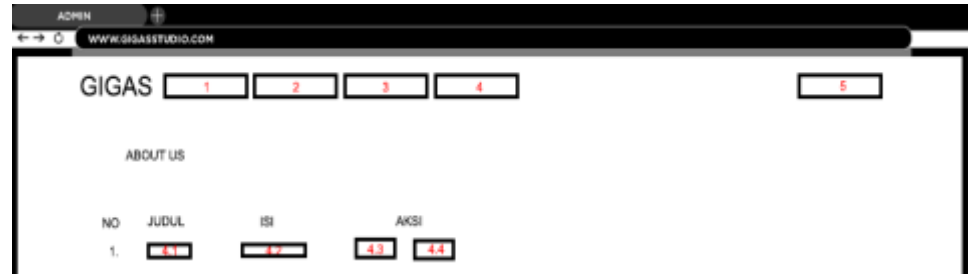
Gambar 3.11 Halaman Galeri

Pada Gambar 3.11 admin bisa melakukan edit Galeri sesuai deskripsi dengan angka berikut :

- 3.1 Admin dapat menambah foto untuk menambahkannya ke galeri
- 3.2 Adalah nama kategori dimana foto tersebut dimasukan
- 3.3 Adalah deskripsi dari foto yang dimasukan
- 3.4 Adalah nama dari gambar yang dimasukan
- 3.5 Adalah button untuk mengedit isi dari foto tersebut
- 3.6 Adalah button untuk menghapus foto tersebut dari web

e. Halaman about us

Berikut adalah gambaran About us untuk admin :



Gambar 3.12 Halaman About Us

Pada Gambar 3.12 admin bisa melakukan edit about us sesuai deskripsi dengan angka berikut :

4.1 adalah tempat judul dari pelayanan yang diberikan

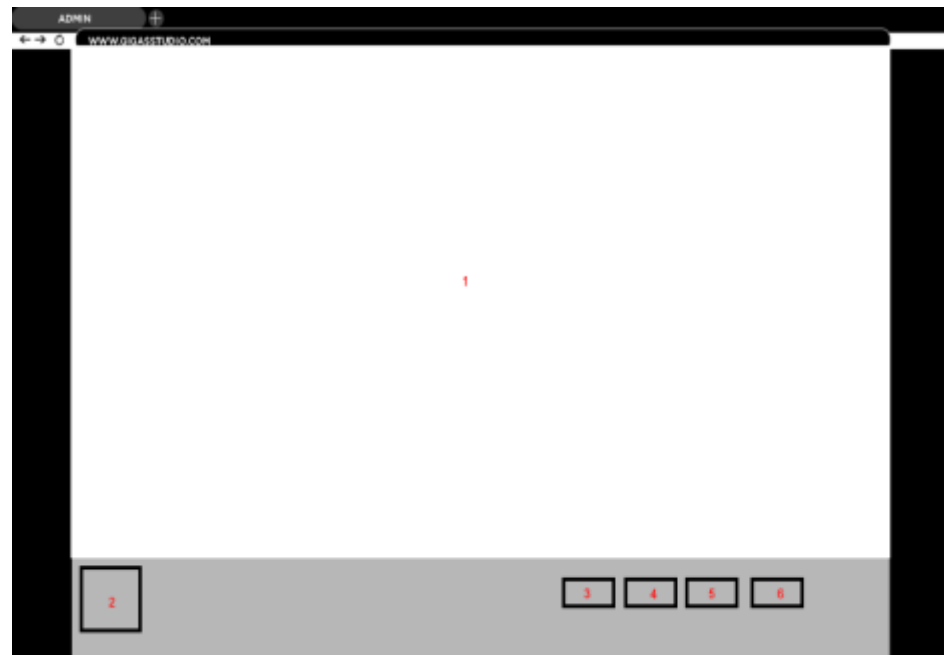
4.2 adalah deskripsi dari pelayanan yang diberikan

4.3 button edit untuk mengedit deskripsi dari pelayanan yang diberikan

4.4 button hapus untuk menghapus deskripsi dari pelayanan yang diberikan

f. Halaman Utama website

Berikut adalah gambaran Halaman utama website :



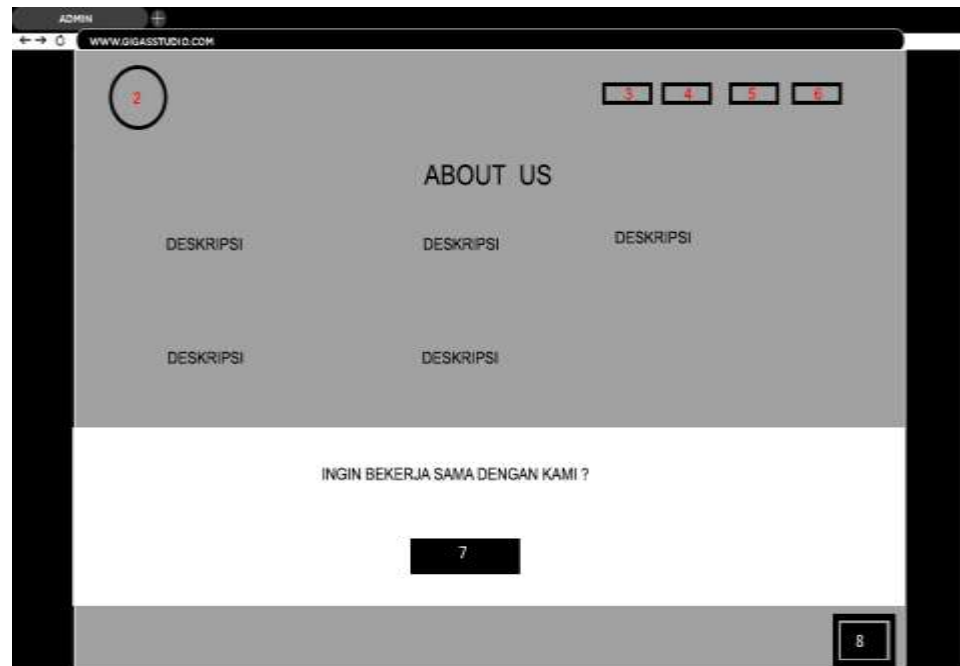
Gambar 3.13 Halaman Utama Website

Pada Gambar 3.13 adalah tampilan web pertama saat membukanya sesuai deskripsi dengan angka berikut :

1. foto dengan fitur slide ke kanan 3 kali

2. logo dari perusahaan
 3. button halaman home
 4. button halaman about us
 5. button halaman galeri
 6. button halaman contact
- g. Halaman About Us

Berikut adalah gambaran about us website :



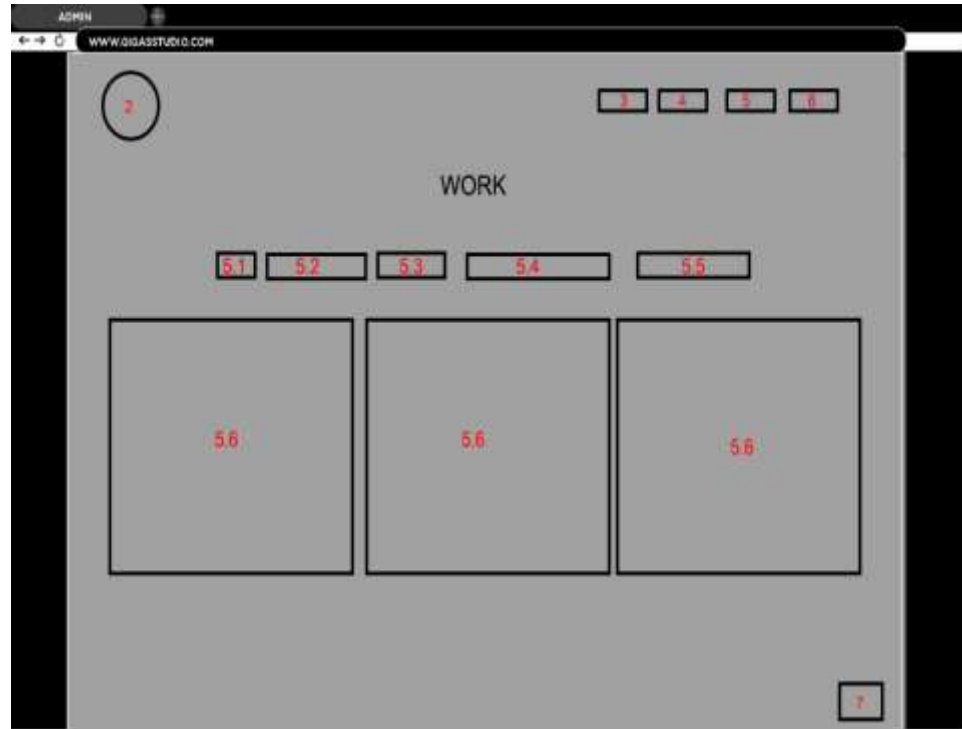
Gambar 3.14 Halaman About Us

Pada Gambar 3.14 adalah tampilan web tentang deskripsi jasa saat membukanya sesuai deskripsi dengan angka berikut :

7. adalah button untuk menuju tampilan kontak perusahaan
8. adalah button untuk kembali kehalaman depan web

h. Halaman Galeri/Works

Berikut adalah gambaran Galeri website :



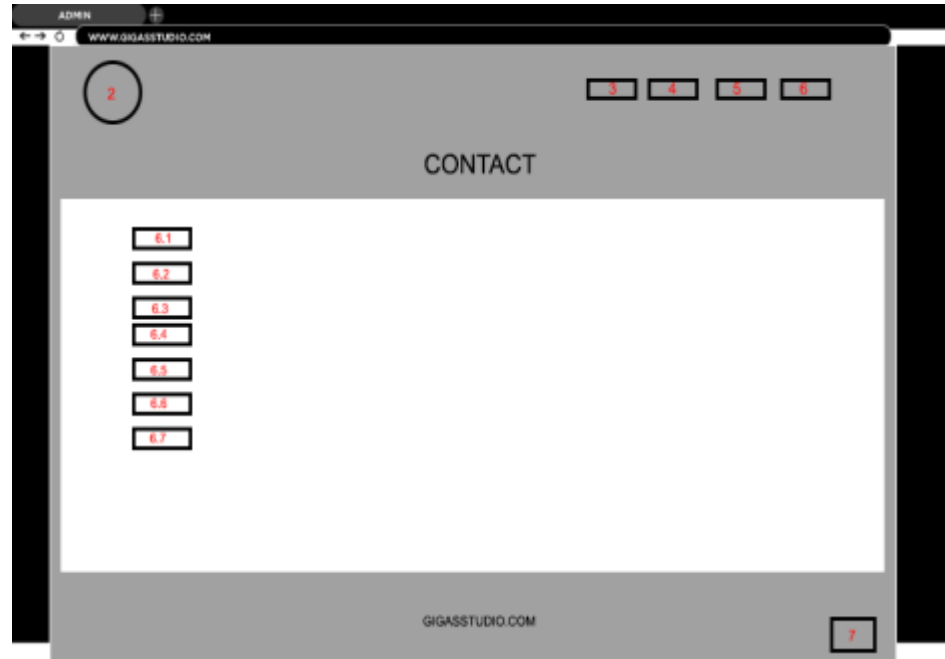
Gambar 3.15 Halaman Galeri/Works

Pada Gambar 3.15 adalah tampilan web untuk hasil pekerjaan/galeri disitu terdapat activity dengan penjelasan nomor sebagai berikut :

- 5.1 adalah button untuk membuka semua foto yang terupload
- 5.2 adalah button untuk membuka foto hasil pekerjaan exhibition
- 5.3 adalah button untuk membuka foto hasil dari 3D desain
- 5.4 adalah button untuk membuka foto hasil dari contraction dan instalasi
- 5.5 adalah button untuk membuka foto hasil dari event
- 5.6 adalah tampilan foto yang sudah terupload

i. Halaman contact

Berikut adalah gambaran contact website :



Gambar 3.16 Halaman contact

Pada gambar 3.16 adalah tampilan web untuk kontak perusahaan
disitu

terdapat activity dengan penjelasan nomor sebagai berikut :

- 6.1 adalah tempat alamat perusahaan
- 6.2 adalah tempat website perusahaan
- 6.3 adalah tempat email perusahaan
- 6.4 adalah tempat no telpon perusahaan
- 6.5 adalah tempat no handphone perusahaan
- 6.6 adalah tempat no handphone perusahaan
- 6.7 adalah tempat jam buka/tutup perusahaan

3.3. RENCANA BIAYA

Keuangan Proyek MTP

1. Secara Umum

Keterangan table

3.1 :

Jumlah biaya yang diusulkan dari berbagai komponen, mulai dari honorarium pelaksanaan sampai dengan dana khas klompok berjumlah empat juta dua ratus ribu rupiah.

Tabel 3.1 Gambaran Keuangan Secara Umum

No	Komponen	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Honorarium Pelaksanaan	3.000.000
2	Transportasi dan Konsumsi	250.000
3	Kesekertarian	250.000
	Jumlah	3.500.000

2. Secara Rincian

a. Honorarium

Pelaksanaan

Keterangan tabel 3.2 :

Rincian pengeluaran dari berbagai jobdesk kelompok total jumlah yaitu tiga juta rupiah.

Tabel 3.2 Honorium Pelaksanaan

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Satuan Kegiatan	Jumlah (Rp)
1	Ketua/programer	1	Paket Kegiatan	856.000
2	Analisis	1	Paket Kegiatan	644.000
3	Designer	1	Paket Kegiatan	644.000
5	Sekretaris/bendahara	1	Paket Kegiatan	856.000
Total				3.000.000

b. Konsumsi dan Transportasi

Keterangan tabel 3.3 Konsumsi dan Transportasi :

Biaya awal secara rinci transportasi serta konsumsi dengan jumlah 6 kali pertemuan dengan biaya total yaitu seratus delapan puluh ribu rupiah.

Tabel 3.3 Konsumsi dan Transportasi

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
1	Bensin	4	10.000	40.000
2	Konsumsi/ Rapat pertemuan	4	20.000	80.000
Total				120.000

c. Kesekretariatan

Keterangan tabel 3.4 kesekretariatan :

Biaya awal secara rinci kesekretariatan mulai dari print proposal sampai print laporan dengan jumlah total biaya yaitu tujuh puluh ribu rupiah

Tabel 3.4 Kesekretariatan

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Biaya (Rp)	Total (Rp)
1	Print Proposal	10	3.000	30.000
2	Print MoU	2	5.000	5.000
3	Materai	2	7.500	15.000
4	Print Laporan		10.000	20.000
Total				70.000

d. Anggaran Biaya

1. secara umum

Keterangan tabel 3.5 anggaran biaya :

Anggaran biaya pengeluaran, pemasukan, pendapatan/keuntungan secara umum dari rancangan biaya serta realisasi proyek yang dikerjakan.

Tabel 3.5 Anggaran Biaya Secara Umum

No	Nama	Rincian	Rancangan (Rp)	Realisasi (Rp)	Saldo (Rp)
1	Biaya Pendapatan Proyek	Pembayaran Proyek	3.500.000	3.000.000	3.000.000
Total					3.000.000
2	Biaya Pengeluaran	Kesekretariatan	250.000	120.000	2.880.000
		Honoror	3.000.000	2.500.000	380.000
		Trasportasi	100.000	70.000	310.000
		Konsumsi	150.000	303.000	7.000
Total			3.500.000	3.000.000	

2. Secara Rincian

Anggaran biaya secara rinci ini sebagai dana kebutuhan yang dibutuhkan kesekretariatan, honorarium dan transportasi dan konsumsi yang dibutuhkan sebagai operasional untuk menunjang kegiatan dan berjalannya suatu kegiatan di kelompok.

Tabel 3.6 Secara Rincian Keseluruhan

No	Nama	Keterangan	Rancangan	Realisasi
1	Kesekretaraitan	1. Print Proposal	5.000	30.000
		2. Materai	10.000	7.000
		3. MoU	5.000	5.000
		4. Print Laporan	150.000	178.000
Total			170.000	220.000
2	Honorarium	1. Ketua Proyek	428.000	650.000
		2. Analis	428.000	362.500

3.4 RENCANA JADWAL Pengerjaan PROYEK

A. Tabel jadwal pengerjaan proyek

Tabel 3.7 Rencana Jadwal Pengerjaan Proyek

No	Perencanaan Kerja	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembentukan Tim	■																			
2	Pembagian Tugas		■																		
3	Perumusan Proposal		■																		
4	Pembuatan Proposal			■																	
5	Pencarian Proyek				■																
6	Penawaran Proposal ke Client				■																
7	Pembahasan Hasil Penawaran					■															
8	Kesepakatan Pembuatan Proyek						■														
9	Pengumpulan Data						■														
10	Analisis Sistem							■													
11	Pembuatan Desain							■													
12	Implementasi Desain Ke Source Code							■													
13	Penanda Tangan Surat Perjanjian							■													
14	Testing Program													■							
15	Pembuatan Laporan																	■			
16	Dokumentasi																				

BAB IV
PELAKSANAAN
MTP

4.1. REALISASI PEMBAGIAN TUGAS

a. Ketua

Tabel 4.1 Pembagian Tugas Ketua

No	Tanggal	Deskripsi Kerja	Jam Kerja
1	04 september 2019	Pembentukan anggota MTP untuk pembagian jobdesk	2 jam
2	14 september 2019	Bertemu dosen pembimbing membahas persetujuan proyek	2 jam
3	16 september 2019	Memimpin pembuatan MoU	2 jam
4	23 september 2019	Bertemu client untuk mengambil data dan persetujuan MoU	2 jam
5	30 september 2019	Memimpin pembahasan analisis dan penentuan desain aplikasi	2 jam
6	06 november 2019	Memimpin BAB 1	2 jam
7	13 novemberr 2019	Memimpin BAB 2	2 jam
8	26 november 2019	Memimpin BAB 3	2 jam
9	9 desember 2019	Memimpin BAB 4	2 jam
10	10 desember 2019	Demo aplikasi ke client bersama programmer dan analisis	2 jam
		Total	20 jam

b. Sekretaris

Tabel 4.2 Pembagian Tugas Sekretaris

No	Tanggal	Deskripsi Kerja	Jam Kerja
1	04 september 2019	Menyiapkan logbook	2 jam
2	16 september 2019	Membuat MoU	2 jam
3	06 november 2019	Membahas dan membuat laporan Bab 1,2,3	4 jam

4	13 november 2019	Revisi laporan Bab 1,2,3	2 jam
5	10 desember 2019	Membahas laporan Bab 4,5	2 jam
6		Revisi laporan Bab 4,5	2 jam
		Total	14 jam

c. Bendahara

Tabel 4.3 Pembagian Tugas Bendahara

No	Tanggal	Deskripsi Kerja	Jam Kerja
1	08 september 2019	Bertemu client untuk persetujuan proyek dan negoisasi harga	1,5 Jam
2	10 september 2019	Membuat rancangan pendanaan proposal	1,5 jam
3	15 desember 2019	Merancang pembagian gaji	2,5 jam
4	16 desember 2019	Rekapan rincian pemasuan dan pengeluaran	2,5 jam
		Total	8 jam

d. Programmer

Tabel 4.4 Pembagian Tugas Programmer

No	Tanggal	Deskripsi Kerja	Jam Kerja
1	27 oktober 2019	Mengintegrasikan tema	1 jam
2	30 oktober 2019	Mengintegrasikan database dengan aplikasi dan membuat login	2 jam
3	3 desember 2019	Membuat insert data	2 jam
4	5 desember 2019	Membuat interface dan single face	2 jam
5	7 desember 2019	Menyelesaikan seluruh front	2 jam

6	10 desember 2019	Revisi program front end untuk daftar pelanggan	1 jam
	12 desember 2019	Melanjutkan revisi program front end halaman informasi	1 jam
		Total	11 jam

e. Analis

Tabel 4.5 Pembagian Tugas Analis

No	Tanggal	Deskripsi Kerja	Jam Kerja
1	18 september 2019	Bertemu client	2 jam
2	06 oktober 2019	Analisisi kebutuhan client	2 jam
3	15 oktober 2019	Membuat database	3,5 jam
		Total	7,5 jam

f. Desainer

Tabel 4.6 Pembagian Tugas Desainer

No	Tanggal	Deskripsi Kerja	Jam Kerja
1	30 septmber 2019	Menentukan tema interface	1,5 jam
2	15 oktober 2019	Membuat disain interface	2 jam
3	20 oktober 2019	Membuat isi konten Interface	3 jam
4	25 oktober 2019	Menyerahkan hasil interface ke Programer	1,5 jam
		Total	8 jam

4.2. REALISASI JADWAL PELAKSANAAN

Tabel 4.7 Tabel Realisasi Jadwal Pelaksanaan

No	Perencanaan Kerja	September				Oktober				November				Desember				Januari					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pembentukan Tim	■																					
2	Pembagian Tugas		■																				
3	Perumusan Proposal		■																				
4	Pembuatan Proposal			■																			
5	Pencarian Proyek				■																		
6	Penawaran Proposal ke Client				■																		
7	Pembahasan Hasil Penawaran					■																	
8	Kesepakatan Pembuatan Proyek						■																
9	Pengumpulan Data							■															
10	Analisis Sistem								■														
11	Pembuatan Desain									■													
12	Implementasi Desain Ke Source Code										■	■	■										
13	Penanda Tangan Surat Perjanjian				■																		
14	Testing Program													■	■								
15	Pembuatan Laporan				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
16	Dokumentasi				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								

Keterangan :

■ : Terealisasi

■ : Belum terealisasi

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka tim dapat menganbil kesimpulan bahwa :

1. Telah dibuat sistem informasi berbasis web untuk GIGAS STUDIO yang berguna sebagai saran informasi dan promosi yang dapat membantu proses publikasi, promosi produk dan penyampaian informasi khususnya melalui media internet dan komunikasi antar sesama manusia, sehingga dapat mempercepat proses penjualan.
2. Sistem informasi berbasis web ini menarik pengunjung karena informasi mengenai produk sangat detail dan didisain sangat menarik dalam bentuk web.

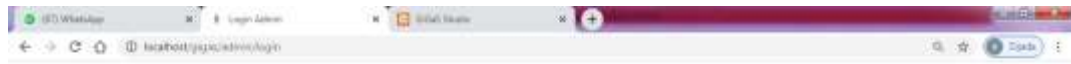
5.2. SARAN

Web ini dibangun untuk tugas proyek ini belum bersifat menyeluruh, artinya masih banyak bagian-bagian yang masih bisa dikembangkan. Oleh karena itu perlu adanya penambahan fasilitas untuk melengkapi website ini sehingga menjadi komplek sebagai sarana pemyampaian informasi secara online yang sesuai konsep dari pembuatan website itu sendiri memberikan kemudahan bagi pengguna.

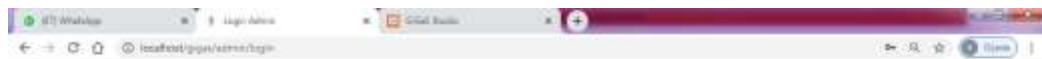
Agar sistem ini bekerja dengan baik maka perlu dilakukan pemeliharaan terhadap *software*. Pemeliharaan dapat berupa pengecekan data, pengawasan, dan perbaikan serta perlindungan program dari gangguan atau kerusakan yang disebabkan oleh virus dengan menggunakan *utility* yang ada. Kerjasama dan kekompakan tim sangat dibutuhkan, karena sangat menentukan keberhasilan proyek serta tanggung jawab masing-masing anggota tim harus diutamakan

LAMPIRAN

Sourcode :

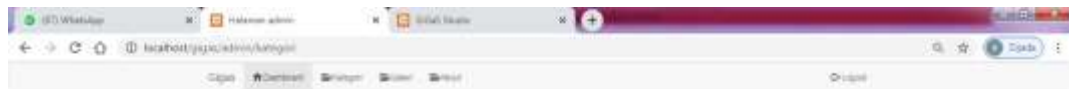


Login Admin



Login Admin

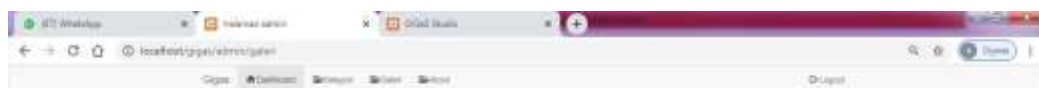
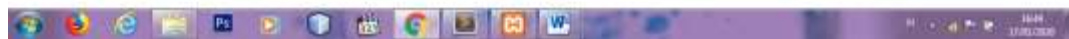




Kategori

Tampilkan Filter

No	Nama Kategori	Aksi
1	Animals	Tambah Hapus
2	Si Putih	Tambah Hapus
3	Comedian dan komedian	Tambah Hapus
4	galeri	Tambah Hapus

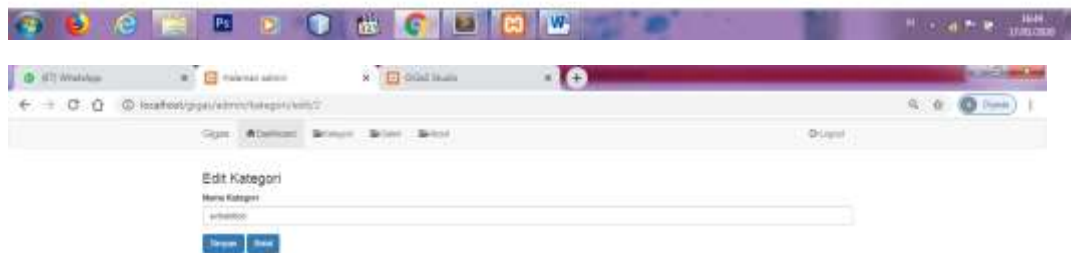
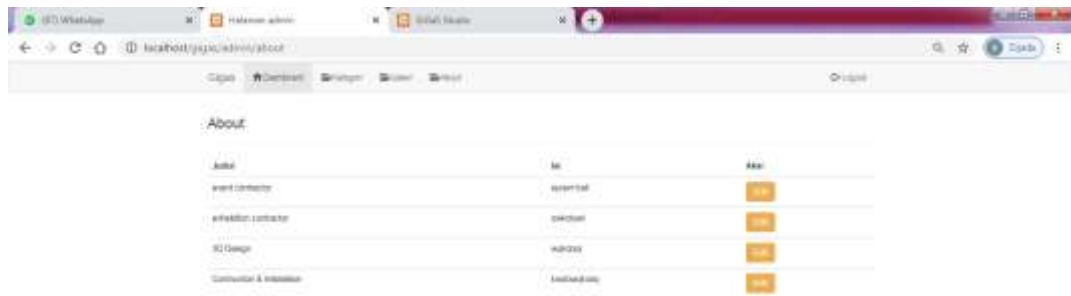


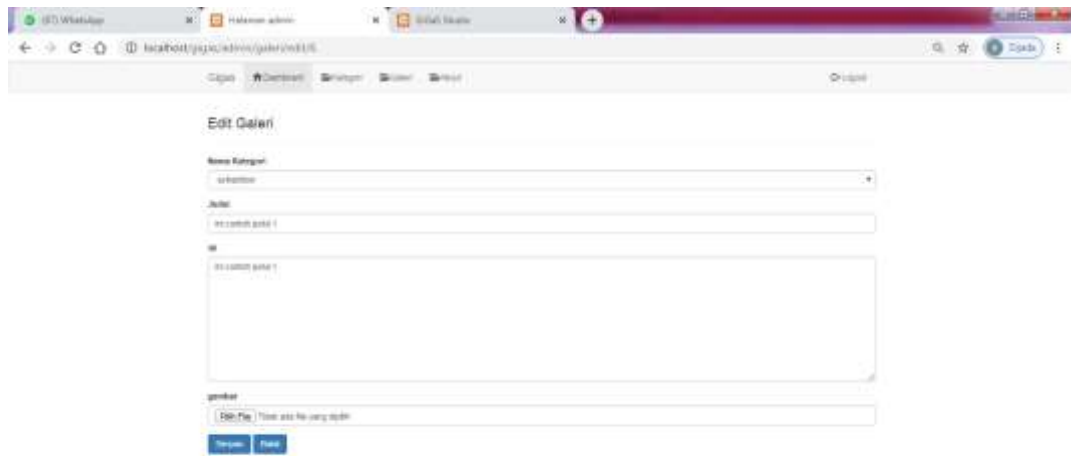
Galeri

Tampilkan Filter

No	Nama Kategori	Judul	Url	Gambar	Aksi
1	Animals	si putih part 1	si putih part 1		Tambah Hapus
2	Animals	si putih	si putih		Tambah Hapus
3	Si Putih	si putih part 1	si putih part 1		Tambah Hapus



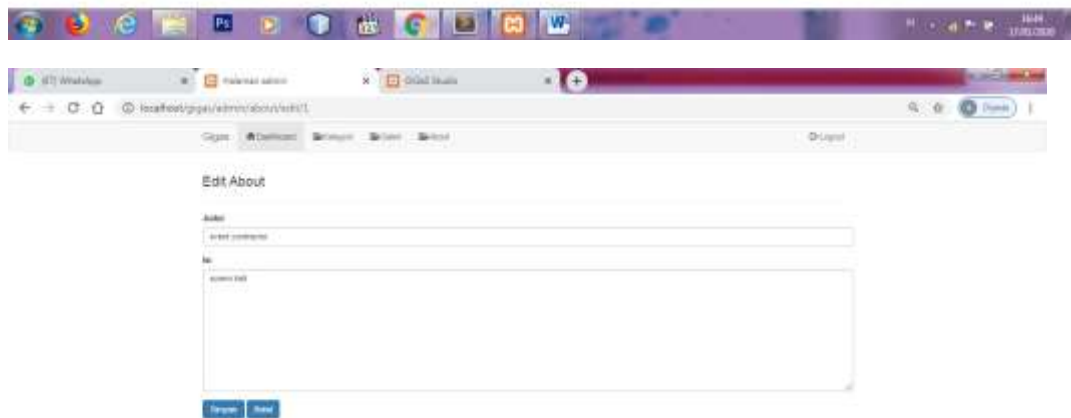




The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/gps/admin/galeri/edit/1`. The page title is "Edit Galeri". The form contains the following fields:

- Nama Kategori:** A dropdown menu with "Kategori" selected.
- Judul:** A text input field containing "Kategori galeri 1".
- isi:** A large text area containing "Kategori galeri 1".
- gambar:** A file upload field with the text "Upload File" and "Your site file upload".

At the bottom of the form, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/gps/admin/about/edit/1`. The page title is "Edit About". The form contains the following fields:

- Judul:** A text input field containing "Kategori about 1".
- isi:** A large text area containing "Kategori about 1".

At the bottom of the form, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".



```

1 class About extends Controller
2 {
3     function __construct()
4     {
5         parent::__construct();
6         if (!$this->session->userdata('status') == 'ya')
7         {
8             redirect('admin/login');
9         }
10        $this->load->model('m_about');
11    }
12
13    function index()
14    {
15        $data['data'] = $this->m_about->smenu_about();
16        $this->load->view('admin/header');
17        $this->load->view('admin/about', $data);
18        $this->load->view('admin/footer');
19    }
20
21    function edit($id)
22    {
23        $data['data'] = $this->m_about->smenu_about($id);
24        $this->load->view('admin/header');
25        $this->load->view('admin/edit_about', $data);
26        $this->load->view('admin/footer');
27    }
28
29    function proses_edit()
30    {
31        $this->form-validation->set_rules('judul', 'judul', 'required');
32        $this->form-validation->set_rules('isi', 'isi', 'required');
33        $this->form-validation->set_error_message('div style="color: red;" />');
34    }
35

```

```

1 class Dashboard extends Controller
2 {
3     function __construct()
4     {
5         parent::__construct();
6         if (!$this->session->userdata('status') == 'ya')
7         {
8             redirect('admin/login');
9         }
10
11    }
12
13    function index()
14    {
15        $this->load->view('admin/header');
16        $this->load->view('admin/dashboard');
17        $this->load->view('admin/footer');
18    }
19
20 }
21

```

```

1 <?php
2
3 class GalleryAdminController
4 {
5     function __construct()
6     {
7         parent::__construct();
8         if ($this->session->userdata('status') == 'ya')
9         {
10            redirect('admin/login');
11        }
12        $this->load->model('m_gallery');
13        $this->load->model('m_kategori');
14    }
15
16    function index()
17    {
18        $data['data'] = $this->m_gallery->tampil_gallery();
19        $this->load->view('admin/header');
20        $this->load->view('admin/gallery',$data);
21        $this->load->view('admin/footer');
22    }
23
24    function tambah()
25    {
26        $this->validation();
27
28        if ($this->form_validation->run() == false)
29        {
30            $data['kategori'] = $this->m_kategori->tampil_kategori();
31            $this->load->view('admin/header');
32            $this->load->view('admin/tambah_gallery',$data);
33            $this->load->view('admin/footer');
34        }
35    }
36
37 }

```

```

1 <?php
2
3 class KategoriAdminController
4 {
5     function __construct()
6     {
7         parent::__construct();
8         if ($this->session->userdata('status') == 'ya')
9         {
10            redirect('admin/login');
11        }
12        $this->load->model('m_kategori');
13    }
14
15    function index()
16    {
17        $data['data'] = $this->m_kategori->tampil_kategori();
18        $this->load->view('admin/header');
19        $this->load->view('admin/kategori',$data);
20        $this->load->view('admin/footer');
21    }
22
23    function tambah()
24    {
25        $this->form_validation->set_rules('nama_kategori','Nama Kategori','required');
26        $this->form_validation->set_error_delimiters('<div style="color: red;">','</div>');
27
28        if ($this->form_validation->run() == false)
29        {
30            $this->load->view('admin/header');
31            $this->load->view('admin/tambah_kategori');
32            $this->load->view('admin/footer');
33        }
34    }
35
36 }

```

```

class Login extends CI_Controller
{
    function __construct()
    {
        parent::__construct();
    }

    function login()
    {
        if ($this->input->post())
        {
            $data = array(
                'username' => $this->input->post('username'),
                'password' => $this->input->post('password'),
            );

            $login = $this->db->get_where('user', array('username' => $data['username']))->row();

            if (count($login) > 0)
            {
                if (password_verify($data['password'], $login->password))
                {
                    $this->session->set_userdata(array(
                        'status' => 'su',
                    ));
                    redirect('admin/dashboard');
                }
            }
            else
            {
                echo "salah";
            }
        }
    }
}

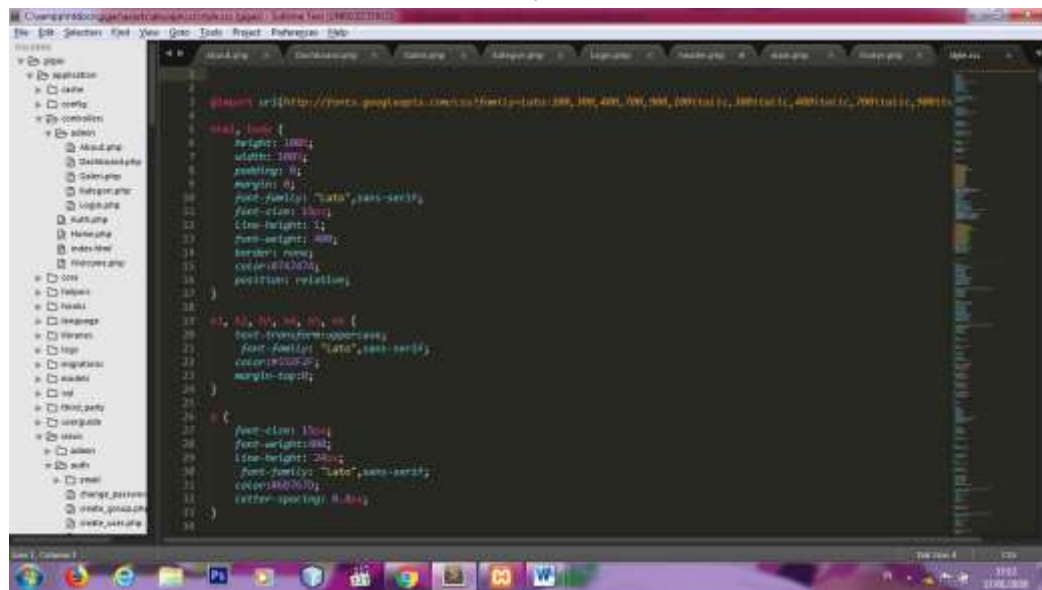
```

```

<doctype html>
<html lang="en-gb" class="no-js">
<head>
<meta charset="utf-8">
<title>GIGAS Studio</title>
<meta name="robots" content="noindex, nofollow">
<meta name="author" content="">
<meta name="keywords" content="">
<meta name="description" content="">
<!-- Mobile viewport meta view -->
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=2">
<!-- favicon -->
<link rel="shortcut icon" href="http://www.gigas.com.au/images/favicon.png">
<link rel="stylesheet" href="http://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.3.7/css/bootstrap.min.css">
<!-- jQuery -->
<script src="http://maxcdn.bootstrapcdn.com/jquery/1.12.4/jquery.min.js"></script>
<!-- Bootstrap -->
<script src="http://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.3.7/js/bootstrap.min.js"></script>
<!-- CSS -->
<link href="http://www.gigas.com.au/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/carousel.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/carousel.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/carousel.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/magnific-popup.css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/animate.css" type="text/css" rel="stylesheet">
<link href="http://www.gigas.com.au/css/style.css" type="text/css" rel="stylesheet">
</head>
<body data-top="300px" data-target="Main-menu">
<div class="header">

```


Style



The image shows a screenshot of a web browser's developer tools. The left sidebar displays a tree view of the page's DOM, with the 'button' element selected. The main pane shows the CSS styles for this element. The code is as follows:

```
1 @font-face {
2   font-family: 'Lato', sans-serif;
3   src: url(http://fonts.gstatic.com/s/lato/v12/Lato-300.woff2);
4 }
5
6 .button {
7   height: 100px;
8   width: 200px;
9   padding: 5px;
10  margin: 0;
11  font-family: 'Lato', sans-serif;
12  font-size: 16px;
13  line-height: 1;
14  text-align: center;
15  border: none;
16  color: #000000;
17  position: relative;
18 }
19
20 .button::before {
21   content: 'button';
22   font-family: 'Lato', sans-serif;
23   color: #000000;
24   margin-top: 50px;
25 }
26
27 .button {
28   font-size: 16px;
29   font-weight: bold;
30   line-height: 1.2;
31   font-family: 'Lato', sans-serif;
32   color: #000000;
33   letter-spacing: 0.1em;
34 }
```

Dokumentasi









Riwayat Transaksi



Transaksi Berhasil	
Nomor Rekening Tujuan	567923263
Nama Rekening Tujuan	Sdr BAYU SETYAWAN
Tanggal Transaksi	20-09-19
Waktu Transaksi	16:36:00 WIB
Email Penerima	
Bank Tujuan	BNI
Nama Pengirim	PURWANTO
Nomor Rekening Pengirim	0589997014
<hr/>	
Nominal	1.500.000,00
Fee	0,00
Total	1.500.000,00
Keterangan	Pembayaran Dp



Transaksi Berhasil	
Nomor Rekening Tujuan	567923263
Nama Rekening Tujuan	Sdr BAYU SETYAWAN
Tanggal Transaksi	29-12-19
Waktu Transaksi	10:04:00 WIB
Email Penerima	
Bank Tujuan	BNI
Nama Pengirim	PURWANTO
Nomor Rekening Pengirim	0589997014
<hr/>	
Nominal	1.500.000,00
Fee	0,00
Total	1.500.000,00
Keterangan	