

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era teknologi ini, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat penting. Bagi perusahaan yang mengembangkan usahanya dengan cara berpikir terbuka dan memanfaatkan teknologi sebagai membantu pekerjaan di perusahaan tersebut. BIT IND merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif yang menghasilkan karya berupa website dengan harga terjangkau untuk menjadi solusi pembantu dalam memperkenalkan produk ke pangsa pasar yang lebih luas. BIT IND hadir menjadi jawaban sebagai pembantu UMKM dalam membuat website dengan harga terjangkau namun tetap memberikan website yang berkualitas, aman, nyaman digunakan, serta sesuai kebutuhan dari client. Website yang dikembangkan diantaranya web profile, E-Commerce, pengarsipan data dan lain sebagainya. Diantaranya himakomupnyk.com, reaksi.himakomupnyk.com, m-barber.com, 3lcosmetics.com dan banyak lagi.

Pada kasus ini, BIT IND meminta kami untuk mengembangkan suatu website yang berupa E-Commerce yang mana produknya merupakan sebuah website. Dimana website tersebut menampilkan template website yang bisa dipesan oleh semua orang. Para pembeli pun dapat mendapatkan website yang diinginkan dengan hanya memilih template yang disediakan maupun membuat website custom impian dengan harga yang terjangkau daripada jasa pembuatan website lainnya.

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain. Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.

Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext), baik antara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Halaman dapat diakses dan dibaca melalui browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, dan lainnya (Hakim Lukmanul, 2004).

Website berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung, berisikan halaman-halaman dengan penampilan digital. Pada sebuah website mengenal istilah domain dan hosting. Domain dalam website adalah nama sebuah alamat yang diletakkan di belakang mengikuti nama utama dari alamat website, sedangkan hosting merupakan kegiatan memasukkan website melalui pihak penyedia layanan hosting agar website dapat diakses dalam internet.

Salah satu bentuk dari sebuah website adalah Web Marketplaces, yang mempunyai tujuan untuk memperkenalkan suatu institusi dari sisi internal maupun eksternalnya. Seperti keunggulan, visi & misi, fasilitas dan lain sebagainya. Pada era industri 4.0., website menjadi salah satu sarana yang penting, mengingat perubahan dunia yang awalnya hanya melalui surat kabar, brosur dan majalah, semua telah beralih ke dunia digital.

BITIND akan membantu menyelesaikan berbagai masalah yang ada dengan solusi yang dibutuhkan . Produk yang dihasilkan adalah produk yang bersifat solutif-inovatif menyelesaikan masalah masalah dengan tepat guna pada tiap masalah pada lingkup industri dan bisnis yang dijalankan. Misalnya munculnya web e-commerce yang khusus mewadahi produk produk kosmetik dan kecantikan sebagai solusi atas kebutuhan pelanggan dalam mencari dan menentukan pilihan produk kosmetik seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kulit dan wajah para pelanggan tanpa perlu

tenaga, waktu dan biaya lebih untuk melakukan konsultasi terlebih dulu secara langsung kepada ahlinya.

Marketplace adalah situs e-commerce yang menghubungkan penjual dengan pembeli. Ini sering dikenal sebagai pasar elektronik dan semua transaksi dikelola oleh pemilik situs web. Perusahaan menggunakan pasar online untuk menjangkau pelanggan yang ingin membeli produk dan layanan mereka.

## B. Personel yang terlibat

Tim Manajemen Tugas Proyek Pembuatan Marketplace Pembelian Website Di Yogyakarta terdiri dari 7 anggota dengan tugasnya sebagai berikut:

*Tabel 1. 1 Personel yang terlibat*

1.	Nama	Muhammad Risco Ramadhan
	Jabatan Tugas Proyek	Ketua Tim
	NIM	1900018189
	No.HP	085793472455
2.	Nama	Muhammad Ikhsan Nur Falah
	Jabatan Tugas Proyek	Sekretaris & <i>Programmer Frontend 1</i>
	NIM	1900018191
	No.HP	085157071117
3.	Nama	Dicky Syahrrio
	Jabatan Tugas Proyek	Bendahara & <i>Programmer Backend 3</i>
	NIM	1900018186
	No.HP	082133130386
	Nama	Rizqi Praimadi Rosalin

4.	Jabatan Tugas Proyek	<i>Marketing &amp; Programmer Backend 1</i>
	NIM	1900018198
	No.HP	081254723944
5.	Nama	Muhammad Syafiq Akmal
	Jabatan Tugas Proyek	<i>Programmer Backend 2</i>
	NIM	1900018181
	No.HP	081345932804
6.	Nama	Andre Pandia
	Jabatan Tugas Proyek	<i>Programmer Frontend 2</i>
	NIM	1900018180
	No.HP	085251532776
7.	Nama	Hanny Handayani Sucinta
	Jabatan Tugas Proyek	<i>System Analyst &amp; Tester</i>
	NIM	1900018227
	No.HP	082288188042

### C. Proses mendapatkan Proyek

Adapun proses mendapatkan Proyek untuk Manajemen Tugas Proyek (MTP) ini adalah didapatkan dari bapak Muhammad Reza Velayani yang memiliki usaha jasa pembuatan website di Yogyakarta, dimana pada saat itu bapak Muhammad Reza Velayani sedang membutuhkan sebuah Website untuk membantu dalam proses pemesanan website. Selanjutnya kami sebagai tim mencoba menghubungi serta berdiskusi dan proyek telah disetujui oleh pihak client dengan pihak pembuat proyek. Kemudian tim membicarakan lagi dengan bapak Muhammad Reza Velayani, tim diberi tanggung jawab untuk membuat proyek tersebut.

Pada saat rapat perdana, tim mendiskusikan mengenai pembagian tugas untuk masing-masing anggota, membahas dan memutuskan nama kelompok dan judul ladi laporan manajemen tugas proyek serta pembahasan mengenai dosen pembimbing untuk MTP. Kemudian tim menghubungi kembali pihak client dan berdiskusi secara online terkait bagaimana sistem dan proses dari sistem yang dibuat dapat selesai sesuai waktu yang telah client tentukan. Tim kami menyetujui adanya kerjasama proyek ini, maka di buatlah website bernama Marketplace Pembelian Jasa Pembuatan Website yang diperuntukan bagi customer yang mempunyai bisnis UMKM. Marketplace Pembelian Jasa Pembuatan Website mampu memberikan solusi dalam hal kemudahan pemesanan jasa pembuatan website dengan tujuan agar membantu UMKM setempat.

Nama Aplikasi	: Marketplace Pembelian Website
Sasaran Pengguna	: Perempuan dan Laki-laki (Usia 20-60 Tahun)
Platform	: Website

#### **D. Deskripsi Perencanaan Proyek**

Proyek ini akan dibuat berbasis website agar memudahkan user dalam mengakses sistem itu sendiri karena berbentuk website yang bersifat multi device. Pada proyek ini kami membuat sebuah Marketplace Pembelian Jasa Pembuatan Website dimana website tersebut merupakan suatu web yang dapat diakses melalui smartphone atau desktop yang memiliki browser. Website ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi user dalam melakukan pembelian website.

## **BAB II**

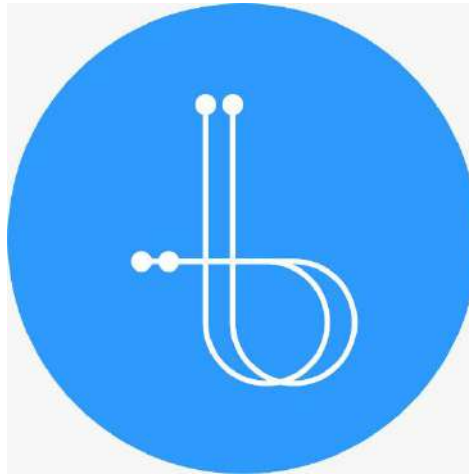
### **GAMBARAN INSTANSI/KLIEN**

#### **A. Gambaran Umum**

##### **1. Sejarah**

BITIND adalah sebuah startup yang terdiri dari para Pegawai Pegawai Start-up di Yogyakarta. Awal mula berdirinya BITIND adalah ketika salah seorang yang sangat menyukai dunia startup, Reza Velayani, memutuskan untuk memulai bisnis industri digital. Pada malam 17 Agustus 2020, Reza mengajak kolega koleganya semasa kuliah S1 di Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga untuk melengkapi komponen founder dalam tim sehingga BITIND dapat berakselerasi dengan cepat. Saat ini client kami telah bekerja di tempat yang berbeda-beda dan dengan posisi yang berbeda, namun di sela-sela waktu, client selalu berkumpul bersama dan hingga suatu saat muncul ide untuk membuat sebuah software house agar saat kumpul client memiliki topik pembahasan yang mungkin bermanfaat. Setiap individu client memiliki skill dan kemampuan terkait teknologi sehingga menjadi dasar terbentuknya BIT-IND.

Tujuan utama BITIND adalah menjadi salah satu perusahaan startup yang tumbuh dan berkembang secara pesat dan konsisten. Dalam jangka waktu tertentu, BITIND ditargetkan bisa terus mengembangkan produknya agar cepat dikenal dan punya nilai di pasaran. Lahirnya BITIND bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada di masyarakat khususnya kebutuhan teknologi website bagi para pebisnis industri konvensional.



*Gambar 2. 1 Logo BITIND*

## 2. Visi dan Misi

### a) Visi

Menjadi perusahaan terbuka berskala nasional terkemuka yang dikenal sebagai mitra yang dapat menyediakan solusi teknologi informasi terbaik untuk masyarakat Indonesia pada umumnya dan industri bisnis konvensional pada khususnya.

### b) Misi:

- Mengutamakan profesionalisme dan kompetensi tim untuk menghasilkan sistem terintegrasi antara satu dengan lainnya yang dapat membantu mengurangi permasalahan dan dapat meningkatkan pertumbuhan laba pelanggan kami.
- Mengubah tantangan teknologi informasi menjadi peluang dan solusi bermanfaat untuk masyarakat pada umumnya dan untuk industri bisnis konvensional pada khususnya.
- Menjalani kerja sama dengan business partner dalam mendistribusikan produk unggulan maupun solusi teknologi informasi berbasis website.



c) Alamat dan Kontak

Alamat : Jalan Timoho Sapen GK. 517A, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, DIY.

Kontak : 0816-947-361

Peta Lokasi

Link Google Maps: <https://goo.gl/maps/V5WTyhkr7wqRHnvWA>

Gambar 2.3 merupakan letak dari kantor BITIND



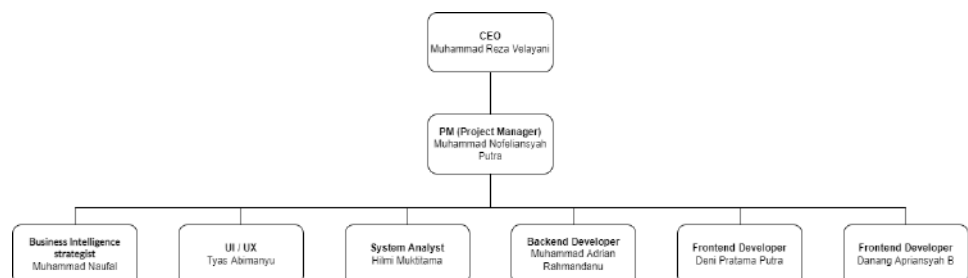
*Gambar 2. 2 Lokasi kantor BITIND*

## B. Struktur Organisasi Sumber Daya Manusia dan Sumber daya Fisik lainnya

Gambar 2.3 Struktur Organisasi memiliki direktur yang bernama Muhammad Reza Velayani. Adrian Rahmandhanu adalah salah satu Founder BITIND. Dia adalah seorang technician sejati yang menguasai berbagai bahasa pemrograman, dan bisa dikatakan sebagai salah satu Web Developer terbaik di angkatan mereka semasa kuliah. Pengalaman Adrian pada dunia Web Development membuat BITIND bisa dipandang sebagai salah satu startup yang memiliki keahlian pada berbagai teknologi Web Development.

Selain itu juga ada Muhammad Naufal merupakan Founder BITIND, sekaligus Business Intelligence strategist yang bertugas meningkatkan traffic, unique visitor, konten, serta goal utama yaitu meningkatkan pemasaran product. Pengambilan keputusan strategis yang dibuat olehnya selalu mengacu pada analisis data, dan tools yang dipakai sesuai dengan kebutuhan.

Hilmi Muktitama dan M. Nofeliansyah Putra merupakan dua orang yang kemudian bergabung sebagai founder atau pendiri BITIND. Hilmi berperan sebagai system analyst yang mengolah requirement client menjadi sebuah rancangan sistem secara struktural, comprehensive dan mutakhir. Sedangkan Muhammad Nofeliansyah Putra berperan sebagai Project Manager, yang memastikan semua pekerjaan proyek dan pengembangan produk berjalan lancar dan tepat waktu.



*Gambar 2.3 Struktur Organisasi BITIND*

### **C. Gambaran Sistem atau Proses Bisnis Pada Instansi**

Marketplace pembelian jasa pembuatan website ini diperuntukan bagi customer yang ingin memiliki website dengan branding dirinya sendiri. Sistem ini tidak semata mata hanya menyediakan fitur pemesanan saja, akan tetapi terdapat fitur fitur pendukung sistem lainnya seperti halaman Dashboard sistem yang berisi informasi yang berkaitan dengan pemesanan. Hal ini diharapkan dapat mempermudah customer dalam memahami jenis paket pemesanan apa saja yang tersedia sebelum melakukan pemesanan.

**BAB III**  
**RENCANA MTP**

**A. Rencana Pembagian Tugas**

Rencana pembagian tugas tim pembuatan sistem pemesanan jasa sedot tungau secara online adalah sebagai berikut:

1. Ketua Project (Muhammad Risco Ramadhan)
  - a) Membentuk Tim Manajemen Tugas Proyek.
  - b) Ikut serta dalam pencarian proyek.
  - c) Memimpin penentuan pembagian Jobdesk anggota tim.
  - d) Mengkoordinasi dan mengatur waktu bimbingan.
  - e) Merencanakan, melaksanakan, mengawasi, dan mengevaluasi pelaksanaan proyek.
  - f) Mengkoordinasi dan memimpin setiap pertemuan atau rapat.
2. Sekretaris (Muhammad Ikhsan Nur Falah)
  - a) Menyusun proposal penawaran proyek.
  - b) Menyusun surat perjanjian.
  - c) Menyiapkan Logbook.
  - d) Notulensi rapat tim manajemen tugas proyek.
  - e) Pembuatan laporan pengerjaan proyek.
3. Bendahara (Dicky Syahrrio)
  - a) Pembuatan Rincian Biaya.
  - b) Pembuatan Rencana Anggaran Dana Proyek.
  - c) Penyusunan Realisasi Anggaran Dana.
4. Analisis Kebutuhan Sistem (Hanny Handayani Sucinta)
  - a) Menganalisa proyek yang berkaitan dengan perancangan sistem.
  - b) Membuat Proses Bisnis diagram.
  - c) Membuat Use Case Diagram.
  - d) Membuat Activity Diagram.

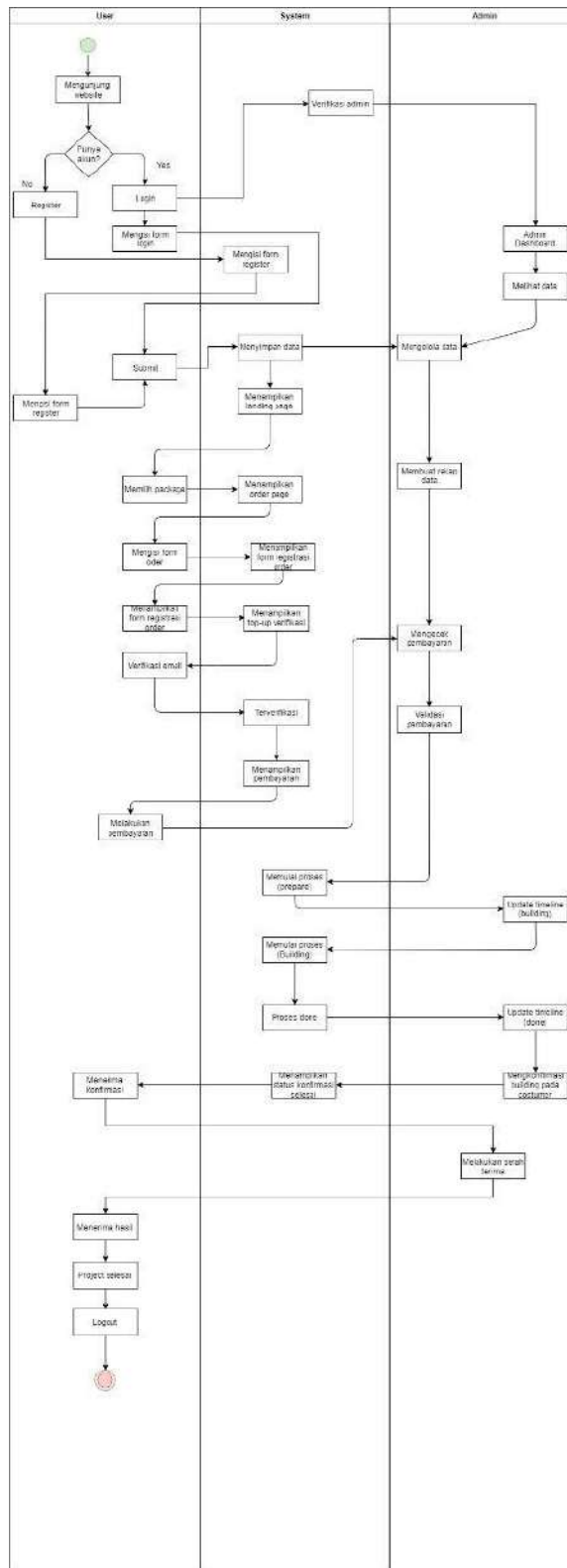
- e) Membuat Entity Relationship Diagram (Class Diagram).
  - f) Membuat Rancangan Struktur Database.
5. Programmer Backend 1 (Rizqi Praimadi Rosalin)
- a) Membuat controller pada User dan Dashboard.
  - b) Membuat function yang memuat form revisi, data sales transaction, data user, data product, data order dan data timeline.
  - c) Membuat data order berdasarkan user pada user dashboard.
  - d) Membuat data payment berdasarkan user.
  - e) Membuat database.
  - f) Membuat data dari database.
  - g) Membuat admin.
6. Programmer Backend 2 (Muhammad Syafiq Akmal)
- a) Membuat controller landing page dan order page.
  - b) Membuat function pada landing page yang berisi memanggil seluruh product dan memanggil product berdasarkan id.
  - c) Membuat function pada order page yang berisi function order untuk memuat sebuah orderan dan akan terhubung langsung dengan Sales Transaction.
  - d) Membuat function pada order page yang berisi domain check yang digunakan untuk mengecek ketersediaan domain yang diinginkan oleh user.
7. Programmer backend 3 (Dicky Syahrrio)
- a) Membuat function login, untuk validasi user atau admin sebelum masuk ke sistem
  - b) Membuat function untuk register, untuk user registrasi akun agar bisa login ke dalam sistem
  - c) Membuat function verifikasi email, untuk mengecek email yang digunakan oleh user

7. Frontend 1 (Muhammad Ikhsan Nur Falah)
  - a) Mengimplementasikan rancangan tampilan yang telah dibuat.
  - b) Menentukan layout atau tata letak dari komponen sistem yang akan dibangun.
  - c) Ikut serta dalam pencarian dan survey proyek.
  - d) Membuat progress halaman admin.
8. Programmer Frontend 2 (Andre Pandia)
  - a) Membuat halaman order
  - b) Membuat halaman registrasi
  - c) Membuat desain UI/UX menggunakan figma.
  - d) Membuat halaman progress admin.
9. Marketing (Rizqi Praimadi Rosalin)
  - a) Melakukan komunikasi dengan client.
  - b) Melakukan negosiasi.
10. Tester (Hanny Handayani Sucinta)
  - a) Melakukan testing berkala.
  - b) Menganalisa hasil testing.

## **B. Perancangan Sistem**

### **a. Proses Bisnis**

Proses bisnis diagram membantu programmer dan analisis untuk mempermudah pemahaman hubungan proses yang akan dibuat. Ada beberapa proses “Marketplace Pembelian Jasa Pembuatan Website” yang menggambarkan proses bisnis proses “Marketplace Pembelian Jasa Pembuatan Website” dengan tujuan menjelaskan tentang alur aplikasi yang berjalan pada website. Alur *website* dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Proses Bisnis



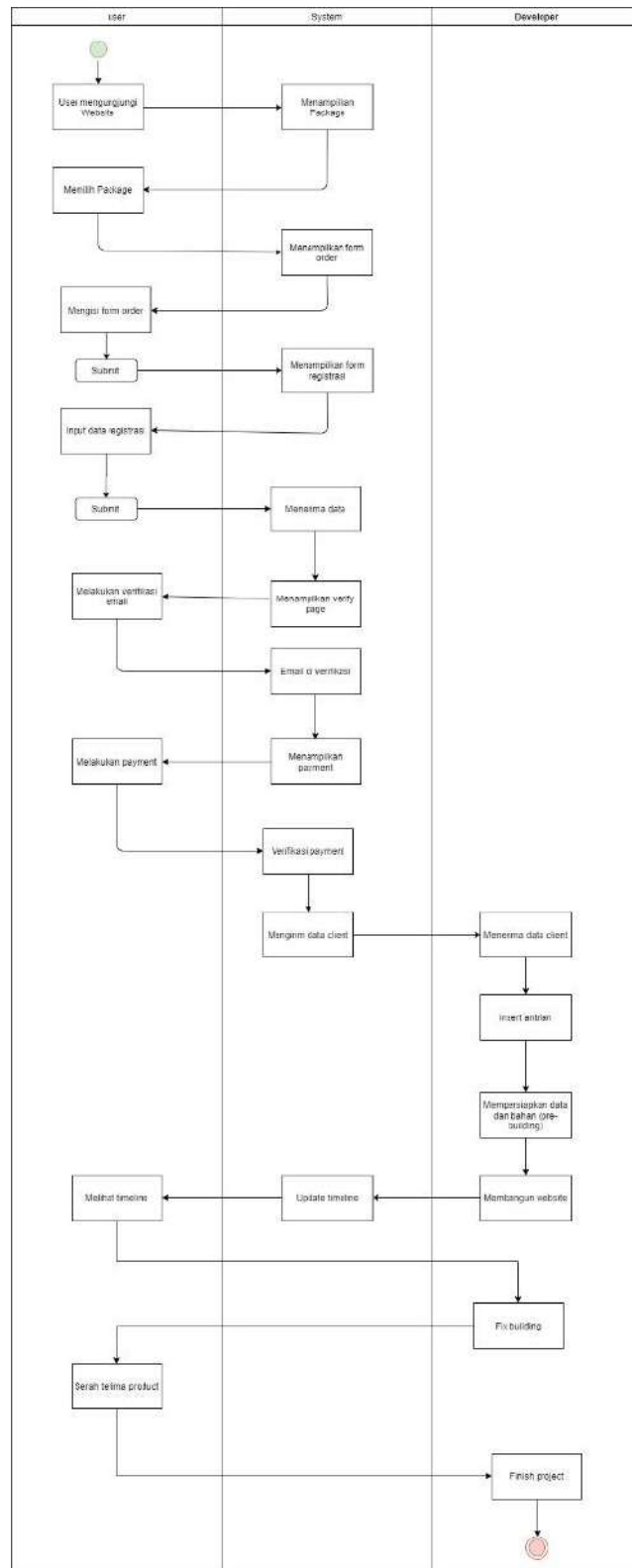
Proses bisnis diagram website pembelian untuk user merupakan proses bisnis yang akan digunakan oleh pengguna bagaimana langkah-langkah, urutan dari suatu prosedur suatu website berjalan. Di dalam proses bisnis diagram tersebut adalah activity pemesanan hingga proses serah terima produk.

Gambar 3.1 merupakan activity yang berisikan proses berjalannya fitur dalam website. Penjelasan pada gambar 3.1:

- User memasuki halaman web.
- User melakukan login jika sudah punya akun dan registrasi jika belum memiliki akun.
- Setelah login, user akan menampilkan menu Home yang mana berisikan pilihan package.
- User dapat memilih salah satu package dengan masing-masing keunggulannya dengan harga yang terjangkau.
- Setelah itu user akan dialihkan pada menu order, disini user dapat memesan sebuah website sesuai dengan keinginannya, mulai dari pemilihan warna, domain dan lain sebagainya.
- Selanjutnya adalah halaman registrasi order, pada halaman ini user akan memasukkan data diri pribadi dan data dari bisnis yang dijalankan. Setelah itu akan muncul pop-up verifikasi email.
- Setelah itu barulah masuk pada menu bayar.
- Jika pembayaran sudah dikonfirmasi, maka proses prepare akan dilakukan. Dilanjutkan oleh proses building, dan finishing.
- Sesuai dengan paket yang diambil, user akan mendapatkan bonus berupa revisi, dimana user dapat mengajukan permintaan pada developer untuk merevisi website apabila ditemukan bug maupun kurang suka dengan font, warna dan lain sebagainya.

b. Activity Diagram

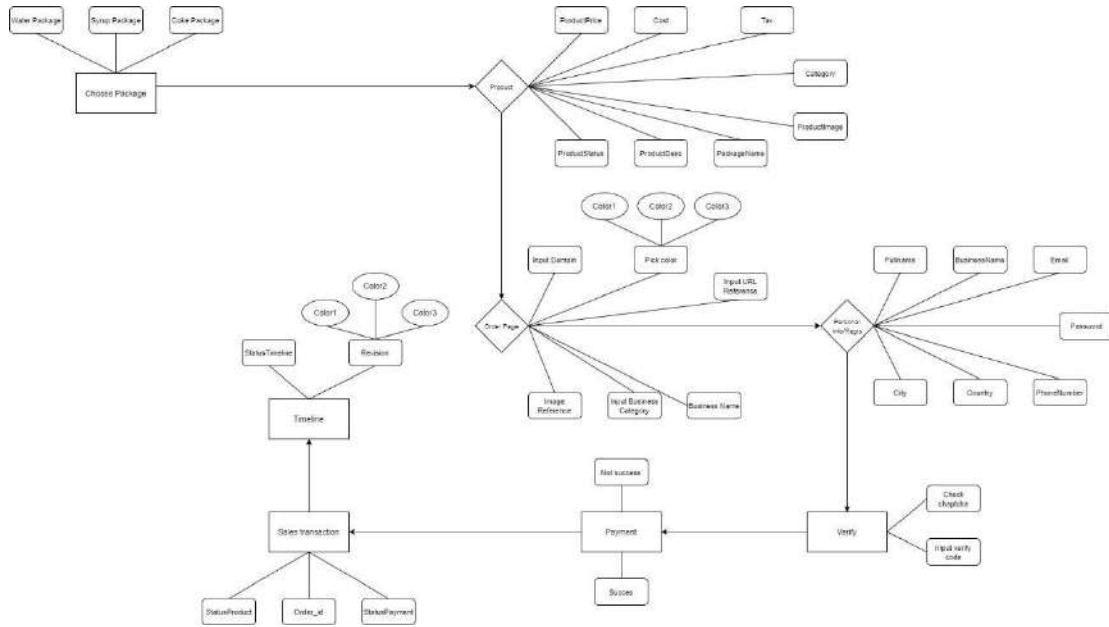
Activity diagram merupakan pemodelan untuk melihat bagaimana cara suatu calon aplikasi bekerja menjalankan fungsi-fungsinya. Dalam activity diagram ini terdapat pilihan ataupun perulangan suatu fungsi bagaimana cara suatu calon aplikasi bekerja menjalankan fungsi-fungsinya. Activity diagram ini terdapat pilihan ataupun perulangan suatu fungsi.



Gambar 3. 2 Activity Diagram

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

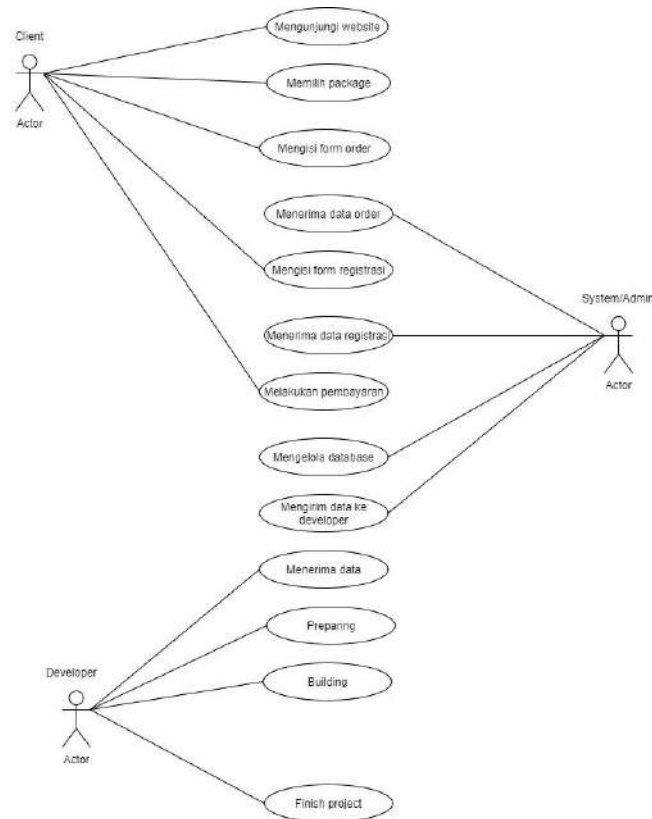
Gambar 3.3 memaparkan tentang rancangan entitas diagram yang meliputi entitas pembeli dan entitas jasa barang sampai dengan entitas baru yang dihasilkan.



Gambar 3. 3 Entity Relationship Diagram

d. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan aliran kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan pengguna (Pratama 2014). Use case diagram Marketplace Pembelian Jasa Pembuatan Website dapat dilihat pada Gambar 3.4.

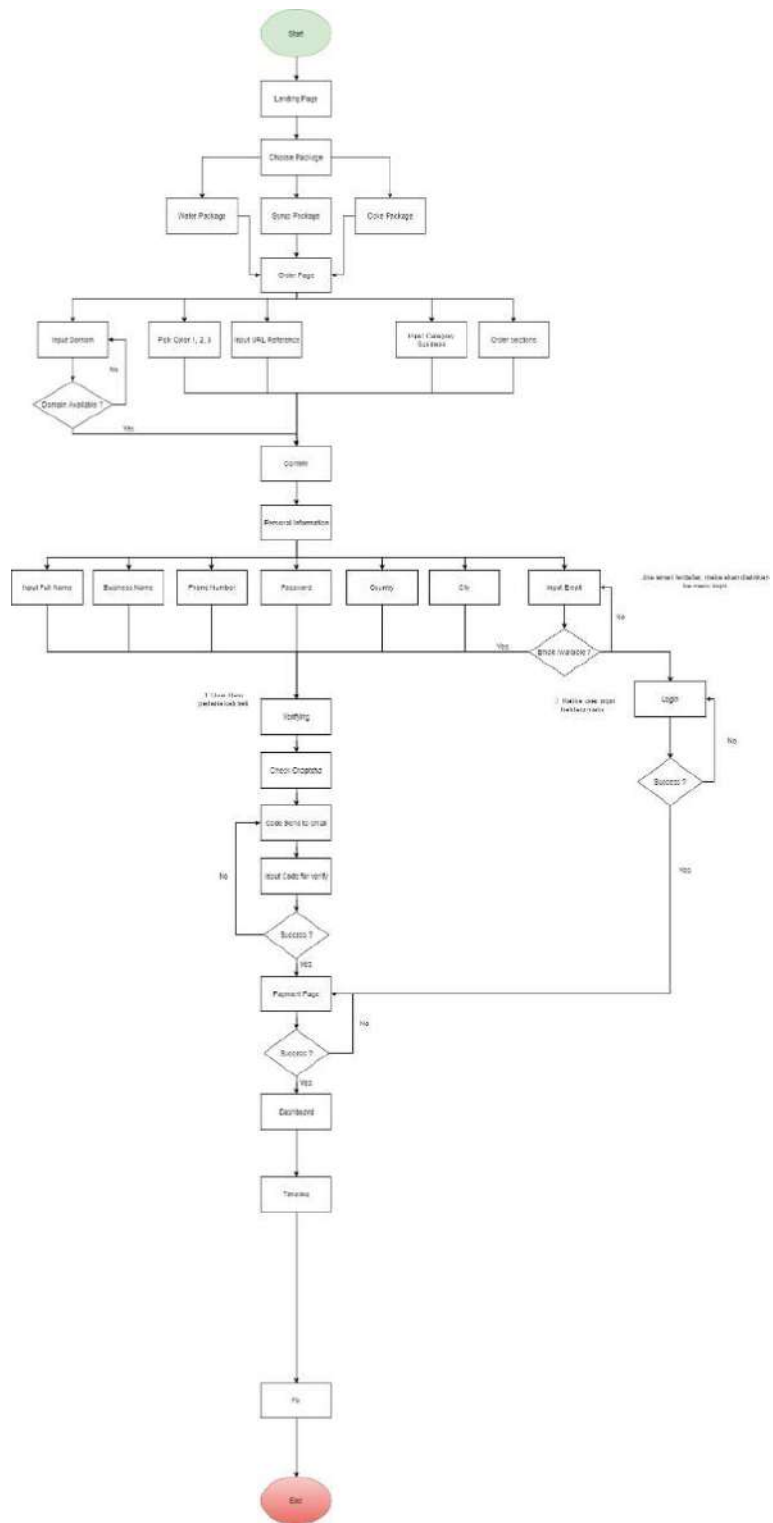


*Gambar 3. 4 Use Case Diagram*

e. Flowchart

a) User

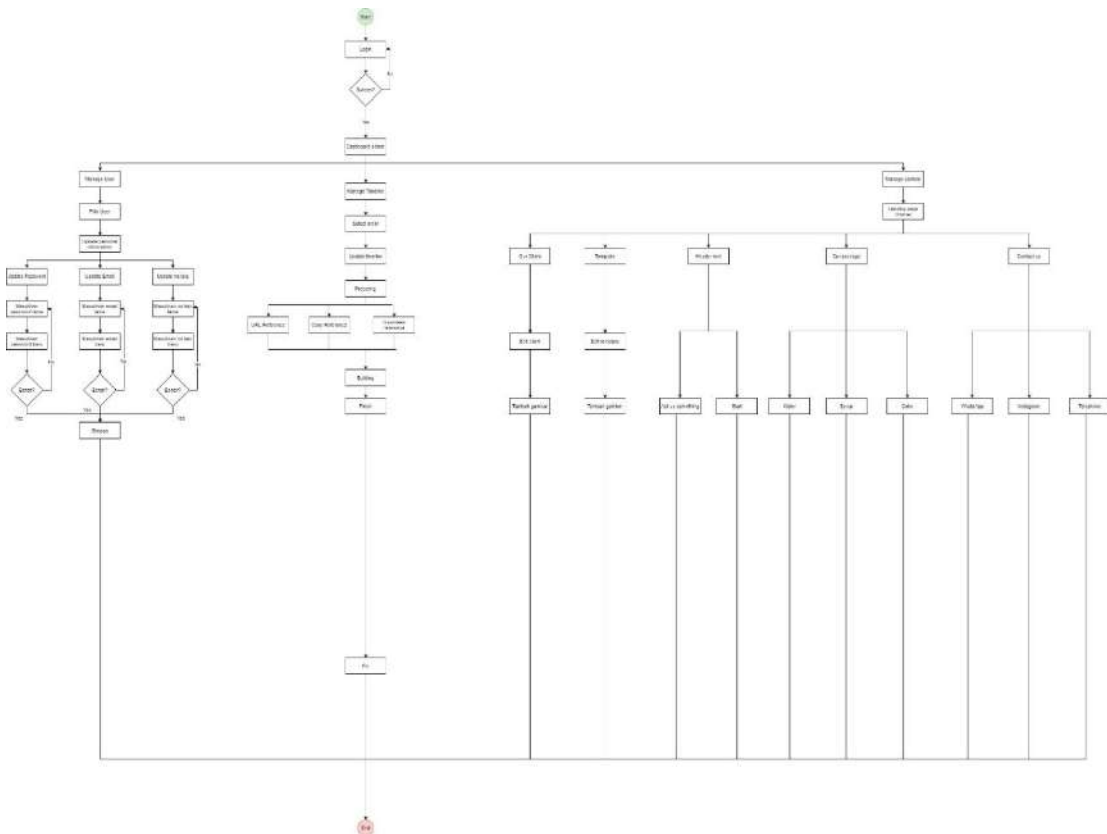
User flow adalah langkah-langkah yang sudah divisualisasikan dan dapat diikuti pengguna melalui aplikasi untuk menyelesaikan satu atau beberapa tugas. Langkah-langkah ini memberikan sebuah alur yang dapat membawa pengguna dari titik masuk menuju hasil yang sukses serta tindakan akhir.



Gambar 3.5 Flowchart User

b) Admin

Admin flow adalah langkah-langkah yang sudah di visualisasikan dan dapat diikuti admin melalui aplikasi untuk menyelesaikan satu atau beberapa tugas. Langkah-langkah ini memberikan sebuah alur yang dapat membawa admin dari titik masuk menuju hasil yang sukses serta tindakan akhir.



Gambar 3. 6 Flowchart Admin



f. *Functional Requirement (FR)* dan *Non-Functional Requirement (NFR)*

a) *Functional Requirement (FR)*

Kebutuhan Fungsional, menggambarkan fungsionalitas sistem atau layanan-layanan sistem Sangat bergantung dari jenis perangkat lunak, pengguna sistem, dan jenis sistem dimana perangkat lunak tersebut digunakan Kebutuhan fungsional dapat berupa pernyataan-pernyataan tingkat tinggi dari:

- Apa yang sistem harus lakukan.
- Harus dapat menggambarkan layanan-layanan yang dapat diberikan oleh sistem kepada pengguna secara mendetail.

*Tabel 3. 1 Functional Requirement*

<b>Kode</b>	<b>Parameter</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>SKPL-F1</b>	<i>Availability</i>	Sistem Memiliki Fitur Login dan Logout, Fitur Home.
<b>SKPL-F2</b>	<i>Reliability</i>	User harus bisa memesan.
<b>SKPL-F3</b>	<i>Ergonomy</i>	Sistem harus memiliki tampilan yang mudah dimengerti user.
<b>SKPL-F4</b>	<i>Portability</i>	User harus dapat diakses di berbagai device.
<b>SKPL-F5</b>	<i>Memory</i>	User harus dapat melihat history pemesanan, Package yang tersedia, Our Client dan Template.
<b>SKPL-F6</b>	<i>Response Time</i>	Memiliki Fitur konfirmasi invoice pemesanan.
<b>SKPL-F7</b>	<i>Safety</i>	Sistem menyediakan website dengan keamanan dan kenyamanan bagi user.

<b>SKPL-F8</b>	<i>Security</i>	Server harus menjamin keamanan data yang diinputkan oleh user.
----------------	-----------------	--

Functional requirement, aktivitas dan pelayanan yang harus dimiliki oleh sebuah sistem (input, output, proses, data yang tersimpan) Nonfunctional requirement, fitur, karakteristik dan batasan yang menentukan kepuasan sebuah sistem (kinerja, kemudahan penggunaan, anggaran, tenggat waktu, dokumentasi, keamanan, kontrol audit internal).

b). *Non-Functional Requirement (NFR)*

Kebutuhan Non-Fungsional kebutuhan non-fungsional menentukan atribut atau kualitas secara keseluruhan dari suatu sistem. Kebutuhan non-fungsional menempatkan batasan pada produk yang sedang dikembangkan, proses pengembangannya, dan menentukan batasan-batasan eksternal yang harus dipenuhi oleh produk tersebut.

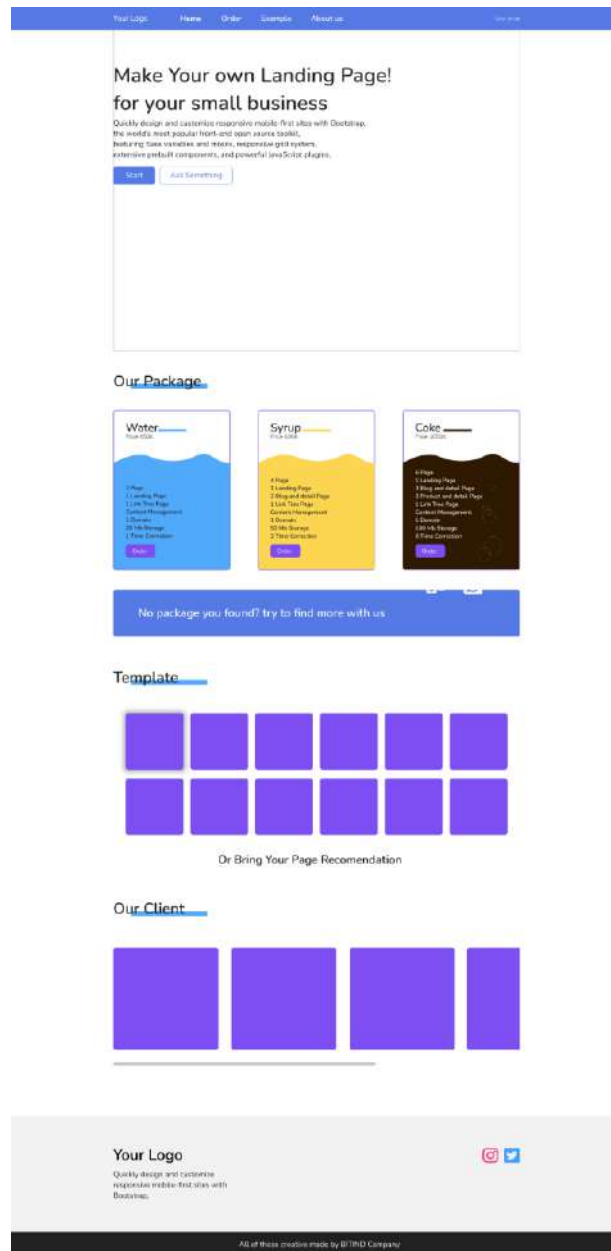
*Tabel 3. 2 Non-Functional Requirement*

<b>Kode</b>	<b>Parameter</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>SKPL-NF1</b>	<i>Availability</i>	Sistem harus dapat diakses 24 jam.
<b>SKPL-NF2</b>	<i>Reability</i>	Sistem harus dapat dioperasikan sesuai fitur yang tersedia.
<b>SKPL-NF3</b>	<i>Ergonomy</i>	Sistem harus memiliki interface yang nyaman dan user friendly.
<b>SKPL-NF4</b>	<i>Portability</i>	Website dapat diakses di berbagai device.

<b>SKPL-NF5</b>	<i>Memory</i>	Sistem memiliki penyimpanan atau database yang memadai.
<b>SKPL-NF6</b>	<i>Response Time</i>	Sistem dapat dioperasikan dan menampilkan request dari pengguna secara cepat dan sesuai dengan fitur.
<b>SKPL-NF7</b>	<i>Safety</i>	Sistem harus menyediakan website dengan keamanan yang tinggi.
<b>SKPL-NF8</b>	<i>Security</i>	Server harus menjamin keamanan data user.

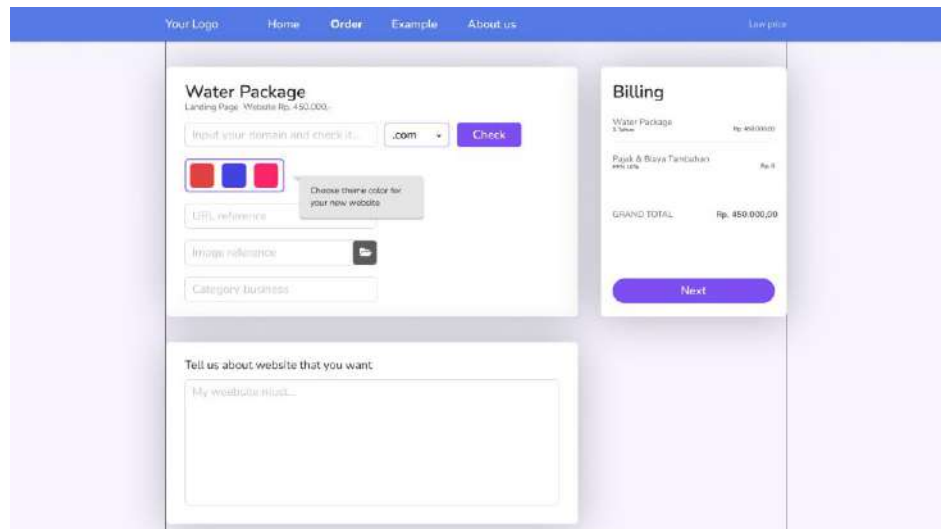
*g.Desain aplikasi*

- Halaman Landing Page, pada halaman berisikan package yang dapat dipilih oleh user, testimoni dari pembeli terdahulu dan beberapa template website.



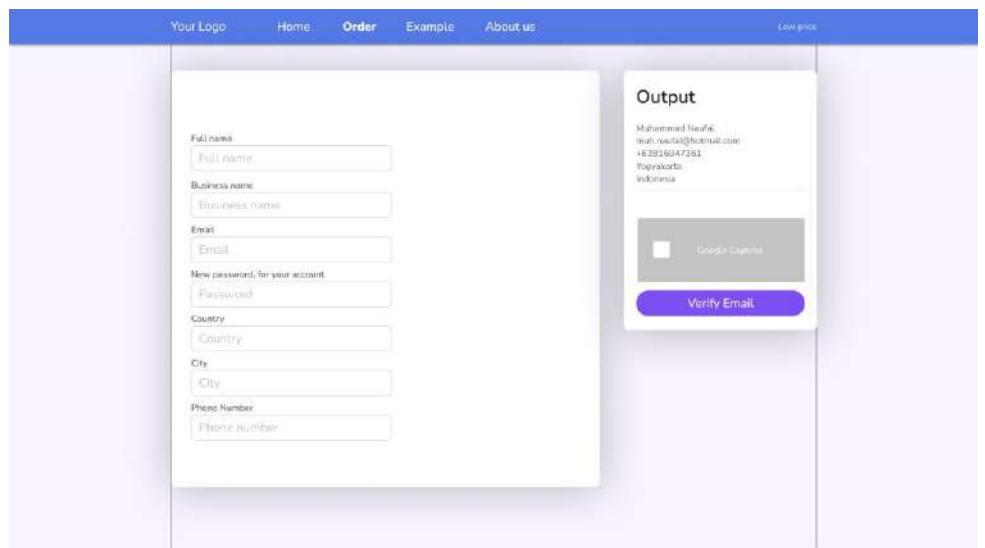
Gambar 3. 7 Landing Page

- Halaman Order Page, pada halaman berisikan formulir atau deskripsi untuk user mengorder websitenya.



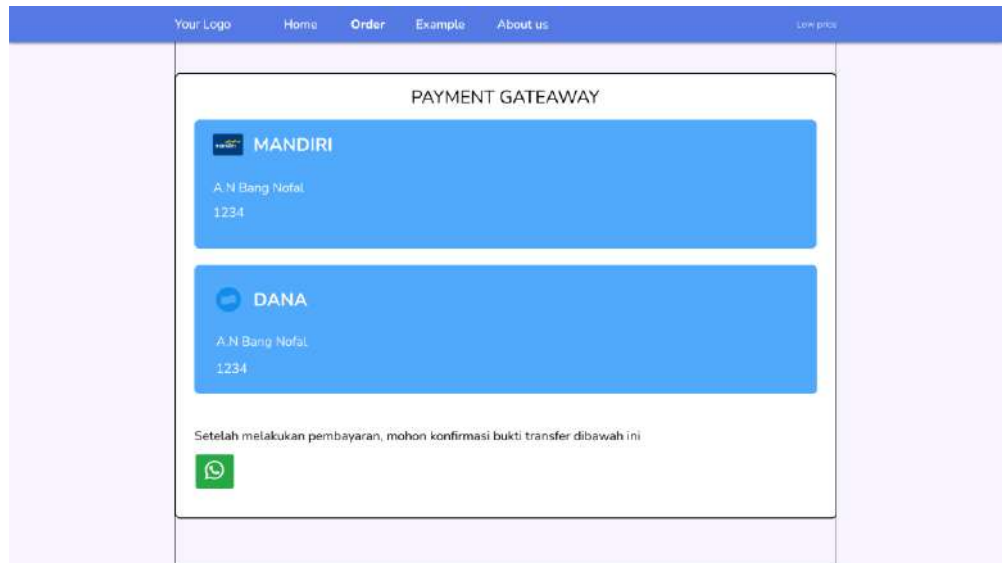
Gambar 3. 8 Order Page

- Halaman Registration Page, pada halaman ini berisikan formulir untuk data diri user.



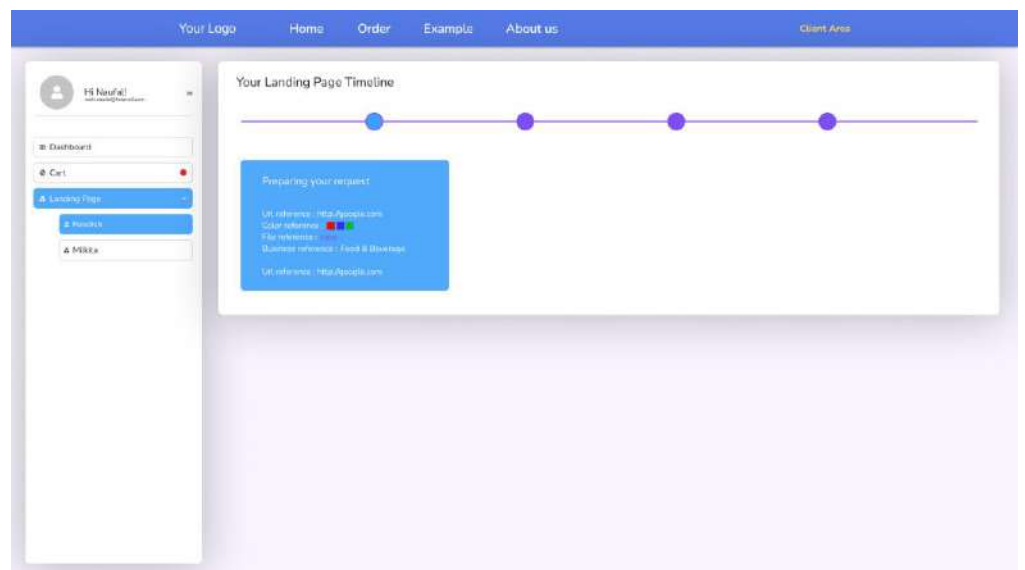
Gambar 3. 9 Registration Page

- Halaman Payment gateway, pada halaman ini berisikan info untuk rekening yang akan transfer.



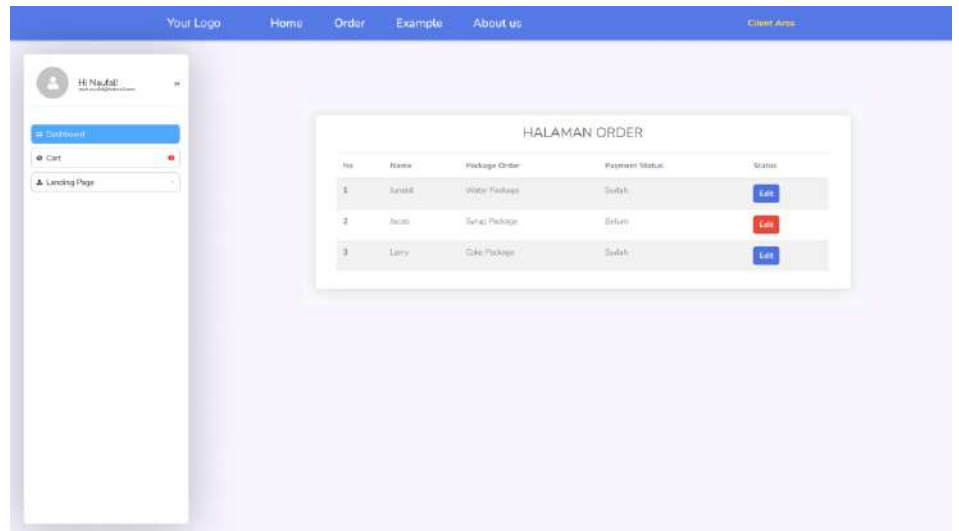
Gambar 3. 10 Payment Gateway

- Halaman Landing Page User, pada halaman ini berisikan timeline pengerjaan dimana user bisa melihat progres dari pembuatan websitenya.

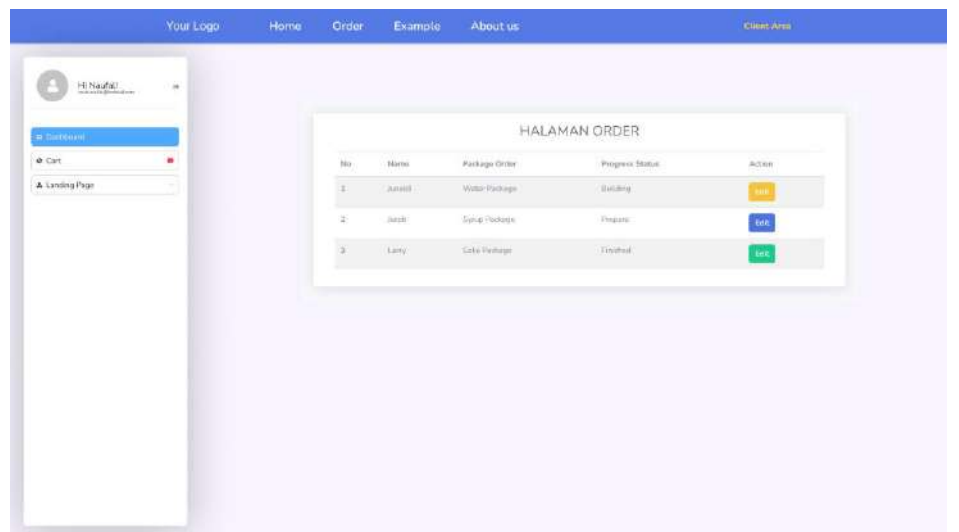


Gambar 3. 11 Landing Page User

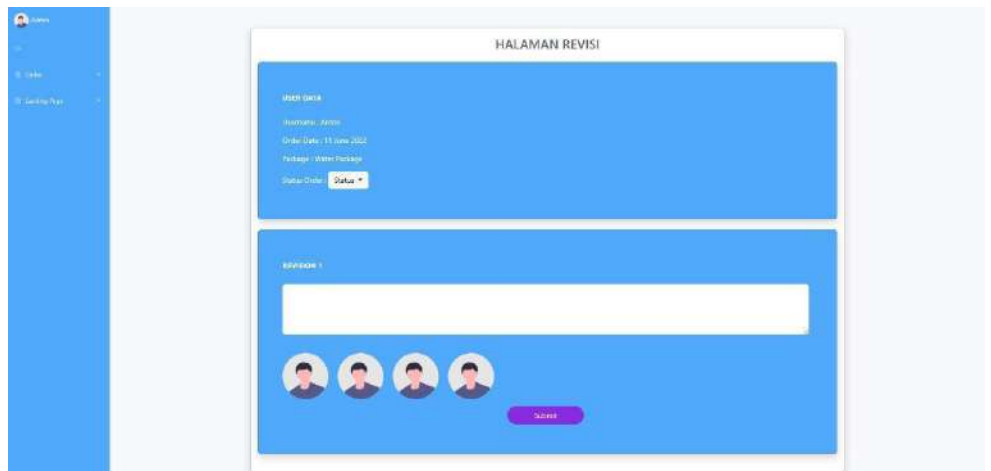
- Halaman Admin, pada halaman ini berisikan data user yang akan di update oleh admin.



*Gambar 3. 12 Halaman Admin (1)*



*Gambar 3. 13 Halaman Admin (2)*

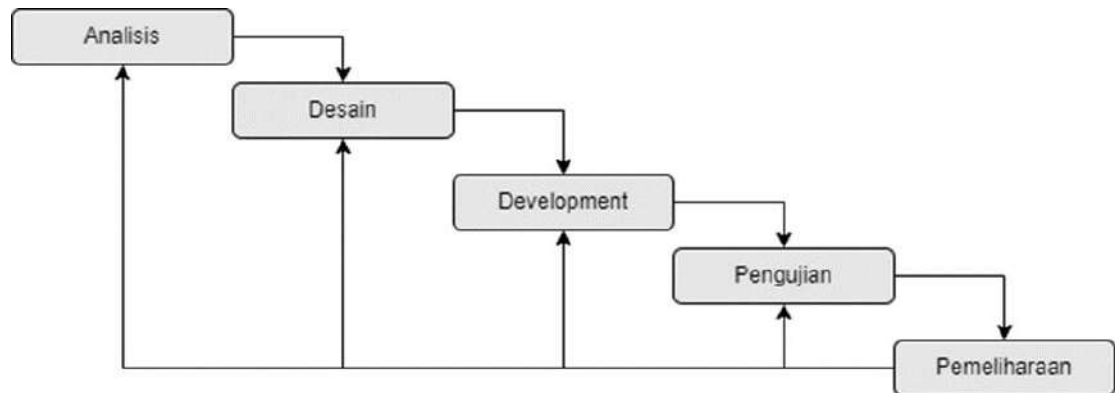


*Gambar 3. 14 Halaman Admin (3)*



### C. Rencana Metode pengembangan

Metode pengembangan sistem akan menjelaskan alur serta tahapan yang akan dilakukan untuk pengembangan sebuah sistem, dengan tujuan agar pengembangan sistem dapat diselesaikan dan tepat pada tujuan yang telah ditetapkan di awal. Pada penelitian ini digunakan sebuah metode pengembangan sistem Waterfall. Adapun tahapan-tahapan dalam metode waterfall pada gambar sebagai berikut :



*Gambar 3. 15 Rencana Metode Pengembangan*

#### D. Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel 3.3 merupakan tabel rencana jadwal pelaksanaan manajemen tugas proyek selama 14 minggu.

Tabel 3.3 Tabel Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Tanggal	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1.	Persiapan																15 Maret - 21 Maret 2022
2.	Meeting dengan Client																22 Maret - 23 Maret 2022
3.	WorkFlow																24 Maret - 4 April 2022
4.	UI/UX Design																5 April - 18 April 2022
5.	Development																19 April - 16 Juli 2022
6.	Testing																17 Juli - 18 Juli 2022
7.	Debugging																19 Juli - 20 Juli 2022
8.	Penyusunan Laporan																22 Maret - 24 Juli

Yogyakarta, 21 Maret 2022

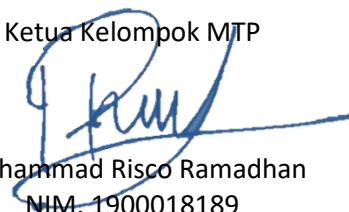
Menyetujui,

Dosen Pembimbing MTP



Bambang Robiin, S.T., M.T.  
NIP. 197907202005011002

Ketua Kelompok MTP



Muhammad Risco Ramadhan  
NIM. 1900018189

## BAB IV

### PELAKSANAAN MTPI

#### A. Progres Pembagian Tugas

Berikut merupakan realisasi pembagian tugas selama pembuatan manajemen tugas proyek marketplace pembelian website:

a. Project Manager (Muhammad Risco Ramadhan)

1) Membentuk Tim Manajemen Tugas Proyek

Tim Manajemen Proyek Teknologi Informasi “Retile” terbentuk pertama kali pada 07 Maret 2022.

2) Memimpin penentuan pembagian Jobdesk anggota tim

Pertemuan pertama tim dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2022, pada pertemuan ini beragendakan untuk membagi *jobdesk* setiap anggota dan pembahasan target dari proyek.

3) Mengkoordinasi dan mengatur waktu bimbingan

Project Manager beserta dengan sekretaris mengatur serta mengkoordinasikan waktu bimbingan kepada dosen pembimbing

4) Merencanakan, melaksanakan, mengawasi, dan mengevaluasi pelaksanaan proyek

Project manager bertanggung jawab dalam merencanakan skema yang akan digunakan dalam proyek, melaksanakan kegiatan pengerjaan secara terstruktur, mengawasi serta mengevaluasi progress kelompok dan anggota kelompok

5) Mengkoordinasi dan memimpin setiap pertemuan atau rapat

Project manager bertanggung jawab dalam mengkoordinasikan waktu dan tempat rapat tim sekaligus memimpin jalannya rapat. Rapat biasanya dilakukan untuk mengecek progress dari

proyek yang dikerjakan, konsultasi dengan dosen pembimbing dan melakukan pembahasan dengan tim terkait kendala yang dihadapi.

Tabel 4.1 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Project Manager selama mengerjakan Proyek MPTI

*Tabel 4. 1 Logbook Ketua Proyek.*

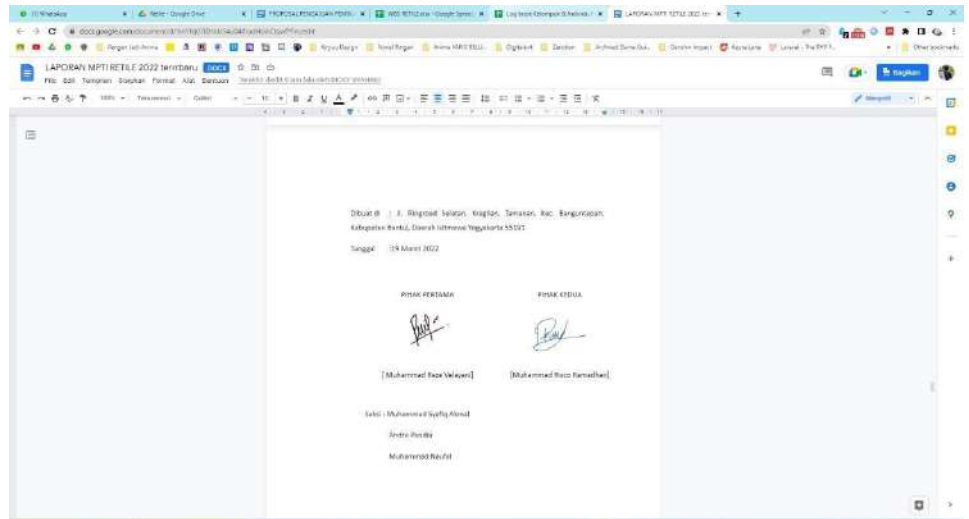
No	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1	Memimpin Rapat Rutin ke-1	Pemberian masing masing jobdesk dan penugasan jangka pendek	15 Maret 2022
2	Pembuatan Proposal Dan Mou	Proposal & Mou	20 Maret 2022
3	Memimpin Rapat Rutin ke-2	Persiapan wawancara dengan client	22 Maret 2022
4	Memimpin Wawancara Dengan Client	Website yang diinginkan (Requirement Website)	22 Maret 2022
5	Pembuatan Flowchart	Flowchart	24 Maret 2022
6	Memimpin Rapat Rutin ke-3	Pembahasan Flowchart yang telah dibuat	23 Maret 2022
7	Menghadiri Rapat 1 Dengan Client	Revisi flowchart dan desain yang diinginkan	31 Maret 2022
8	Merevisi Flowchart	Flowchart yang sudah fix	1 April 2022
9	Memimpin Rapat Rutin ke-4	Pembahasan flowchart yang sudah direvisi	4 April 2022
10	Menghubungi Dosen Pembimbing	Jadwal untuk bertemu dosen pembimbing	5 April
11	Memimpin Rapat Dengan Dosen Pembimbing	Pembahasan tentang proyek dengan dosen	6 April 2022
12	Memimpin Rapat Rutin ke-5	Pembahasan Desain yang sedang dibuat	11 April 2022
13	Persiapan Framework	Persiapan Framework dengan data dummies	19 April 2022
14	Persiapan Endpoint	Rancangan Endpoint	26 April 2022
15	Membuat Github dan Repository	Sudah bisa mengakses branch dan dapat dikerjakan secara bersama	29 Mei 2022
16	Memimpin Rapat Rutin ke-	Progress masing-masing	22 Mei 2022

	6		
17	Memimpin Rapat Rutin ke-7	Progress untuk Pengerjaan bagian-bagian website selanjutnya	13 Juni 2022
18	Memimpin Rapat Rutin ke-8	Progress Backend Database & Email, dan Front End Landing page & Login	20 Juni 2022
19	Memimpin Rapat Rutin ke-9	Pembuatan Laporan MPTI dan Pengisian Logbook Individu - Kelompok (sementara)	24 Juni 2022
20	Memimpin Rapat Rutin ke-10	Progress untuk Form Pemesanan dan Function	27 Juni 2022
21	Memimpin Rapat Rutin ke-11	progress untuk membuat function baru	4 Juli 2022
22	Memimpin Rapat Rutin ke-12	progress antar Front end dan Back end	11 Juli 2022
23	Rapat dengan Dosen pembimbing 2	Revisi Bab 1 (Belum ada permasalahan yang dialami client dan belum ada pembahasan metode pengembangan web)	18 Juli 2022
24	Rapat dengan Dosen pembimbing 3	Membahas pelaksanaan seminar dan Perbaikan Laporan MPTI	22 Juli 2022

b. Sekretaris – Muhammad Ikhsan Nur Falah

1) Menyusun proposal penawaran proyek

Sekretaris bertanggung jawab dalam pembuatan laporan MPTI dan segala hal yang berkaitan dengan berkas dalam Manajemen Proyek Teknologi Informasi serta bekerjasama dengan seluruh anggota tim dalam melengkapi isi laporan tersebut. Pada gambar 4.1. Merupakan bukti bahwa sekretaris dalam mengerjakan laporan



Gambar 4. 1 Dokumentasi Pengerjaan Laporan

2) Membuat Notulensi Rapat dan Mencatat Kegiatan Rapat

Bertugas apakah rapat tersebut berjalan dengan baik atau tidak serta bagaimana hasil keputusan tersebut. Selain itu dengan ada Notulensi Rapat maka, setiap kegiatan rapat akan tercatat dan dapat disimpan dalam berkas (terdokumentasi).

3) Menyusun surat perjanjian (MoU)

Sekretaris membuat perjanjian kerja sama terkait proyek yang akan dikerjakan nantinya dalam bentuk tertulis dan formal. MoU sendiri berfungsi sebagai langkah awal dalam proses negosiasi dengan *client*.

4) Menyiapkan Logbook

Sekretaris bertanggung jawab mengisi logbook mingguan mulai dari pembentukan dan pembagian jobdesk tim, bertemu client sampai project selesai. Logbook dapat dilihat pada lampiran 3.

Tabel 4.2 Merupakan tabel hasil dari realisasi agenda sekretaris selama mengerjakan Proyek MPTI.

*Tabel 4. 2 Logbook Sekretaris*

No	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1	Pembuatan Notulensi awal	Mencatat hasil pembagian tim dan jobdesk masing-masing anggota	15 Maret 2022
2	Pembuatan Proposal Proyek, MoU, dan WBS	Pembuatan proposal proyek, seperti apa saja yang ditawarkan, memperbaiki wbs yang kurang tepat dan MoU yang ada salah pasal.	20 Maret 2022
3	Pembuatan Notulensi Rapat 2	Revisi Proposal, MoU dan WBS Proyek	20 Maret 2022
4	Pembuatan Notulensi pertemuan dengan Client 1	Mencatat Requirement dan alur pengerjaan website	22 Maret 2022
5	Pembuatan Notulensi Rapat 3	Mencatat Flowchart yang akan dipakai untuk Proyek	28 Maret 2022
6	Pembuatan Notulensi pertemuan dengan Client 2	Mencatat Kekurangan Flowchart dan apa saja yang perlu diperbaiki	31 Maret 2022
7	Pembuatan Notulensi Rapat 4	Merevisi Flowchart bersama anggota tim	4 April 2022
8	Menghadiri Rapat Dengan Dosen Pembimbing	Pembahasan Proyek dengan Dosen	6 April 2022
9	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-5	Mencatat requirement desain yang akan dibuat oleh UI/UX Designer.	11 April 2022

10	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-6	Mencatat Progress masing-masing.	22 Mei 2022
11	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-7	Merekap poin-poin yang dibahas selama rapat Rutin	13 Juni 2022
12	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-8	Merekap poin-poin yang dibahas selama rapat Rutin	20 Juni 2022
13	Menyusun Laporan MPTI	Menyusun Laporan MPTI bersama dengan Anggota TIM	23 Juni 2022
14	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-9	Merekap poin-poin yang dibahas selama rapat Rutin	23 Juni 2022
15	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-10	Merekap poin-poin yang dibahas selama rapat Rutin	27 Juni 2022
16	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-11	Merekap poin-poin yang dibahas selama rapat Rutin	4 Juli 2022
17	Pembuatan Notulensi Rapat Rutin ke-12	Merekap poin-poin yang dibahas selama rapat Rutin	11 Juli 2022
18	Pembuatan Notulensi Rapat dengan Dospem ke-2	Membahas pelaksanaan Revisi BAB 1 - Latar Belakang	15 Juli 2022
19	Pembuatan Notulensi Rapat dengan Dospem ke-3	Membahas pelaksanaan seminar dan Perbaikan Laporan MPTI - Bab IV, Bab V, dan Lampiran	22 Juli 2022
20	Revisi Laporan MPTI	Mensinkronkan Logbook, WBS dan Laporan MPTI supaya selaras, juga mengerjakan Bab IV - Realisasi Pelaksanaan Proyek	23 Juli 2022



c. Marketing – Rizqi Praimadi Rosalin

1) Melakukan komunikasi dengan client.

Awal pertama, menawarkan diri sebagai tim untuk membuat suatu website. Bertanya kepada client apakah membutuhkan suatu website. Dan client membutuhkan suatu website untuk meningkatkan kualitas dari perusahaan atau startup yang mereka miliki.

2) Melakukan negosiasi.

Membahas tentang bagaimana website yang diinginkan oleh user, waktu pengerjaan, dan hal lainnya. Setelah hal diatas disepakati kedua belah pihak, maka dilanjutkan dengan negosiasi biaya.

*Tabel 4.17 Logbook Marketing*

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1.	Mencari Client	Menawarkan jasa untuk pembuatan website.	16 Maret 2022
2.	Mendapat Client	Mendapatkan client dan menentukan jadwal meeting atau rapat dengan client tersebut.	20 Maret 2022
3.	Menghadiri wawancara dengan client	Membahas tentang Requirement serta alur pengerjaan website.	22 Maret 2022
4.	Melakukan rapat ke-2 dengan Client	Revisi flowchart yang telah dibuat dan menambahkan referensi desain untuk website.	31 Maret 2022

d. Bendahara – Dicky Syahrrio

1) Pembuatan Rincian Biaya

Pada proposal penawaran, disertakan rancangan perhitungan biaya dengan rincian biaya hosting, domain, user interface,

pengelolaan database dan implementasi koding yang telah disampaikan dan disetujui oleh client.

2) Pembuatan Rencana Anggaran Dana Proyek

Bendahara bertanggung jawab untuk memperkirakan rencana biaya pemasukan, pengeluaran serta rekap anggaran yang dibutuhkan selama pengerjaan proyek berlangsung.

*Tabel 4. 3 Rencana Anggaran Pemasukan*

<b>Rencana Pemasukan</b>	
Pembayaran proyek sesuai kesepakatan	Rp. 2.000.000,00
Modal Awal Kelompok (Rp. 100.000 x 7)	Rp. 700.000,00
<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 2.700.000,00</b>

Tabel 4.3 merupakan rencana anggaran pelaksanaan proyek, dengan rincian pada rencana pemasukan, rencana pengeluaran, dan rekap anggaran. Pada bagian rencana pemasukan terdapat pembayaran proyek yang sesuai dengan kesepakatan dengan client yakni Rp 2.000.000,00. Selanjutnya terdapat modal awal yakni iuran sebesar Rp 100.000,00 per anggota tim.

*Tabel 4. 4 Rencana Anggaran Pengeluaran*

<b>Rencana Pengeluaran</b>	
Biaya Pengerjaan Proyek	Rp. 2.000.000,00
Biaya Seminar MPTI (Rp. 75.000 x 7)	Rp. 525.000,00
Biaya Akomodasi	Rp. 100.000,00
Biaya Administrasi	Rp. 20.000,00

<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 2.645.000,00</b>
---------------	-------------------------

Tabel 4.4 merupakan rencana anggaran pengeluaran dengan rincian untuk biaya pengerjaan proyek (honor anggota), biaya seminar MPTI, biaya akomodasi, dan biaya administrasi.

*Tabel 4. 5 Rekap rencana anggaran*

<b>Rekap Rencana Anggaran</b>	
Jumlah Pemasukan	Rp. 2.700.000,00
Jumlah Pengeluaran	Rp. 2.470.000,00
<b>Sisa Anggaran</b>	<b>Rp. 55.000,00</b>

Kemudian pada tabel 4.5 rekap anggaran terdapat jumlah pemasukan dan jumlah pengeluaran lalu sisa dana anggaran sejumlah Rp 55.000,00. Selanjutnya untuk realisasi anggaran dapat dilihat pada tabel dibawah

*Tabel 4. 6 Realisasi pemasukan*

<b>Realisasi Pemasukan</b>	
Pembayaran proyek sesuai kesepakatan	Rp. 2.000.000,00
Modal Awal Kelompok (Rp. 100.000 x 7)	Rp. 700.000,00
<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 2.700.000,00</b>

Tabel 4.6 merupakan realisasi pemasukan pelaksanaan proyek, dengan rincian terdiri atas realisasi pemasukan, realisasi pengeluaran dan rekap. Pada bagian realisasi pemasukan terdapat pembayaran proyek yang sesuai dengan kesepakatan dengan client yakni Rp

2.000.000,00. Selanjutnya terdapat modal awal yakni iuran sebesar Rp 100.000,00 per anggota tim.

*Tabel 4. 7 Realisasi pengeluaran*

<b>Realisasi Pengeluaran</b>	
Biaya Pengerjaan Proyek	Rp. 2.000.000,00
Biaya Seminar MPTI (Rp. 50.000 x 7)	Rp. 350.000,00
Biaya Akomodasi	Rp. 100.000,00
Biaya Administrasi	Rp. 20.000,00
<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 2.470.000,00</b>

Selanjutnya pada tabel 4.7 realisasi pengeluaran terdapat biaya pengerjaan proyek (honor anggota) sebesar Rp 2.000.000,00 kemudian biaya seminar MPTI yang rencana awal dianggarkan sebesar Rp 75.000,00/orang berkurang menjadi Rp 50.000,00/orang. Biaya akomodasi sebesar Rp 100.000,00 dan biaya administrasi Rp 20.000,00

*Tabel 4. 8 Rekap realisasi anggaran*

<b>Rekap Realisasi Anggaran</b>	
Jumlah Pemasukan	Rp. 2.700.000,00
Jumlah Pengeluaran	Rp. 2.470.000,00
<b>Sisa Anggaran</b>	<b>Rp. 230.000,00</b>

Pada tabel 4.8 rekap realisasi anggaran terdapat sisa anggaran sebesar Rp 230.000,00.

*Tabel 4. 9 merupakan pembagian honor dari masing-masing jobdesk*

Jabatan	Persentase Job	Persentase Gaji	Gaji
Project Manager	20%	20%	Rp. 400.000,00
Sekretaris	5%	5%	Rp. 100.000,00
Bendahara	5%	5%	Rp. 100.000,00
Front End 1	15%	7,5%	Rp. 150.000,00
Front End 2		7,5%	Rp. 150.000,00
Back End 1	35%	11,6%	Rp. 333.333,33
Back End 2		11,6%	Rp. 333.333,33
Back End 3		11,6%	Rp. 333.333,33
UI/UX	5%	5%	Rp. 100.000,00
Sistem Analis	5%	5%	Rp. 100.000,00
Tester	5%	5%	Rp. 100.000,00
Marketing	5%	5%	Rp. 100.000,00
<b>Total</b>	100%	100%	Rp. 2.000.000,00

Tabel 4.9 merupakan rincian pembagian honor. Persentase pembagian sesuai jobdesk yang terdapat pada pengerjaan proyek diputuskan dengan berdiskusi bersama Project Manager pada Minggu, 22 Mei 2022. Selanjutnya diinformasikan kepada seluruh anggota untuk mendapat persetujuan bersama.

Tabel 4. 10 Logbook Bendahara

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1.	Merancang anggaran	Merancang anggaran dari pemasukan, pengeluaran serta rekap	10 April 2022
2.	Merancang pembagian gaji per job desk	Membuat rencana pembagian gaji dari masing-masing jobdesk	22 Mei 2022
3.	Pembagian gaji per orang	Membagikan gaji per orang dengan jumlah yang sudah ditetapkan	17 Juli 2022
4.	Membayar seminar MPTI	Membayar biaya seminar MPTI sejumlah anggota tim (7 Orang)	22 Juli 2022
5.	Rekap realisasi anggaran	Menghitung realisasi anggaran selama proyek berlangsung	22 Juli 2022

e. System Analyst – Hanny Handayani Sucinta

- 1) Menganalisa kebutuhan yang berkaitan dengan perancangan sistem

Menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem, dari hasil analisis tersebut dapat dilihat pada bab III pada bagian perancangan sistem.

- 2) Membuat Proses Bisnis diagram

Analisis membuat proses bisnis diagram yang digunakan untuk mempermudah programmer dalam memahami hubungan dari proses-proses yang ada. Disamping itu proses bisnis diagram juga digunakan oleh user untuk memahami bagaimana sistem berjalan.

- 3) Membuat *Use Case Diagram*

Analisis membuat *use case* diagram untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang dibutuhkan serta dilakukan.

- 4) Membuat *Activity Diagram*

Analisis membuat *activity diagram* untuk menjelaskan urutan dari aktivitas yang ada pada suatu proses. Biasanya *activity diagram* digunakan untuk modeling, yaitu untuk memperlihatkan urutan proses bisnis yang berguna untuk memudahkan dalam memahami proses yang tersedia di sistem secara menyeluruh.

- 5) Membuat *Entity Relationship Diagram (Class Diagram)*  
 Analisis membuat *Class Diagram* untuk menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek.

Tabel 4.11 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Sistem Analyst selama mengerjakan Proyek MPTI.

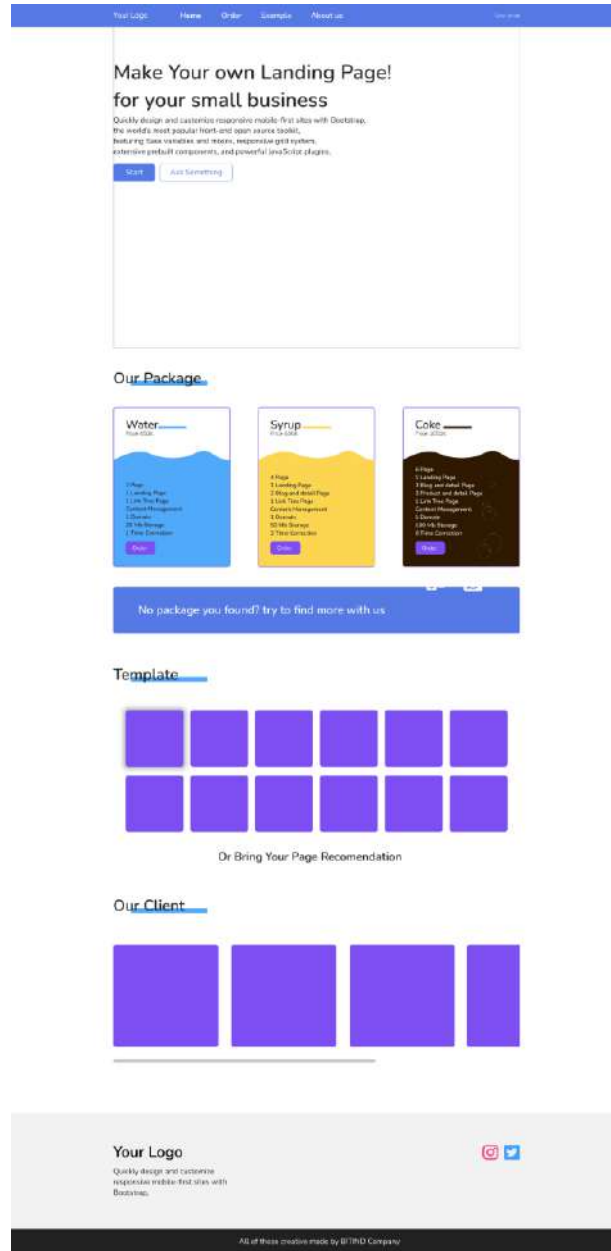
*Tabel 4. 11 Logbook System Analyst*

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1.	FR dan NFR	Membuat FR dan NFR	22 Maret 2022
2	Pembuatan Flowchart	Merancang dan membuat flowchart	24 Maret 2022
3.	Pembuatan Use Case diagram	Merancang dan membuat use case diagram	12 April 2022
4.	Pembuatan Activity diagram	Merancang dan membuat activity diagram	14 April 2022
5.	Pembuatan Proses Bisnis	Merancang dan membuat proses bisnis	18 April 2022
6.	Pembuatan class diagram (desain database)	Merancang dan membuat desain database	23 Mei 2022

f. UI/UX – Andre Pandia

1) Pembuatan UI/UX

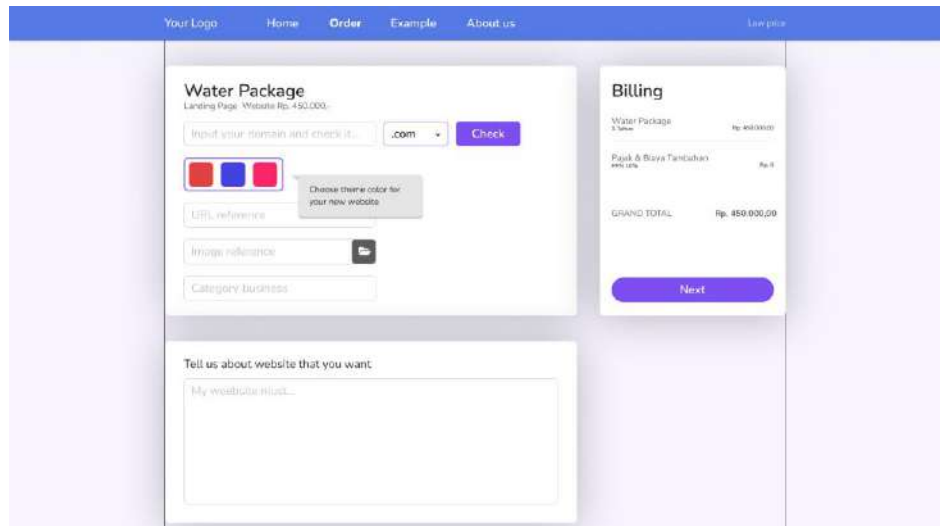
- Halaman Landing Page, pada halaman berisikan package yang dapat dipilih oleh user, testimoni dari pembeli terdahulu dan beberapa template website.



Gambar 4. 2 UI/UX

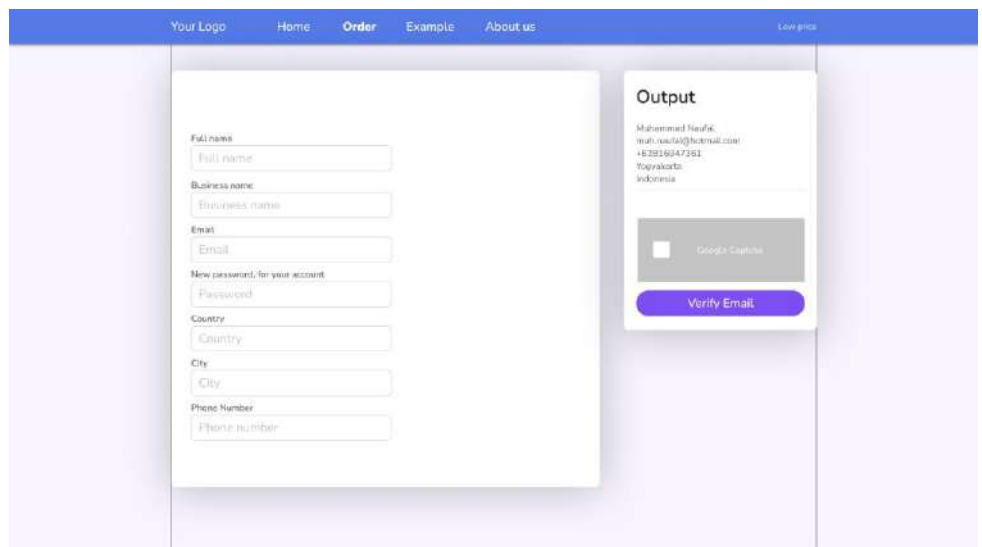


- Halaman Order Page, pada halaman berisikan formulir atau deskripsi untuk user mengorder websitenya.



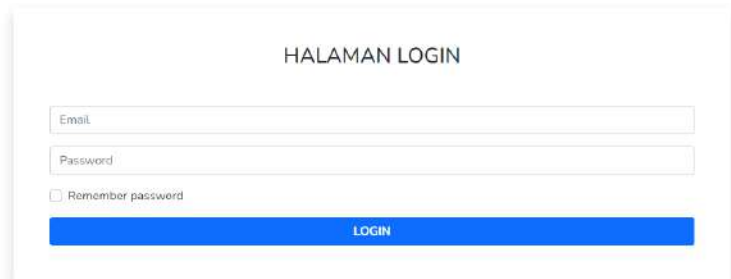
*Gambar 4. 3 Order Page*

- Halaman Registration Page, pada halaman ini berisikan formulir untuk data diri user.



*Gambar 4. 4 Registration Page*

- Halaman Login, pada halaman ini pada halaman ini berisikan form email dan password untuk bisa mengakses website dengan akun



HALAMAN LOGIN

Email

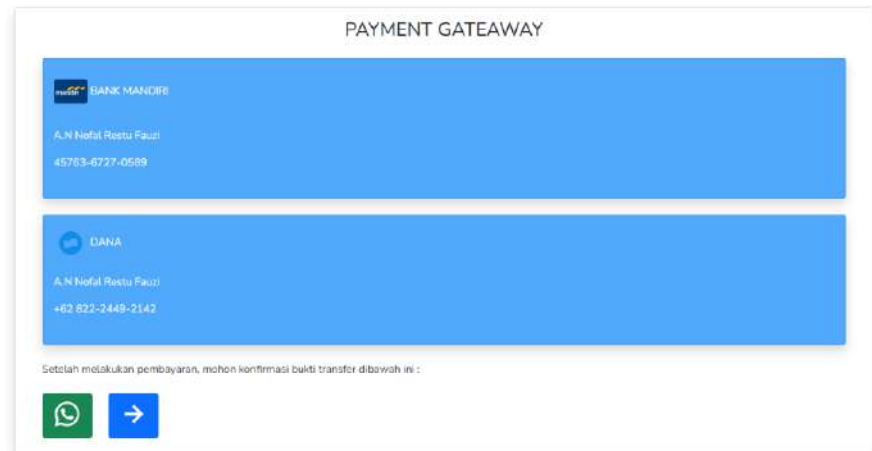
Password

Remember password

LOGIN

*Gambar 4. 5 Login*

- Halaman Payment gateway, pada halaman ini berisikan info untuk rekening yang akan transfer.



PAYMENT GATEAWAY



**BANK MANDIRI**

A.N Nofal Restu Fauzi  
45763-6727-0599

**DANA**

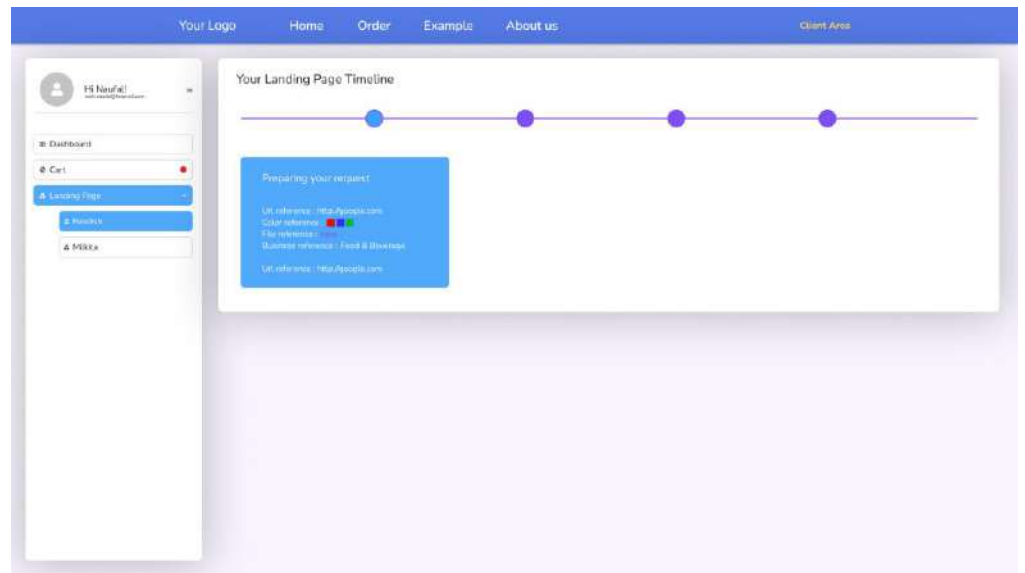
A.N Nofal Restu Fauzi  
+62 822-2449-2142

Setelah melakukan pembayaran, mohon konfirmasi bukti transfer dibawah ini :

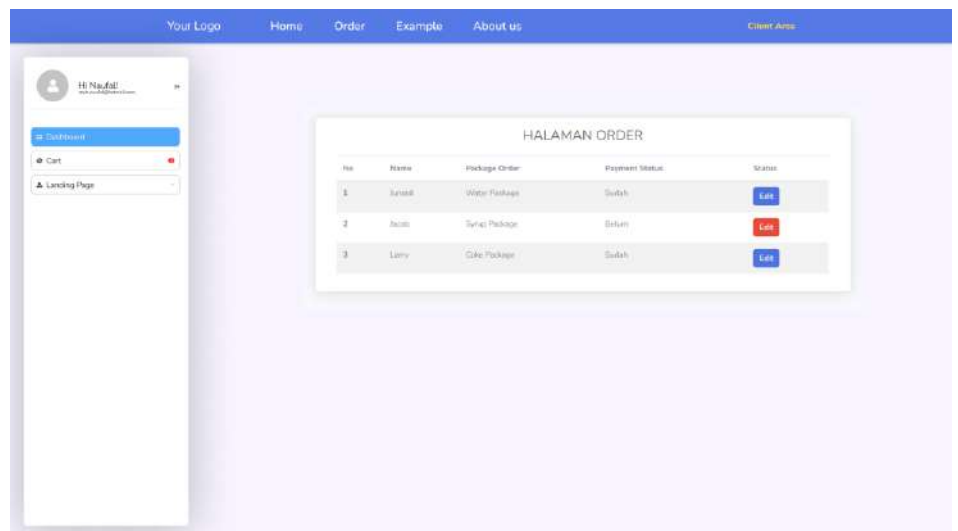
*Gambar 4. 6 Payment Gateway*

- Halaman Landing Page User, pada halaman ini berisikan timeline pengerjaan dimana user bisa melihat progres dari pembuatan websitenya.

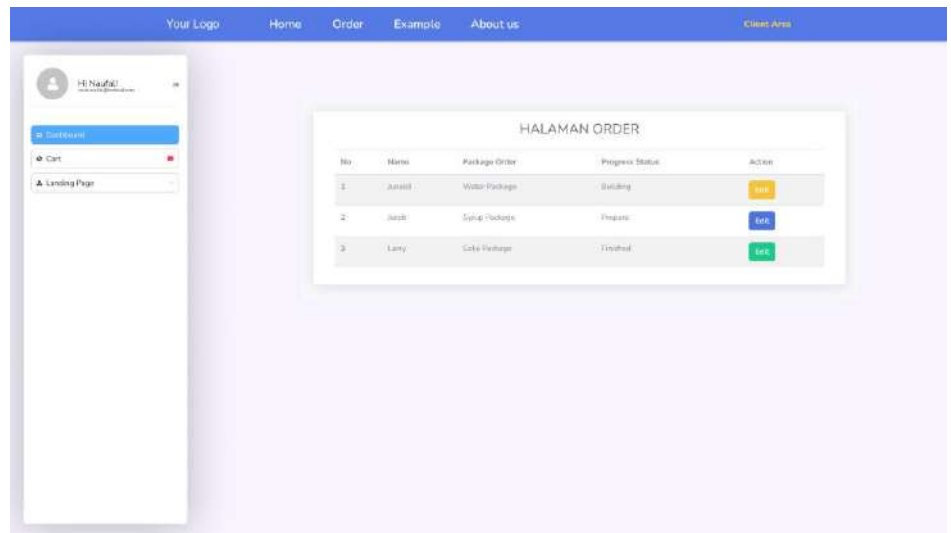


Gambar 4. 7 Landing Page User

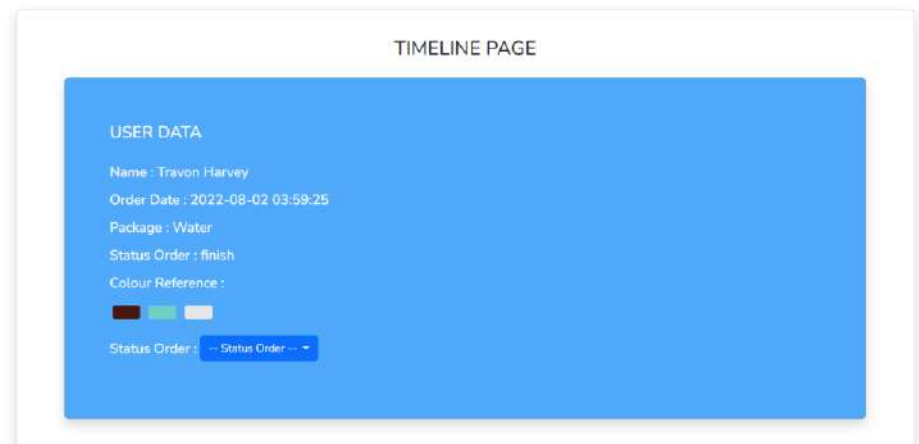
- Halaman Admin, pada halaman ini berisikan data user yang akan di update oleh admin.



Gambar 4. 8 Halaman Admin (1)



Gambar 4. 9 Halaman Admin (2)



Gambar 4. 10 Halaman Admin (3)

Tabel 4.12 Merupakan table hasil dari realisasi agenda UI/UX selama mengerjakan Proyek MPTI.

*Tabel 4. 12 Logbook UI/UX*

<b>No</b>	<b>Nama Aktivitas</b>	<b>Deskripsi Aktivitas</b>	<b>Tanggal Pelaksanaan</b>
1.	Pembuatan desain UI/UX	Pembuatan desain UI/UX sesuai kebutuhan client dan membuat beberapa halaman dasar	Senin/11 April 2022
2.	Pembuatan halaman Login, Signup dan Dashboard Admin	Pembuatan halaman Login dan Sign Up native	Kamis/6 Juni 2022
3.	Revisi halaman Front End dan penyesuaian dengan desain	Revisi hasil pembuatan halaman front end yang telah dibuat, lalu	Minggu/10 Juli 2022
4.	Pembuatan halaman tambahan sesuai desain	Penambahan halaman yang sesuai job desk, lalu mendesain halamannya sesuai dengan desain yang terlampir	Rabu/20 Juli 2022

## g. Front End 1 – Muhammad Ikhsan Nur Falah

- 1) Membuat fungsi Controller sebagai penghubung frontend dan backend.

### Source Code 4. 1 Controller

```
Route::middleware(AuthUser::class)-
>namespace('\App\Http\Controllers\User')->group(function(){

Route::get("DashboardUserController",[DashboardUserController::clas
s, 'index']->name('user'));

Route::get("DashboardTimeline/{id_order}",[DashboardUserController:
:class, 'timeline']->name('timeline'));
    Route::get("DashboardMain",[DashboardUserController::class,
'dashboard']->name('main'));
    // Route::get("Dashboard",[DashboardUserController::class,
'dashboard']->name('main'));
});

Route::middleware(AuthAdmin::class)-
>namespace('\App\Http\Controllers\User')->group(function(){
    Route::get("adminDashboard",[DashboardAdminController::class,
'index']->name('adminDashboard'));

Route::get("updatePayment/{id_sales}",[DashboardAdminController::cl
ass, 'updatePayment']->name('updatePayment'));
    Route::get("orderProgress",[DashboardAdminController::class,
'orderProgress']->name('orderProgress'));

Route::get("detailOrder/{id_order}",[DashboardAdminController::clas
s, 'detailOrder']->name('detailOrder'));
    Route::get("paidOrder",[DashboardAdminController::class,
'paidOrder']->name('paidOrder'));

Route::get("detailTimeline/{id_timeline}",[DashboardAdminController
::class, 'detailOrder']->name('detailTimeline'));

Route::get("updateTimeline/{id_timeline}/{status_timeline}",[Dashbo
ardAdminController::class, 'updateTimeline']->
name('updateTimeline'));

});
```

- 2) Membuat css

Membuat custom css untuk bagian about, dashboard dan template .css

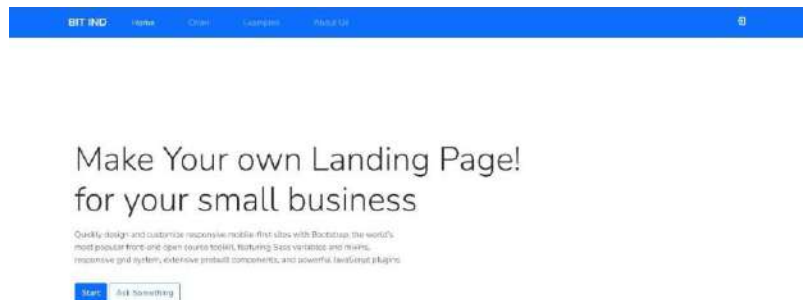
## Source Code 4.2 CSS

```
@import url(https://fonts.googleapis.com/css2?family=Nunito:wght@300;900&display=swap);
@import url(https://fonts.googleapis.com/css2?family=Nunito:wght@200;300;400;500;600;700&display=swap);
@import url(https://unpkg.com/boxicons@2.1.2/css/boxicons.min.css);
*{
  margin : 0;
  padding: 0;
  font-family: 'Nunito', sans-serif;
}
*{
  -webkit-animation: fadeIn 0.6s;
  animation: fadeIn 0.6s;
}
@-webkit-keyframes fadeIn {
  0% { opacity: 0.25; }
  100% { opacity: 1; }
}
```

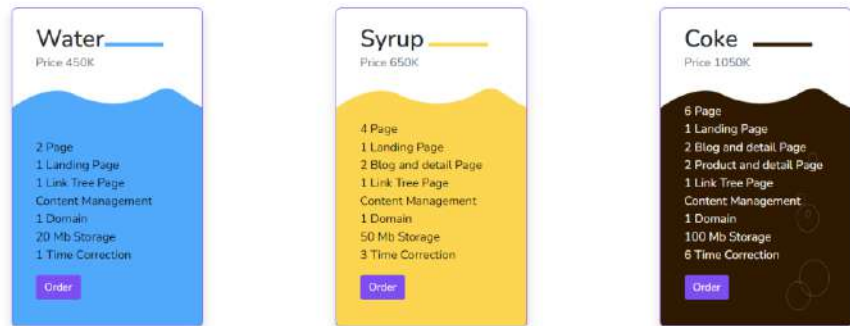
### 3) Membuat fungsi js

Membuat javascript yang berguna untuk menghubungkan frontend ke fungsi dari kodigan, seperti session, input name, dan fungsi button.

### 4) Membuat Halaman Landing page



## Our Packages



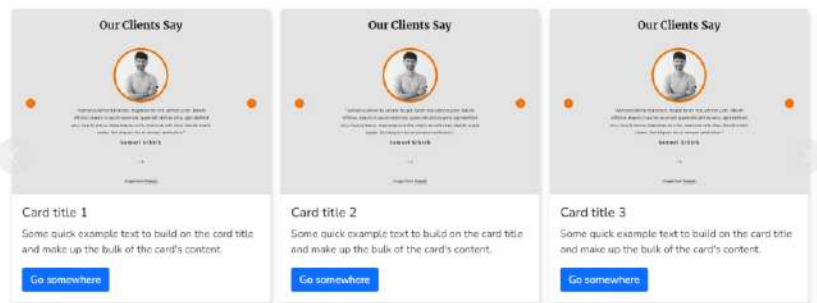
No package you found? try to find more with us

## Template



Or Bring Your Page Recommendation

## Our Clients

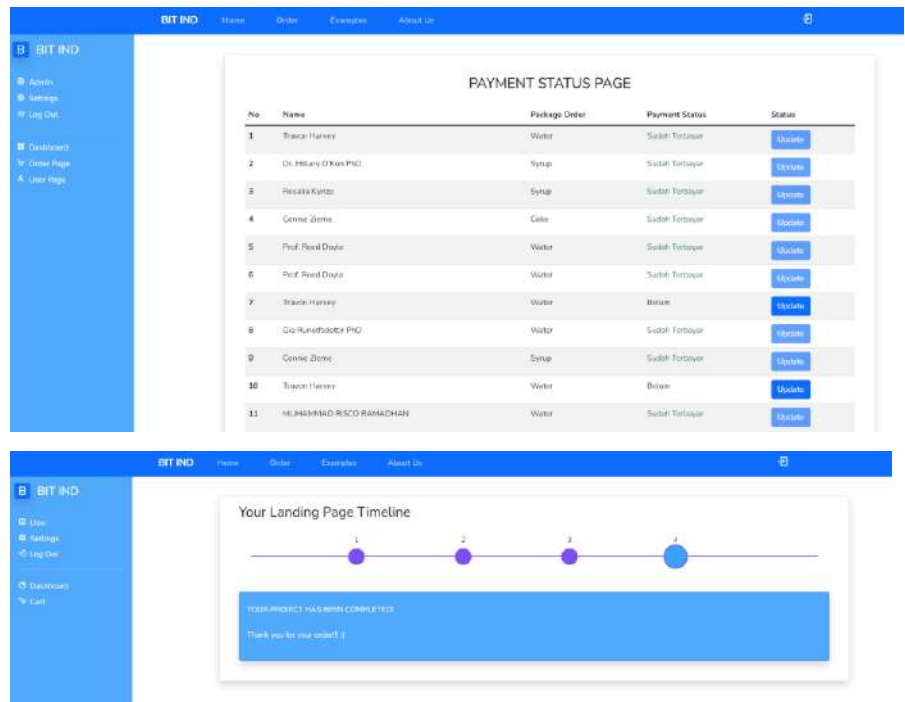


Gambar 4. 11 Halaman Landing Page

Saya disini membuat halaman Landing page menggunakan laravel, fitur yang saya gunakan yaitu .blade dari laravel (modifikasi php) dan fitur scass yaitu npm.

5) Membuat halaman Dashboard User dan Admin





Gambar 4. 12 Dashboard User dan Admin

Halaman dashboard dan admin berisi informasi user dan admin. pada halaman ini menggunakan template bootstrap dan sb-admin untuk mempermudah pekerjaan.

#### Source Code 4. 3 Dashboard User dan Admin

```

<!-- Page Heading -->
<div class="d-sm align-items-center justify-content-between m-4">
  <h1 class="h3 m-4 text-gray-800 text-center">PAYMENT STATUS
  PAGE
  </h1>
  @if (session('status'))
  <div class="alert alert-success">
    {{ session('status') }}
  </div>
  @endif
</div>

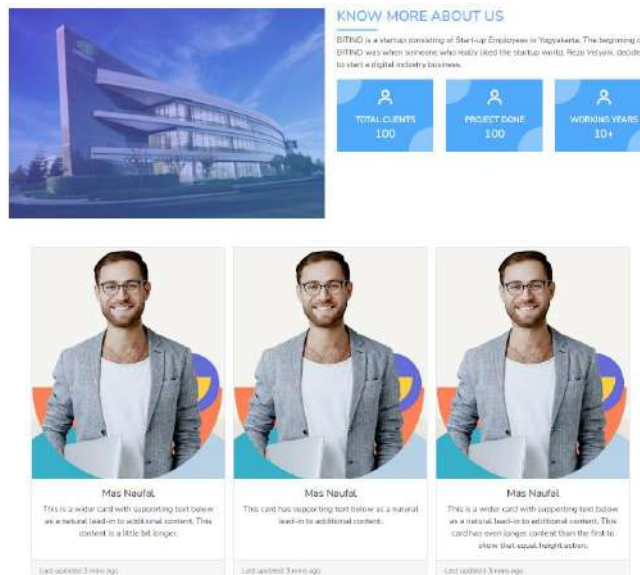
<!-- Table -->
<table class="table table-striped">
  <thead>
    <tr>
      <th scope="col">No</th>
      <th scope="col">Name</th>
      <th scope="col">Package Order</th>
    
```

```

<th scope="col">Payment Status</th>
<th scope="col">Status</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php $i = 1; ?>
@foreach ($allOrder as $item)
<tr>
<th scope="row">{{ $i++ }}</th>
<td>{{ $item->fullname }}</td>
<td>{{ $item->package_name }}</td>
<td>
@if ($item->status_pembayaran == 1)
<div class="text-success">Sudah Terbayar</div>
@else
<div class="text-default">Belum</div>
@endif
</td>
<td>
@if ($item->status_pembayaran == 1)
<button class="btn btn-primary"
disabled>Update</button>
@else
<a href="{{ route('updatePayment', ['id_sales' =>
$item->id_sales]) }}" class="btn btn-primary">Update</a>
@endif
</td>
</tr>
@endforeach
</tbody>
</table>

```

## 6) Membuat halaman About Us



Gambar 4. 13 halaman About Us

Pada halaman about us, terdapat informasi lengkap mengenai perusahaan tersebut, disini menggunakan bootstrap dan beberapa css

## 7) Membuat footer



*Gambar 4. 14 Footer*

Isi dari halaman footer adalah informasi tentang perusahaan. di halaman footer ini, saya menggunakan fitur laravel yaitu partial.blade, sehingga halaman footer ini bisa disisipkan di halaman lain tanpa harus menulis ulang source code.

## 8) Membuat Navbar



*Gambar 4. 15 Navbar*

si dari halaman footer adalah informasi tentang perusahaan. di halaman footer ini, saya menggunakan fitur laravel yaitu partial.blade, sehingga halaman footer ini bisa disisipkan di halaman lain tanpa harus menulis ulang source code.

Tabel 4.13 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Frontend 1 selama mengerjakan Proyek MPTI.

Tabel 4. 13 Logbook Frontend 1

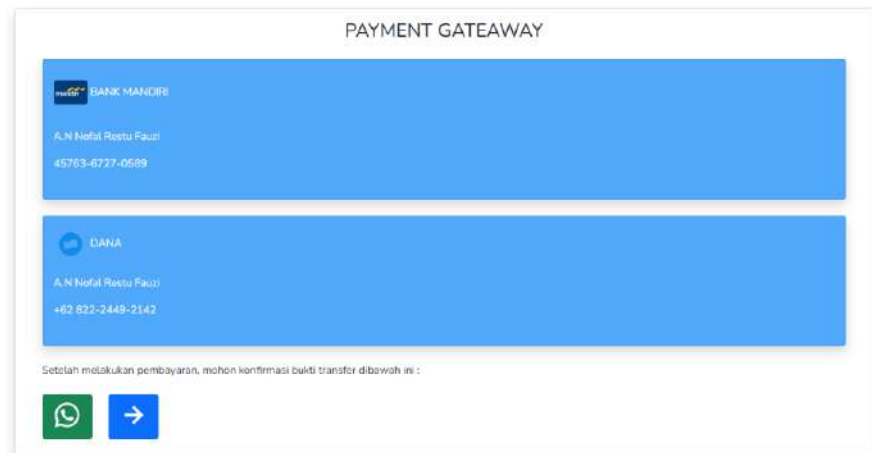
No	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1	UI/UX Design menggunakan Figma	Membantu UI/UX Designer mendesain sesuai dengan Flowchart	11 April 2022
2	Pembuatan Front End - 1	Membuat Form login dashboard tetapi masih native . Isinya Register atau Personal Information dan Dashboard Content	6 Juni 2022
3	Pembuatan Front End - 2	Pembuatan Front End Landing Page Bit Ind dengan bootstrap	13 Juni 2022
4	Pembuatan Front End - 3	Pembuatan Front End Landing Page Bit Ind dengan bootstrap	23 Juni 2022
5	Pembuatan Front End - 4	Memperbaiki Timeline dan Penambahan Content di Timeline	28 Juni 2022
6	Pembuatan Front End - 5	Crosscheck Halaman Landing Page dan Perbaikan sedikit Halaman Order Page	4 Juli 2022
7	Pembuatan Front End - 6	Menggabungkan Front end dan Back End (Function, Js, dan Controller)	11 Juli 2022
8	Pembuatan Front End - 7	Membuat Halaman Dashboard User (tambahan)	15 Juli 2022
9	Pembuatan Front End - 8	Menggabungkan Front end dan Back End (Function, Js, dan Controller)	20 Juli 2022

10	Pembuatan Front End - 9	Menggabungkan Front end dan Back End (Function, Js, dan Controller)	22 Juli 2022
----	-------------------------	---	--------------

#### h. Front End 2 – Andre Pandia

##### 1) Membuat halaman Payment Gateway

halaman ini berisikan tentang informasi perbankan dari admin bitind, yang mana melampirkan informasi seperti nama bank, nama akun, serta no rekeningnya



*Gambar 4. 16 Payment Gateway*

##### 2) Membuat halaman Admin

halaman ini menjadi halaman utama untuk admin, dihalaman ini admin bisa melakukan beberapa hal seperti update pesanan dan hal hal lainnya yang berkaitan dengan admin.

No	Name	Package Order	Progress Status	Action
1	Trazen Harvey	Water	finish	<a href="#">Update</a>
2	Giwi Panichudata PhD	Water	finish	<a href="#">Update</a>
3	Conno Zeme	Synap	prepara	<a href="#">Update</a>
4	Trazen Harvey	Water	prepara	<a href="#">Update</a>
5	Trazen Harvey	Water	finish	<a href="#">Update</a>
6	Conno Zeme	Synap	prepara	<a href="#">Update</a>
7	Trazen Harvey	Water	finish	<a href="#">Update</a>

Gambar 4. 17 halaman Admin

#### Source Code 4. 4 Halaman Admin

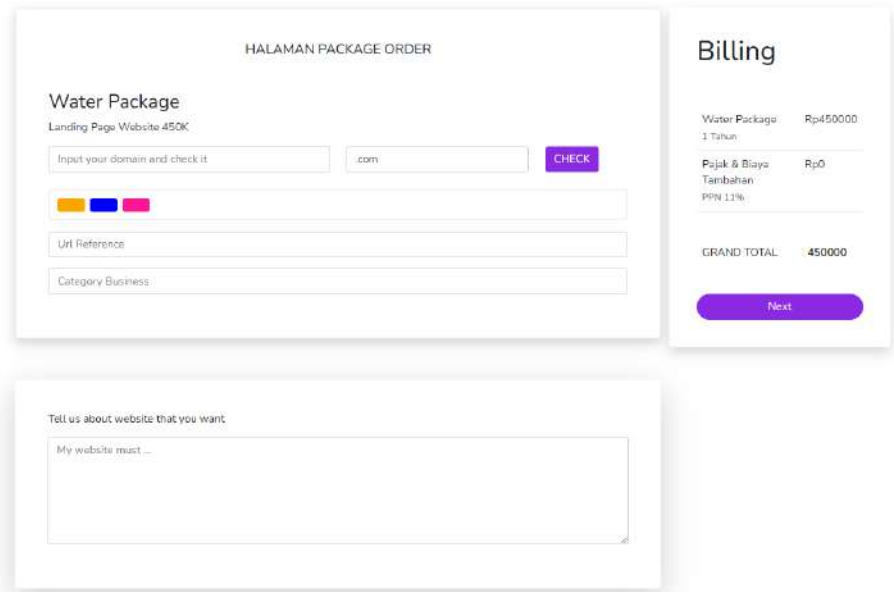
```

<!-- Page Heading -->
<div class="d-sm align-items-center justify-content-between m-4">
  <h1 class="h3 m-4 text-gray-800 text-center">ORDER PAGE</h1>
</div>
<!-- Table -->
<table class="table table-striped">
  <thead>
    <tr>
      <th scope="col">No</th>
      <th scope="col">Name</th>
      <th scope="col">Package Order</th>
      <th scope="col">Progress Status</th>
      <th scope="col">Action</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <?php $i = 1; ?>
    @foreach ($allPaid as $item)
      <tr>
        <th scope="row">{{ $i++ }}</th>
        <td>{{ $item->fullname }}</td>
        <td>{{ $item->package_name }}</td>
        <td>{{ $item->status_timeline }}</td>
        <td>
          <a href="{{ route('detailTimeline', ['id_timeline'
=> $item->id]) }}" class="btn btn-warning text-white">Update</a>
        </td>
      </tr>
    @endforeach
  </tbody>
</table>

```

### 3) Membuat halaman Order

halaman ini berisikan informasi user ketika mau memesan suatu website, seperti nama, referensi, dan detail lainnya yang akan masuk kedalam database



*Gambar 4. 18 halaman Order*

*Source Code 4. 5 Halaman Order*

```

<form id="myform" method="POST" action="{{ url('/packageorder') }}"
  enctype="multipart/form-data">
  @csrf
  <h3>{{ $data['data'][0]['package_name'] }} Package</h3>
  <p>Landing Page Website <?php echo $data['data'][0]['price'] /
  1000; ?>K</p>
  <div class="form mb-3">
    <div class="row">
      <div class="col-6">
        <input type="hidden" name="id_product"
id="id_product" value="{{ $data['data'][0]['id'] }}">
        <input type="text" name="domainInput"
id="domainInput" class="form-control col-10 @error('domainInput')
is-invalid @enderror" placeholder="Input your domain and check it">
      </div>
      <div class="valid-feedback">
        Looks good!
      </div>
      @error('domainInput')
class="invalid-feedback">
        {{ $message }}
      </div>
      @enderror
      <div class="col-4">
        <select name="domainExt" id="domainExt"
class="form-control col-2 @error('domainInput') is-invalid
@enderror">
          <option value=".com">.com</option>
          <option value=".co.id">.co.id</option>
          <option value=".id">.id</option>
        </select>

```

```

        </div>
        <div class="col-2">
            <button type="button" class="btn text-white "
            id="cekDomain" style="background-color: blueviolet;">
                CHECK
            </button>
        </div>
    </div>
</form>

```

#### 4) Membuat halaman Login

Halaman ini berisikan informasi login, sehingga kita tau siapa yang akan login menjadi user, dan siapa yang akan menjadi admin

The screenshot shows a simple login form with the following elements:

- Title: HALAMAN LOGIN
- Input field: Email
- Input field: Password
- Checkbox: Remember password
- Button: LOGIN (blue background)

*Gambar 4. 19 halaman Login*

#### 5) Membuat halaman Register

The screenshot displays a web interface with a navigation bar (BIT IND, Home, Order, Examples, About Us) and two main sections:

- Register Form:**
  - Full Name: FULL NAME
  - Business Name: BUSINESS NAME
  - Email: EMAIL
  - New password, for your account: Password
  - Country: -- Select Country --
  - City: -- Select City --
  - Phone Number: Phone Number
- Output Panel:**
  - Full Name
  - Email
  - Country
  - City
  - +Phone
  - Button: Verify Email

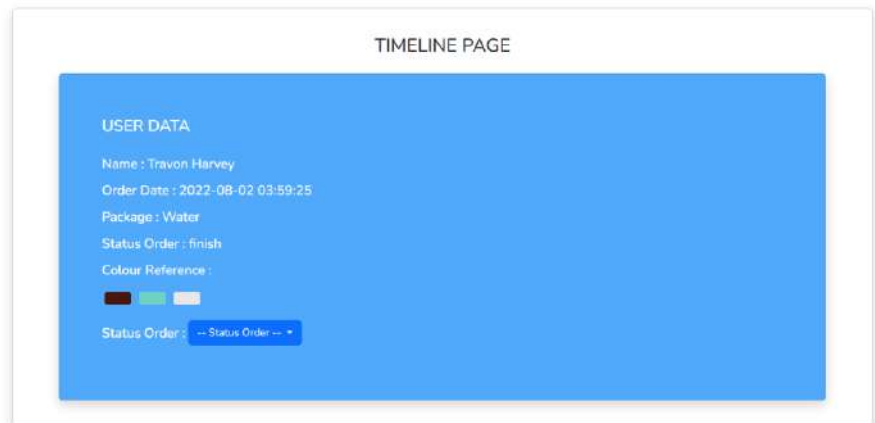


*Gambar 4. 20 halaman Register*

Halaman ini berisikan informasi registrasi, seperti nama pemesan, email pemesanan, password, dan informasi tambahan lainnya

6) Membuat halaman Revisi

Halaman ini berisikan revisi yang diminta oleh klien ketika sedang mengerjakan website mereka



*Gambar 4. 21 halaman Revisi*

Tabel 4.14 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Frontend 2 selama mengerjakan Proyek MPTI.

*Tabel 4. 14 Logbook Frontend 2*

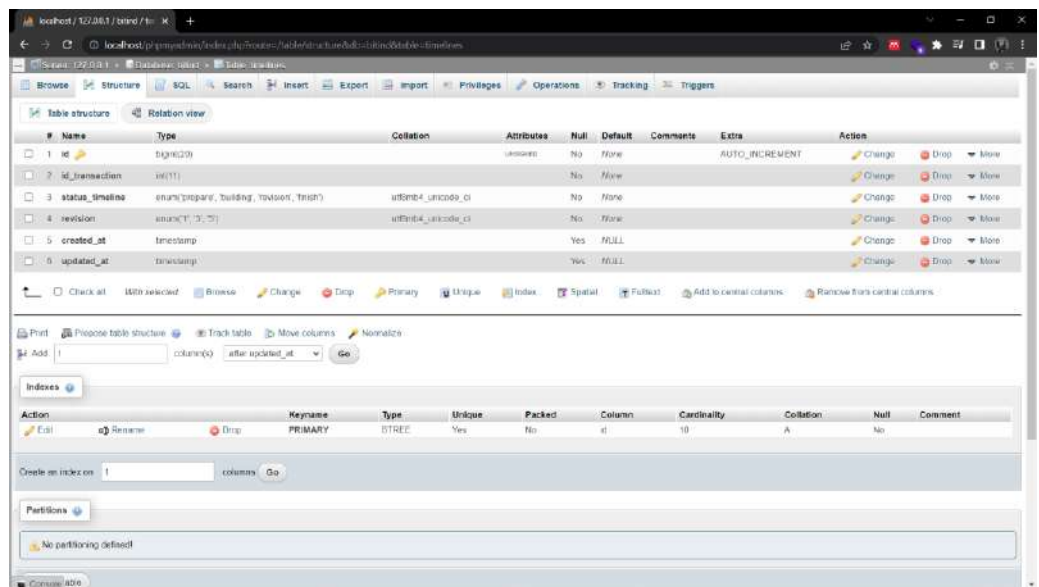
<b>Kegiatan</b>	<b>TGL</b>	<b>Aktivitas</b>
Pembuatan Front End Form Login dan Dashboard	Senin/6 Juni 2022	Pembuatan form dari login dan dashboard
Pembuatan Halaman Login, Sign Up, dan Halaman User	Kamis/7 Juli 2022	Selesai Pembuatan halaman Login, Sign Up, serta halaman keperluan user
Revisi Halaman Login, Sign Up, dan Halaman User	Minggu/10 Juli 2022	Revisi desain dan dilanjut dengan halaman selanjutnya sesuai jobdesk
Pembuatan Halaman Admin	Jumat/15 Juli 2022	tahap awal pembuatan halaman Admin
Revisi Halaman Admin	Selasa/19 Juli 2022	Revisi desain dan penambahan fungsi
Pembuatan Halaman Tambahan	Rabu/20 Juli 2022	Pembuatan Halaman Tambahan sesuai fungsi yang ada dihalaman sebelumnya yang sudah dibuat

i. Programmer Backend 1 – Rizqi Praimadi Rosalin

- 1) Membuat *Migrations* untuk tabel *timeline*, yang digunakan untuk mengisi atribut serta variable di database.

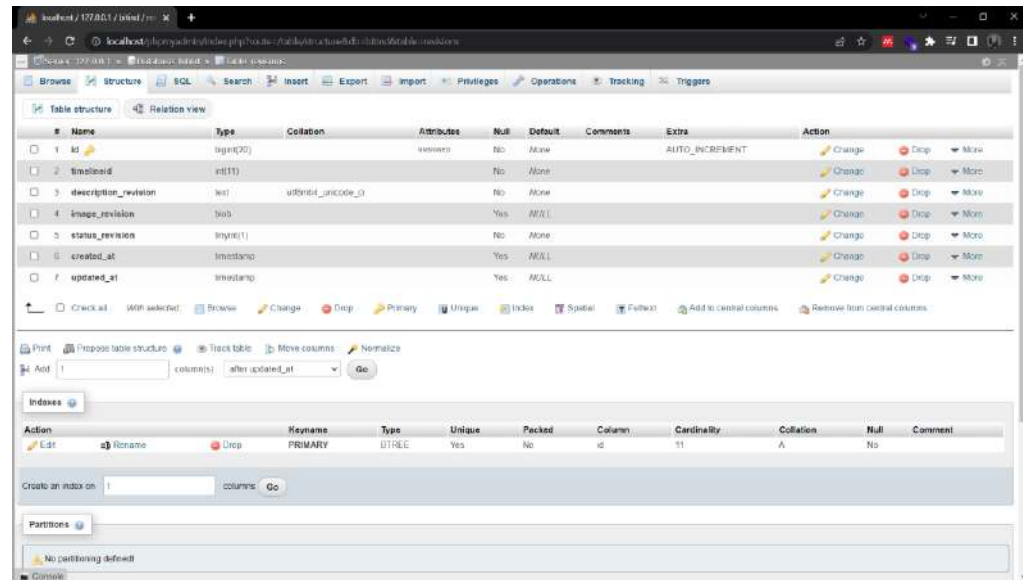
Source Code 4. 6 create\_timeline\_tabel pada folder Migrations

```
public function up()
{
    Schema::create('timelines', function (Blueprint
$table) {
        $table->id();
        $table->integer('id_transaction');
        $table->enum('status_timeline', ['prepare',
'building', 'revision', 'finish']);
        $table->enum('revision', ['1', '3', '5']);
        $table->timestamps();
    });
}
```



Gambar 4. 22 Hasil Migration Timeline

- 2) Membuat *Migrations* untuk tabel *revision*, yang digunakan untuk mengisi atribut serta variable di database.



Gambar 4. 23 Hasil Migration Revision

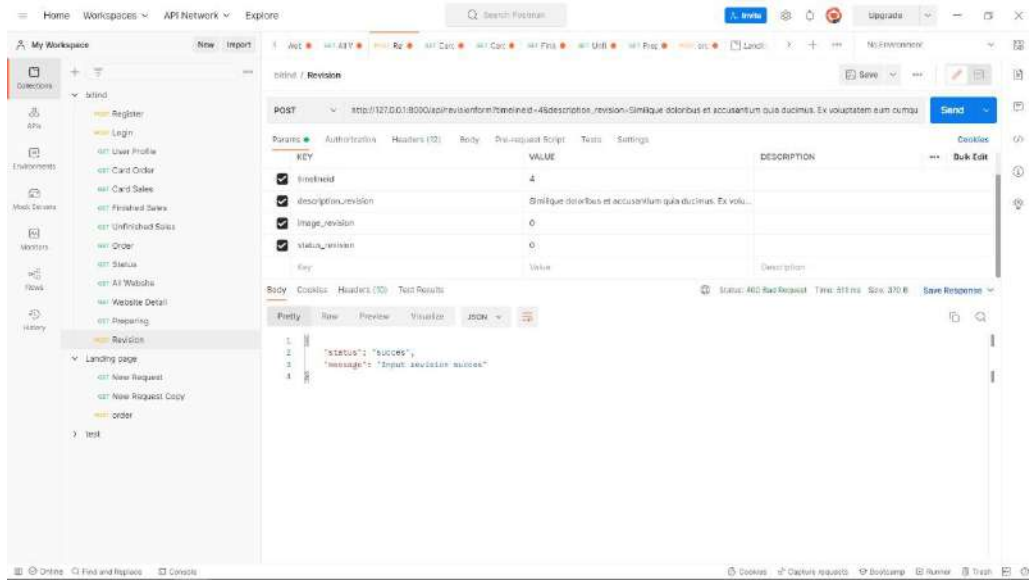
### 3) Membuat *Controller Revision*

Pada *Controller Revision* terdapat *Function create* digunakan untuk membuat form revisi, form ini digunakan jika user memiliki perubahan terhadap website yang dibuat.

#### *Source Code 4.7 RevisionController*

```
public function create(Request $request)
{
    $validator = Validator::make(
        $request->all(),
        [
            'timelineid' =>
'required|integer|exists:timelines,id',
            'description_revision' =>
'required|string|max:255',
            'image_revision' => 'required',
            'status_revision' =>
'required|boolean|exists:sales_transactions,status_produc
t',
        ]
    );

    if ($validator->fails()) {
        return response()->json(
            [
                'status' => 'error',
                'message' => 'Validation Error',
                'data' => $validator->errors(),
                'ErrorCode' => 400
            ],
            400
        );
    }
}
```

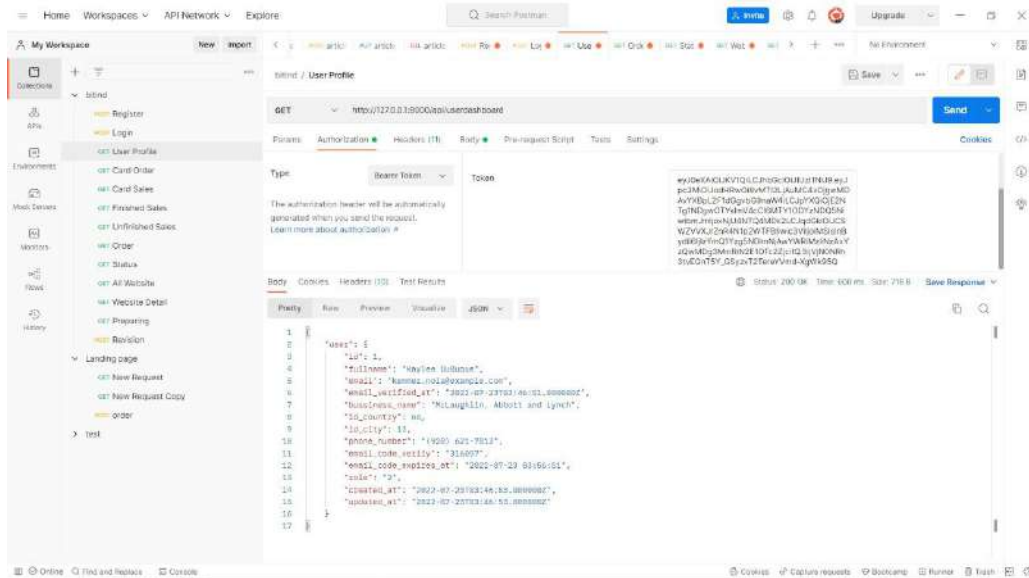


Gambar 4. 24 Hasil Postman Revision

#### 4) Membuat Controller User Dashboard

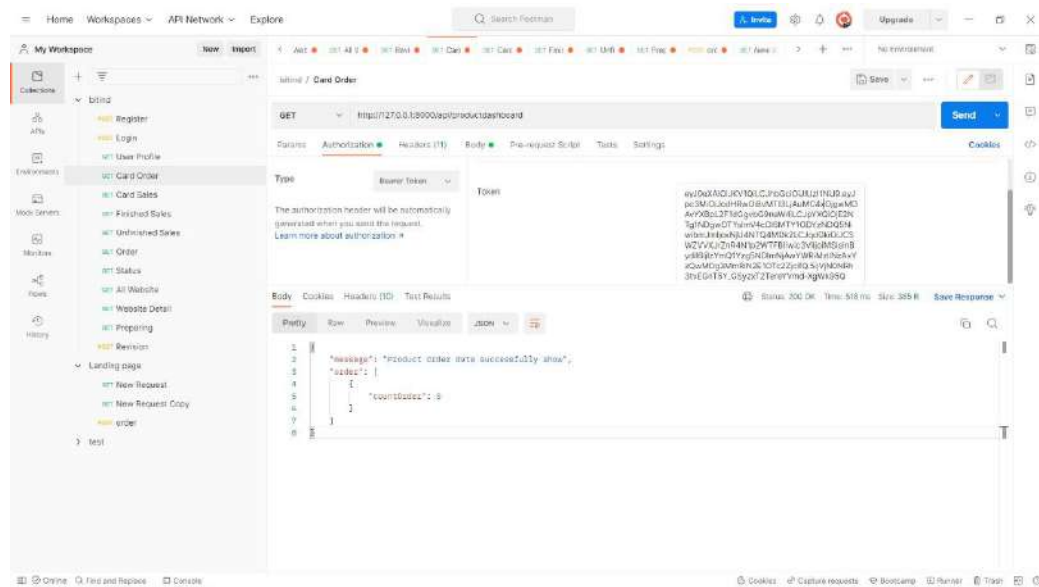
Pada Controller User Dashboard terdapat beberapa Function seperti:

- Function index digunakan untuk menampilkan data user yang sedang login.



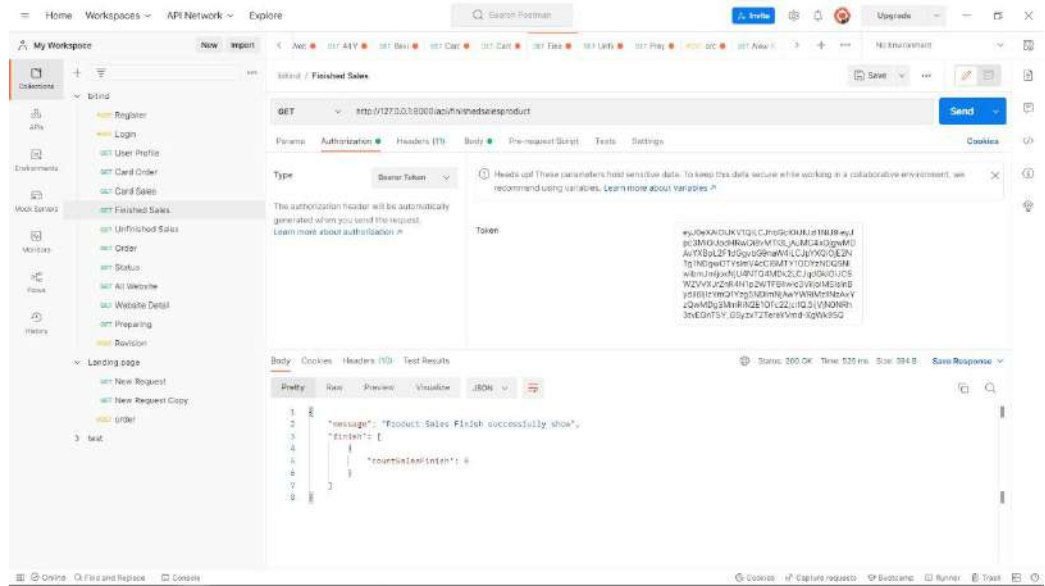
Gambar 4. 25 Hasil Postman index

- Function `cardProductDashboard` digunakan untuk menampilkan data product user berdasarkan user yang sedang login, dan function `cardProductSales` juga memiliki fungsi yang sama hanya saja tabel yang diambil berbeda serta menampilkan output yang berbeda.



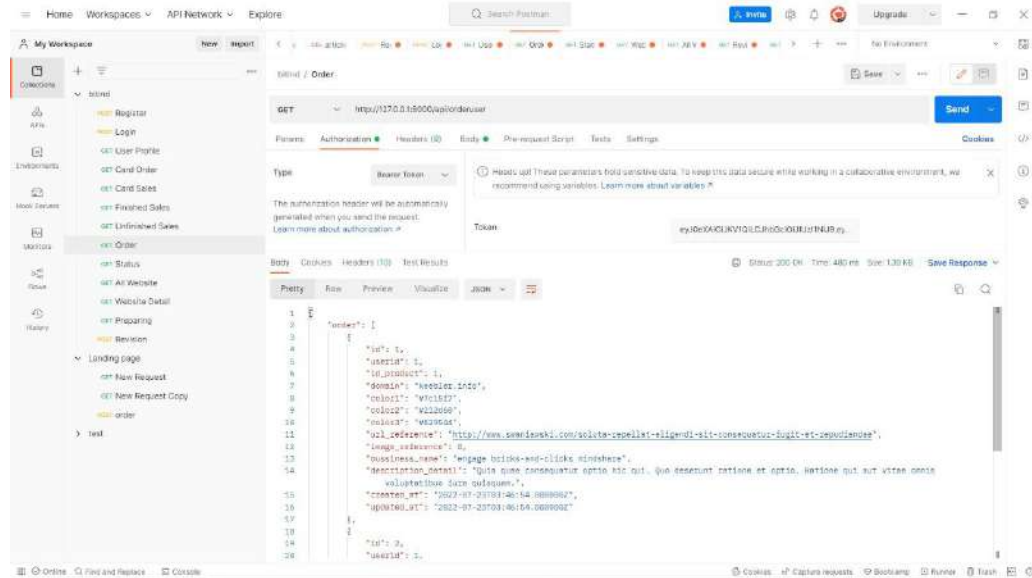
*Gambar 4. 26 Hasil Postman cardProductDashboard*

- Function `detailSalesFinished` digunakan untuk menampilkan data product user yang telah selesai dikerjakan, dan Function `detailSalesUnfinished` menampilkan data product user yang belum selesai dikerjakan.



Gambar 4. 27 Hasil Postman detailSalesFinished

- Function `orderUser` digunakan untuk menampilkan semua data orderan berdasarkan user yang sedang login.

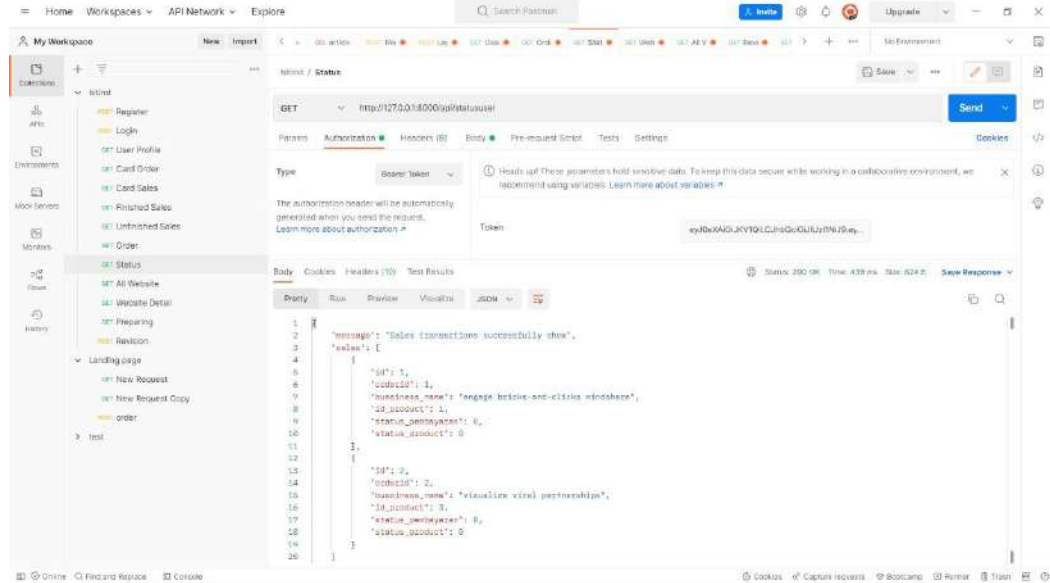


Gambar 4. 28 Hasil Postman orderUser



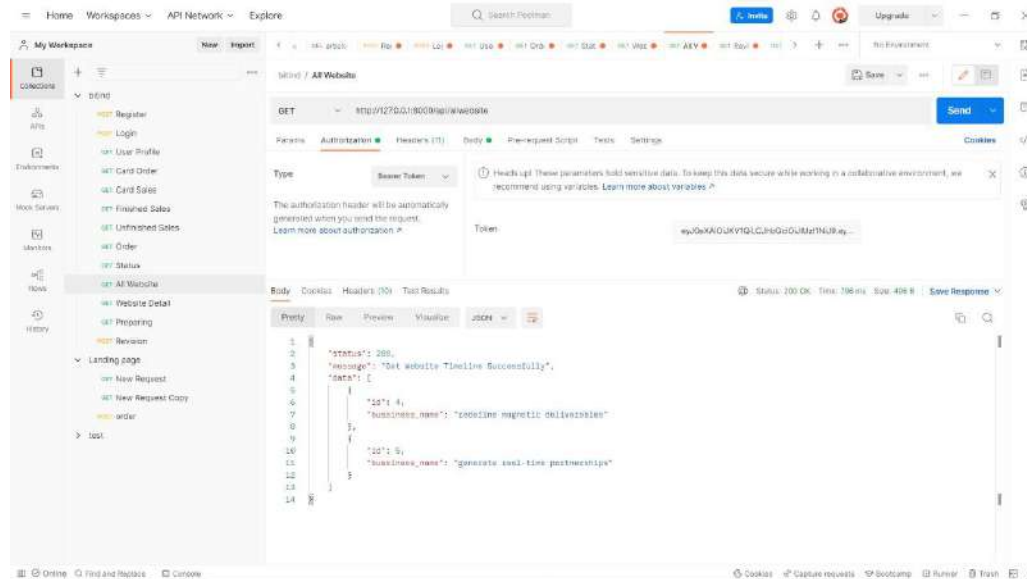
- Function `statusUser` digunakan untuk menampilkan semua data sales berdasarkan user yang sedang login.

Source Code 4.24 `UserDashboardController` (4)



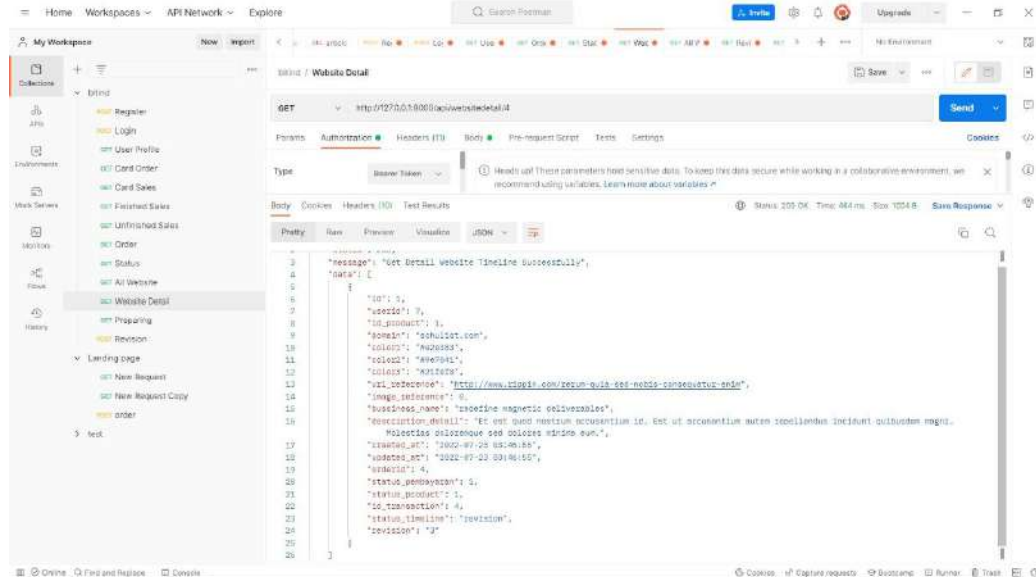
Gambar 4. 29 Hasil Postman `statusUser`

- Function `userWebsite` digunakan untuk menampilkan data user berdasarkan orderan product.



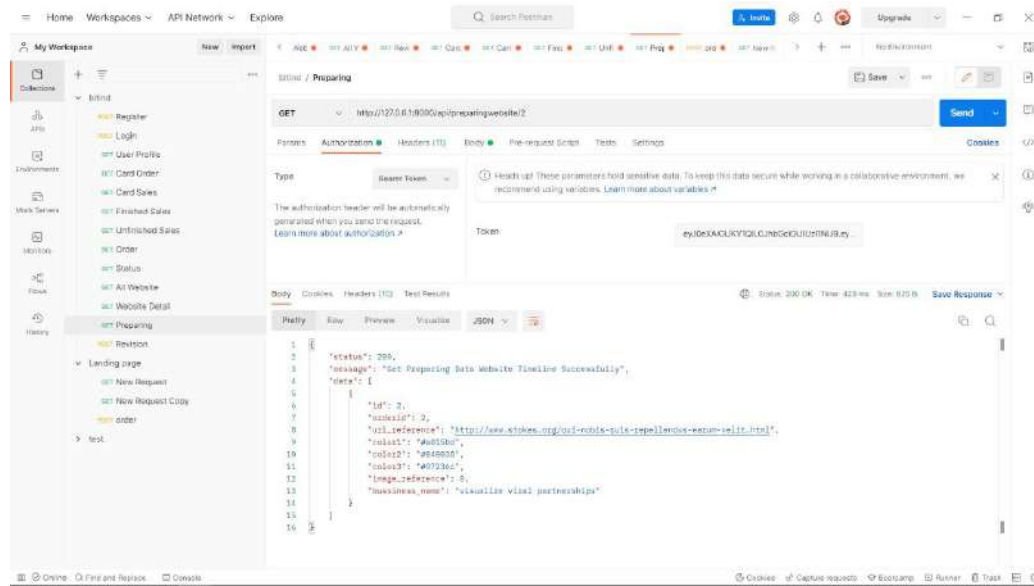
Gambar 4. 30 Hasil Postman userWebsite

- Function detailWebsite digunakan untuk mengambil semua data dari salah satu website orderan user.



Gambar 4. 31 Hasil Postman detailWebsite

- Function timelinePreparing digunakan untuk mengambil data dari dua tabel order\_section dan sales\_transactions dimana data ini akan digunakan pada timeline.



Gambar 4. 32 Hasil Postman timelinePreparing

## 5) Membuat Controller Admin

Pada *Controller User Dashboard* terdapat beberapa *Function* seperti:

- Function `orderAll` digunakan untuk mengambil semua data order dari seluruh user, terdapat function yang sama seperti `showSalesTransactionData`, `showTimelineData`, dan `showRevisionData`.

### Source Code 4. 8 adminController

```

public function orderAll(Request $request)
{
    $order = DB::table('order_sections')
        ->select('*')
        ->get();

    return response()->json(['order'=>$order]);
}

public function orderData()
{
    $order = DB::table('order_sections')
        ->select('users.fullname',
        'order_sections.id_product', 'products.package_name',

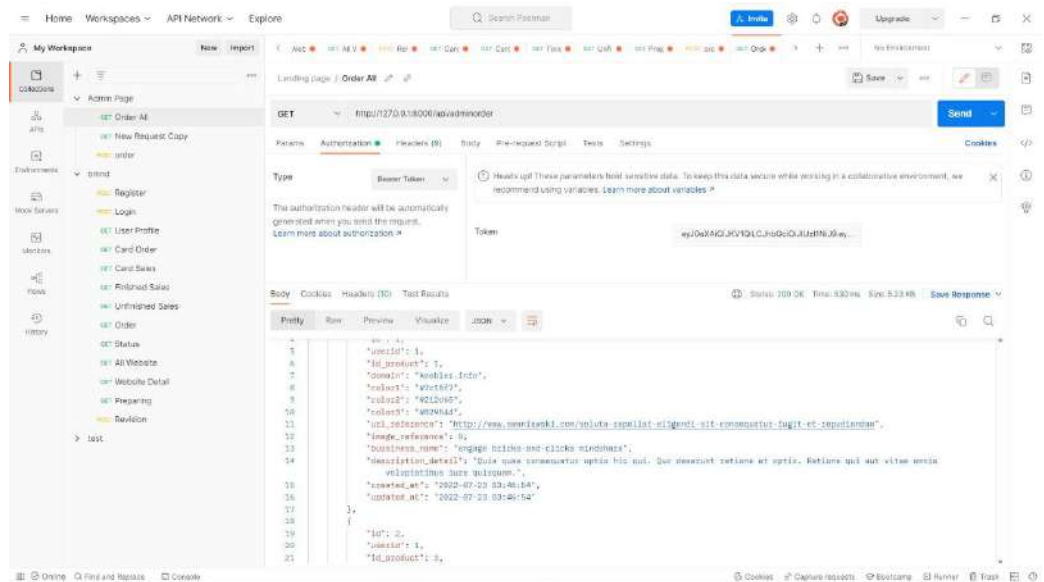
```

```

'sales_transactions.status_pembayaran',
'sales_transactions.id as id_sales')
->join('users', 'order_sections.userid',
'=', 'users.id')
->join('sales_transactions',
'order_sections.id', '=', 'sales_transactions.orderid')
->join('products',
'order_sections.id_product', '=', 'products.id')
->get();

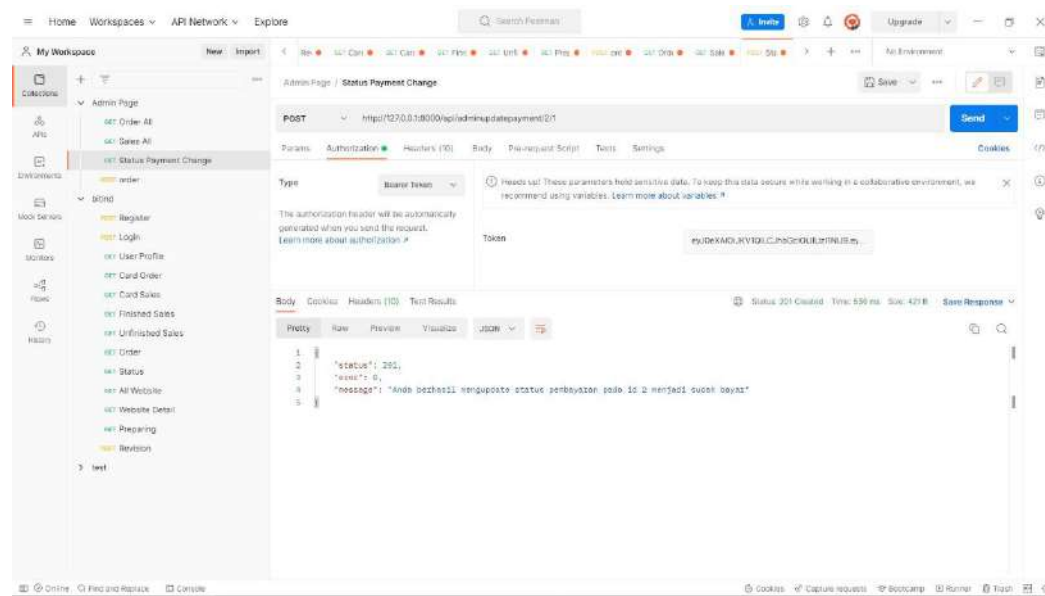
return response()-
>json(['order'=>$order]);
}

```



Gambar 4. 33 Hasil Postman orderAll

- Function statusPaymentDataChanger digunakan untuk mengambil mengubah salah satu data pada tabel, terdapat function yang sama seperti statusProductDataChanger, statusTimelineDataChanger, revisionDataChanger, statusRevisionDataChanger.



Gambar 4. 34 Hasil Postman statusPaymentDataChanger

Tabel 4.15 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Backend 1 selama mengerjakan Proyek MPTI.

Tabel 4. 15 Logbook Backend 1

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1.	Migration database	Migration tabel timeline, dan revision.	12 Juni 2022
2.	Pembuatan Controller landing page dan model product	Pembuatan Controller Landing page yang berisi beberapa function seperti pemanggilan data product dan pemanggilan data product by id, lalu model digunakan untuk base dari pemanggilan data yang akan digunakan.	24 Juni 2022
3.	Pembuatan Controller UserDashboard	Pembuatan UserDashboardController yang berisi beberapa function seperti index, cardProductDashboard, cardProductSales, dll.	24 Juni 2022

4.	Pembuatan Controller Revision	Pembuatan revisionController yang berisi function create.	28 Juni 2022
5.	Pembuatan Controller admin	Pembuatan timelineController yang memiliki beberapa function seperti index, orderAll, dll	11 Juli 2022

j. Programmer Backend 2 – Muhammad Syafiq Akmal

- 1) Membuat *Migrations* untuk tabel *product*, yang digunakan untuk mengisi atribut serta variable di database.
- 2) Membuat *Migrations* untuk tabel *Sales Transaction*, yang digunakan untuk mengisi atribut serta variable di database.  
*Membuat Migrations* untuk tabel *Order Section*, yang digunakan untuk mengisi atribut serta variable di database.
- 3) Membuat *Controller Landing Page*

Pada *Controller Landing Page* terdapat beberapa *function* lain seperti:

- *Function index* digunakan untuk menampilkan semua data yang ada pada tabel *product*.
- *Function show* digunakan untuk menampilkan data *by id* yang ada pada tabel *product*.

- 4) Membuat *Controller Order*

Pada *Controller Order* terdapat beberapa *function* lain seperti:

- *Function create* digunakan untuk membuat orderan sesuai dengan data yang diinputkan oleh user sekaligus di *direct* langsung ke *sales transaction*.
- *Function update* digunakan untuk mengupdate data yang sudah ada, khususnya pada atribut *userid*.
- *Function domainCheck* digunakan untuk mengecek ketersediaan domain yang diinginkan oleh user pada *function* ini mengambil API dari situs *APIlayer.com*.

*Source Code 4.9 domainCheck*

```
public function domainCheck($domain)
{
```

```

        $client = new Client(['base_uri' =>
'https://api.apilayer.com']);

        $response = $client->request('GET', '/whois/check',
[
            'query' => [
                'domain' => $domain,
            ],
            'headers' => [
                'apiKey' =>
'LArIAAc8IU3L609FQAM1in0JTvluBnvn',
                'Content-Type' => 'text/plain'
            ]
        ]
    );

    $data = json_decode($response->getBody());
    if ($data->result == 'registered') {
        return false;
    } else {
        return true;
    }
}

```

Tabel 4.16 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Backend 2 selama mengerjakan Proyek MPTI.

*Tabel 4. 16 Logbook Backend 2*

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1.	Migration database	Migration tabel product, order section dan sales transactions.	12 Juni 2022
2.	Pembuatan Controller landing page dan model product	Pembuatan Controller Landing page yang berisi beberapa function seperti pemanggilan data product dan pemanggilan data product by id, lalu model digunakan untuk base dari pemanggilan data yang akan digunakan.	24 Juni 2022
3.	Pembuatan Controller Order section dan model order section serta sales transactions	Pembuatan Controller Order yang berisi beberapa function seperti membuat data order dan mengupdate data order id menjadi id, lalu model digunakan untuk base dari pemanggilan data yang akan digunakan.	24 Juni 2022
4.	Pembuatan Function check domain pada	Pembuatan function checkdomain yang digunakan untuk melakukan	11 Juli 2022



	controller Order section	pengecekan terhadap domain yang diinginkan oleh user.	
--	--------------------------	---	--

k. Programmer Backend 3 – Dicky Syahrrio

- 1) Membuat *Migrations* untuk tabel users, yang digunakan untuk mengisi atribut serta variable di database.

*Source Code 4. 10 create\_users\_section\_tabel pada folder Migrations*

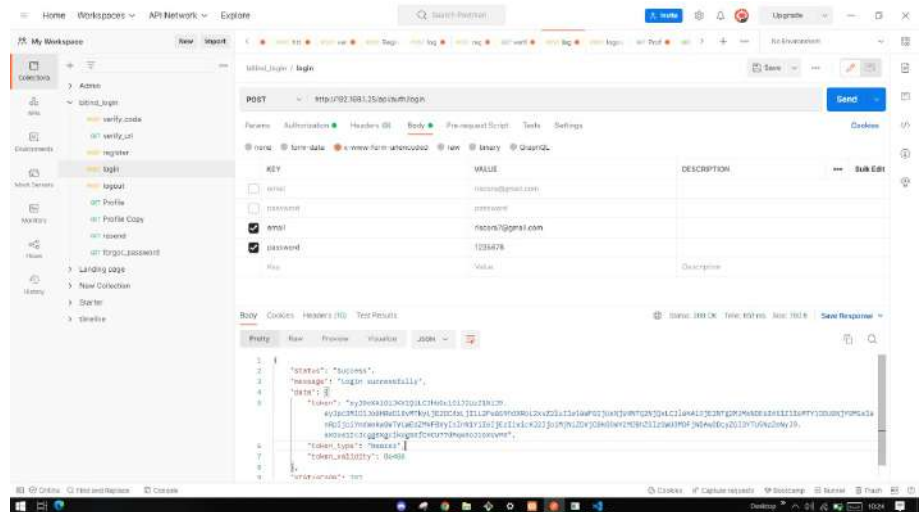
```

public function up()
{
    Schema::create('users', function (Blueprint
$table) {
        $table->id();
        $table->string('fullname');
        $table->string('email')->unique();
        $table->timestamp('email_verified_at')-
>nullable();
        $table->string('password');
        $table->string('bussiness_name', 100);
        $table->integer('id_country');
        $table->integer('id_city');
        $table->string('phone_number', 30);
        $table->string('email_code_verify',6)-
>nullable();
        $table->timestamp('email_code_expires_at')-
>nullable();
        $table->enum('role', ['1', '2'])->nullable();
        $table->rememberToken();
        $table->timestamps();
    });
}

```

- 2) Membuat Controller Auth Pada Controller Auth terdapat beberapa function lain seperti:

- Function `__construct` merupakan function yang pertama kali dibaca oleh sistem.
- Function `login` digunakan untuk pengecekan data user apakah sudah sesuai dengan data yang ada di database.



Gambar 4. 35 Hasil Postman Login

- Function register digunakan untuk mendaftarkan user kedalam sistem dan data yang dimasukkan akan langsung tersimpan di database.

#### Source Code 4. 11 AuthController (3)

```

public function login(Request $request)
{
    $validator = Validator::make(
        $request->all(),
        [
            'email' => 'required|email',
            'password' => 'required|string|min:6',
        ]
    );

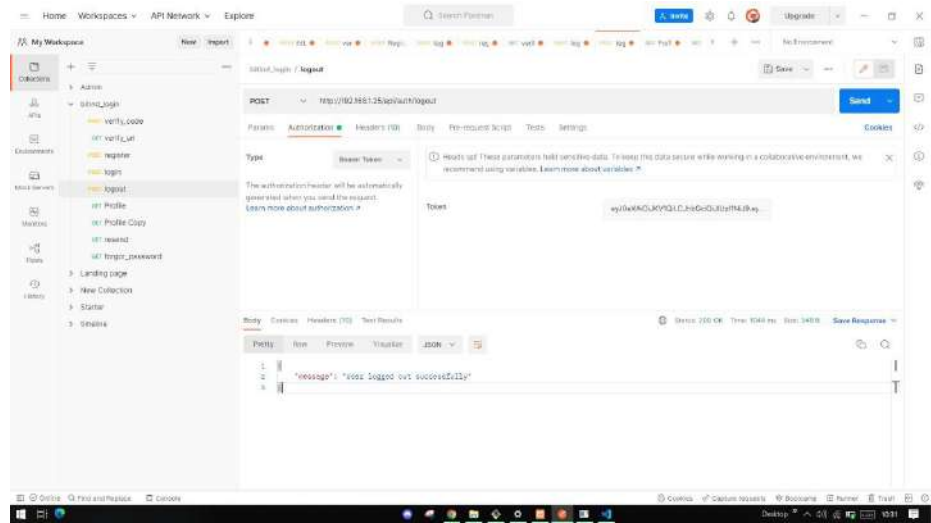
    if ($validator->fails()) {
        return response()->json(
            [
                'status' => 'error',
                'message' => 'validation error',
                'data' => 400
            ],
            400
        );
    }

    $token_validity = (24 * 60);

    $this->guard()->factory()-
    >setTTL($token_validity);
}

```



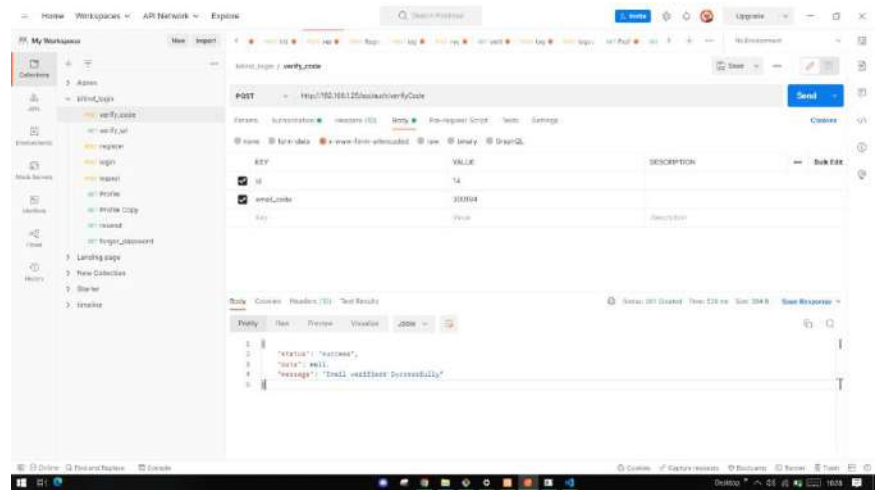


Gambar 4. 37 Hasil Postman Logout

### 3) Membuat *Controller Verifyemail*

Pada *Controller Verifyemail* terdapat beberapa *function* lain seperti:

- Function `__invoke` digunakan untuk membuat controller yang memiliki satu method.
- Function `verifyEmailCode` digunakan untuk memverifikasi email menggunakan kode yang dikirimkan ke email user.



Gambar 4. 38 Hasil Postman *verifyEmailCode*

- Function `verify` digunakan untuk mengecek sekaligus memverifikasi email user..

#### *Source Code 4.49 VerifyemailController (3)*

- Function `resend` digunakan untuk mengirim ulang kode verifikasi jika user belum menerima email setelah register.
- Function `generateEmailCode` dan `resetEmailCode` digunakan untuk membuat kode verifikasi email dengan waktu kadaluarsa yang telah ditentukan.

(3)Function generateRole dan isAdmin digunakan untuk membuat role pada user dan untuk mengelompokkan antara admin dan user.

- 4) Membuat Notification verifyEmailCode digunakan untuk membuat isi dari email yang dikirimkan ke user.
- 5) Membuat Middleware admin digunakan untuk mengecek auth apakah yang login itu user atau admin, dimana page tersebut hanya bisa diakses oleh admin.

Tabel 4.17 Merupakan table hasil dari realisasi agenda Backend 3 selama mengerjakan Proyek MPTI.

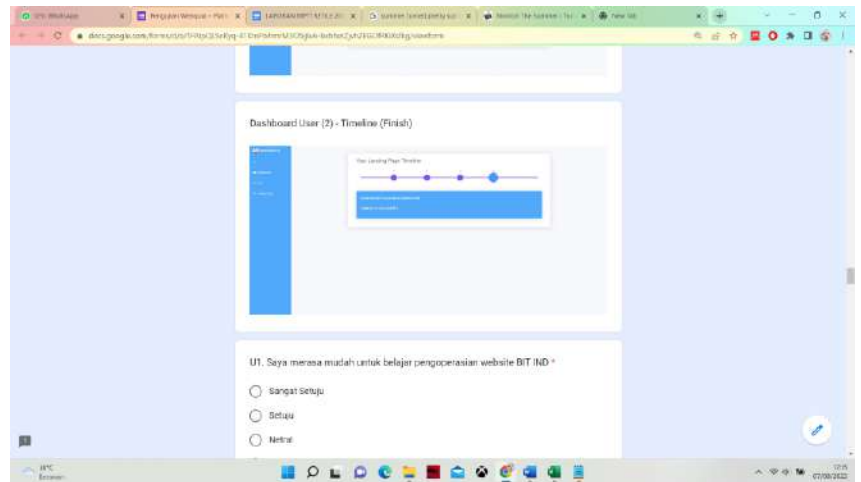
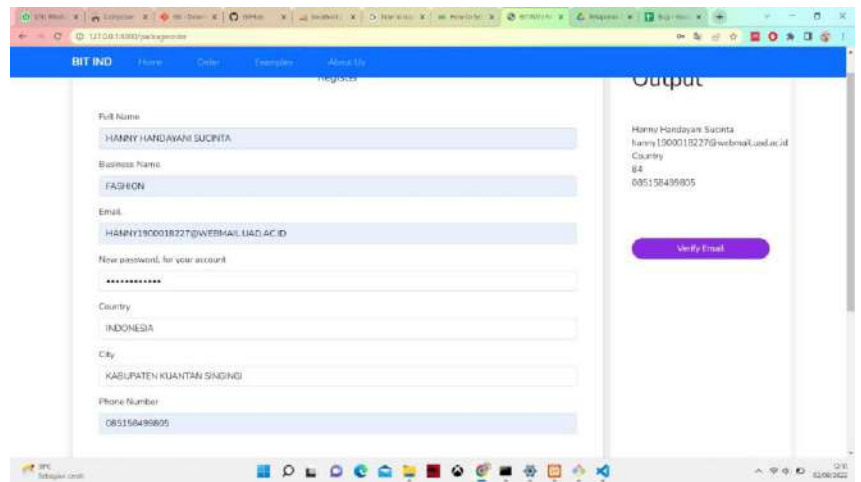
*Tabel 4. 17 Logbook Backend 3*

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1.	Migration database	Migration tabel register dan login ke database	12 Juni 2022
2.	Pembuatan function login	Pembuatan function login untuk validasi user atau admin masuk ke dalam website	24 Juni 2022
3.	Pembuatan function register	Pembuatan function register untuk user ketika belum mempunyai akun, dengan memasukkan data di form yang telah disediakan	28 Juni 2022

#### I. Tester – Hanny Handayani Sucinta

- 1) Melakukan testing berkala.

*Tester* melakukan *testing* berkala dengan menggunakan metode *blackbox* guna menguji kelayakan serta memastikan semua fungsi yang ada dalam sistem sudah berjalan sebagaimana harusnya atau tidak. Gambar 4.2 merupakan bukti tester dalam pengerjaan testing berkala.



*Gambar 4. 39 Bukti tester mengerjakan testing berkala dan Review kepuasan user.*

2) Menganalisis hasil testing.

Tester Menganalisa hasil testing guna mendapatkan kesimpulan mengenai Marketplace Pembuatan Jasa website apakah sudah layak atau tidak untuk digunakan. *Tabel 4.18* merupakan tabel hasil dari Realisasi agenda *Tester* selama mengerjakan MTP.

*Tabel 4. 18 tabel hasil dari Realisasi agenda dan Logbook Tester*

No	Nama Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Tanggal Pelaksanaan
1	Melakukan Uji Black Box (Segi User)	Menguji sistem dengan menggunakan metode black box untuk bagian User	22 Juli 2022
2	Melakukan Uji BlackBox (Segi Admin)	Menguji sistem dengan menggunakan metode blackbox untuk bagian Admin	22 Juli 2022
3.	Melakukan Uji WebQual	Menguji sistem dengan google form untuk reviews kepuasan pengunjung website.	6 Agustus 2022

Hasil yang didapatkan pada pengujian Admin dan User dengan menggunakan Black Box Testing adalah sebagai berikut:

*Tabel 4. 19 Hasil Pengujian Menggunakan Black Box*

<b>User</b>			
<b>Landing Page</b>			
<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>
A001	Menekan tombol "Start"	Menuju our package	Y
A002	Menekan tombol "Ask something"	Menuju ke WhatsApp	Y
A003	Menekan tombol "Order"	Menuju halaman "Order page"	Y



A004	Menekan ikon "Instagram"	Menuju ke Instagram	Y
A005	Menekan ikon "WhatsApp"	Menuju ke WhatsApp	Y
A006	Menekan salah satu foto pada "Template"	Menampilkan foto yang ditekan	Y
A007	Menekan salah satu foto pada "Our Client"	Menampilkan website client yang menggunakan jasa	Y
A008	Menekan ikon "Instagram" pada footer	Menuju ke Instagram	Y
A009	Menekan ikon "Twitter" pada footer	Menuju ke Twitter	Y
<b>Order Page</b>			
<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>
B001	Menginputkan domain dengan "tester1" dan memilih domain dengan ".com" dan menekan tombol "Check"	Menampilkan "tanda ceklis hijau" untuk domain yang bisa dipakai dan "warning merah" untuk domain yang tidak bisa dipakai.	Y
B002	Menekan tombol untuk warna dasar	Menampilkan color pallet yang dipilih .	Y

B003	Menginputkan URL referensi	Menampilkan dan menyimpan URL yang telah di paste pada kolom .	Y
B004	Mengisi kategori bisnis "makanan"	Menampilkan dan menyimpan kategori.	
B005	Menceritakan keinginan dari user terkait website yang diinginkan, misalnya "Website saya harus menggunakan warna pastel yang menarik dan mudah digunakan untuk orang awam"	Menampilkan dan menyimpan deskripsi yang diceritakan oleh user.	Y
B006	Menekan tombol "Next"	Menampilkan halaman personal informasi/registrasi	Y
<b><i>Personal Information / Register</i></b>			
<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>
C001	Mengisi nama pemilik bisnis "Hanny Handayani Sucinta"	Menampilkan dan menyimpan nama.	Y
C002	Mengisi nama bisnis "Honey's Muffin"	Menampilkan dan menyimpan nama bisnis.	Y
C003	Mengisi email "honeysmuffin.com"	Menampilkan dan menyimpan email.	Y

C004	Mengisi password "honeysmuffin123"	Menampilkan dan menyimpan password.	Y
C005	Mengisi nama negara "Indonesia"	Menampilkan dan menyimpan negara.	Y
C006	Mengisi nama kota "Yogyakarta"	Menampilkan dan menyimpan kota.	Y
C007	Mengisi nomor telepon "082288188040"	Menampilkan dan menyimpan nomor telepon.	Y
C008	Menekan verifikasi email	Menampilkan pop-up verifikasi email.	Y
C009	Mengisi generate number yang sudah dikirimkan di email.	Menampilkan dan menyimpan generate number.	Y
C0010	Menekan "Resend it" jika belum mendapatkan generate number.	Mengirimkan generate number yang baru ke email.	Y
C0011	Menekan tombol "Confirm"	Menampilkan payment gateway	Y
C0012	Menekan whatsapp untuk konfirmasi pembayaran	Menampilkan whatsapp	Y
<b>Dashboard User</b>			

<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>
D001	Menu "Dashboard"	Menampilkan status pembayaran dan data pembelian serta data diri dari user.	Y
D002	Menu "Cart"	Menampilkan keranjang belanja yang berisikan product	Y
D003	Menu "Landing page"	Menampilkan product yang pernah dibeli.	Y
D004	Menu "Landing page" > "NamaProduct"	Menampilkan progress product yang dibeli.	Y
D005	Menu "Timeline"	Menampilkan progress product yang dibeli, status "preparing" menampilkan data yang diinput user di registrasi, status "building" menunjukkan progress pembangunan dari website, status "revision" menunjukkan progress demo website.	Y
D006	Menekan profile user	Menampilkan data diri dari user.	Y
D007	Menekan symbol logout	Menampilkan landing page (home).	Y
<b><i>Login Page - User</i></b>			
<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>

E001	Mengisi kolom email/username	Menyimpan dan menampilkan email/username.	Y
E002	Mengisi kolom password	Menyimpan dan menampilkan password.	Y
E003	Menekan tombol "Login"	Memvalidasi email/username dan password yang diinput oleh user dan menampilkan menu dashboard user pada client area.	Y
<b>Admin</b>			
<b>Dashboard Admin - Halaman User</b>			
<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>
G001	Menu "Dashboard – User"	Menampilkan tabel yang memuat informasi pemesanan User.	Y
G002	Menu "Halaman Payment" dan menekan tombol "Update"	Merubah payment status	Y
G003	Menu "Halaman Detail Order" dan menekan "Status Order" untuk mengubah status progress pembuatan project	Menampilkan update progress project dari user.	Y
<b>Login Admin</b>			

<b>Id</b>	<b>Deskripsi Pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Berhasil Y/N</b>
F001	Mengisi kolom username	Menyimpan dan menampilkan username.	Y
F002	Mengisi kolom password	Menyimpan dan menampilkan password.	Y
F003	Menekan tombol "Login"	Memvalidasi email/username dan password yang diinput oleh user dan menampilkan menu dashboard user pada client area.	Y

Setelah memastikan semua program dapat dijalankan, kami membuat sebuah quisioner untuk calon user sebagai beta tester untuk mengetahui seberapa puas konsumen dengan web yang kami buat. Kami menggunakan metode WebQual 4.0. WebQual merupakan salah satu metode atau teknik pengukuran kualitas website berdasarkan persepsi pengguna akhir. Metode ini merupakan pengembangan dari ServQual yang banyak digunakan sebelumnya pada pengukuran kualitas jasa. WebQual telah mengalami beberapa interaksi dalam penyusunan dimensi dan butir pertanyaannya. WebQual 4.0 disusun berdasarkan penelitian pada tiga area(dimensi) atau variabel yaitu usability (kegunaan), Information Quality(kualitas informasi) dan Service Interaction(Layanan interaksi). Berikut adalah hasil yang didapatkan:

*Tabel 4. 20 Pengujian Kepuasan Pengguna*

<b>Pertanyaan dan Pernyataan</b>	<b>Kode</b>	<b>Sangat Setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Netral</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
<i>Saya merasa mudah untuk belajar pengoperasian website BIT IND</i>	U1	5	5	1	0	0
<i>User Interface Website BIT IND jelas dan mudah dipahami</i>	U2	5	5	1	0	0
<i>Saya merasa Website BIT IND mudah di navigasi</i>	U3	4	5	2	0	0
<i>Saya merasa website BIT IND mudah digunakan</i>	U4	3	6	2	0	0
<i>Website BIT IND memiliki desain yang menarik</i>	U5	6	1	4	0	0
<i>Website BIT IND memiliki UI/UX Design yang sesuai</i>	U6	4	6	1	0	0
<i>Website BIT IND mencarikan informasi yang dibutuhkan user dengan cepat</i>	U7	3	7	0	0	0
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>35</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<i>Website BIT IND memberikan informasi yang akurat sesuai dengan fakta</i>	Q1	5	2	4	0	0
<i>Website BIT IND memberikan informasi yang trusted dan sesuai</i>	Q2	5	6	0	0	0

<i>Website BIT IND memberikan informasi secara cepat dan akurat</i>	Q3	4	6	1	0	0
<i>Website BIT IND menyajikan informasi yang bermanfaat</i>	Q4	7	4	0	0	0
<i>Website BIT IND menyajikan informasi mudah dipahami oleh user</i>	Q5	6	3	2	0	0
<i>Website BIT IND menyajikan informasi secara lengkap</i>	Q6	5	5	1	0	0
<i>Website BIT IND menyajikan informasi sesuai kapabilitas</i>	Q7	3	6	2	0	0
<b>Total</b>		<b>35</b>	<b>32</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<i>Website BIT IND Memiliki reputasi yang baik</i>	I1	3	4	4	0	0
<i>Website BIT IND memberikan rasa aman dalam melindungi identitas user</i>	I2	4	3	4	0	0
<i>Website BIT IND memberikan ruang untuk menjadi personalisasi pengguna</i>	I3	3	8	0	0	0
<i>Website BIT IND memberikan rasa aman terhadap jaringan informasi data pengguna</i>	I4	3	4	4	0	0
<i>Website BIT IND memberikan forum untuk berdiskusi</i>	I5	5	4	2	0	0



Website BIT IND memberikan informasi sesuai yang dibutuhkan	I6	5	5	1	0	0
<b>Total</b>		<b>23</b>	<b>28</b>	<b>15</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Responsivitas dari halaman utama ke halaman lainnya cepat	S1	4	6	1	0	0
Website BIT IND dapat diakses platform lain (android & ios)	S2	4	7	0	0	0
Website BIT IND memiliki tata letak yang terstruktur dan konsisten	S3	6	5	0	0	0
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>18</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

## B. Progres Jadwal Pelaksanaan

Waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan website adalah sekitar 1-5 bulan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4. 21 Progres Jadwal Pelaksanaan

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Tanggal	Ya/Tidak	%	
1.	Persiapan																15 maret - 21 maret 2022	Ya	100 %
2.	Meeting dengan Client																22 maret - 23 maret 2022	Ya	100 %

3.	WorkFlow														<b>24 maret - 4 april 2022</b>	Ya	100 %
4.	UI/UX Design														<b>5 april - 18 april 2022</b>	Ya	100 %
5.	Development														<b>19 april - 16 juli 2022</b>	Ya	90%
6.	Testing														<b>17 Juli - 18 Juli 2022</b>	Ya	60%
7.	Debugging														<b>19 juli - 20 juli 2022</b>	Ya	60%
8.	Penyusunan Laporan															Ya	100 %

### C. Keberlanjutan Projek

Keberlanjutan Proyek Rettle Pembuatan Jasa Penjualan Website ini tentu akan selalu memerlukan pengembangan seiring dengan berjalannya waktu serta kebutuhan karyawan. Oleh karena itu, proyek ini dapat dilanjutkan dengan menambahkan fitur admin agar website dapat dijalankan secara dinamis oleh Rettle Team atau orang lain, jika suatu saat pemilik BIT IND berkeinginan untuk merubah atau menambah fitur pada sistem ini. Kemungkinan juga, untuk Jenis Package yang ditawarkan juga akan bertambah atau akan berubah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan sistem marketplace pembelian *website* untuk startup bitind yang telah dirancang, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Sistem Website telah berhasil dibuat dan dapat membantu klien serta calon pelanggan dalam mempromosikan dan mencari informasi terkait Marketplace Pembelian Website Di Yogyakarta.
- 2) Fitur yang ada pada sistem ini dapat membantu calon pelanggan, karena mereka dapat memesan website yang diinginkan serta mereka dapat memperoleh informasi dengan cara mengakses website BITIND.
- 3) Sistem Marketplace Pembelian Website dapat memudahkan klien untuk mengontrol informasi yang akan disampaikan, jasa yang ditawarkan dan pengelolaan pemesanan dari pelanggan.
- 4) Untuk keseluruhan aplikasi ini sudah jalan dengan baik, fungsi-fungsi yang digunakan bisa diterapkan pada aplikasi. Namun, aplikasi ini diharapkan masih bisa dikembangkan dari sisi frontend dengan tampilan tampilan yang lebih menarik.

#### **B. Saran**

Sistem Marketplace Pembelian *Website* untuk startup BITIND dalam tugas proyek ini dibangun masih belum bersifat menyeluruh, yang artinya masih banyak bagian yang seharusnya dikembangkan seperti fitur admin yang akan mengontrol secara penuh proses pemesanan dan melihat detail pemesanan dari pelanggan serta fitur *payment gateway* yang digunakan untuk melakukan pembayaran tentang pemesanan website. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan terkait sistem dengan harapan sistem tersebut

nantinya akan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan untuk klien.

## LAMPIRAN

### i. Proposal MPTI

## PROPOSAL PENGAJUAN PEMBUATAN MARKETPLACE PEMBELIAN WEBSITE BITIND



Disusun oleh:

Andre Pandia	1900018180
Muhammad Syafiq Akmal	1900018181
Dicky Syahrrio	1900018186
Muhammad Risco Ramadhan	1900018189
Muhammad Ikhsan Nur Falah	1900018191

Rizqi Praimadi Rosalin	1900018198
Hanny Handayani Sucinta	1900018227

## **DAFTAR ISI**

**DAFTAR ISI**

**DAFTA GAMBAR**

**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

**1.2 Manfaat**

**BAB II GAMBARAN UMUM IMPLEMENTASI APLIKASI**

**2.1 Deskripsi Website**

**2.2 Estimasi Waktu**

**2.3 Estimasi Biaya**

**2.4 Gambaran Umum Menu**

**2.5 Syarat dan Kondisi**

**BAB III PENUTUP**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Website merupakan bagian dari dunia internet, dimana website adalah tempat untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung, berisikan halaman-halaman dengan penampilan digital. Pada sebuah website mengenal istilah domain dan hosting. Domain dalam website adalah nama sebuah alamat yang diletakkan di belakang mengikuti nama utama dari alamat website, sedangkan hosting merupakan kegiatan memasukkan website melalui pihak penyedia layanan hosting agar website dapat diakses dalam internet. Salah satu bentuk dari sebuah website adalah web profile, yang mempunyai tujuan untuk memperkenalkan suatu institusi dari sisi internal maupun eksternalnya. Seperti keunggulan, visi & misi, fasilitas dan lain sebagainya. Pada era industri 4.0., website menjadi salah satu sarana yang penting, mengingat perubahan dunia yang awalnya hanya melalui surat kabar, brosur dan majalah, semua telah beralih ke dunia digital.

### **1.2 Manfaat**

Manfaat dari pembuatan web profile:

1. Untuk mempromosikan serta memperkenalkan perusahaan ke masyarakat.
2. Informasi tentang perusahaan dapat diperoleh dengan mudah dimana saja dan kapan saja.
3. Melihat perkembangan dan kemajuan perusahaan serta dokumentasi untuk prestasi yang dicapai.



## BAB II

### GAMBARAN UMUM IMPLEMENTASI WEBSITE

#### 2.1 Deskripsi Website

Website ini adalah website yang menggambarkan garis besar sebuah perusahaan dimana isinya meliputi deskripsi perusahaan seperti, prestasi atau penghargaan serta menjadi sebuah alat komunikasi antara perusahaan dan *client*.

#### 2.2 Estimasi Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan website adalah sekitar 1-5 bulan dengan rincian sebagai berikut:

*Tabel Lampiran 1 Estimasi Waktu Proposal*

Task id	Task Desc	Task Duration (Day)	Start Date	End Date
1	Persiapan	7	15/03/2022	21/03/2022
2	Wawancara	2	22/03/2022	23/03/2022
4	Workflow	12	24/03/2022	04/04/2022
3	UI/UX Design	16	05/04/2022	18/04/2022
5	Development	89	19/04/2022	16/07/2022
6	Testing	2	17/07/2022	18/07/2022
7	Debugging	2	19/07/2022	20/07/2022

### 2.3 Estimasi Biaya

Biaya yang kami tawarkan dalam pembuatan website ini adalah Rp. 2.000.000,00, diluar biaya hosting yang akan di bayarkan oleh *client* sendiri.

Dari kesepakatan diatas pihak perusahaan akan mendapatkan :

1. *Source code website* (HTML, PHP, *database*).
2. Pemeliharaan *website* selama 1 bulan.
3. Domain .com.
4. Training pengelola web.

### 2.4 Gambaran Umum Menu

Adapun gambaran yang terdapat dalam *website* yang kami tawarkan dengan harga yang tertera diatas adalah sebagai berikut :

*Tabel Lampiran 2 Gambaran Umum Menu Proposal*

Item	Keterangan
Home (beranda)	Menampilkan menu utama <i>website</i> perusahaan.
Profile <i>founder</i> perusahaan	Menampilkan foto, nama, dan jabatan.
Prestasi perusahaan	Menampilkan berbagai prestasi yang pernah dicapai.
Berita	Menampilkan berbagai macam informasi yang terjadi dalam ranah perusahaan.

## 2.5 Syarat dan Kondisi

1. Logo perusahaan disediakan oleh *client*.
2. Gambar disediakan oleh *client*.
3. Data dalam *website* seluruhnya didasarkan pada data *client* (kebutuhan data yang kami butuhkan ada di lampiran terakhir).
4. Surat kontrak kerja atas kesepakatan bersama bila dibutuhkan.

Perancangan website dengan program aplikasi :

- a. *Adobe Photoshop*
- b. *Macromedia Dreamweaver*
- c. *PHP Designer*
- d. *Xampp/Laragon*
- e. *DBMS dengan MySQL*
- f. *Soft. Browser :*
  1. *Google Chrome.*
  2. *Mozilla firefox*

**BAB III**  
**PENUTUP**

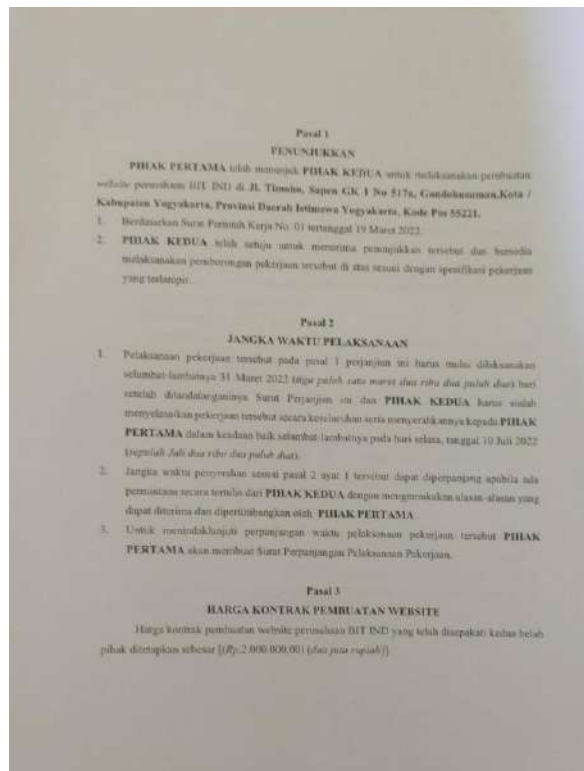
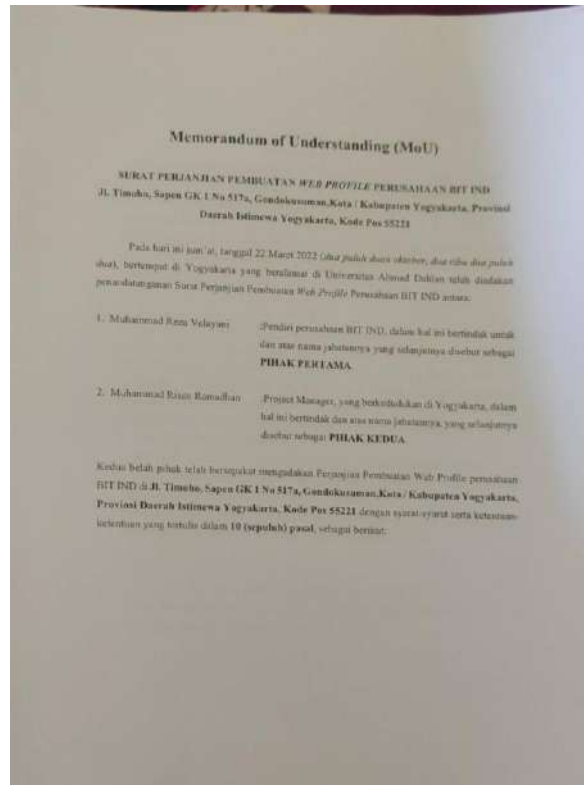
Demikian proposal pembuatan website yang kami tawarkan, semoga bermanfaat, dan dapat menjadi bahan pertimbangan atau solusi dalam pembuatan Marketplace Pembelian Website perusahaan BIT IND. Sekian dan atas perhatiannya saya ucapkan banyak terima kasih.

Hormat Saya

Muhammad Risco Ramadhan

Project Manager

## ii. Surat Kontrak/MoU Kerja MPTI dari Instansi



**Pasal 4**  
**PEMBAYARAN**

1. Pembayaran oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan tahapan kemajuan pekerjaan yang diatur sebagai berikut:
  - a. **PEMBAYARAN UANG MUKA**

Uang muka pembayaran ditetapkan sebesar [50% (lima puluh persen) persen dari harga kontrak] besaran seperti yang tercantum dalam pasal 3 perjanjian ini. Besarnya pembayaran tersebut adalah:  $50\% \times (Rp. 2.000.000,00) = (Rp. 1.000.000,00)$  (satu juta rupiah) yang akan dibayarkan **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah penandatanganan Surat Perjanjian ini.
  - b. **PEMBAYARAN LANJUTAN**

Uang pembayaran lanjutan ditetapkan sebesar [30 % (tiga puluh persen)] persen dari harga kontrak. Besarnya pembayaran tersebut adalah:  $30\% \times (Rp. 1.000.000,00) = (Rp. 300.000,00)$  (tiga ratus ribu rupiah) yang akan dibayarkan **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** apabila tahapan pekerjaan sudah selesai sebesar 50% dari keseluruhan pekerjaan.
  - c. **PEMBAYARAN PELUNASAN**

Uang pembayaran pelunasan sebesar 50% dari harga kontrak. Besarnya pembayaran tersebut adalah:  $50\% \times (Rp. 2.000.000,00) = (Rp. 1.000.000,00)$  (satu juta rupiah) yang akan dibayarkan **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** apabila pekerjaan telah selesai dilaksanakan **PIHAK KEDUA** dengan baik.
2. Pembayaran oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** tersebut dilaksanakan melalui Rekening **PIHAK KEDUA** pada Bank BNI a/n Muhammadiyah Bina Ramadani J. H. Remo Dumilah 56c RT 07 RW 02, Kampung Depokan, Kelurahan Pringgung, Kecamatan Kotagede, Kode Pos 55172, Di Yogyakarta dengan nomor rekening 4265-0101-6311-538.

**Pasal 5**  
**BINA MATERI DAN PAJAK-PAJAK**

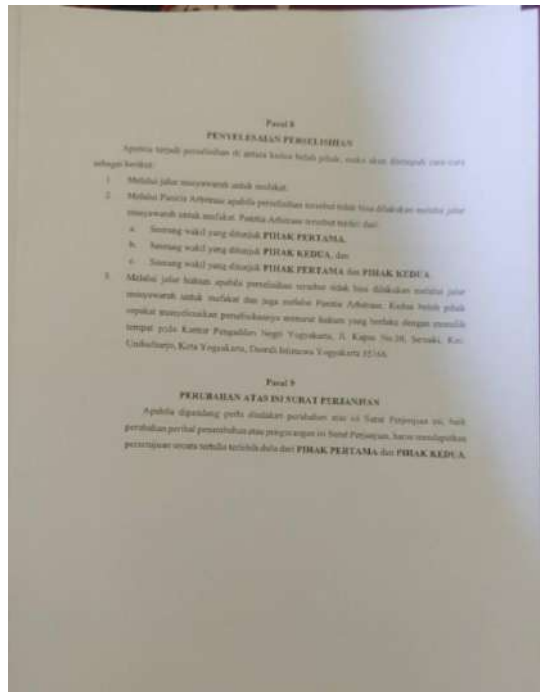
Bina materi sebesar [0,5% (satu Ansa Bina)] persen dari harga kontrak besaran seperti yang tercantum dalam pasal 3 perjanjian ini dan pajak-pajak lainnya yang timbul akibat dilaksanakannya Surat Perjanjian ini sepenuhnya menjadi tanggungan **PIHAK KEDUA**.

**Pasal 6**  
**DENDA ATAS KETERLAMBATAN DAN KELALAIAN**

1. Apabila **PIHAK KEDUA** terlambat melaksanakan penyelesaian pekerjaan sesuai jadwal yang telah ditetapkan pada pasal 2 Surat Perjanjian ini, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan denda keterlambatan yang besarnya ditetapkan [(Rp. 200.000,00) (dua ratus ribu rupiah)] setiap hari keterlambatan hingga mencapai setinggi-tingginya [10% (sepuluh)] persen dari keseluruhan harga kontrak seperti yang tercantum dalam pasal 3 perjanjian ini.
2. Apabila **PIHAK KEDUA** melupakan pekerjaan seperti yang tercantum dalam pasal 1 Surat Perjanjian ini maka **PIHAK KEDUA** dikenakan denda kelalaian yang besarnya ditetapkan [(Rp. 200.000,00) (dua ratus ribu rupiah)] untuk setiap kelalaian dengan ketentuan **PIHAK KEDUA** tetap diwajibkan melaksanakan pekerjaan yang dilaksanakannya tersebut.

**Pasal 7**  
**PENGALIHAN PELAKSANAAN PEKERJAAN**

1. Pelaksanaan pekerjaan pembebasan seperti yang tercantum dalam pasal 1 Surat Perjanjian ini tidak boleh dialihkan atau dipindah tangankan atau diborongan lagi kepada **PIHAK KETIGA** meskipun juga dan dengan alasan apapun juga.
2. Apabila **PIHAK KEDUA** melanggar kesepakatan sesuai pasal 7 ayat 1 tersebut di atas, maka **PIHAK PERTAMA** berhak membatalkan perjanjian ini tanpa memberitahukan terlebih dulu kepada **PIHAK KEDUA**.
3. Semua kerugian yang timbul akibat pembatalan perjanjian tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab **PIHAK KEDUA**.



Gambar Lampiran 1 MoU

**iii. Log Book Sudah Terisi**

- Logbook Kelompok “Retile”
- Ketua – Muhammad Risco Ramadhan
- Sekretaris – Muhammad Ikhsan Nur Falah
- Bendahara – Dicky Syahrrio
- Marketing – Rizqi Praimadi Rosalin
- System Analyst – Hanny Handayani Sucinta
- Frontend 1 – Muhammad Ikhsan Nur Falah
- Frontend 2 – Andre Pandia
- Backend 1 – Rizqi Praimadi Rosalin
- Backend 2 – Muhammad Syafiq Akmal
- Backend 3 – Dicky Syahrrio
- Tester – Hanny Handayani Sucinta

**iv. Foto Dokumentasi Kegiatan MPTI**

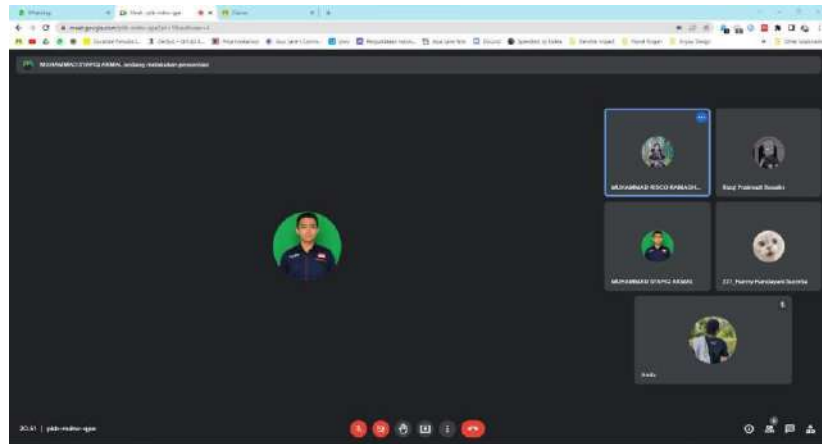
**a. Notulensi**

**1. Rapat Rutin 1 (15 Maret 2022)**

Pembentukan tim dan pembagian jobdesk:

- Andre Pandia (Frontend 2 dan UI/UX)
- Muhammad Syafiq Akmal (Backend 2)
- Muhammad Risco Ramadhan (Project Manager)
- Dicky Syahrrio (Bendahara dan Backend 3)
- Muhammad Ikhsan Nur Falah (Sekretaris dan Frontend 1)
- Rizqi Praimadi Rosalin (Marketing dan backend 1)
- Hanny Handayani Sucinta (System Analyst dan Tester)





*Gambar Lampiran 2 Rapat Rutin 1*

## 2. Rapat Rutin 2 (22 Maret 2022)

Mendapatkan dosen pembimbing yaitu pak Bambang robin dan mendapatkan Klien yaitu BITIND. Disamping itu juga membahas pembuatan rancangan proposal, pembuatan WBS, pembuatan MOU, kesepakatan final antara Ratile dan Klien terkait estimasi biaya yang dimana Klien menanggung hosting.



*Gambar Lampiran 3 Dokumentasi Rapat Rutin 2*

## 3. Rapat dengan Klien 1 (22 Maret 2022)

- Membahas Keinginan/*Requirement* project dengan klien.
- Keinginan klien adalah membuat sistem atau wadah untuk menampung dan mempromosikan product yang telah dikerjakan oleh BIT IND, company profile, cashier system dll.
- Mempelajari tuntutan sistem yang lebih proper kedepannya

- Goals Bit Ind adalah untuk membantu UMKM yang menengah kebawah.
- Membuat Landing Page, Order Page, Dashboard page, dan Payment Gateway.
- Alurnya : UMKM ingin ada website sendiri untuk membantu mempromosikan produk atau jasanya.
- Payment gateway Doku.
- Landing page yang menampilkan product template web.
- Category bisnis diganti kategori form saja.
- Untuk warna apakah memang hanya 3 jenis, bagaimana jika menggunakan colour palette menggunakan [API] <https://colorhunt.co>
- Output: verified email, kode verif melalui email.
- Timeline order, setelah pembeli order
- Database: data bayar, data produk, data form, data pelanggan, data untuk front end (bisa bertambah).



*Gambar Lampiran 4 Dokumentasi Rapat Klien 1*

#### **4. Rapat Rutin 3 (28 Maret 2022)**

Menjelaskan ulang tentang keinginan klien kepada anggota kelompok, lalu membuat alur kerja website serta pembahasan Flowchart yang telah dibuat.



*Gambar Lampiran 5 Dokumentasi Rapat Rutin 3*

#### **5. Rapat dengan Klien 2 (31 Maret 2022)**

- Membetulkan kendala projek dengan klien, perbaikan flowchart.
- Flowchart ada start dan end. Our client tidak dimasukkan.



*Gambar Lampiran 6 Dokumentasi Rapat Klien 2*

#### **6. Rapat Rutin 4 (04 April 2022)**

Pembahasan Flowchart yang direvisi. Flowchart harus benar-benar Fix dan sesuai dengan keinginan Klien



*Gambar Lampiran 7 Dokumentasi Rapat Rutin 4*

## 7. Rapat dengan Dospem (06 April 2022)

- Pembahasan tentang Mekanisme MPTI
- Perbaikan struktur anggota Kelompok
- Pembahasan khusus mengenai MoU (Apa saja isi dan bagaimana cara membuat MoU yang benar).
- Pembahasan mengenai Proyek MPTI dari Katingkating sebelumnya sehingga kita bisa belajar agar tidak gagal pada saat proyek-nya selesai.
- Sesi-tanya jawab dengan Dospem.



*Gambar Lampiran 8 Dokumentasi Rapat Dosen 1*

## 8. Rapat Rutin 5 (11 April 2022)

Mengamati Referensi Desain yang akan dibuat dan pembahasan desain yang diinginkan klien.



*Gambar Lampiran 9 Dokumentasi Rapat Rutin 5*

#### **9. Rapat Rutin 6 (22 Mei 2022)**

Melaporkan progress masing-masing anggota yang sedang berjalan dan penetapan honor.



*Gambar Lampiran 10 Dokumentasi Rapat Rutin 6*

#### **10. Rapat Rutin 7 (13 Juni 2022)**

Melaporkan progress dari:

- Progress Backend: Pembuatan Database dan Relasi untuk Link ke-API.
- Progress Frontend: Pembuatan Login page, Dashboard, dan API.



*Gambar Lampiran 11 Dokumentasi Rapat Rutin 7*

### **11. Rapat Rutin 8 (20 Juni 2022)**

Melaporkan progress dari :

- Progress Backend: Database 80%, Function 15%
- Progress Frontend: Landing-page 80%, Login-signup 80%, Form 60%, dan Dashboard 25%





*Gambar Lampiran 12 Dokumentasi Rapat Rutin 8*

## **12. Rapat Rutin 9 (23 Juni 2022)**

- Pembuatan Laporan MPTI
- Pembuatan Laporan Individu
- Perbaiki Logbook mingguan dan individu.
- Merapikan Notulen Rapat
- Merapikan tata letak folder



*Gambar Lampiran 13 Dokumentasi Rapat Rutin 9*

### 13. Rapat Rutin 10 (27 Juni 2022)

Progress Pembuatan Front end Laravel, Function LandingPage, dan Form Pemesanan dan Function.



*Gambar Lampiran 14 Dokumentasi Rapat Rutin 10*

### 14. Rapat Rutin 11 (4 Juli 2022)

Melaporkan progress dari:

- Progress Frontend Developer: Landing Page, Order page selesai
- Progress Backend: Order function dan Mailer Function selesai



*Gambar Lampiran 15 Dokumentasi Rapat Rutin 11*

### **15. Rapat Rutin 12 (11 Juli 2022)**

Menggabungkan Project Front end dan back end menjadi satu.



*Gambar Lampiran 16 Dokumentasi Rapat Rutin 12*

### **16. Rapat dengan Dospem 2 (18 Juli 2022)**

Melaporkan progress kepada Dosen Pembimbing, yaitu:

- Revisi dan Perbaiki Laporan MPTI

- Sesi-tanya jawab dengan Dospem



*Gambar Lampiran 17 Dokumentasi Rapat Dosen 2*

### **17. Rapat dengan Dospem 3 (22 Juli 2022)**

Melaporkan progress kepada Dosen Pembimbing terkait:

- Revisi dan Perbaiki Laporan MPTI
- Sesi-tanya jawab dengan Dospem
- Mou dilampirkan isi dari bab 3 kesepakatan proyek menjelaskan tentang kesepakatan apa saja dengan client dan fitur apa saja. Narasi saja tidak perlu ditulis semua.
- Tindakan lanjut setelah proyek selesai, jelaskan bahwa misal proyek ini berkembang layanan berjalan maka akan ada layanan maintenance yang berjalan.
- Untuk Analisis proyek, diuraikan lagi di BabIV
- Logbook dan laporan individu segera agar bisa dimasukkan kedalam laporan mpti

- Membahas pelaksanaan seminar.
- Jadi saran, DB tidak sesuai flowchart, ada kesepakatan yg terjadi yg diluar MoU, komunikasi harus berjalan dengan baik, kedua belah pihak harus bertanggung jawab.



*Gambar Lampiran 18 Dokumentasi Rapat Dosen 3*

#### **18. Rapat pembagian dan penetapan Honor (4 Agustus 2022)**

Pembagian honor kepada setiap anggota sesuai dengan jobdesk masing-masing. Untuk rincian lebih detail ada pada tabel 4.9.

#### **v. Bukti Pembiayaan**

##### **a. Pemasukan**



Gambar Lampiran 19 Pemasukan

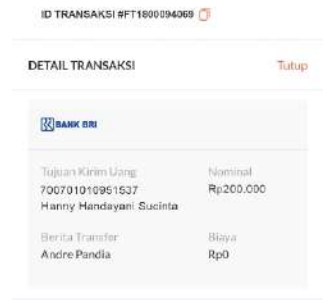
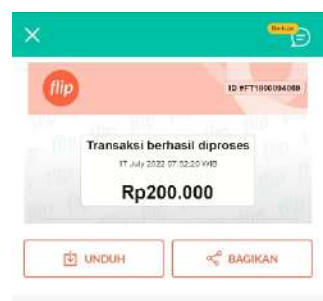
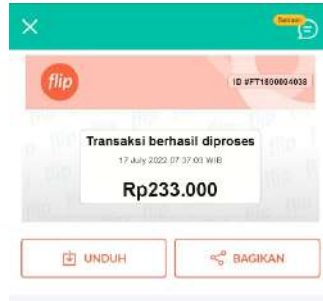
DP awal yang diberikan oleh *client* sebelum penyelesaian website.

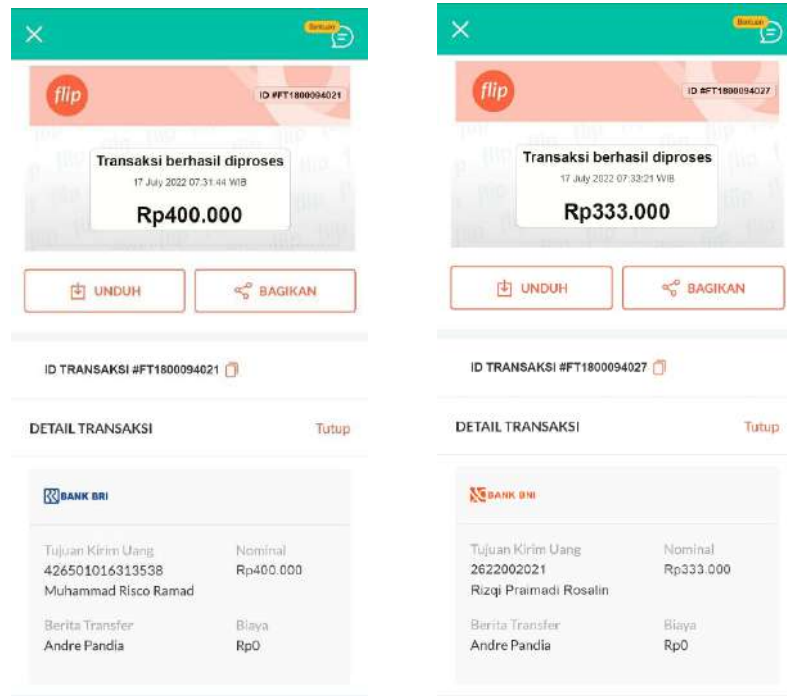


Gambar Lampiran 20 Pemasukan (DP)

Pelunasan pembayaran dari *client* untuk pembangunan website.

b. Pengeluaran

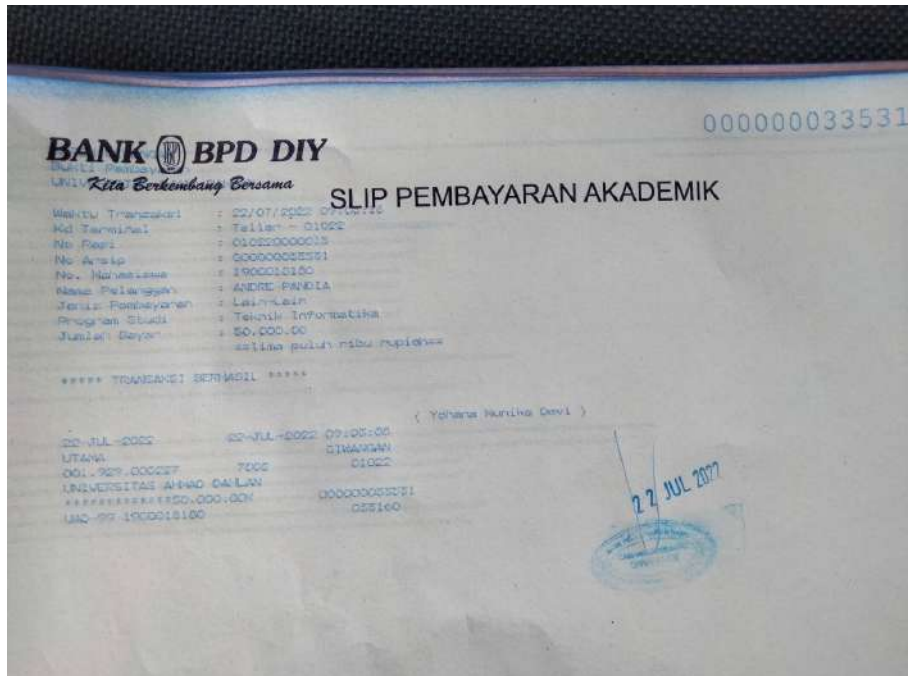


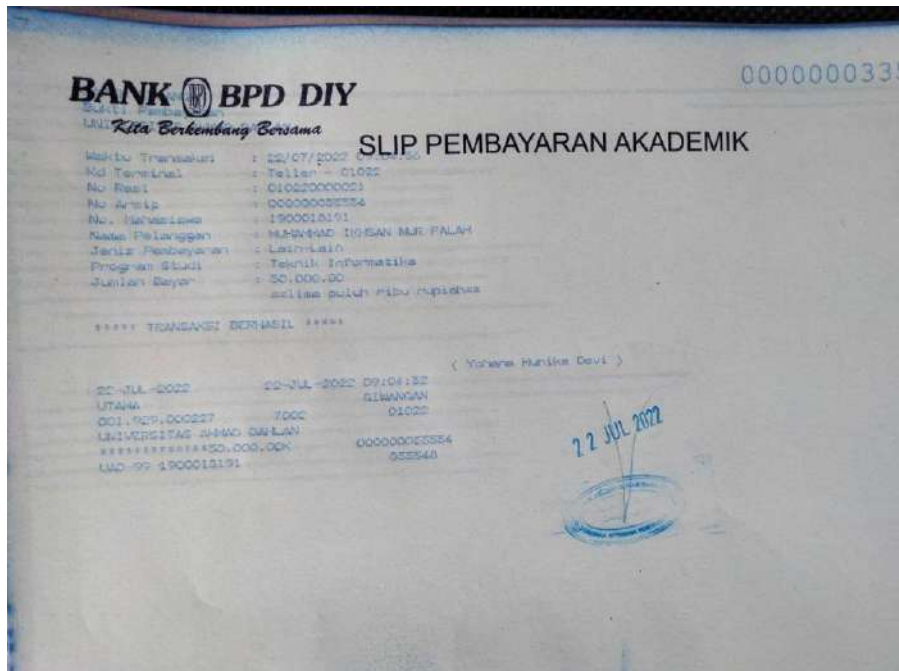
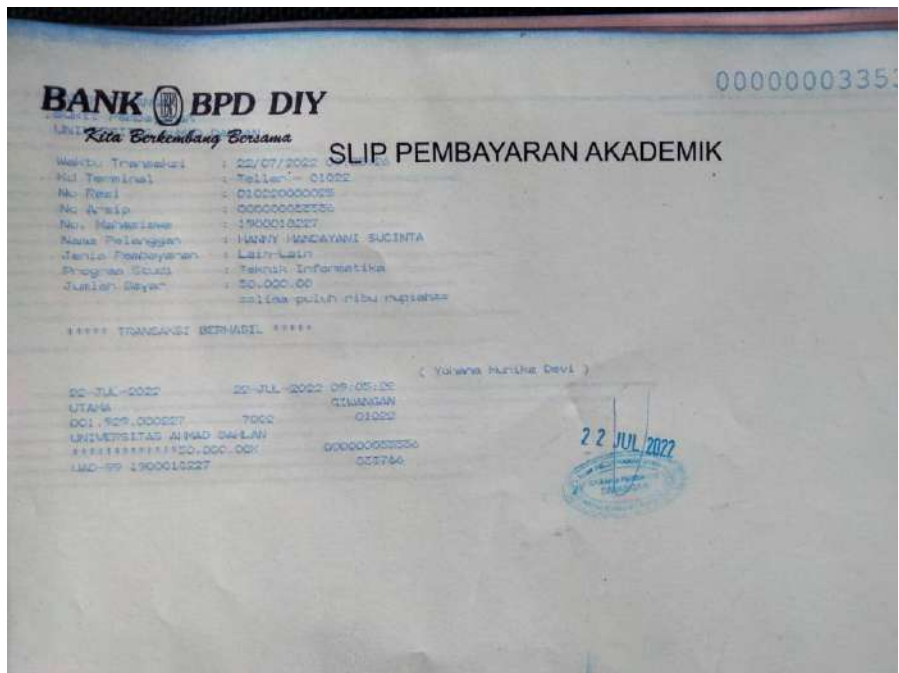


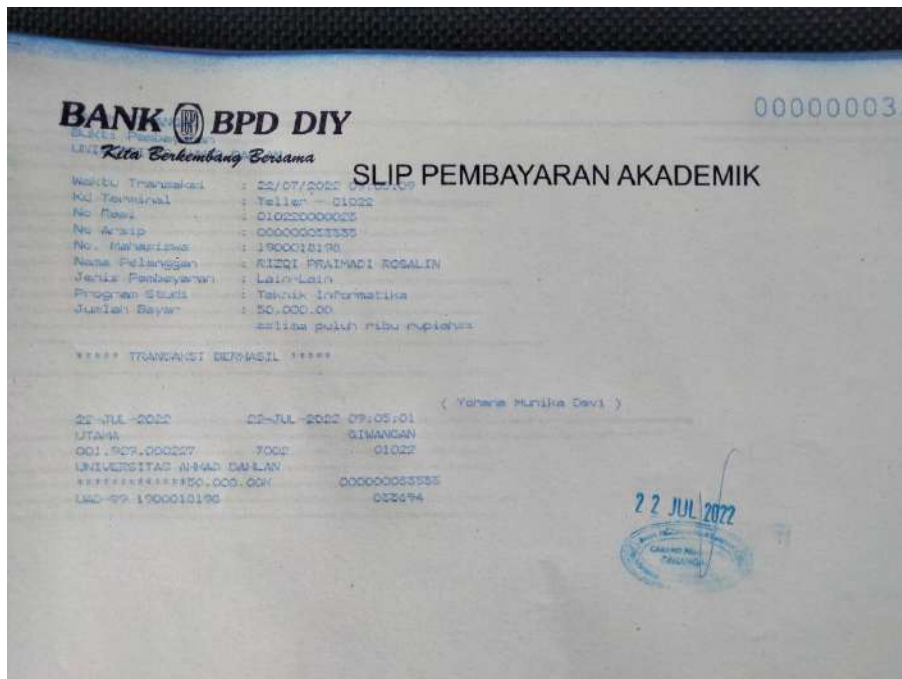
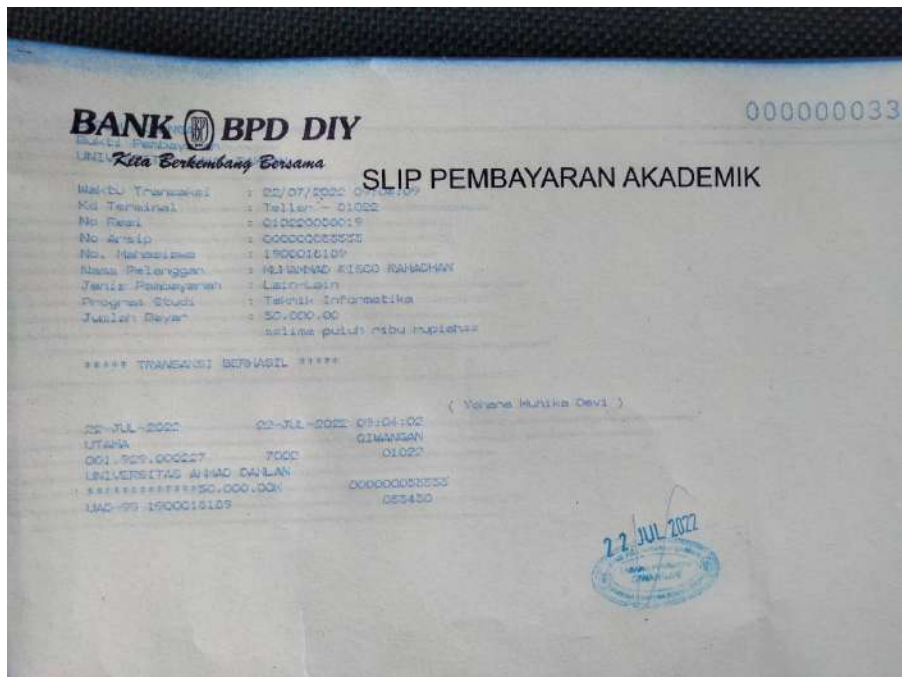
*Gambar Lampiran 21 Bukti Pembagian Honor*

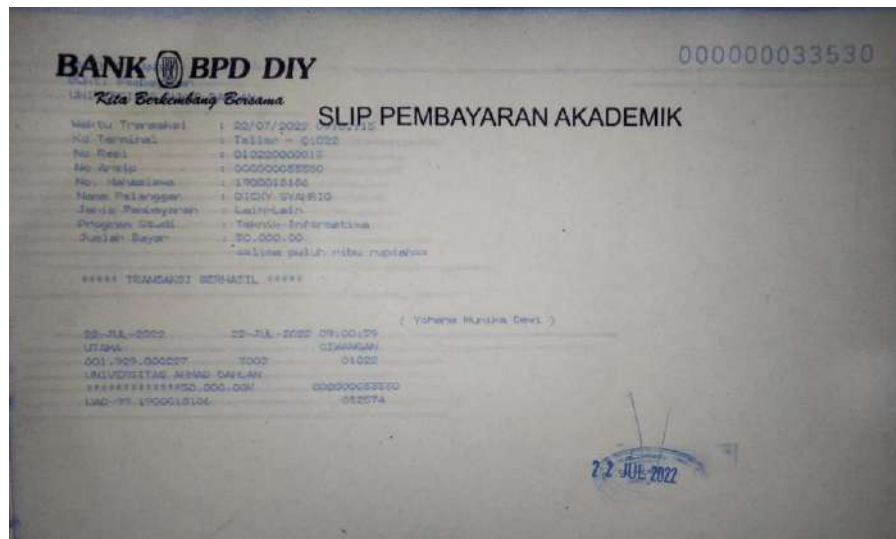
Bukti transfer diatas merupakan bukti pengeluaran dalam realisasi pengerjaan tugas proyek sesuai jobdesk masing- masing.











*Gambar Lampiran 22 Pembayaran Seminar*

Bukti Nota Transaksi diatas merupakan pengeluaran dalam bentuk pembayaran Seminar Manajemen Proyek Teknologi dan Informasi, dengan masing- masing sejumlah Rp.50.000,00

## vi. Tools

Software yang digunakan untuk membangun sebuah Marketplace Pembuatan Website ini adalah sebagai berikut :

- Visual Studio Code
- Postman
- Laragon
- XAMPP
- Browser
- Figma
- PhpMyAdmin
- MariaDB