

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dewasa saat ini telah merambah keberbagai aspek kehidupan. Semakin terjangkaunya harga perangkat keras seperti komputer, *gadget* dan perangkat lainnya, didukung dengan semakin mudahnya pengoperasian perangkat lunak yang bekerja di atas *platform* berbagai perangkat keras sehingga dapat membantu penyelesaian berbagai komputasi yang rumit atau pemanfaatan berbagai aplikasi untuk keperluan sains, edukasi, ekonomi, *entertainment* dan sebagainya.

Selama masa pandemi COVID-19, dikutip dari kumparanTECH berdasarkan Riset terbaru dari Hootsuite dan We Are Social jumlah pengguna internet Indonesia terus mengalami kenaikan. Tercatat hingga bulan Januari 2021, total pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta orang. Jumlah tersebut meningkat sebesar 16 persen atau sekitar 27 juta dibandingkan dengan laporan tahun 2020 lalu. Sementara menyoal penetrasi, dari total populasi Indonesia sebesar 274,9 juta berarti sudah 73,7 persen penduduk yang melek internet. Dari survei yang dilakukan lebih dari 87 persen responden pengguna internet di Indonesia mengatakan bahwa mereka pasti membeli sesuatu secara online dalam sebulan terakhir. Hal ini membuktikan tingkat pertumbuhan transaksi secara online di Indonesia begitu tinggi.

Pertumbuhan dalam sebuah usaha menjadi fokus utama, dengan pesatnya inovasi teknologi dan ketatnya persaingan usaha mendorong setiap pengusaha untuk meningkatkan kualitas dan eksistensinya agar mampu berkompetisi dan meningkatkan produksi pasar yang lebih besar. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja diberbagai kegiatan yang dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat. Sehingga dapat meningkatkan produktivitas yang dapat menunjang kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan

teknologi informasi memperlihatkan berbagai jenis kegiatan berbasis teknologi, salah satunya digunakan sebagai sistem informasi yang berguna untuk keperluan bisnis serta dapat membantu sebuah perusahaan dalam mengolah data. Sistem penjualan voucher game dan pulsa berbasis web adalah salah satu contohnya, yakni dimana ada sebuah sistem yang dibuat dan difungsikan untuk mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan voucher game dan pulsa.

Deskripsi perencanaan proyek, Sebab mengapa kami memilih pembuatan sistem aplikasi ini dengan berbasis web daripada berbasis mobile adalah karena dengan berbasis web memiliki beberapa keuntungan seperti lebih ringan, lebih cepat ketika melakukan update/ maintenance, tidak membutuhkan instalasi di gadget, fleksibilitas sistem operasi yang mana dalam pengembangan aplikasi mobile harus disesuaikan dengan platform dan sistem operasi yang akan digunakan sehingga aplikasi harus terus diperbarui sesuai dengan pembaruan software yang digunakan pada gadget, dan juga multiplatform atau dapat digunakan di semua perangkat.

Sistem penjualan voucher game dan pulsa berbasis website adalah sebuah sistem yang dapat digunakan untuk membantu proses penjualan produk-produk game dan pulsa secara online. Sistem ini menyediakan beberapa tampilan seperti informasi dan harga dari tiap produk yang dijual secara langsung, serta macam-macam jenis game yang ditawarkan. Sistem Informasi Produksi berbasis web ini memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan data detail mengenai nominal pecahan pada voucher suatu game yang ditawarkan. Oleh karena itu dibuatlah Sistem penjualan voucher game dan pulsa berbasis Website ini yang mana dibuat agar pembeli menjadi lebih efisien dalam waktu dalam melakukan pembelian, karena setelah pesanan dibayarkan maka akan langsung diproses oleh admin sistem/client.

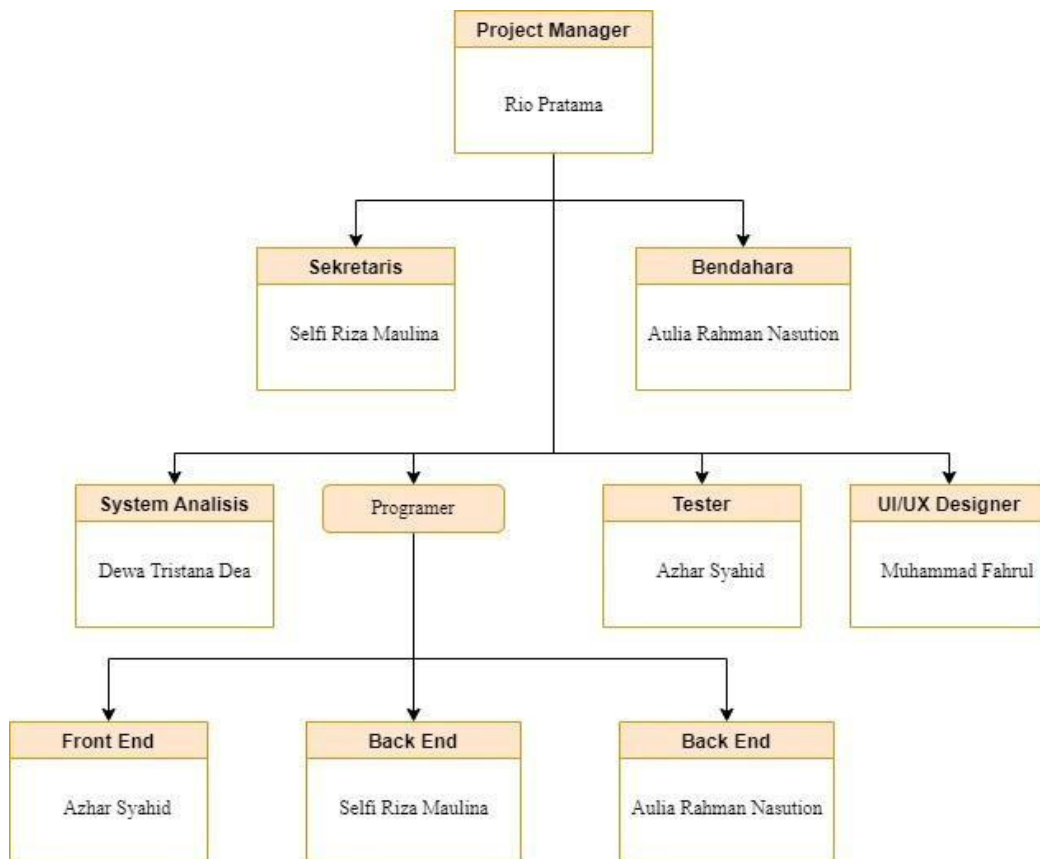
## B. Personel yang terlibat

Dalam pembuatan sistem informasi produksi dibuat oleh tim penyusun yaitu:

1. Nama : Rio Pratama  
NIM : 1900018413  
Jabatan : Ketua/Project Manager  
Email : [Rio1900018413@webmail.uad.ac.id](mailto:Rio1900018413@webmail.uad.ac.id)
2. Nama : Selfi Riza Maulina  
NIM : 1900018425  
Jabatan : Sekretaris, Back End  
Email : [selfi1900018425@webmail.uad.ac.id](mailto:selfi1900018425@webmail.uad.ac.id)
3. Nama : Aulia Rahman Nasution  
NIM : 1900018386  
Jabatan : Bendahara, Back End  
Email : [aulia1900018486@webmail.uad.ac.id](mailto:aulia1900018486@webmail.uad.ac.id)
4. Nama : Muhammad Fahrul H.A.D  
NIM : 1900018401  
Jabatan : UI/UX Designer  
Email : [desmana1900018401@webmail.uad.ac.id](mailto:desmana1900018401@webmail.uad.ac.id)

5. Nama : Dewa Tristana Dea  
NIM : 1900018426  
Jabatan : System Analyst  
Email : [dewa1900018426@webmail.uad.ac.id](mailto:dewa1900018426@webmail.uad.ac.id)

6. Nama : Azhar Syahid  
NIM : 1900018434  
Jabatan : Tester, Front End  
Email : [azhar1900018434@webmail.uad.ac.id](mailto:azhar1900018434@webmail.uad.ac.id)



Gambar 1.1 Struktur organisasi kelompok manajemen tugas proyek

### **C. Proses mendapatkan proyek**

Pada saat rapat perdana pada tanggal 23 Maret 2022 yang dilaksanakan secara online dan dihadiri oleh seluruh anggota kelompok, kami menentukan pembagian jobdesk, menentukan dosen pembimbing, dan menugaskan masing-masing anggota kelompok untuk mencari proyek yang akan dibuat. Setelah beberapa waktu berjalan, ada sebuah tawaran yang didapat oleh anggota kelompok, yakni pembuatan sistem website untuk melakukan transaksi penjualan pulsa, dan voucher game oleh salah satu mahasiswa Informatika. Dan setelah kami lakukan pembahasan dan diskusi panjang, akhirnya kami memilih dan memutuskan untuk menggunakan tawaran tersebut sebagai proyek yang akan kami kerjakan.

Pentingnya dibuat website ini dari hasil pembahasan dengan client adalah agar nantinya pembeli dapat melihat dan memilih langsung produk apa yang akan dibeli, pembeli juga dapat mengetahui secara langsung harga dari produk2 yang ditawarkan pada website tersebut tanpa harus menanyakannya terlebih dahulu dan sekaligus sebagai media bisnis online dari client yang juga tidak terpisahkan dengan sosial media. Karena Dengan kondisi masyarakat Indonesia yang memang merupakan masyarakat yang aktif di jejaring sosial, maka menjadi wajib bagi pemilik bisnis online untuk memanfaatkan media sosial sebagai kanal marketingnya. Sehingga nantinya hal ini akan mendorong meningkatnya jumlah pembeli, dan akan meningkatkan pendapatan dari client.

### **D. Deskripsi perencanaan proyek**

Sistem penjualan voucher game dan pulsa berbasis website adalah sebuah sistem yang dapat digunakan untuk membantu proses penjualan produk-produk game dan pulsa secara online. Sistem ini menyediakan beberapa tampilan seperti informasi dan harga dari tiap produk yang dijual secara langsung, serta macam-macam jenis game yang ditawarkan. Sistem Informasi Produksi berbasis web ini memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan data detail mengenai nominal pecahan pada voucher suatu game yang ditawarkan. Oleh karena itu dibuatlah Sistem penjualan voucher game dan pulsa berbasis *Website ini* yang mana dibuat

agar pembeli menjadi lebih efisien dalam waktu dalam melakukan pembelian, karena setelah pesanan dibayarkan maka akan langsung diproses oleh admin sistem/client.

## BAB II

### GAMBARAN MITRA/ KLIEN

#### A. Gambaran Umum

##### 1. Sejarah

Pada awal tahun 2000-an, Ketika *game-game* MMORPG sedang populer, voucher *game* masih berupa voucher fisik. Anda bisa membelinya langsung di warnet tempat anda bermain. Setelah itu, mulai muncul berbagai situs yang menjual voucher *game*, seperti GudangVoucher, Indomog, dan UniPin. Kemudian, perusahaan telekomunikasi mulai menawarkan metode pembayaran dengan potong pulsa. Sekarang, metodepembayaran untuk membeli *game* atau *item* dalam *game* sudah semakin beragam, mulai dari voucher fisik, pembayaran di Indomaret/Alfamart, internet/SMS banking, sampai berbagai layanan pembayaran digital, seperti GoPay,dan OVO.

##### 2. Visi Misi

###### a. Visi

Visi Website penjualan Voucher Game dan pulsa ini adalah  
“Menjadi Bisnis yang Mudah, Aman, dan Terpercaya”.

###### b. Misi

1. Misi Profesional, mengembangkan potensi pada voucher *game*, potensi pasar, dan system pengelolaan perusahaan berdasarkan prinsip bisnis yang sehat dan unggul.
2. Misi Spiritual, segala aktivitas perusahaan dikelola dengan prinsip halal dan etika bisnis yang baik.
3. Misi Sosial, meningkatkan kesejahteraan karyawan dan pemilik perusahaan sekaligus dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

4. Misi Manajerial, menerapkan system manajemen dengan tata kelola yang baik dan berdasarkan standar mutu tinggi untuk memberikan kepuasan optimal bagi pelanggan.
5. Misi Komersial, menciptakan dan menumbuh kembangkan kegiatan usaha yang luas agar dapat meraih keuntungan.

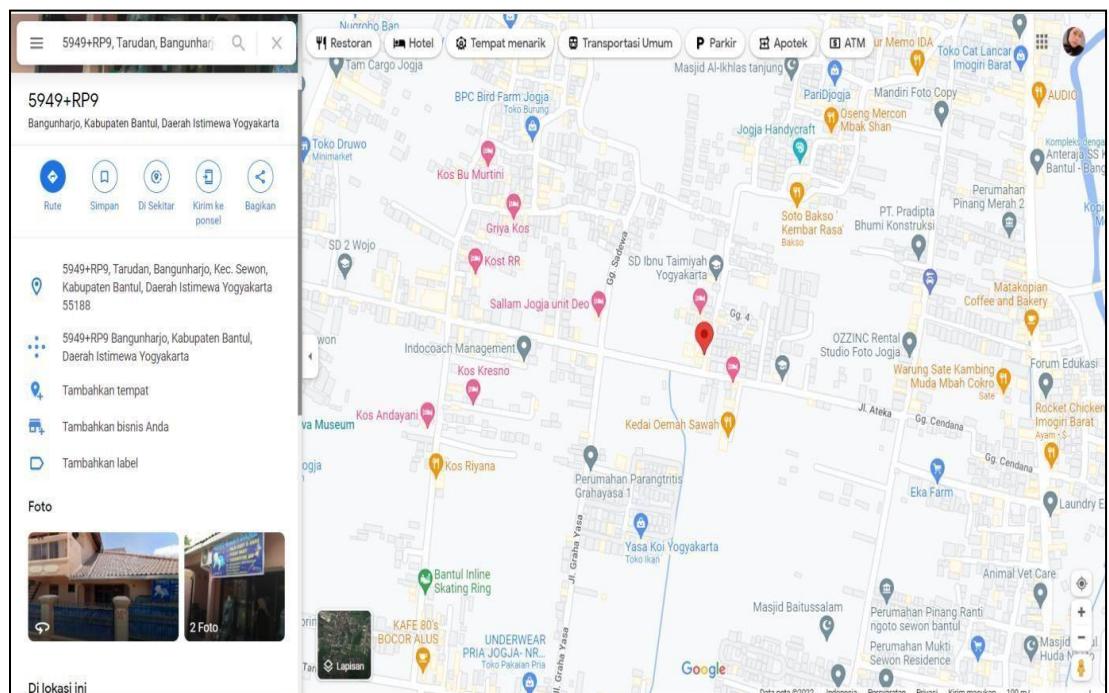
3. Alamat dan Kontak Instansi

Alamat : 5949+RP9, Tarudan, Bangunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah No. Istimewa Yogyakarta 55188

Email : [husainfaza2@gmail.com](mailto:husainfaza2@gmail.com)

Telephone : 081225418089

Klien : Faza Husain Muhammad Zaen



Gambar 2.1 Maps alamat klien



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

### 1. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang ada di bisnis penjualan voucher *game* dan pulsa ini dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini.

No	Sumber daya manusia	Jumlah
1.	Admin	1
2.	Pemilik	1

Tabel 1.1 Sumber Daya Manusia

### 2. Sumber Daya Fisik

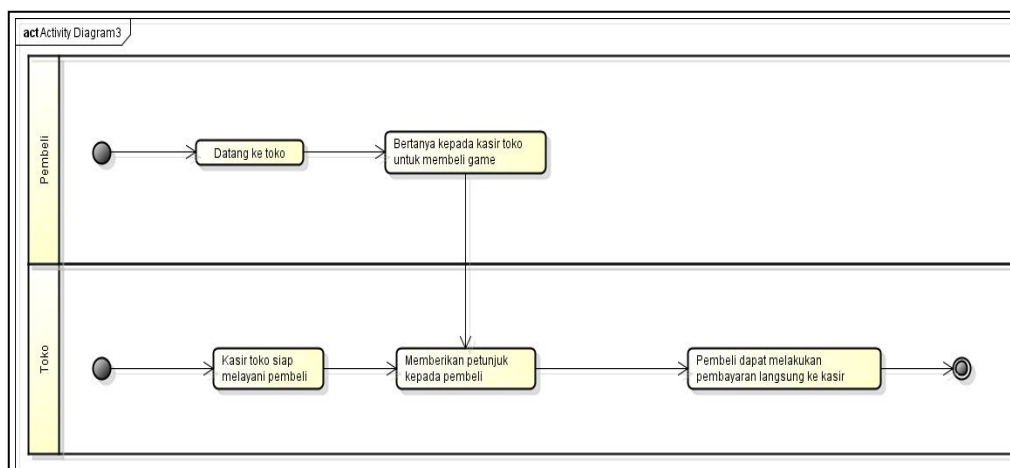
Sumber daya fisik dapat dilihat pada tabel 1.2 dibawah ini.

No	Sumber daya fisik	Jumlah
1.	Komputer	1
2.	Laptop	1
3.	Wifi	1

Tabel 1.2 Sumber Daya Fisik

## C. Gambaran Sistem atau Proses Bisnis pada Mitra

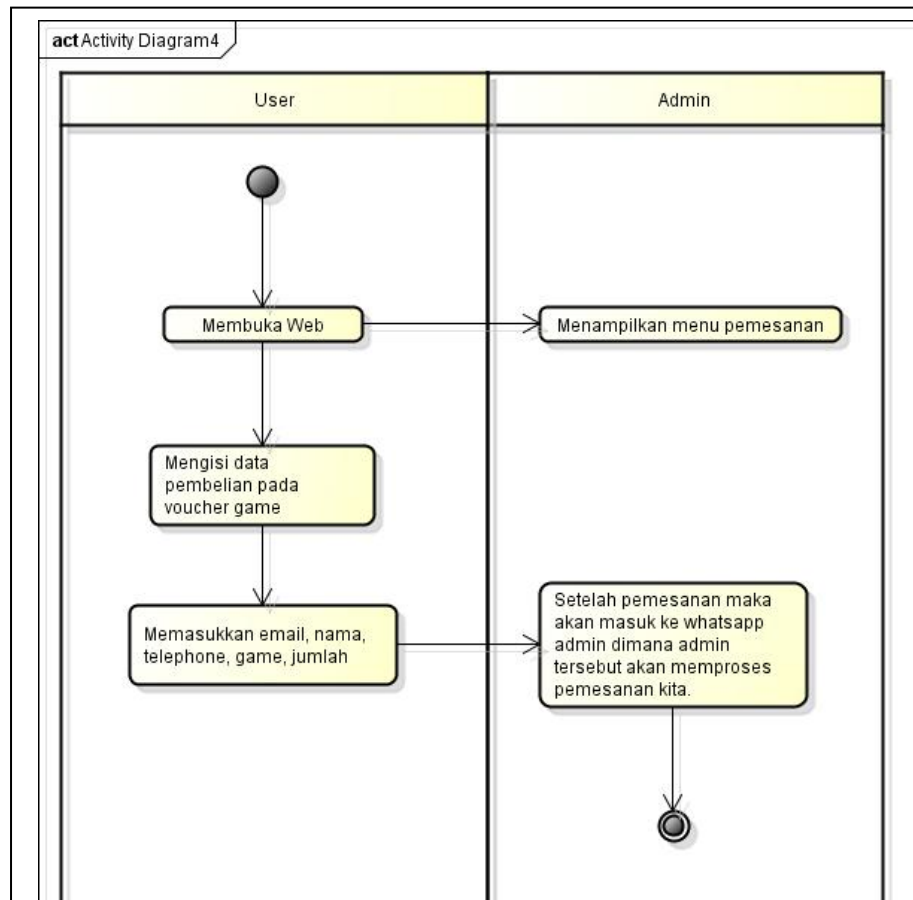
- a. Proses bisnis sebelum ada website voucher game dan pulsa terdapat pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 Proses Bisnis Sebelum Ada Website

Berdasarkan gambar 3.1 dijelaskan sebuah proses bisnis yang terjadi pada transaksi dimana ketika kita ingin membeli sebuah produk misalnya voucher game, kita harus datang terlebih dahulu ke toko ataupun gerai untuk membeli voucher *game* dalam bentuk fisik.

b. Proses bisnis setelah ada website terdapat pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 3.2 Proses Bisnis setelah ada website

Pada gambar 3.2 proses bisnis yang terjadi setelah website dibuat yaitu pembeli dapat langsung melakukan pembelian dengan cara membuka web lalu mengakses menu atau produk yang diinginkan kemudian melakukan pemesanan. Pembeli hanya tinggal mengisi form pemesanan dan melakukan pembayaran. Selanjutnya pembeli akan diarahkan menuju ke WA admin untuk melakukan konfirmasi, dan terakhir admin akan langsung memproses pesanan tersebut.

## **BAB III**

### **RENCANA MPTI**

#### **A. Rencana Pembagian Tugas**

Deskripsi pembagian tugas tim Manajemen Tugas Proyek ini adalah sebagai berikut:

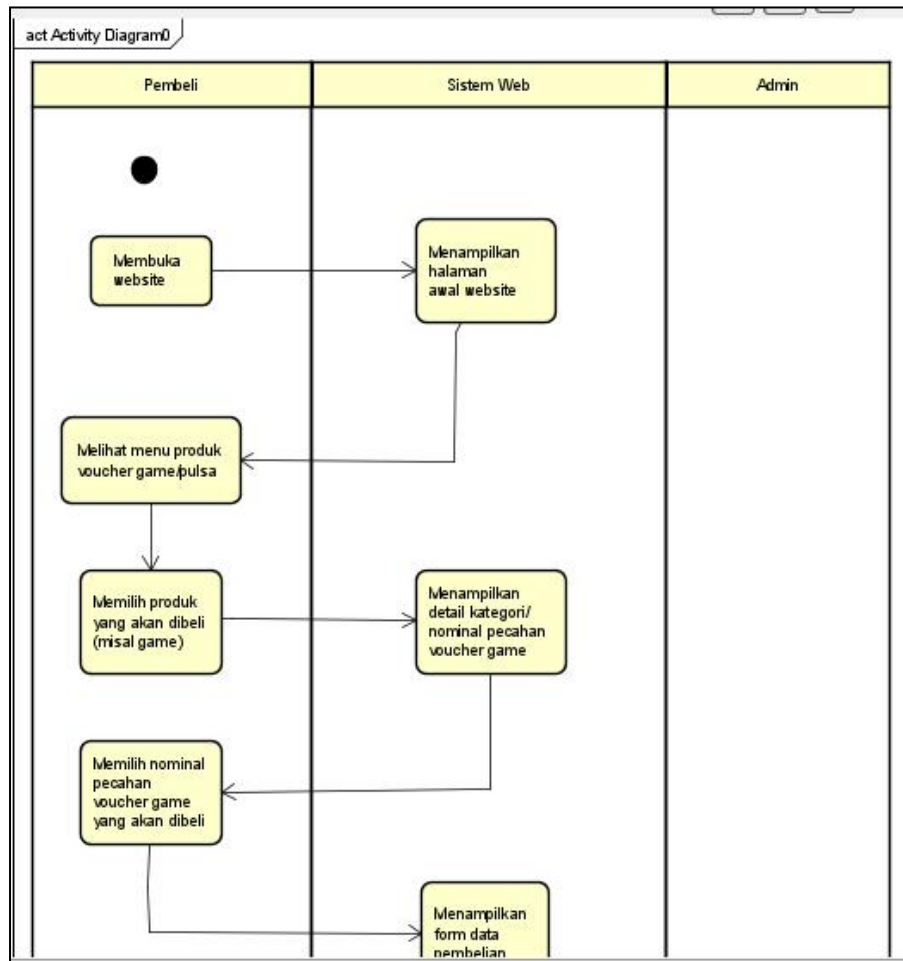
1. *Project Manager* (Rio Pratama)
  - a. Membuat Tim kelompok proyek
  - b. Memimpin setiap pertemuan atau rapat
  - c. Memimpin pembagian *jobdesk*
  - d. Mengatur semua kegiatan Manajemen Tugas Proyek
  - e. Memantau kerja anggota kelompok.
  - f. Mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan proyek
  - g. Memimpin pembuatan, menyetujui isi dan menandatangani MOU.
2. Sekertaris dan Back End Programmer (Selfi Riza Maulina)
  - a. Mengatur hal-hal administrasi tim
  - b. Menyiapkan MOU yang telah disetujui oleh ketua dan anggota tim.
  - c. Membuat notulensi rapat
  - d. Membuat laporan Manajemen Tugas Proyek bersama dengan tim.
  - e. Melakukan revisi laporan.
  - f. Mengimplementasikan rancangan arsitektur sistem dari analisis sistem.
  - g. Memperbaiki program yang telah dievaluasi.
3. Bendahara dan Back End Programmer (Aulia Rahman Nasution)
  - a. Mengatur pengelolaan keuangan tim
  - b. Merancang anggaran dana proyek dalam proposal.
  - c. Mengimplementasikan rancangan arsitektur sistem dari analisis sistem.
  - d. Memperbaiki program yang telah dievaluasi.

4. *System Analyst* (Dewa Tristana Dea)
  - a. Menganalisis kebutuhan sistem
  - b. Menganalisis dan membuat proses bisnis.
  - c. Menerima permintaan client meliputi warna, tampilan dan konten *website*.
  - d. Membuat *functional* dan *non-functional requirements*.
5. *Front-end Developer dan Tester* (Azhar Syahid)
  - a. Mengimplementasikan hasil desain UI kedalam codingan.
  - b. Membuat tampilan *website* dengan menarik.
  - c. Membuat tampilan *website* menjadi *responsive*.
  - d. Membantu programmer Back End dalam pengimplementasian.
  - e. Memeriksa dan menguji sistem yang telah dibuat
  - f. Mengukur keberhasilan sistem yang telah dibangun.
6. *UI/UX Design* (Muhammad Fahrul H.A.D)
  - a. Membuat rancangan *user interface* sistem yang akan dibangun
  - b. Membuat layout berdasarkan proses bisnis yang telah dibuat.
  - c. Membuat desain logo aplikasi.
  - d. Menemukan masalah dan solusi dari tampilan

## B. Perancangan Sistem

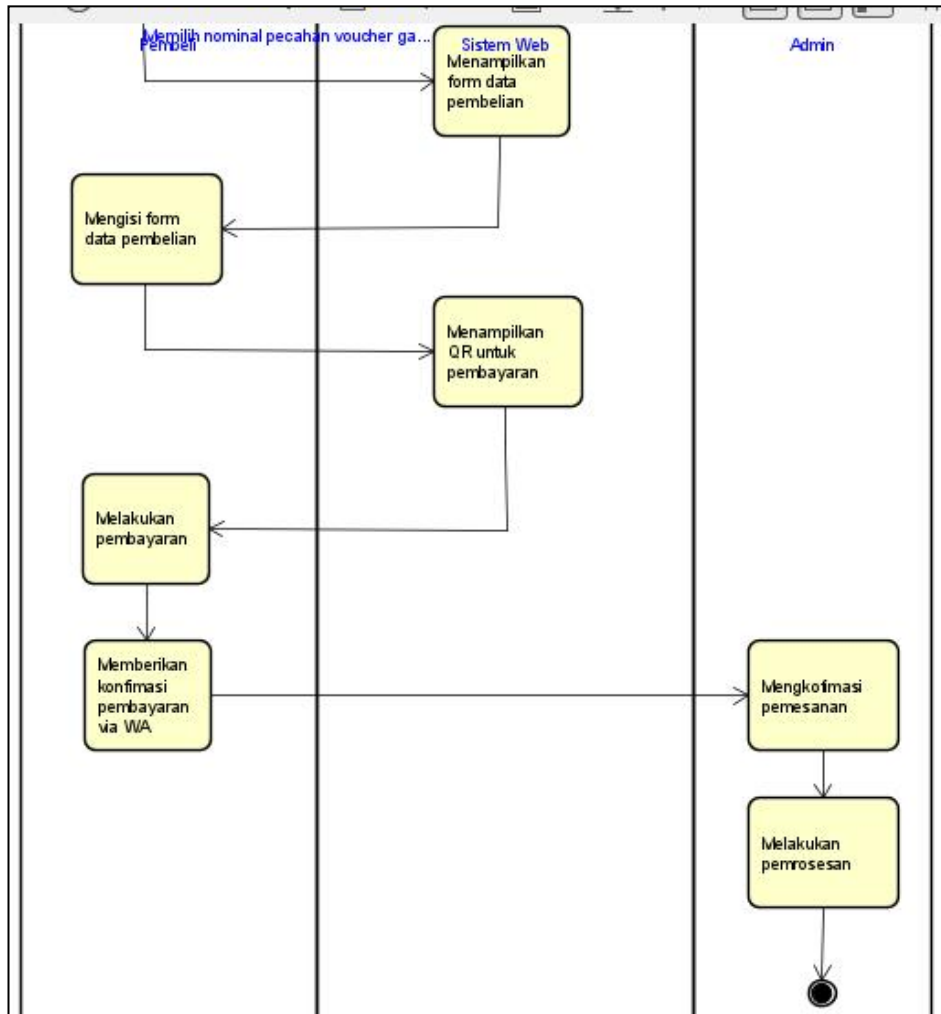
### 1. Rancangan Proses Bisnis Sistem Aplikasi

Proses bisnis berisi gambar yang menjelaskan tentang alur sistem yang akan berjalan, yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.1 Proses Bisnis sistem aplikasi bagian 1

Pada gambar 4.1 menjelaskan bahwa proses bisnis yang terjadi pada sistem aplikasi ialah pertama-tama pembeli/user membuka website pada browser. Kemudian sistem akan menampilkan halaman awal website yang berisi produk-produk yang ditawarkan/dijual. Setelah itu pembeli dapat melihat dan memilih produk apa yang diinginkan untuk dibeli. Websitepun akan menampilkan nominal pembelian produk. Kemudian pembeli diharuskan untuk memilih nominal pembelian pada produk yang diinginkan.



*Gambar 4.2 Proses Bisnis sistem aplikasi bagian 2*

Pada gambar 4.2 menjelaskan lanjutan dari proses bisnis yang sebelumnya dimana setelah pembeli memilih nominal pembelian pada produk yang diinginkan, maka selanjutnya pembeli diharuskan untuk mengisi form pembelian. Jika sudah maka akan muncul QR pembayaran untuk pembeli melakukan pembayaran yang dapat dilakukan melalui e-wallet seperti dana, ovo, gopay, atau shopeepay. Jika sudah maka terakhir pembeli akan diarahkan menuju ke WA admin web untuk melakukan konfirmasi pemesanan. Admin pun selanjutnya akan melakukan pemrosesan pada pesanan tersebut.

## 2. Analisa Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem ini dibuat untuk digunakan sebagai gambaran tentang fungsi apa saja yang akan dibuat :

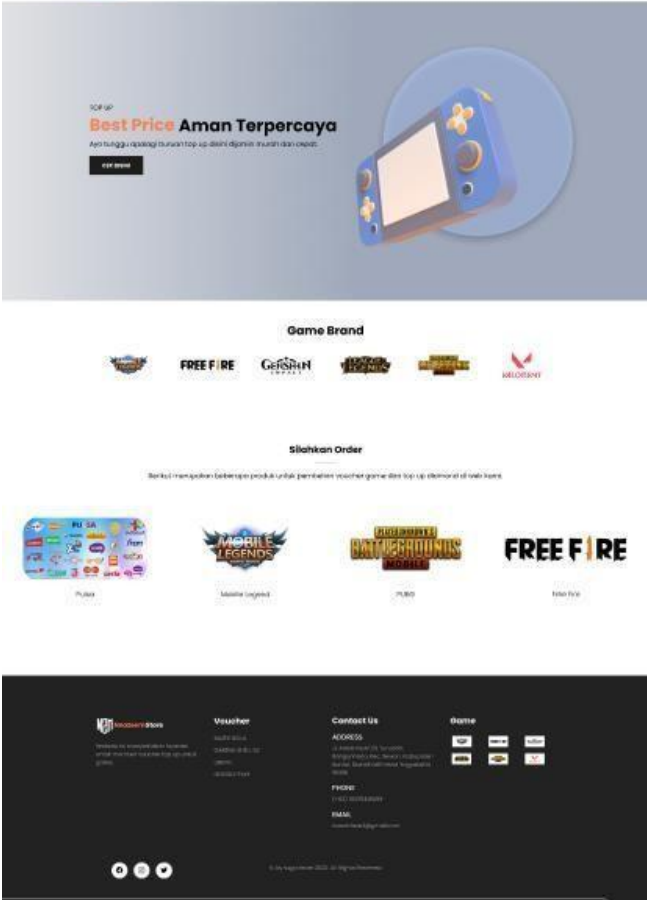
No.	Kode	Deskripsi
1.	SKPL-F1	Menampilkan produk sesuai permintaan client
2.	SKPL-F2	Menampilkan informasi produk
3.	SKPL-F3	Pembuatan produk baru untuk admin
4.	SKPL-F4	Mengedit produk untuk admin
5.	SKPL-F5	Penghapusan produk untuk admin
6.	SKPL-F6	Menampilkan data harga produk
7.	SKPL-F7	Melihat data nominal pecahan produk
8.	SKPL-F8	Menampilkan qr saat pembayaran
9.	SKPL-F9	Dapat direct ke WA untuk konfirmasi pembayaran/pemesanan

*Tabel 2.1 Kebutuhan Fungsional*

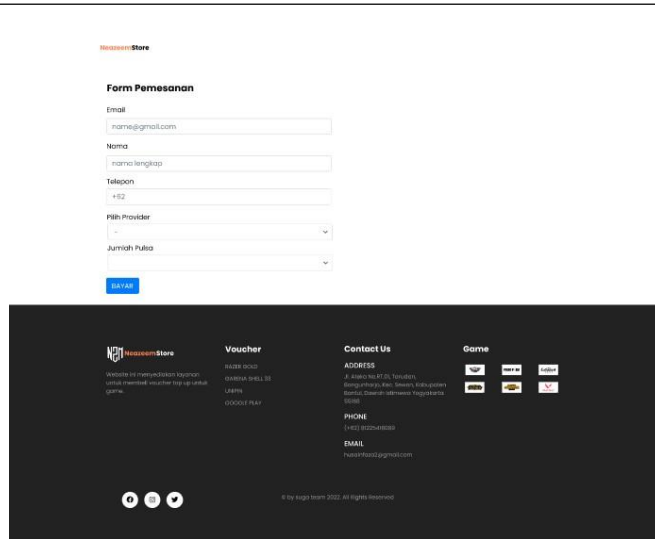
No.	Kode	Deskripsi
1.	SKPL-NF1	Sistem dapat dijalankan oleh beberapa <i>software web browser</i> , diantaranya Google Chrome, Mozilla Firefox dan Microsoft Edge.
2.	SKPL-NF2	Sistem memiliki antar muka yang menarik, sederhana dan mudah dipahami.

*Tabel 2.2 Kebutuhan Non Fungsional*

### 3. Rancangan User Interface Sistem Aplikasi

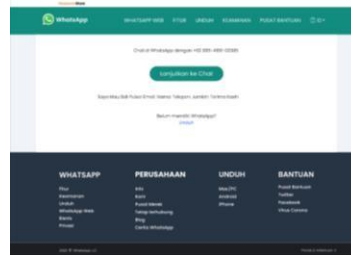
Gambar Desain User Interface	Deskripsi
 <p>Gambar 5.1 Tampilan halaman awal</p>	<p>Pada desain User Interface tersebut merupakan halaman utama. Yang merupakan halaman awal/landing page setelah pelanggan membuka link yang tersedia.</p> <p>Terdapat beberapa bagian seperti judul halaman, logo website serta keterangan website, rectangle cek disini untuk membuka halaman berikutnya.</p>
 <p>Gambar 5.2 Tampilan produk pulsa</p>	<p>Pada desain di samping merupakan tampilan ketika button pulsa di klik/dipilih. Kemudian apabila user ingin melanjutkan pembelian pulsa maka user dapat mengklik button order, yang dimana nantinya akan mendirect ke halaman selanjutnya.</p>





Gambar 5.3 Tampilan form pemesanan pulsa

Tampilan tersebut merupakan tampilan dari form pemesanan pulsa, dalam tampilan form pemesanan pulsa terdapat menu drop down pada jumlah pulsa dan jenis provider yang digunakan, mengapa terdapat menu drop down pada kedua form tersebut, karena agar memudahkan user untuk dapat memilih item apa yang akan dibeli. Setelah mengisi semua form pemesanan maka klik/pilih button bayar, yang dimana nantinya akan kedirect ke tampilan berikutnya.



Gambar 5.4 Tampilan Lanjutan Transaksi

Pada tampilan disamping adalah tampilan yang dimana apabila user mengklik button bayar. Disini transaksi akan dilanjut ke whatsapp apabila user mengklik button hijau bertuliskan "lanjutkan ke chat".

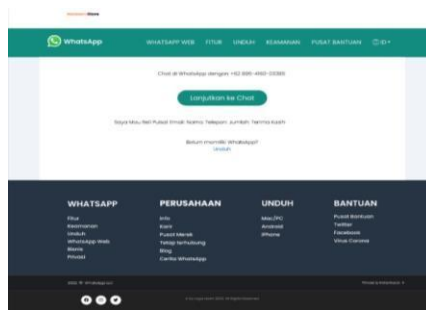
Pada desain di samping merupakan tampilan ketika button mobil legend di klik/dipilih.

Pada tampilan ini user dapat melihat detail barang beserta harga, kemudian apabila user ingin melanjutkan pemesanan maka user dapat mengklik button order. Maka proses akan dilanjutkan.

**Gambar 5.5 Tampilan produk voucher game Mobile Legends**

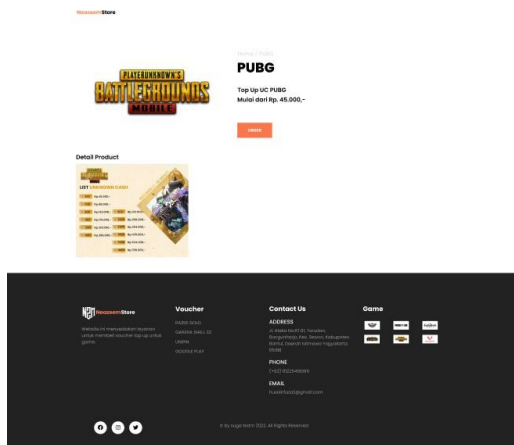
Tampilan tersebut merupakan tampilan dari button order mobile legend, dalam tampilan form pemesanan mobile legend terdapat menu drop down yang dimana fungsinya untuk memudahkan user dalam memilih item apa yang akan dibeli. Kemudian setelah selesai mengisi seluruh form dan item yang akan dibeli maka proses selanjutnya akan terjadi apabila user mengklik button bayar, yang dimana nantinya proses akan dilanjutkan.

**Gambar 5.6 Tampilan form pemesanan produk voucher game Mobile Legends**



Gambar 5.7 Tampilan Lanjutan Transaksi

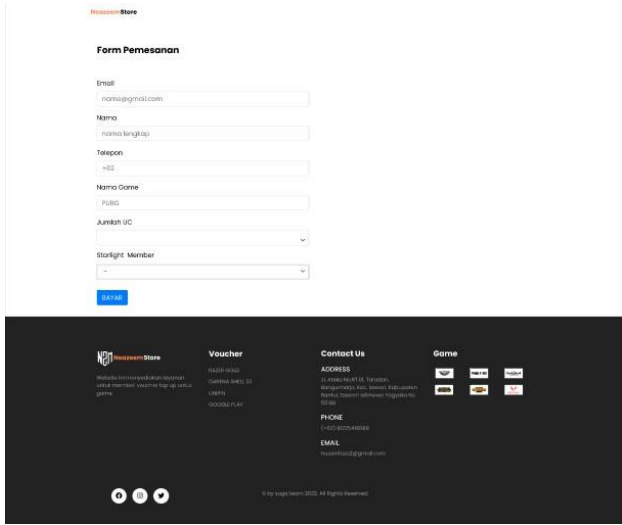
Pada tampilan disamping adalah tampilan yang dimana apabila user mengklik button bayar. Disini transaksi akan dilanjut ke whatsapp apabila user mengklik button hijau bertuliskan "lanjutkan ke chat".



Gambar 5.8 Tampilan produk voucher game PUBG

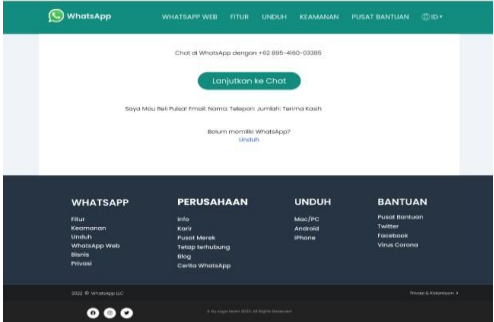
Pada desain di samping merupakan tampilan pembelian produk voucher game yang lain yakni PUBG.

Pada tampilan ini user dapat melihat detail barang beserta harga, kemudian apabila user ingin melanjutkan pemesanan maka user dapat mengklik button order. Maka proses akan dilanjutkan.



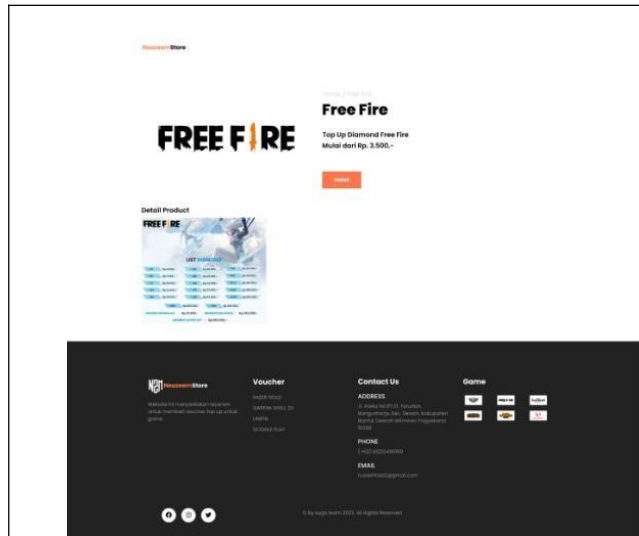
Gambar 5.9 Tampilan form pemesanan produk voucher game PUBG

Tampilan tersebut merupakan tampilan dari button order pubg, dalam tampilan form pemesanan pubg terdapat menu drop down yang dimana fungsinya untuk memudahkan user dalam memilih item apa yang akan dibeli. Kemudian setelah selesai mengisi seluruh form dan item yang akan dibeli maka proses selanjutnya akan terjadi apabila user mengklik button bayar, yang dimana nantinya proses akan dilanjutkan.



Gambar 5.10 Tampilan Lanjutan Transaksi

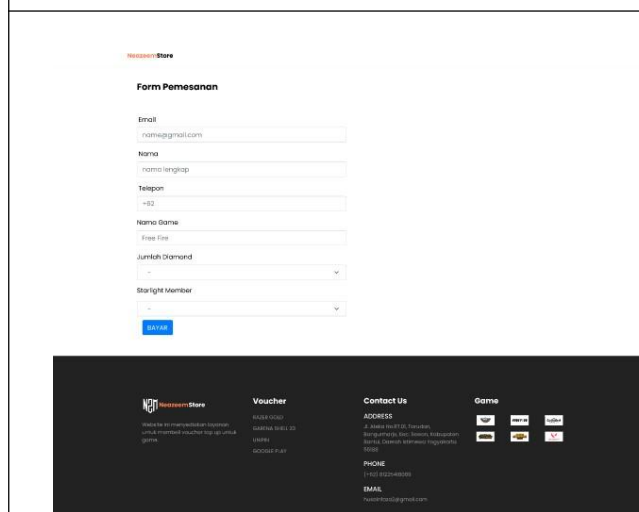
Pada tampilan disamping adalah tampilan yang dimana apabila user mengklik button bayar. Disini transaksi akan dilanjut ke whatsapp apabila user mengklik button hijau bertuliskan "lanjutkan ke chat".



Gambar 5.11 Tampilan form pembelian produk voucher game Free Fire

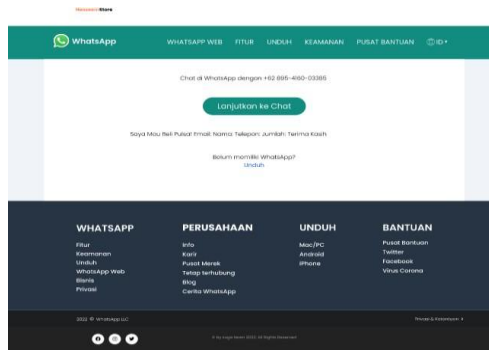
Pada desain di samping merupakan tampilan pembelian produk voucher game yang lain yakni Free Fire.

Pada tampilan ini user dapat melihat detail barang beserta harga, kemudian apabila user ingin melanjutkan pemesanan maka user dapat mengklik button order. Maka proses akan dilanjutkan.



Gambar 5.12 Tampilan form pemesanan produk voucher game Free Fire

Tampilan tersebut merupakan tampilan dari button order free fire, dalam tampilan form pemesanan pubg terdapat menu drop down yang dimana fungsinya untuk memudahkan user dalam memilih item apa yang akan dibeli. Kemudian setelah selesai mengisi seluruh form dan item yang akan dibeli maka proses selanjutnya akan terjadi apabila user mengklik button bayar, yang dimana nantinya proses akan dilanjutkan.



Gambar 5.13 Tampilan Lanjutan Transaksi

Pada tampilan disamping adalah tampilan yang dimana apabila user mengklik button bayar. Disini transaksi akan dilanjut ke whatsapp apabila user mengklik button hijau bertuliskan "lanjutkan ke chat".

### C. Kesepakatan Proyek

Disini kami membuat kesepakatan untuk membuat kebutuhan biaya untuk operasional pengerjaan proyek dengan biaya awal diperoleh dari iuran setiap anggota proyek sebesar Rp. 50.000. Adapun rincian biaya lainnya, yaitu sebagai berikut :

<b>Rencana Pemasukan</b>	
Keterangan	Jumlah
Iuran rutin (6 x @Rp 100.000)	Rp 600.000,-
Pembelian Website	Rp 4.000.000,-
<b>Total</b>	<b>Rp 4.600.000,-</b>
<b>Rencana Pengeluaran</b>	
Lem	Rp 5.000,-
Materai (@Rp 10.000 x 2)	Rp 20.000,-
Print Kertas	Rp 15.000,-
Kuota Internet (6 orang)	Rp 300.000,-
Transportasi	Rp 100.000,-
<b>Total</b>	<b>Rp 440.000,-</b>
<b>Rekapitulasi</b>	
Total Pemasukan	Rp 4.600.000,-
Total Pengeluaran	Rp 440.000,-
Sisa Dana	Rp 4.160.000,-

*Tabel 3.1 Rencana biaya proyek*

#### D. Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut ini merupakan tabel rencana jadwal pelaksanaan kegiatan MPTI, yaitu sebagai berikut :

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1.	Pembentukan Kelompok	■														-	-
2.	Pembagian tugas	■														-	-
3.	Pencarian proyek	■	■	■												-	-
4.	Bertemu dengan client		■	■	■			■			■			■		-	-
5.	Pembuatan dan penandatanganan MoU				■											-	-
6.	Dokumentasi (foto)	■			■			■			■			■		-	-
7.	Analisis kebutuhan aplikasi		■	■	■	■	■									-	-
8.	Perumusan sistem					■	■	■								-	-
9.	Pembuatan Prototype					■	■	■								-	-
10.	Pembuatan sistem aplikasi								■	■	■	■	■			-	-
11.	Desain UI						■	■	■	■						-	-
12.	Uji coba sistem aplikasi												■	■	■	-	-
13.	Pembuatan laporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■		-	-

Tabel 4.1 Tabel rencana jadwal kegiatan MPTI

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing MPTI

Bambang Robiin Abiarso, S.T., M.T.

Yogyakarta, 13 Agustus 2022

Ketua Kelompok MPTI



Rio Pratama



## BAB IV

### PELAKSANAAN MPTI

#### A. Realisasi Pembagian Tugas

1. Membentuk Tim MPTI

Pada tanggal 23 Maret 2022 seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk membentuk tim proyek yang berisikan 6 orang yang beranggotakan Rio Pratama, Selfi Riza Maulina, Dewa Tristana Dea, Muhammad Fahrul, Aulia Rahman Nasution, Azhar Syahid.

2. Pembagian Tugas Setiap Anggota

Pada tanggal yang sama, seluruh anggota kelompok berdiskusi melalui google meet untuk pembagian masing-masing tugas. Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas masing-masing diantaranya sebagai berikut:

a) *Project Manager* : Rio Pratama

No.	Jobdesk
1.	Membuat tim kelompok proyek
2.	Memimpin setiap pertemuan atau rapat
3.	Memimpin pembagian <i>jobdesk</i>
4.	Mengatur semua kegiatan Manajemen Tugas Proyek
5.	Mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan proyek
6.	Memimpin pembuatan, menyetujui isi dan menandatangani MOU

*Tabel 5.1 Jobdesk Project Manager/ Ketua*

b) Sekretaris, *Back End Programmer* : Selfi Riza Maulina

No.	Jobdesk
1.	Mengatur dan mengelola administrasi tim proyek
2.	Menyiapkan MOU yang telah disetujui oleh ketua dan anggota tim.
3.	Membuat notulensi rapat
4.	Membuat laporan Manajemen Tugas Proyek bersama dengan tim.
5.	Mengimplementasikan rancangan arsitektur sistem dari analisis sistem.
6.	Memperbaiki program yang telah dievaluasi

*Tabel 5.2 Jobdesk Sekretaris dan Back End Programmer*

c) Bendahara, *Back End Programmer* : Aulia Rahman Nasution

No.	Jobdesk
1.	Mengatur pengelolaan keuangan tim proyek
2.	Merancang anggaran dana proyek dalam proposal
3.	Mengimplementasikan rancangan arsitektur sistem dari analisis sistem
4.	Memperbaiki program yang telah dievaluasi

*Tabel 5.3 Jobdesk Bendahara dan Back End Programmer*

d) Sistem Analyst : Dewa Tristana Dea

No.	Jobdesk
1.	Menganalisis kebutuhan sistem
2.	Menganalisis dan membuat proses bisnis.
3.	Menerima permintaan client meliputi warna, tampilan dan konten <i>website</i> .
4.	Membuat <i>functional</i> dan <i>non-functional requirements</i> .

*Tabel 5.4 Jobdesk Sistem Analyst*

e) Front End Programmer, Tester : Azhar Syahid

No.	Jobdesk
1.	Mengimplementasikan hasil desain UI kedalam codingan.
2.	Membuat tampilan <i>website</i> menjadi menarik dan responsif
3.	Membantu programmer Back End dalam pengimplementasian
4.	Memeriksa dan menguji sistem yang telah dibuat
5.	Mengukur keberhasilan sistem yang telah dibangun

*Tabel 5.5 Jobdesk Front End Programmer dan Tester*

f) UI/UX Designer : Muhammad Fahrul

No.	Jobdesk
1.	Membuat rancangan <i>user interface</i> sistem yang akan dibangun
2.	Membuat layout berdasarkan proses bisnis yang telah dibuat.
3.	Membuat desain logo aplikasi.
4.	Menemukan masalah dan solusi dari tampilan

Tabel 5.6 Jobdesk UI/UX Designer

3. Realisasi Tugas Anggota Kelompok

a. Jadwal Project Manager

No.	Tanggal	Deskripsi Kerja	Total Jam Kerja
1.	23/03/2022	Membuat tim kelompok MPTI dan membagikan jobdesk anggota	4 Jam
2.	24/03/2022	Membuat rencana pencarian proyek	2 jam
3.	26/03/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet dengan pembahasan terkait pencarian proyek	1 jam
4.	2/04/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet dengan pembahasan terkait proyek yang didapat oleh tim	2 jam
5.	7/04/2022	Menemui client untuk membahas terkait proyek yang ingin dikerjakan, sekaligus pembuatan isi	3 jam

		sekaligus persetujuan dan penandatanganan surat MoU	
6.	9/04/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet dengan pembahasan terkait pembuatan website	2,5 jam
7.	19/04/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet untuk mengevaluasi pelaksanaan pembuatan website	± 1,5 jam
8.	16/05/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet untuk mengevaluasi pelaksanaan pembuatan website	± 1,5 jam
9.	14/06/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet untuk mengevaluasi pelaksanaan pembuatan website	± 2 jam
10	27/06/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet untuk mengevaluasi pelaksanaan pembuatan website	± 2,5 jam
11	6/07/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet dengan pembahasan mengenai test ujicoba pada sistem	± 2 jam
12	10/07/2022	Memimpin rapat melalui Google Meet dengan pembahasan mengenai penyempurnaan laporan MPTI	± 2 jam
TOTAL JAM			26 jam

*Tabel 6.1 Jadwal Kerja Project Manager/ Ketua*

b. Jadwal Sekretaris dan *Back End Programmer*

No.	Tanggal	Deskripsi Kerja	Total Jam Kerja
1.	23/03/2022	Notulensi rapat pembentukan tim kelompok MPTI beserta pembagian jobdesk	4 Jam
2.	26/03/2022	Notulensi rapat terkait pencarian proyek	1 jam
3.	2/04/2022	Notulensi rapat terkait hasil pencarian proyek yang didapat oleh tim	2 jam
4.	4/04/2022	Mencil menyusun laporan Bab 1	1 jam
5.	9/04/2022	Notulensi rapat terkait pembuatan website	2,5 jam
6.	11/04/2022	Menyusun laporan Bab 1	1,5 jam
7.	12/04/2022	Pembuatan Back End website	± 2 jam
8.	16/04/2022	Pembuatan Back End website	± 2,5 jam
9.	26/04/2022	Pembuatan Back End website	± 2 jam
10.	28/04/2022	Pembuatan Back End website	± 1,5 jam
11.	2/05/2022	Penyempurnaan Back End website	± 2,5 jam
12.	20/05/2022	Mencil menyusun laporan Bab 2 dan Bab 3	3 jam
13.	2/06/2022	Menyusun laporan Bab 2 dan Bab 3	3,5 jam
14.	6/07/2022	Notulensi rapat terkait test uji coba pada sistem	± 2 jam

15.	8/07/2022	Menyusun laporan Bab 4 dan Bab 5	4,5 jam
16.	17/07/2022	Menyempurnakan laporan keseluruhan	2 jam
17.	20/07/2022	Revisi laporan	3 jam
18.	21/07/2022	Revisi laporan	4 jam
19.	22/07/2022	Revisi laporan	3 jam
TOTAL JAM			47,5 jam

*Tabel 6.2 Jadwal Kerja Sekretaris dan Back End Programmer*

c. Jadwal Bendahara dan Back End

No.	Tanggal	Deskripsi Kerja	Total Jam Kerja
1.	1/04/2022	Merancang anggaran proyek	1 jam
2.	10/04/2022	Pembuatan Back End website	± 2 jam
3.	13/04/2022	Pembuatan Back End website	± 2 jam
4.	19/04/2022	Pembuatan Back End website	± 2,5 jam
5.	29/04/2022	Penyempurnaan Back End website	± 1,5 jam
6.	12/07/2022	Menyusun dan menyempurnakan data keuangan pada laporan	1 jam
TOTAL JAM			10 Jam

*Tabel 6.3 Jadwal Kerja Bendahara dan Back End Programmer*

d. Jadwal Sistem Analyst

No.	Tanggal	Deskripsi Kerja	Total Jam Kerja
1.	4/04/2022	Menganalisis proses bisnis pada mitra/ client	1,5 jam
2.	10/04/2022	Menganalisis kebutuhan sistem	2,5 jam
3.	18/04/2022	Membuat activity diagram	± 1 jam
4.	24/04/2022	Membuat activity diagram	1 jam
5.	10/07/2022	Membantu menyusun laporan akhir MPTI	4 jam
TOTAL JAM			10 jam

*Tabel 6.4 Jadwal Kerja System Analyst*

e. Jadwal Front End Programmer dan Tester

No.	Tanggal	Deskripsi Kerja	Total Jam Kerja
1.	4/04/2022	Pembuatan UI halaman utama	1,5 jam
2.	10/04/2022	Pembuatan UI produk-produk	2,5 jam
3.	12/04/2022	Pembuatan UI produk-produk	3,5 jam
4.	23/04/2022	Pembuatan UI form pembelian	2,5 jam
5.	24/04/2022	Pembuatan UI pembayaran	2,5 jam
6.	1/07/2022	Penyempurnaan UI keseluruhan	2,5 jam
7.	7/07/2022	Melakukan pengujian sistem dengan metode Black Box	4 jam
TOTAL JAM			19 jam

*Tabel 6.5 Jadwal Kerja Front End Programmer dan Tester*



f. Jadwal UI/UX Designer

No.	Tanggal	Deskripsi Kerja	Total Jam Kerja
1.	1/04/2022	Pembuatan desain UI	2,5 jam
2.	4/04/2022	Pembuatan desain UI	1 jam
3.	5/04/2022	Pembuatan desain UI	1,5 jam
4.	9/04/2022	Pembuatan desain UI	2 jam
TOTAL JAM			7 jam

*Tabel 6.6 Jadwal Kerja UI/UX Designer*

Berikut adalah hasil presentasi kerja yang rinci dari masing-masing jobdesk

No.	Bagian	Total jam kerja	Satuan	Gaji perjam	Total kerja
1.	<i>Project manejer</i>	26	jam	Rp.30.000	Rp.780.000
2.	<i>Sekretaris &amp; Back end Developer</i>	47,5	jam	Rp.30.000	Rp.1.425.000
3.	<i>Bendahara &amp; Back end Developer</i>	10	jam	Rp.25.000	Rp.250.000
4.	<i>Front-end Developer &amp; Tester</i>	19	jam	Rp.35.000	Rp.665.000
5.	<i>Sistem Analyst</i>	10	jam	Rp.25.000	Rp.250.000
6.	<i>UI/UX Designer</i>	7	jam	Rp.20.000	Rp.140.000
TOTAL KESELURUHAN					Rp.3.510.000

*Tabel 6.7 Hasil presentasi kerja*

## B. Realisasi Jadwal Pelaksanaan

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1.	Pembentukan Kelompok	■														Ya	100
2.	Pembagian tugas	■														Ya	100
3.	Pencarian proyek	■	■	■												Ya	85
4.	Bertemu dengan client		■	■	■											Ya	100
5.	Pembuatan dan penandatanganan MoU			■	■											Ya	80
6.	Dokumentasi (foto)	■			■			■					■	■	■	Ya	70
7.	Analisis kebutuhan aplikasi				■	■	■									Ya	90
8.	Perumusan sistem					■	■									Ya	85
9.	Pembuatan Prototype						■									Ya	85
10.	Pembuatan sistem aplikasi								■	■	■	■	■			Ya	85
11.	Desain UI				■	■										Ya	85
12.	Uji coba sistem aplikasi													■	■	Ya	90
13.	Pembuatan laporan										■	■	■	■		Ya	80

Tabel 7.1 Tabel realisasi jadwal kegiatan MPTI

## C. Keberlanjutan Projek

Adapun kelanjutan proyek dari *website* ini dimana memberlakukan sistem garansi untuk diberikan kepada klien setelah terjadinya serah terima *website* kepada pihak klien.

#### D. Pengujian Sistem

Metode black box pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak maupun fungsi dari setiap tombol berfungsi sesuai dengan target yang ditentukan. Berikut hasil pengujian menggunakan metode blackbox :

No	Halaman yang diuji	Aksi	Hasil	Reaksi Sistem		Hasil (%)
				Benar	Salah	
1.	Halaman utama	Klik menu home/ logo website	Menampilkan halaman utama website	✓	-	100
2.	Halaman utama	Klik menu game/ menu product	Menampilkan halaman utama pada bagian produk	✓	-	90
3.	Halaman utama	Klik menu Contact Us	Menampilkan halaman utama pada bagian informasi mengenai kontak admin website	✓	-	100
4.	Halaman utama	Klik icon sosial media pada bagian contact admin	Menampilkan/ direct ke sosial media yang dipilih (Facebook/ Instagram/ Twitter)	✓	-	95
5.	Halaman utama	Klik salah satu product voucher game	Menampilkan halaman product voucher game yang dipilih	✓	-	100

6.	Halaman utama	Klik salah satu product pulsa	Menampilkan halaman product pulsa	✓	-	100
7.	Halaman product	Klik salah satu jenis pecahan voucher game kemudian order	Menampilkan informasi lanjutan berupa form untuk pemesanan	✓	-	100
8.	Halaman form pemesanan	Mengisi form pemesanan dengan data-data yang dibutuhkan kemudian klik bayar	Menampilkan qr untuk pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan harga produk	✓	-	80
9.	Halaman form pemesanan	Setelah melakukan pembayaran pada qr sesuai dengan nominal harga produk yang dibeli, klik konfirmasi pemesanan	Pembeli akan diarahkan menuju WA admin website untuk melakukan konfirmasi pemesanan	✓	-	90

10.	Chat WA admin website	Memberikan konfirmasi pemesanan ke admin website via WA	Admin akan merespon pembeli tersebut untuk mengecek terlebih dahulu pembelian yang dipilih, kemudian jika sudah sesuai/valid maka pesanan akan langsung diproses.	✓	-	100
-----	-----------------------	---	---	---	---	-----

*Tabel 8.1 Tabel pengujian Black Box*

Kesimpulan dari hasil pengujian menggunakan metode *blackbox* pada tabel 8.1 yaitu semua tombol berfungsi sesuai dengan target atau sesuai dengan yang telah dirancang sehingga tidak terjadi masalah atau kendala.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan yang dihasilkan dari pembuatan manajemen tugas proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibangun sistem informasi produk dalam bentuk website sebagai media penjualan bisnis voucher game dan pulsa secara online.
2. Website ini berfokus pada proses transaksi, yaitu bagian pemilihan, pemesanan, dan pembayaran.

#### **B. Saran**

Aplikasi yang telah dibangun ini masih ada beberapa bagian yang harus dikembangkan lagi. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan sistem dengan menambahkan fitur-fitur untuk melengkapi *website* sehingga menjadi lebih kompleks, sebagai berikut:

1. Adanya penggunaan dan pendaftaran akun pada website
2. Dibuatkannya fitur keranjang pemesanan
3. Dibuatkannya sistem saldo akun
4. Ditambahkannya metode pembayaran lainnya seperti alfamart/indomaret ataupun melalui bank.

