

**LAPORAN MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI
PERANCANGAN E-LEARNING SMAN 1 KASIHAN**



DISUSUN OLEH:

Wisnu Nur Arya Saputra (2000018052)

Muhammad Difido (2000018309)

Rizki Akbar (2000018368)

Ghazy Salman Hanif (2000018332)

Imelda Kirana Sukmawati (2000018356)

Stephanny Elsa Damara (2000018386)

Ranti Suistira Pertiwi (2000018403)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2022/2023

HALAMAN PERSETUJUAN MITRA/CLIENT

Laporan Manajemen Proyek Teknologi Informasi ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

NIM	Nama	Jabatan
2000018368	Rizki Akbar	Project Manager
2000018386	Stephanny Elsa Damara	Sekretaris & Tester
2000018356	Imelda Kirana Sukmawati	Bendahara
2000018332	Ghazy Salman Hanif	Front-End Developer
2000018309	Muhammad Difido	Back-End Developer
2000018403	Ranti Suistira Pertiwi	System Analyst
2000018052	Wisnu Nur Arya Saputra	UI/UX Designer

Yogyakarta

Realisasi Waktu Pelaksanaan : 6 bulan

08 Agustus 2023

Menyetujui,
Kepala SMAN 1 Kasihan


SUPRIYADI

HALAMAN PENGESAHAN

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

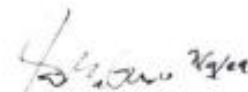
PERANCANGAN E-LEARNING SMAN 1 KASIHAN

Rizki Akbar.....2000018368, (Project Manager)
Stephanny Elsa Damara.....2000018386, (Sekretaris & Tester)
Imelda Kirana Sukmawati.....2000018356, (Bendahara)
Wisnu Nur Arya Saputra.....2000018052, (UI/UX Designer)
Muhammad Difido.....2000018309, (Back-End Developer)
Ghazy Salman Hanif.....2000018332, (Front-End Developer)
Ranti Suistira Pertiwi.....2000018403, (System Analyst)

PEMBIMBING : Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom
NIPM : 19850126 200909 011 0925468

 07/09

PENGUJI : Eko Ariwibowo, S.T., M.Kom
NIP. 197002062005011001

 07/09

Yogyakarta, 07 September 2023

Kaprodi Informatika

 07/09
Dr. Murinty S. Si., M.Kom

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

Rencana dan Realisasi Kegiatan Manajemen Proyek Teknologi Informasi

No	Nama Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				September			
1.	Perencanaan Project																
2.	Pembuatan Proposal pengajuan																
3.	Pembuatan rancangan Mou																
4.	Penyerahan Proposal pengajuan																
5.	Membuat Design UI																
6.	Wawancara 1																
7.	Revisi Design UI																
8.	Penyerahan Mou																
9.	Pembuatan sistem																
10.	Wawancara 2																
11.	Pembuatan Laporan																
12.	Testing dan Deploy																

Menyetujui,
Dosen Pembimbing MPTI

Arfiani Nur Khusna S.T., M.Kom.

Yogyakarta, 12 Agustus 2023

Ketua Kelompok MPTI



Rizki Akbar

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Personel yang terlibat	1
1.3 Proses Perealisasi Proyek	3
1.4 Deskripsi Perencanaan Proyek	4
1.4.1 Rancangan Biaya Sistem Informasi	14
1.4.2 Metodologi	8
BAB II	10
GAMBARAN INSTANSI/KLIEN	10
2.1 Gambaran Umum	10
2.2 Struktur Organisasi Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik lainnya .	11
2.3 Gambaran Sistem atau Proses Bisnis pada Mitra/Klien	12
BAB III	13
RENCANA MPTI	13
3.1 Rencana Pembagian Tugas	13
3.2 Perancangan Sistem	15
3.3 Kesepakatan Proyek	21
3.4 Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek	29

BAB IV	28
PELAKSANAAN MPTI	28
4.1 Progres Pembagian Tugas	28
4.2 Progres Jadwal Pelaksanaan	64
4.3 Keberlanjutan Proyek	65
BAB V	66
PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1 .1 Personal yang terlihat.....	1
Tabel 1.2 Rancangan Biaya	6
Tabel 1.3 Pemasukan Dana	6
Tabel 1.4 Pengeluaran Dana	7
Tabel 1.5 Rekapitulasi Dana	8
Tabel 3.1 Biaya Proyek.....	26
Tabel 4.1 Relasi Jadwal Ketua.....	29
Tabel 4.2 Pembentukan Kerja Jabatan.....	32
Tabel 4. 3 Realisasi Jadwal Sekretaris.....	33
Tabel 4.4 Realisasi Jadwal Bendahara.....	36
Tabel 4.5 Realisasi jadwal UI/UX Designer.....	39
Tabel 4.6 Realisasi Jadwal Back-End Developer.....	57
Tabel 4.7 Realisasi Jadwal Front-End Developer.....	59
Tabel 4.8 Realisasi Jadwal System Analyst.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, dan informasi menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Oleh karena itu, kita tidak hanya membutuhkan kecepatan dan ketepatan penyampaian informasi, tetapi juga kecanggihan teknologi untuk memecahkan masalah yang ada sehingga kita dapat mencapai hasil yang optimal dalam melakukan pekerjaan kita. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi komputer. Pendidikan membutuhkan media untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif, termasuk situs web e-learning. Website e-learning ini dimaksudkan sebagai lokasi informasi dan sumber belajar yang nantinya akan diakses melalui halaman web.

Website E-learning SMA 1 KASIHAN merupakan sistem informasi yang berbasis internet dan teknologi, sehingga akses dalam pembelajaran dan juga interaksi antara siswa dan guru di SMA 1 KASIHAN dapat dilakukan dengan mudah. Harapannya, karena kemudahan akses siswa di SMA 1 KASIHAN dalam pembelajaran online, maka siswa tidak akan kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi dengan guru secara efektif. Selain itu, website e-learning juga memungkinkan siswa untuk mengumpulkan tugas, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengikuti ujian secara online. Dengan adanya website e-learning ini, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif, efisien, dan terjangkau.

1.2 Personel yang terlibat

Susunan anggota tim Manajemen Proyek Teknologi Informasi dari “Perancangan E-learning SMAN 1 Kasihan” terdiri dari 7 anggota dengan masing-masing tugas yang terdapat seperti pada Tabel 1.1 :

Tabel 1.1 Personal yang terlihat

1	Nama	Rizki Akbar
	Jabatan Tugas Proyek	Ketua Tim/Project Manager
	NIM	2000018368

	No. HP	08981082929
2	Nama	Stephanny Elsa Damara
	Jabatan Tugas Proyek	Sekretaris & Tester
	NIM	2000018386
	No. HP	082278789313
3	Nama	Imelda Kirana Sukmawati
	Jabatan Tugas Proyek	Bendahara
	NIM	2000018356
	No. HP	082247550297
4	Nama	Ghazy Salman Hanif
	Jabatan Tugas Proyek	Front-end Developer
	NIM	2000018332
	No. HP	081586927876
5	Nama	Muhammad Difido
	Jabatan Tugas Proyek	Back-end Developer
	NIM	2000018309
	No. HP	085365268722
6	Nama	Ranti Suistira Pertiwi
	Jabatan Tugas Proyek	System Analyst
	NIM	2000018403
	No. HP	085270053666
7	Nama	Wisnu Nur Arya Saputra
	Jabatan Tugas Proyek	UI/UX Designer
	NIM	2000018052

No. HP	0895384040133
--------	---------------

1.3 Proses Perealisasian Proyek

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal dalam perealisasian proyek e-learning adalah menganalisis kebutuhan yang spesifik dari SMA Negeri 1 Kasihan yang akan menggunakan platform tersebut. Tim proyek harus berkomunikasi dengan pihak terkait di sekolah, seperti guru, kepala sekolah, dan siswa untuk memahami tujuan, kurikulum, dan fitur yang diharapkan.

2. Perencanaan

Setelah analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah membuat rencana proyek yang mencakup ruang lingkup, jadwal, sumber daya, dan anggaran. Perencanaan ini mencakup pemilihan teknologi, perangkat lunak, dan infrastruktur yang akan digunakan, serta pengorganisasian tim proyek.

3. Pengembangan Konten

Tahap ini melibatkan pembuatan konten e-learning yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan sekolah. Konten dapat berupa video pembelajaran, materi teks, tes online, dan aktivitas interaktif lainnya. Dalam proses ini, perlu melibatkan guru dan pakar bidang pendidikan untuk menghasilkan konten yang berkualitas.

4. Desain Grafis dan Antarmuka

E-learning SMA Negeri 1 Kasihan perlu memiliki antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Tim desain grafis akan bertanggung jawab untuk membuat tata letak yang menarik, pengaturan warna yang tepat, dan navigasi yang intuitif.

5. Pengembangan Sistem

Setelah desain grafis selesai, tim pengembang akan membangun sistem e-learning berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan. Hal ini melibatkan pemrograman, pengaturan server, dan integrasi dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS) jika diperlukan.

6. Uji Coba dan Evaluasi

Setelah pengembangan sistem selesai, e-learning perlu diuji coba secara menyeluruh untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi juga dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa untuk mendapatkan masukan dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

7. Peluncuran dan Implementasi

Setelah melalui tahap uji coba dan evaluasi, e-learning SMA Negeri 1 Kasihan siap untuk diluncurkan. Pada tahap ini, dilakukan pelatihan kepada guru dan siswa untuk mengenalkan mereka dengan fitur dan fungsionalitas platform. Pengawasan dan dukungan teknis juga diperlukan untuk memastikan implementasi yang sukses.

8. Pemeliharaan dan Peningkatan

Proses perealisasi e-learning SMA Negeri 1 Kasihan tidak berhenti setelah peluncuran. Diperlukan pemeliharaan rutin, pembaruan, dan peningkatan fitur untuk menjaga kualitas dan kegunaan platform. Masukan dari guru, siswa, dan pengguna lainnya harus diperhatikan untuk terus memperbaiki dan mengembangkan e-learning.

1.4 Deskripsi Perencanaan Proyek

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa dengan menyediakan akses mudah terhadap materi pembelajaran, tugas, dan ujian secara online. Selain itu, tujuan proyek ini juga adalah memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa dan guru melalui fitur-fitur seperti forum diskusi.

Dengan adanya website e-learning, diharapkan siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan individu mereka, serta memperoleh akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan yang beragam. Melalui pemantauan dan evaluasi yang baik, tujuan proyek ini juga adalah meningkatkan pemahaman siswa dan hasil pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, tujuan dari perancangan proyek ini adalah menciptakan lingkungan pembelajaran online yang efektif, interaktif, dan memberikan manfaat bagi pengguna.

Pengembangan sistem informasi e-learning sekolah memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh para pengguna, baik siswa maupun guru. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Dengan adanya website e-learning yang terintegrasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efisien. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran, tugas, dan ujian secara online, sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dan fleksibel.
2. Memudahkan akses materi dan konten pembelajaran: Website e-learning menyediakan akses mudah terhadap materi pembelajaran, konten interaktif, dan sumber belajar lainnya. Siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, sehingga memudahkan mereka dalam belajar mandiri dan memperluas wawasan.
3. Mengoptimalkan kolaborasi dan interaksi: Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan sesama siswa dalam lingkungan virtual. Hal ini memfasilitasi kolaborasi, tanya jawab, dan diskusi antar siswa yang dapat meningkatkan pemahaman dan kerja sama.
4. Memfasilitasi pengelolaan tugas dan penilaian: Website e-learning dapat memudahkan guru dalam memberikan dan mengumpulkan tugas secara online. Guru juga dapat memberikan penilaian dan umpan balik langsung kepada siswa, mempercepat proses penilaian.
5. Meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas: Dengan adanya website e-learning, siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Mereka dapat mengakses materi, tugas, dan ujian kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung dengan internet.
6. Memungkinkan pemantauan dan evaluasi yang lebih baik: Website e-learning dapat menyediakan data dan laporan yang berguna bagi guru dan manajemen sekolah. Informasi mengenai perkembangan siswa, partisipasi, dan hasil evaluasi dapat digunakan untuk melakukan pemantauan dan perbaikan proses pembelajaran.
7. Menyediakan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas: Melalui integrasi dengan sumber daya pendidikan online, website e-learning dapat memperluas akses siswa terhadap konten pendidikan yang lebih kaya dan beragam, seperti e-book, jurnal, video pembelajaran, dan lain sebagainya.
8. Secara keseluruhan, pengembangan website e-learning dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses terhadap materi pembelajaran, meningkatkan kolaborasi dan interaksi siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam belajar.

1.4.1 Rancangan Biaya Sistem Informasi

a. Rincian Dana

Tabel 1.2 Rincian Dana Merupakan hasil kesepakatan yang telah dibuat antara Tim dan Klien.

Tabel 1.2 Rancangan Biaya

No	Fitur	Harga
Dashboard User		
1.	Registrasi	Rp. 45.000
2.	Login	Rp. 45.000
3.	Masuk Kelas	Rp. 45.000
4.	Mengumpulkan Tugas	Rp. 50.000
Dashboard Admin		
1.	Dashboard Admin	Rp. 190.000
Hosting		
1.	Hosting	Rp. 405.000,00
2.	Domain + SSL	
3.	Service dan testing	
Total		Rp. 780.000,00

b. Pemasukan Dana

Tabel 1.3 Pemasukan Dana merupakan Riwayat transaksi yang dilakukan antar klien dan tim untuk membeli aplikasi.

Tabel 1.3 Pemasukan Dana

Harga Proyek			
No	Tanggal	Keterangan	Jumlah
1.	11 Agustus 2023	Pembayaran Website	Rp. 780.000,00
Total Harga Proyek			Rp. 780.000,00
Total Pemasukan			Rp. 780.000,00

c. Pengeluaran Dana

Tabel 1.4 Pengeluaran Dana merupakan Riwayat transaksi yang dilakukan oleh tim untuk mengaplikasikan dana dalam pembuatan “E-learning SMAN 1 Kasihan Berbasis Website”.

Tabel 1.4 Pengeluaran Dana

Biaya Kebutuhan			
No	Tanggal	Keterangan	Pengeluaran
1.	11 Agustus 2023	Biaya Print MoU dan 2 Materai	Rp. 25.000
2.	12 Agustus 2023	Biaya Daftar Seminar MPTI	Rp. 50.000
Total Biaya Kebutuhan			Rp. 75.000
Biaya Hosting			
No	Tanggal	Keterangan	Jumlah
1.	12 Agustus 2023	Hosting	Rp. 405.000
		Domain + SSL	
		Service dan testing	
Total Biaya Hosting			Rp. 405.000
Total Pengeluaran			Rp. 480.000
Total Pemasukan			Rp. 780.000
Total Laba Bersih			Rp. 300.000

JASA					
No	Tanggal	Kebutuhan	Jumlah Jam	Gaji/Jam	Pengeluaran
1.	10/08/2023	Honor Ketua	43	1000	Rp. 43.000
2.	10/08/2023	Honor Sekretaris &	39	1000	Rp. 39.000

		Tester			
3.	10/08/2023	Honor Bendahara	26	1000	Rp. 26.000
4.	10/08/2023	Honor System Analyst	24	1500	Rp. 36.000
5.	10/08/2023	Honor UI/UX Designer	42	1500	Rp. 63.000
6.	10/08/2023	Honor Front-end Developer	23,5	2000	Rp. 47.000
7.	10/08/2023	Honor Back-end Developer	23	2000	Rp. 46.000
Total Jasa					Rp. 300.000
Total Pengeluaran					Rp. 780.000

d. Rekapitulasi Dana

Tabel 1.5 Rekapitulasi Dana merupakan hasil keseluruhan dari pemasukan dan pengeluaran. Rekapitulasi ini dibuat agar tidak ada selisih dana antara pemasukan dan pengeluaran.

Tabel 1.5 Rekapitulasi Dana

Keterangan	Jumlah
Total Pemasukkan	Rp. 780.000
Total Pengeluaran	Rp. 780.000
Sisa Dana	Rp.0

1.4.2 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam merealisasikan proyek Website E-learning Sekolah SMA 1 KASIHAN akan ditempuh Langkah-langkah sebagai berikut :

a. Studi Kelayakan

Mempelajari proses-proses dan identifikasi data-data yang dibutuhkan dalam perancangan website e-learning sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan kemudahan dalam hal ini untuk meningkatkan pelayanan efisiensi dan keputusan.

b. Desain Fungsi

Melakukan desain sistem, mulai dari Flowchart, Use Case Diagram, desain tabel, relasi tabel dan sebagainya sehingga membentuk sistem lengkap sesuai dengan fungsi-fungsi bisnis yang dikehendaki.

c. Pemrograman

Melakukan coding untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat. Lama pengerjaan, kerumitan dan jumlah baris coding menjadi penentu besar-kecilnya harga Aplikasi yang dibuat.

d. Pengujian

Black Box adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsionalitas aplikasi website tanpa mengintip ke dalam struktur atau cara kerja internalnya. Grey Box adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsionalitas aplikasi website berdasarkan kinerja dari database.

e. Pelatihan

Pelatihan dilakukan untuk melatih pengguna atau admin yang akan mengoperasikan program aplikasi yang telah dibuat. Proses ini dilakukan sebelum program aplikasi diserahkan. Pihak pengembang juga berkewajiban memberikan informasi yang benar dan terbuka sehingga tidak menyulitkan para pengguna di kemudian hari

f. Pemeliharaan

Setelah program aplikasi diserahkan proyek masih berlanjut hingga tenggang waktu yang cukup untuk memastikan bahwa program aplikasi yang telah diserahkan dapat beroperasi dengan baik dan tidak ada kendala yang berarti.

g. Dokumentasi

Dalam sebuah proyek bisa terdiri dari beberapa dokumen. Dokumen dibuat untuk melihat kemajuan proyek yang sedang dikembangkan, sebagai referensi untuk *bug* bila terjadi kendala, sebagai pedoman operasional dan sebagainya.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI/KLIEN

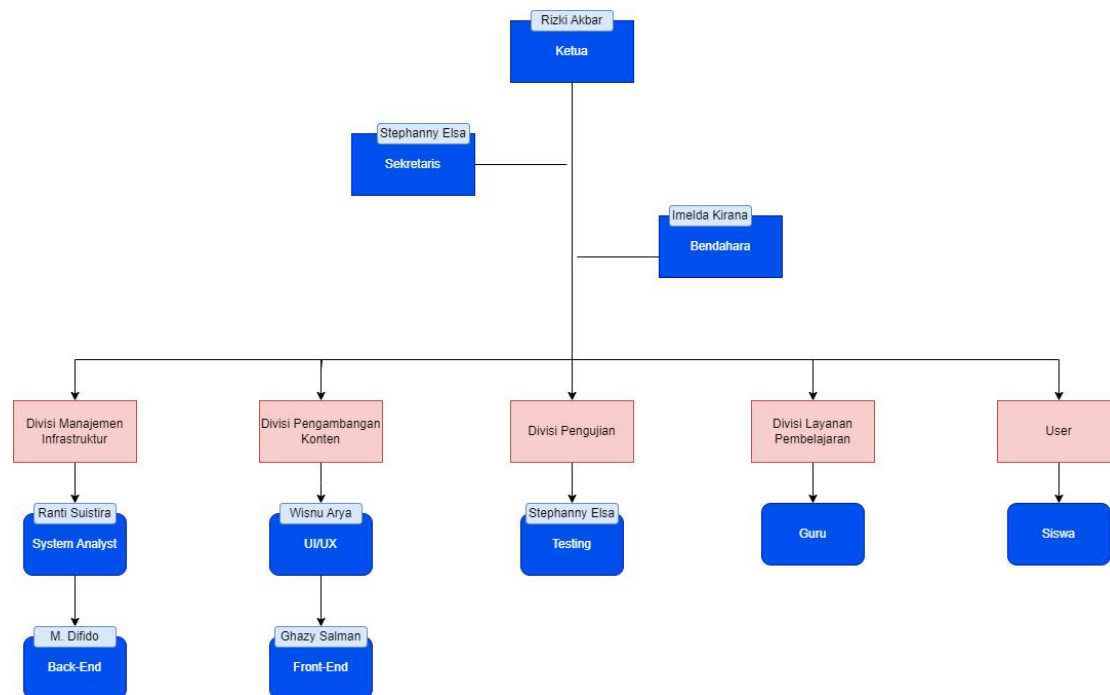
2.1 Gambaran Umum

SMAN 1 KASIHAN atau biasa disebut SMAN TIRTONIRMOLO adalah sekolah yang berada dikawasan Kabupaten Bantul Utara, daerah perbatasan Kota, tepatnya ada di Jalan Bugisan Selatan Yogyakarta. Sebuah sekolah yang mempunyai profil yang menarik dan lain dari sekolah yang lain.

Berdasarkan SK Menteri P dan K No.0292/ 0/ 78 tertanggal 2 September 1978 berlaku surat terhitung mulai tanggal 1 april 1978, berdirilah SMA Negeri Tirtonirmolo. Waktu pertama kali sekolah ini berdiri, kelasnya menumpang di SMA N 1 Yogyakarta (Teladan) dengan kepala sekolah Drs. Soemardji (Kepala Sekolah SMA N 1 Yogyakarta). Pada awal berlangsungnya KBM, SMA N Tortonirmolo menerima 80 Siswa dan dibagi dalam dua kelas.

Pada 11 Maret 1979 resmi pindah dan menempati gedung baru yang berada di Jalan Bugisan Selatan. Dan terhitung mulai 1 April 1979, diangkatlah kepala sekolah definitive. Pemangku jabatan tersebut adalah R. Soetopo Darmosasmito.

2.2 Struktur Organisasi Sumber Daya Manusia



Tugas dari struktur organisasi sumber daya manusia yaitu:

1) Ketua

Tugas seorang ketua atau project manager yaitu berperan untuk memimpin, merencanakan, melaksanakan, mengawasi, mengevaluasi pelaksanaan pembuatan system e-learning.

2) Sekretaris

Tugas seorang sekretaris yaitu berperan menyusun surat perjanjian yang disetujui pihak klien, menyusun laporan, membantu pembuatan anggaran dan pengerjaan system e-learning.

3) Bendahara

Tugas seorang bendahara yaitu berperan merancang anggaran dana pembuatan system, membuat MoU serta membuat laporan pemasukan dan pengeluaran selama pembuatan system berlangsung.

4) Divisi manajemen imprastruktur : menstabilkan dukungan IT untuk e-learning, mengelola serta mengembangkan system e-learning. Pada divisi manajemen imprastruktur terdiri dari system anlyst dan back-end developer yang bertugas :

- ### 2.3 Gambaran Sistem atau Proses Bisnis pada Client

[illegible]

BAB III

RENCANA MPTI

3.1 Rencana Pembagian Tugas

TIM proyek yang terlibat dalam pembuatan sistem informasi Web E-learning pada SMA

1 KASIHAN :

a. *Project Manager*

Nama/NIM : Rizki Akbar/2000018368

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Membentuk Tim
- Membentuk penentu Job Description di dalam tim
- Mengkoordinasi dan memimpin pertemuan rapat
- Mengkoordinasi dan mengatur waktu bimbingan
- Merencanakan, melaksanakan, mengawasi, dan mengevaluasi pelaksanaan proyek
- Memimpin dalam pembuatan dan menandatangani surat perjanjian kerja sama
- Melakukan pengujian

b. *Sekretaris & Tester*

Nama/NIM : Stephanny Elsa Damara/2000018386

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Menyusun surat perjanjian yang telah disetujui telah disetujui dan pihak klien
- Notulensi rapat tim
- Menyusun laporan MPTI
- Menyiapkan Log Book
- Ikut serta dalam pencarian proyek
- Membantu pembuatan anggaran dana pengerjaan proyek
- Melakukan testing terhadap fungsionalitas sistem

c. Bendahara

Nama/NIM : Imelda Kirana Sukmawati/2000018356

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Merancang anggaran dana proyek di dalam proposal
- Membuat laporan pemasukan dan pengeluaran selama proyek berlangsung
- Komunikasi dengan mitra
- Mengelola keuangan dalam pembuatan proyek
- Dokumentasi keuangan
- Membuat pembuatan MoU

d. System Analyst

Nama/NIM : Ranti Suistira Pertiwi/2000018403

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Menganalisis perilaku organisasi beserta fungsinya
- Menganalisis pilihan-pilihan sistem operasi
- Membuat ide atau konsep untuk ditambahkan pada produk aplikasi
- Mengumpulkan dan menganalisis semua dokumen, file, formulir yang digunakan pada sistem yang telah berjalan
- Menyusun laporan dari sistem yang telah berjalan dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan pada sistem tersebut dan melaporkan semua kekurangan tersebut kepada pemakai sistem
- Merancang perbaikan pada sistem tersebut dan menyusun sistem baru

e. UI/UX Designer

Nama/NIM : Wisnu Nur Arya Saputra/2000018052

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Melakukan riset dan evaluasi pada tampilan desain website
- Menentukan struktur serta desain halaman sistem
- Membangun tampilan web yang menarik

f. Front-end Developer & Tester

Nama/NIM : Ghazy Salman Hanif/2000018332

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Menerjemahkan desain visual menjadi kode HTML, CSS, dan JavaScript yang dapat dijalankan di browser.
- Memastikan kecepatan, keamanan, dan performa yang baik dari tampilan dan interaksi pengguna pada website atau aplikasi.
- Berkolaborasi dengan tim desain dan pengembangan untuk memastikan konsistensi dan kualitas visual yang baik pada website atau aplikasi.
- Memastikan website atau aplikasi dapat di akses dengan baik di berbagai perangkat dan browser.

g. *Back-end Developer & Tester*

Nama/NIM : Muhammad Difido/2000018309

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas:

- Membangun dan memelihara database dan server-side aplikasi yang dapat menangani permintaan dari pengguna.
- Membuat API (Application Programming Interface) yang memungkinkan komunikasi antara front-end dan back-end.
- Memastikan keamanan, kecepatan, dan skalabilitas yang baik dari website atau aplikasi.
- Mengoptimalkan database dan server-side aplikasi untuk meningkatkan performa dan efisiensi.

3.2 Perancangan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Proses analisis dilakukan dengan cara wawancara kepada client sehingga dapat diidentifikasi kebutuhan sistem yang akan dirancang dengan menggabungkan informasi yang saling berhubungan dan dapat menjadi acuan serta data dalam pembuatan suatu sistem e-learning SMAN 1 Kasihan.

Dalam perancangan sistem ini keterlibatan dengan calon pengguna yaitu para siswa SMAN 1 Kasihan dan admin (para guru) sangat diperlukan pada

penggunaan sistem ini agar mudah dimengerti dan dipahami. Dari hasil identifikasi kebutuhan perancangan sistem berbasis web.

Maka kebutuhan proses berbasis laman web berdasarkan identifikasi sistem tersebut adalah:

- 1) System dapat menampilkan menu mata pelajaran
- 2) System dapat menampilkan menu kelas
- 3) System dapat menampilkan daftar tugas
- 4) System dapat memverifikasi tugas yang diupload
- 5) System dapat menampilkan keterangan tugas yang diupload
- 6) System dapat menyimpan data siswa berupa username dan password

b. Entitas Relationship Diagram

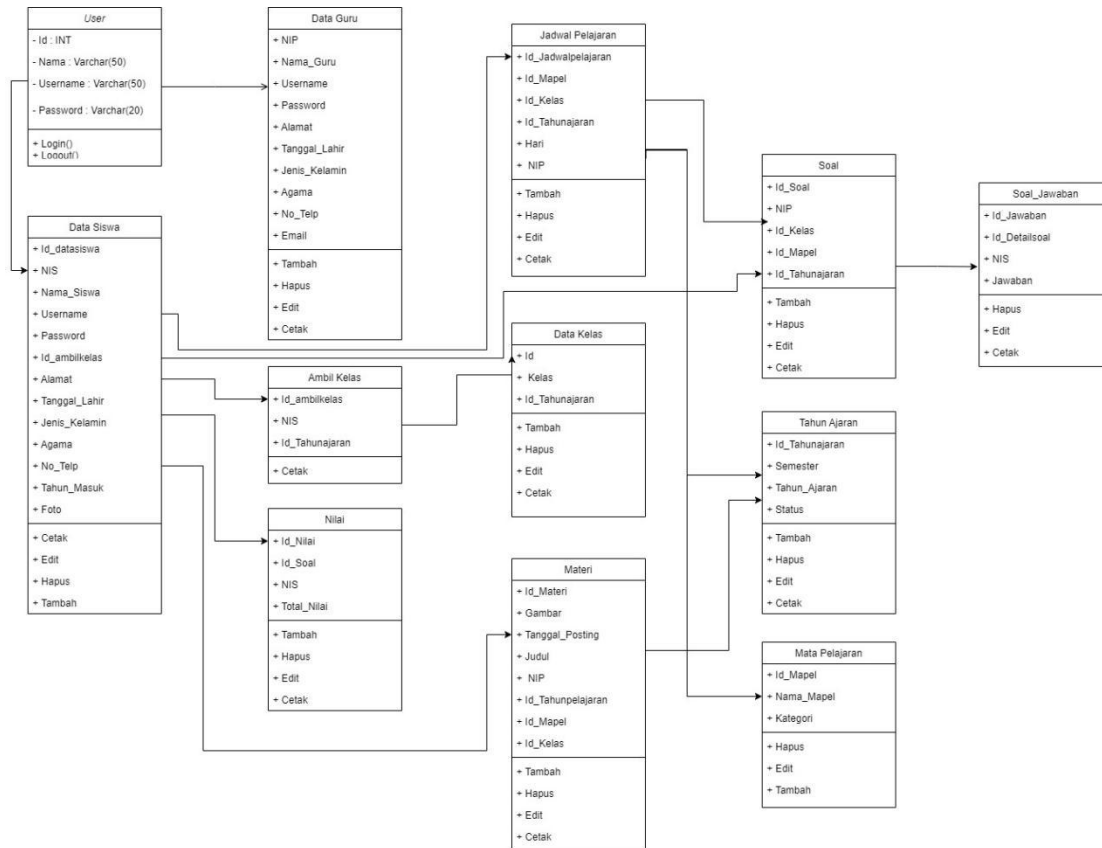
Entitas-Relationship Diagram (ERD) adalah representasi visual yang digunakan untuk memodelkan struktur sebuah database. ERD memperlihatkan entitas (objek atau konsep) dalam sistem dan hubungan di antara entitas tersebut. Diagram ini membantu mendesain dan memahami skema database dengan cara yang jelas dan intuitif.

Pada ERD, terdapat tiga komponen utama:

- Entitas
Mewakili objek nyata atau konsep dengan atribut yang mendeskripsikan propertinya. Dalam konteks database, entitas ini merepresentasikan tabel.
- Atribut
Merupakan karakteristik atau properti dari sebuah entitas. Atribut ini sesuai dengan kolom dalam sebuah tabel.
- Hubungan
Menggambarkan asosiasi antara dua atau lebih entitas. Hubungan ini menunjukkan bagaimana entitas-entitas tersebut saling terhubung.

ERD menggunakan simbol-simbol seperti persegi panjang untuk entitas, diamond untuk hubungan, dan garis untuk menghubungkan entitas dengan hubungannya. Dengan ERD, pengembang atau perancang basis data dapat dengan mudah memahami struktur database, melihat hubungan antar entitas, dan

memastikan bahwa desain basis data sesuai dengan kebutuhan sistem yang diinginkan.



c. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah jenis diagram interaksi dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan interaksi antara objek dalam urutan waktu. Diagram ini menggambarkan bagaimana objek-objek berkomunikasi satu sama lain dan berinteraksi dalam rangkaian langkah atau urutan yang terurut dengan jelas.

Pada diagram urutan, elemen-elemen utama yang ditampilkan adalah:

1) Objek

Mewakili entitas atau komponen dalam sistem yang terlibat dalam interaksi.

Objek-objek ini ditempatkan di sepanjang garis vertikal pada diagram.

2) Pesan

Menunjukkan panggilan metode atau komunikasi antara objek-objek. Pesan-pesan ini ditarik sebagai panah horizontal antara objek-objek.

3) Urutan

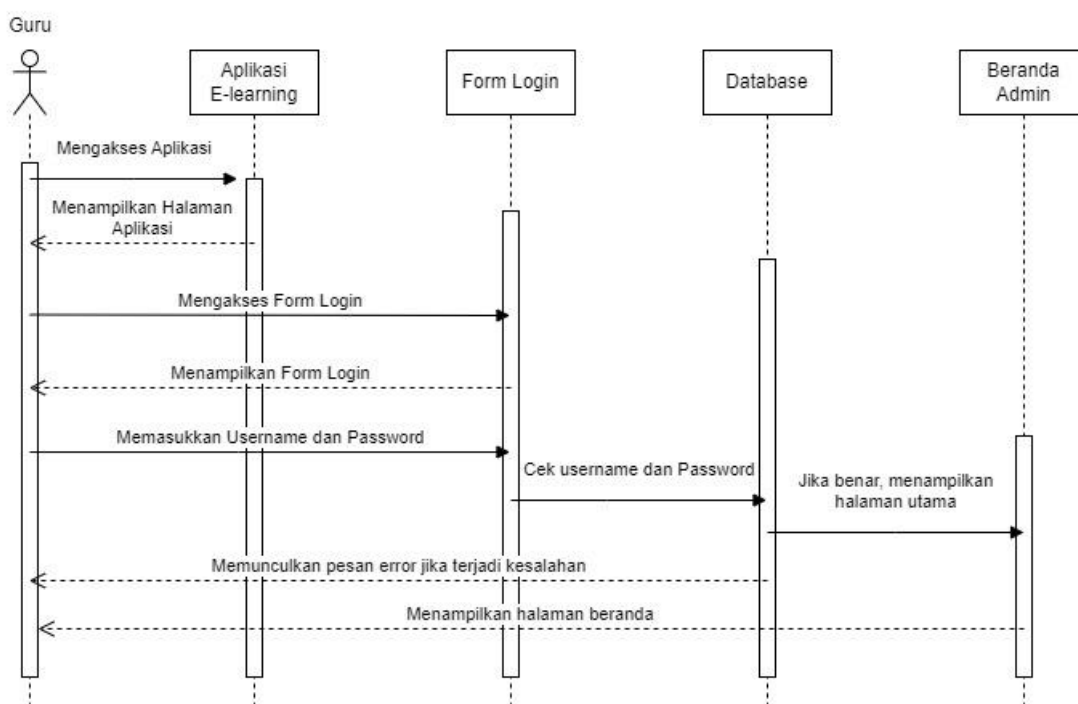
Menggambarkan urutan waktu eksekusi pesan-pesan, dari atas ke bawah diagram. Urutan ini menunjukkan kapan pesan dikirim dan diterima oleh objek-objek.

Sequence diagram membantu dalam memvisualisasikan aliran logika dalam proses atau kasus penggunaan tertentu. Hal ini memudahkan pengembang untuk memahami bagaimana objek-objek berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

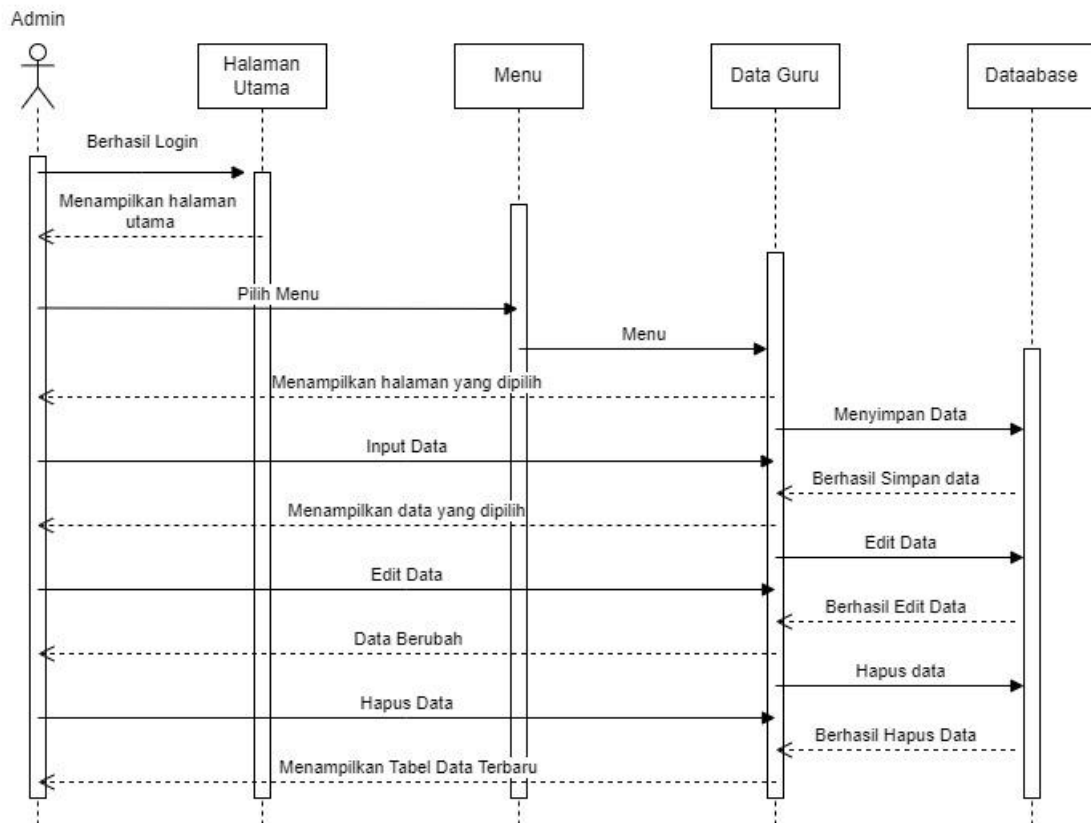
Dengan menggunakan sequence diagram, tim pengembang dapat dengan mudah mengidentifikasi potensi masalah atau kesalahan dalam desain dan implementasi, serta memahami bagaimana sistem berperilaku dari perspektif urutan waktu.

Sequence diagram sering digunakan dalam analisis dan desain perangkat lunak, serta dalam komunikasi dengan tim pengembang dan pemangku kepentingan lainnya untuk menjelaskan interaksi sistem secara intuitif.

Sequence Diagram Login Guru



Sequence Diagram Data Guru



d. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah jenis diagram perilaku dalam pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor-aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini membantu dalam memodelkan fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna.

Pada use case diagram, terdapat tiga komponen utama:

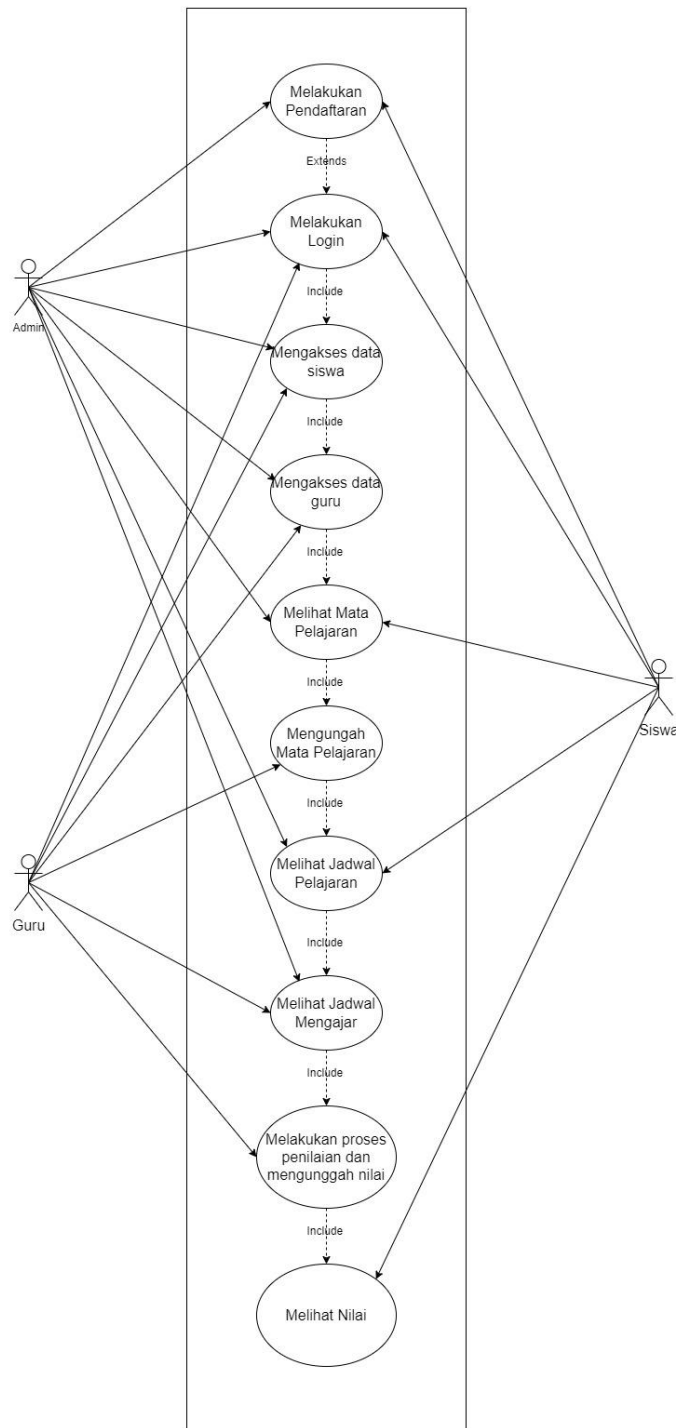
- 1) Use Case: Merupakan deskripsi dari tindakan-tindakan atau aktivitas yang dilakukan oleh aktor dalam berinteraksi dengan sistem. Use case menggambarkan apa yang dapat dilakukan oleh pengguna atau sistem eksternal dalam sistem.
- 2) Aktor: Mewakili entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa pengguna manusia atau sistem lain yang terhubung dengan sistem yang sedang dikembangkan.

- 3) Hubungan: Hubungan antara aktor dengan use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan atau terlibat dalam use case tertentu.

Use case diagram membantu pengembang dan pemangku kepentingan untuk memahami fungsionalitas utama sistem secara visual. Diagram ini membantu menjelaskan interaksi antara pengguna dengan sistem dan mengidentifikasi fungsi-fungsi kunci yang harus disediakan oleh sistem.

Dengan use case diagram, tim pengembang dapat mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem, mengklarifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan, dan memastikan sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Use case diagram biasanya digunakan pada tahap analisis dan perancangan perangkat lunak untuk membantu dalam menyusun spesifikasi kebutuhan dan merencanakan rancangan sistem yang akan dibangun. Diagram ini juga berguna dalam komunikasi dengan klien atau pengguna akhir untuk memastikan pemahaman yang jelas tentang kebutuhan dan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem yang akan dikembangkan.



3.3 Kesepakatan Proyek

Dalam pelaksanaan proyek ini, tim kami telah sepakat dengan pihak client untuk membangun sebuah sistem informasi e-learning SMAN 1 Kasihan sesuai dengan kebutuhan client. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini:

1. Waktu pengerjaan

Waktu pengerjaan dalam pembuatan proyek “Sistem Informasi E-Learning SMAN 1 Kasihan” ini yaitu kurang lebih selama 6 bulan.

2. Fitur Proyek

	Home	Profile	Logout
Fisika Pertemuan 1 : XXXXXXXXXXXXXXXXX Content 1 Content 1 Content 3 Pertemuan 2 : XXXXXXXXXXXXXXXXX Content 1 Content 2			



[Home](#)
[Profile](#)
[Logout](#)

Pertemuan 1 : XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



[Home](#)
[Profile](#)
[Logout](#)

MIPA

Fisika

Tugas pertemuan 1

Kimia

Tugas pertemuan 1



HomeProfileLogout

Jadwal Pelajaran

Fisika

Tugas pertemuan 1

Kimia

Tugas pertemuan 1



HomeProfileLogout

Jadwal Mata Pelajaran

MIPA

IPS

Bahasa

Seni



[Home](#)[Masuk](#)[Registrasi](#)

Registrasi

Masukan NIM

Sandi harus 8 karakter

Masukan Password

Alamat Email

Nama Lengkap

No telepon atau wa

Register

Do you have account ? [Login](#)



Don't have Account

[Register Now](#)



[Home](#)
[Masuk](#)
[Registrasi](#)

LOGIN

3. Biaya Proyek

Tabel 3.1 Biaya Proyek adalah dana masuk yang diperoleh team adalah hasil dari kesepakatan MoU oleh SMA NEGERI 1 KASIHAN. Dana tersebut yaitu sebesar Rp. 780.000,00 yang dibeli oleh SMA NEGERI 1 KASIHAN.

Tabel 3.1 Biaya Proyek

No	Fitur	Harga
	Dashboard User	

1.	Registrasi	Rp. 45.000
2.	Login	Rp. 45.000
3.	Masuk Kelas	Rp. 45.000
4.	Mengumpulkan Tugas	Rp. 50.000
Dashboard Admin		

No	Nama Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				September			
1.	Perencanaan Project																
2	Pembuatan Proposal pengajuan																
4	Pembuatan rancangan Mou																

1.	Dashboard Admin	Rp. 190.000
Hosting		
1.	Hosting	Rp. 405.000,00
2.	Domain + SSL	
3.	Service dan testing	
Total		Rp. 780.000,00

4. Kesepakatan Konsultan Proyek

Setelah penandatanganan MoU terdapat beberapa tambahan kesepakatan diantara client dan tim yaitu apabila harga hosting mengalami perubahan maka jumlah harga akhir dari proyek tersebut juga akan mengalami perubahan. Tim akan presentasi apabila proyek sudah 50% berjalan dan dari pihak mitra dapat mendapatkan kesempatan revisi pertama dan pada saat proyek sudah selesai 100% tim akan presentasi dan dari pihak mitra dapat melakukan revisi kedua sebanyak 2 kali revisi.

4	Penyerahan Proposal pengajuan																
5	Membuat Design UI																
6	Wawancara 1																
7	Revisi Design UI																
8	Penyerahan Mou																
9	Pembuatan sistem																
10	Wawancara 2																
11	Pembuatan Laporan																
12	Testing dan Deploy																

3.4 Rencana Proyek Terlaksana

BAB IV

PELAKSANAAN MPTI

4.1 Realisasi Pembagian Tugas

Progres pembagian tugas selama pembuatan “Sistem Informasi E-Learning SMAN 1 Kasihan” dapat dilihat di bawah ini:

1. Rizki Akbar (Project Manager)

Software yang digunakan :

- a) Microsoft Word
- b) Microsoft Excel
- c) Github

Realisasi jadwal Project Manager

Tabel 4.1 Relasi Jadwal Ketua

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)
		Hari/TGL	Durasi (Jam)		
1.	Membahas rancangan Proyek dan menyusun laporan Proposal	Kamis / 23-03-2023	2jam	- Ide dari Proyek - Laporan Proposal Pengajuan	
2.	Mencari Client dan juga data-data yang di butuhkan	Senin / 26-03-2023	3 jam	- Mendapat kebutuhan sistem informasi perpustakaan seperti peminjaman, pengembalian, pengelolaan data buku dan admin.	
3.	Meriview Use Case dan Wireframe, Desain UI yang telah di buat oleh analyst data dan desainer	Sabtu/ 02-04-2023	2 jam 30 me nit	- Menyesuaikan Use case, Wire Frame, dan Desain UI, sesuai dengan kebutuhan data dari proses wawancara.	

4.	Melakukan Wawancara dan presentasi kepada Client serta memberikan proposal pengajuan proyek	Senin / 03-04-2023	1 jam	- Menjabarkan cara kerja dari website - Menjabarkan setiap fungsional gerak button dan icon-icon lainnya, dengan menampilkan wireframe Desain Prototipe	- Tidak bertemu langsung dengan kepala sekolah, sehingga mitra belum sempat melakukan tanda tangan secara resmi.
5.	Melakukan penadantanganan MoU dan juga Propsal Pengajuan, langsung dengan kepala sekolah	Kamis/ 06-04-2023	3 jam	- Menjabarkan dana yang dibutuhkan dan juga meresmikan keberlangsungan proyek	- Client tidak setuju dengan Mou - Client tidak dapat di hubungi kembali setelahnya
6.	Membahas rancangan Proyek dan menyusun laporan Proposal untuk SMAN 1 KASIHAN	Jumat / 23-06-2023	1 jam 30 menit	- Ide dari Proyek E-learning - Membuat Laporan Proposal Pengajuan	
7.	Mencari Client dan juga data-data yang di butuhkan	Senin / 26-06-2023 sampa Senin 03-07-2023	2 jam per harinya	- Mendapat kebutuhan sistem informasi perpustakaan seperti peminjaman, pengembalian, pengelolaan data buku dan admin.	
8.	Meriview Use Case dan Wireframe, Desain UI yang telah di buat oleh	Rabu/ 12-07-2023	2 jam 30 menit	- Menyesuaikan Use case, Wire Frame, dan Desain UI, sesuai	

	analyst data dan desainer			dengan kebutuhan data dari proses wawancara.	
9.	Meriview Proposal Pengajuan Proyek dan juga MoU	Sabtu/ 15-07-2023	2jam 30 menit	- Mengecek apakah format dari proposal pengajuan proyek dan juga Mou sudah sesuai dengan standar sekolah	
10.	Melakukan Wawancara dan presentasi kepada Client serta memberikan proposal pengajuan proyek	Senin/ 17-07-2023	1 jam	- Menjabarkan cara kerja dari website - Menjabarkan setiap fungsional gerak button dan icon-icon lainnya, dengan menampilkan wireframe Desain Prototipe	Kurangnya surat pengantar sehingga proposal dan juga Mou tidak dapat di proses
11	Pengajuan Surat Pengantar secara online dan penyerahan tanda tangan proposal secara online	Selasa/ 18-07-2023 sampai Jumat/ 21-07-2023	3 jam	- Menjabarkan cara kerja dari website - Menjabarkan setiap fungsional gerak button dan icon-icon lainnya, dengan menampilkan wireframe Desain Prototipe	Terdapat himbauan dari tim IT SMAN 1 KASIHAN untuk mengganti Design yang telah di buat
12	Melakukan riview desain bersama dengan tim Ui agar menyesuaikan tema dari sekolah	Sabtu/22-07-2023 sampai Kamis/ 27-07-2023	2 jam perharinya	- Menyesuaikan Desain UI, sesuai dengan kebutuhan data dan koreksi-koreksi dari Client.	
13	Melakukan pengecekan format Laporan MPTI	Jumat/ 28-07-2023 dan	1 jam perharinya	- Mengecek apakah format dari Laporan	

	bersama dengan Sekretaris dan juga Dosen Pembimbing	Senin/ 31-07-2023		MPTI sudah sesuai dengan standar	
--	---	-------------------	--	----------------------------------	--

A. Penentuan Nama Kelompok dan Jobdesk

Memimpin penentuan jobdesk masing-masing anggota penentuan tim dengan anggota lengkap pada tanggal, agenda utama pada pertemuan perdana yaitu, berdiskusi untuk menentukan jobdesk masing-masing anggota dengan berdasarkan kemampuan dan persetujuan dari masing-masing anggota.

Berikut adalah hasil rapat pertama sehingga menjadi acuan dalam alur project selanjutnya:

Agenda diskusi : Pembentukan Tim dan Rencana
Tanggal : 15 Maret 2023
Berbasis : Offline (KOAT Cafe)
Pemimpin Diskusi : Rizki Akbar

B. Pembentukan Kerja Jabatan

Pembentukan deskripsi kerja merupakan hasil keputusan dari pertemuan yang sudah dilakukan untuk pemberian nama kelompok dan pembagian anggota tim

Nama Tim Proyek : Trojan

Tabel 4.2 Pembentukan Kerja Jabatan

Nama	NIM	Jabatan
Rizki Akbar	2000018368	Project Manager
Stephanny Elsa Damara	2000018386	Sekretaris
Imelda Kirana Sukmawati	2000018356	Bendahara
Wisnu Nur Arya Saputra	2000018052	UI/UX Designer
Muhammad Difido	2000018309	Back-End Developer
Ghazy Salman Hanif	2000018332	Front-End Developer
Ranti Suistira Pertiwi	2000018403	System Analyst

2. Stephanny Elsa Damara (Sekretaris & Tester)

Software yang digunakan :

- a) Microsoft Word
- b) Microsoft Excel

Realisasi Jadwal Sekretaris & Tester

Tabel 4.3 detail realisasi jadwal sekretaris dari logbook kegiatan yang sudah dilakukan.

Tabel 4. 3 Realisasi Jadwal Sekretaris

No	Tanggal	Kegiatan/Deskripsi Kerja	Hasil	Jam Kerja
1.	15/03/2023	Membuat notulensi awal	Mencatat hasil pembagian tim dan jobdesk masing-masing anggota	1 jam
2.	17/03/2023	Membuat proposal pengajuan	Proposal pengajuan proyek	2 jam
3.	23/03/2023	- Membahas dan membuat rancangan proyek - Rapat dengan dosen pembimbing - Pembuatan notulensi rapat pertemuan kedua	- Rancangan proyek - Notulensi rapat pertama yang berisi saran dari dosen pembimbing dan poin-poin yang dibahas selama rapat berlangsung	2 jam
4.	27/03/2023	Mencari client dan data-data yang dibutuhkan	Mendapatkan rencana kebutuhan sistem informasi E-Learning	3 jam
5.	28/03/2023	- Menyerahkan proposal	- Laporan Logbook	1 jam

		pengajuan proyek - Menulis dan mengisi Logbook kelompok pada pertemuan pertama dengan client - Rapat dengan dosen pembimbing - Pembuatan notulensi rapat pertemuan kedua	kelompok pertemuan pertama - Tanda tangan dosen pembimbing - Notulensi rapat kedua	
6.	03/04/2023	- Melakukan wawancara serta presentasi kepada client - Mengisi Logbook kelompok pada pertemuan kedua dengan client - Rapat dengan dosen pembimbing - Pembuatan notulensi rapat pertemuan kedua	- Rancangan sistem informasi e-learning yang akan diimplementasikan - Laporan Logbook Kelompok pertemuan kedua - Tanda tangan dosen pembimbing - Notulensi rapat ketiga	2 jam
7.	12/05/2023	Merevisi proposal pengajuan proyek	Proposal pengajuan proyek	1 jam
8.	03/06/2023	Mengajukan proposal pengajuan dan mengatur jadwal pertemuan selanjutnya dengan client	Jadwal pertemuan dengan client	1 jam
9.	17/07/2023	-Melakukan presentasi kepada client -Mengisi Logbook kelompok	-Revisi rancangan sistem yang akan diimplementasi -Laporan logbook	1 jam

			kelompok	
10.	18/07/2023	Pengajuan surat pengantar dan penandatanganan proposal oleh pihak client	Penandatanganan proposal	1 jam
11.	19/07/2023 – 27/07/2023	Membuat Laporan Akhir MPTI	Laporan Akhir MPTI	1 jam/hari
12.	28/07/2023 – 31/07/2023	Melakukan pengecekan Laporan Akhir MPTI Bersama Project Manajer dan Dosen Pembimbing	Revisi Laporan Akhir MPTI	1 jam/hari
13.	01/08/2023 – 11/08/2023	Merevisi Laporan Akhir MPTI	Laporan Akhir MPTI yang telah direvisi	1 jam/hari
14.	12/08/2023	-Mengirimkan Laporan Akhir MPTI kepada dosen pembimbing untuk dilakukan pengecekan -Meminta tanda tangan pengesahan Laporan Akhir MPTI kepada pihak terkait	Acc Laporan Akhir MPTI	1 jam
15.	12/08/2023	Melakukan testing terhadap fungsionalitas sistem yang telah dibuat	Hasil Blackbox Testing	1 jam

3. Imelda Kirana Sukmawati (Bendahara)

Software yang digunakan :

- a) Microsoft Word

b) Microsoft Excel

Realisasi Jadwal Bendahara

Tabel 4.4 detail realisasi jadwal bendahara dari logbook kegiatan yang sudah dilakukan.

Tabel 4.4 Realisasi Jadwal Bendahara

NO	Tanggal	Kegiatan/Deskripsi Kerja	Hasil	Jam Kerja
1.	15/03/2023	Rapat melalui Google Meet untuk pembentukan anggota tim	Pembentukan anggota tim dan pertemuan pertama anggota MPTI serta diskusi mencari dosen pembimbing & client	1 Jam
2.	17/03/2023	Mencari informasi mengenai biaya hosting dan domain di internet	Berhasil mendapatkan 2 informasi perusahaan mengenai web hosting yang akan digunakan yaitu Niagahoster dan Rumahweb	2 Jam
3.	23/03/2023	Rapat Pembahasan tenggat MoU	Membuat MoU dengan tenggat waktu 5 hari	2 Jam
4.	27/03/2023	Membuat MoU berdasarkan referensi	MoU berhasil terselesaikan	3 Jam

		yang terdapat di internet		
5.	28/03/2023	Pertemuan secara online via Google Meet dalam membahas progres pengerjaan MoU	Anggota tim mendiskusikan dan menyepakati isi dari MoU	1 Jam
6.	03/04/2023	Merevisi isi dari MoU berdasarkan hasil kesepakatan rapat online anggota tim	MoU hasil revisi telah terselesaikan	2 Jam
7.	12/05/2023	Merancang anggaran biaya dalam proyek	Rancangan anggaran biaya proyek berhasil dibentuk	2 Jam
8.	03/06/2023	Mendiskusikan kepada tim mengenai harga Fitur dan gaji setiap anggota tim	Kesepakatan menentukan harga fitur dan gaji setiap anggota tim	1 Jam
9.	17/07/2023	Merevisi gaji setiap anggota tim kemudian didiskusikan kepada tim	Kesepakatan menentukan gaji setiap anggota tim	1 Jam
10.	18/07/2023	Menentukan web	Kesepakatan	1 Jam

		hosting dan domain yang akan digunakan	menggunakan web hosting dari Niagahoster	
11.	20/07/2023	Mencatat anggaran biaya proyek yang telah disepakati di lembar MOU	Anggaran biaya proyek dicatat di lembar MOU	1 Jam
12.	26/07/2023	Rekap dana pengeluaran dan pembayaran dari client	Melakukan pembaruan rekapitulasi dana terkait pembayaran dari client	1 Jam
13.	28/07/2023	Konsultasi ke ketua terkait biaya pengeluaran	Rekapan laporan keuangan telah sesuai dengan biaya yang dikeluarkan untuk keperluan proyek	2 Jam
14.	29/07/2023	Menghitung kembali rekap biaya anggaran proyek	Merekap laporan sementara terkait biaya anggran proyek	1 Jam
15.	11/08/2023	Bertemu dengan client untuk penandatanganan	Penandatanganan MOU dengan client	1 jam

		MOU		
16.	11/08/2023	Menghitung total jam kerja tiap jobdesk untuk melakukan penggajian berdasarkan jobdesk masing-masing	Tiap jobdesk memperoleh gaji berdasarkan jam kerjanya.	2 Jam
17.	12/08/2023	Melakukan penghitungan kembali terkait rekap dana yang diperoleh dari pemasukan dana, pengeluaran dana, dan rekapitulasi dana	Rekap dana berhasil dibuat.	2 Jam

4. Wisnu Nur Arya Saputra (UI/UX Designer)

Software yang digunakan :

- a) Figma
- b) Draw.io

Realisasi Jadwal UI/UX Designer

Tabel 4.5 Realisasi jadwal UI/UX Designer

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil
		Hari/TGL	Durasi (Jam)	
1.	Merancang tampilan UI Perpustakaan (SMA ALI MASKUM)	Selasa / 04-04-2023	2 jam	-Menghasilkan tampilan UI sesuai dengan keinginan Client

2.	Membuat tampilan login untuk user dan admin serta membuat tampilan daftar buku pada menu perpustakaan (SMA ALI MASKUM)	Senin / 10-04-2023	3 jam	-Menghasilkan tampilan login dan daftar buku untuk user dan admin pada menu perpustakaan
3.	Mencari Client dan juga data-data yang di butuhkan	Senin / 26-06-2023 sampai Senin 03-07-2023	1 jam 30 menit	- Mendapat kebutuhan sistem informasi perpustakaan seperti peminjaman, pengembalian, pengelolaan data buku dan admin.
4.	Mempelajari Wireframe yang telah di buat oleh analyst data	Rabu / 05-07-2023	1 jam 30 menit	- Ide dari Proyek - Gambaran tampilan project
5.	Melakukan Wawancara dan presentasi kepada Client serta memberikan proposal pengajuan proyek	Senin/ 17-07-2023	1jam	- Menjabarkan cara kerja dari website - Menjabarkan setiap fungsional gerak button dan icon-icon lainnya, dengan menampilkan wireframe Desain Prototipe
6.	Membuat tampilan Dashboard, login dan register	Selasa/ 18-07-2023	4 jam 30 menit	- Menyesuaikan tampilan UI dengan yang ada pada Wireframe. - Mendapat tampilan Dashboard, login dan register
7.	Membuat tampilan untuk user dan admin	Rabu/ 19-07-2023	6 jam 30 menit	- Mendapat tampilan dan prototype untuk user dan admin
8	Membuat tampilan mobile untuk user dan admin	jumat/ 17-07-2023	6 jam	- Mendapat tampilan dan prototype mobile untuk user dan admin
9.	Melakukan riview desain bersama dengan tim Ui agar menyesuaikan tema dari sekolah	Sabtu/22 -07-2023 sampai Kamis/ 27-07-2023	12 jam 30 menit	- Menyesuaikan Desain UI, sesuai dengan kebutuhan data dan koreksi-koreksi dari Client.
10.	Menyelesaikan riview desain dari pihak sekolah SMAN 1 KASIHAN	Jumat/ 28-07-2023	3 jam 30 menit	- Merubah warna tampilan website sesuai riview

Hasil dari UI/UX desainer :

- Computer

Menu Utama

**SMAN 1 Kasihan**
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

HomeMasukDaftar



Elearning SMAN 1 KASIHAN

Elearning SMAN 1 Kasihan adalah sistem pembelajaran daring Universitas Ahmad Dahlan berbasis web. Sistem ini dapat dijangkau menggunakan PC, Laptop maupun smartphone yang terhubung dalam jaringan internet. Sistem ini dibangun untuk menjawab tantangan pembelajaran yang dibatasi oleh ruang dan waktu, media belajar dan sumber belajar. Kesuksesan tujuan pembelajaran berkat kemandirian, kerjasama, partisipasi aktif dan kepercayaan antara dosen, mahasiswa dan masyarakat. "Di atas orang yang berilmu ada orang yang lebih banyak ilmunya. Dan di atas ilmu semua orang ada ilmu Allah Yang Maha Mengetahui segala sesuatu" QS Yusuf : 76

Login



LOGIN

Belum Memiliki akun? [Klik disini untuk Daftar](#)

Register



Pendaftaran Peserta Baru

NIS/NISN

Alamat	
Kelas	
No Whatsapp	

Buat Keanggotaan

Batal

Profile user

	Munandar
Detail Pengguna	
Alamat Email : munandar01@gmail.com	
NISN	: XXXXXXXXXXXXXXX
No Telp	: XXXXXXXXXXXXXXX
Alamat asal	: Krapyak RT01/RW01, KEC.

Daftar Mapel :

**SMAN 1 Kasihan**
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Dasbor

 **Daftar Mata Pelajaran**


IPA
Fisika


IPA
Kimia


IPA
Biologi

Materi dan tugas

**SMAN 1 Kasihan**
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Dasbor

Fisika

 Pengumuman

Pertemuan 1 : Gelombang Elektromagnetik

 Materi Gelombang Elektromagnetik
Silahkan download dan dipelajari

Materi: Relativitas Khusus

Skenario:

1. Siswa mendownload materi dan mempelajarinya
2. Siswa melakukan review dan analisa materi. Buat makalah dan submit



Materi Relativitas Khusus

Silahkan download dan dipelajari



Tugas pertemuan 2

Buatlah makalah mengenai review dan analisa dari materi tersebut yang sesuai dengan petunjuk soal. Buat makalah dan submit.

Deadline: 13 April 23 Pkl 23:55

Status penilaian	Tak ditandai
Batas waktu	Tuesday, 13 April 2023, 23:59
Waktu tersisa	Penugasan tersisa 11 jam 12 min
Pemutahiran terakhir	Tuesday, 13 April 2023, 12:47

Pengiriman berkas

Komentar Penumpukan

> Komentar (0)

Ajukan pengumpulan

Tampilan terlambat

Jumlah kesempatan	Ini adalah kesempatan ke-1 (1 kesempatan diizinkan).
Status pengumpulan	Terlambat
Status penilaian	Tak ditandai
Batas waktu	Tuesday, 13 April 2023, 23:59
Waktu tersisa	Penugasan dikumpulkan terlambat 1 jam 12 min
Pemutahiran terakhir	Tuesday, 13 April 2023, 12:47
Pengiriman berkas	012-Munandar-Tugas Pertemuan 2.pdf
Komentar Penumpulan	
	> Komentar (0)

Admin


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu



1
Data Kelas



6
Tugas / Quiz



6
Materi

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Manajemen kelas

**SMAN 1 Kasihan**
Berakarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Manajemen Kelas

Tambah Data

#	Nama Kelas	Ruang	Wali Kelas	Enrollkey	Opsi
1	X-A	G-1	KIBAR	ajjskjbx	Edit Hapus Lihat Siswa
2	X-B	G-2	Wali Kelas	ag8ahs	Edit Hapus Lihat Siswa

Edit Kelas

Manajemen Kelas

Edit Data Kelas

Nama Kelas *

Ruang *

Wali Kelas

Enrollkey

[Simpan](#) [Kembali](#)

Tambah Kelas



Berakarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa


Menu

Manajemen Kelas

Tambah Data Kelas

Nama Kelas *

Ruang *

Wali Kelas

Lihat daftar siswa

Daftar Siswa

#	NISN	Nama
1	2201892735	Arlot bin nurfan
2	2201892735	Martis baitul maghrib
3	2201892735	Layla soliah
4	2201892735	Odette rochmah dhiyah

Mata pelajaran

Manajemen Mata Pelajaran

Tambah Data

#	Kode Mapel	Mapel	Opsi
1	A-1	Bahasa Indonesia	Edit Hapus
2	A-2	Matematika	Edit Hapus
3	A-3	Bahasa Jawa	Edit Hapus
4	A-4	Bahasa Inggris	Edit Hapus

Tambah data mapel

Manajemen Mata Pelajaran

Tambah Data Mata Pelajaran

Kode Mapel *

A-4

Mapel *

Bahasa Inggris

Simpan

Kembali

Edit data mapel

Manajemen Mata Pelajaran

Edit Data Mata Pelajaran

Kode Mapel *

Mapel *

Simpan

Kembali

Manajemen tugas / quiz

Manajemen Tugas / Quiz

Daftar Topik Tugas / Quiz

Tambah Topik

#	Judul	Kelas	Mapel	Tanggal Pembuatan	Waktu	Info	Nilai	Opsi
1	Ulangan Harian 1	X-A	Bahasa Indonesia	03 Juli 2023	60 menit	Ulangan tgl 04-08-2023	Lihat	Edit Hapus
2	Latihan Soal	X-B	Matematika	10 Juli 2023	60 menit	Ulangan hari Kamis	Lihat	Edit Hapus
3	Ulangan Harian 1	X-C	Bahasa Jawa	17 Juli 2023	60 menit	Kuis 2	Lihat	Edit Hapus
4	Ulangan Tengah	X-D	Bahasa	23 Juli	60	Kerjakan	Lihat	Edit

Tambah tugas

Manajemen Tugas / Quiz

Tambah Tugas / Quiz

Judul *

Ex: Ulangan Harian 1

Kelas *

-pilih-

Mapel *

-pilih-

Tanggal Pembuatan *

26/07/2023

Waktu Soal * (dalam menit)

Info *

Edit tugas

Manajemen Tugas / Quiz

Edit Tugas / Quiz

Judul *

Ulangan Harian 1

Kelas *

X-A

Mapel *

Bahasa Indonesia

Tanggal Pembuatan *

03-07-2023

Waktu Soal * (dalam menit)

60 menit

Info *

Lihat nilai

 SMAN 1 Kasihan Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa  Admin					
 Menu					
Nilai Bahasa Indonesia					
#	Tanggal	NISN	Nama	Tugas	Nilai
1	03-07-2023 16:32	2201892735	Arlot bin nurfan	<u>Ulangan Harian 1</u> <u>Arlot</u>	100
2	03-07-2023 16:41	2201892735	Martis baitul maghrib	<u>Ulangan Harian 1</u> <u>Martis</u>	80
3	03-07-2023 16:45	2201892735	Layla soliah	<u>Ulangan Harian 1</u> <u>Layla</u>	98

- Mobile

User:

Menu Utama

Login


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

[Home](#)
[Masuk](#)
[Daftar](#)



Elearning SMAN 1 KASIHAN

Elearning SMAN 1 Kasihan adalah sistem pembelajaran daring berbasis web. Sistem ini dapat dijangkau menggunakan PC, Laptop maupun smartphone yang terhubung dalam jaringan internet. Sistem ini dibangun untuk menjawab tantangan pembelajaran yang dibatasi oleh ruang dan waktu, media belajar dan sumber belajar. Kesuksesan tujuan pembelajaran berkat kemandirian, kerjasama, partisipasi aktif dan kepercayaan antara dosen, mahasiswa dan masyarakat. Di atas orang yang berilmu ada orang yang lebih banyak ilmunya. Dan di atas ilmu semua orang ada ilmu Allah Yang Maha Mengetahui segala sesuatu" QS Yusuf : 76

Mata Pelajaran

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Registrasi



Pendaftaran Peserta Baru

NIS/NISN

Nama Lengkap

Email

Alamat

Kelas

No Whatsapp

[Buat Keanggotaan](#)
[Batal](#)

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Materi dan tugas


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

[Home](#)
[Masuk](#)
[Daftar](#)

LOGIN

Masukkan Username

Masukkan Password

Login

Belum Memiliki akun? [Klik disini untuk Daftar](#)

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

"User" Daftar mapel


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

[Home](#)
[Munandar](#)

[Daftar Mata Pelajaran](#)

IPA

...

Fisika

IPA

...

Kimia

IPA

...

Biologi

IPA

...

Matematika Peminatan

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Tugas


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Upload

Fisika

Pengumuman

Pertemuan 1 : Gelombang Elektromagnetik


Materi Gelombang Elektromagnetik
 Silahkan download dan dipelajari

Pertemuan 2 : Relativitas Khusus

Skenario Pembelajaran:
 Materi: Relativitas Khusus

 Skenario:
 1. Siswa mendownload materi dan mempelajarinya
 2. Siswa melakukan review dan analisa materi. Buat makalah dan submit


Materi Relativitas Khusus
 Silahkan download dan dipelajari


Tugas pertemuan 2

 Buatlah makalah mengenai review dan analisa dari materi tersebut yang sesuai dengan petunjuk soal. Buat makalah dan submit.
 Deadline: 13 April 23 Pkl 23:55


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Upload

Fisika

Pertemuan 2 : Relativitas Khusus

Jumlah kesempatan	Ini adalah kesempatan ke-1 (1 kesempatan diizinkan).
Status pengumpulan	Belum dikumpulkan
Status penilaian	Tak ditandai
Batas waktu	Tuesday, 13 April 2023, 23:59
Waktu tersisa	Penugasan tersisa 11 jam 12 min
Pemutahiran terakhir	Tuesday, 13 April 2023, 12:47

Pengiriman berkas

Komentar Penumpulan

> Komentar (0)

Ajukan pengumpulan

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Pengumpulan tugas


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Upload

Fisika

Upload File :

Pilih File

012-Munandar-Tugas Pertemuan 2.pdf

Kumpulkan

Komentar Penumpulan

> Komentar (0)

Ajukan pengumpulan

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Upload

Fisika

Pertemuan 2 : Relativitas Khusus

1. Siswa mendownload materi dan mempelajarinya
 2. Siswa melakukan review dan analisa dari materi tersebut kerjakan sesuai dengan petunjuk soal.

Jumlah kesempatan	Ini adalah kesempatan ke-1 (1 kesempatan diizinkan).
Status pengumpulan	Belum dikumpulkan
Status penilaian	Tak ditandai
Batas waktu	Tuesday, 13 April 2023, 23:59
Waktu tersisa	Penugasan tersisa 11 jam 12 min
Pemutahiran terakhir	Tuesday, 13 April 2023, 12:47

Pengiriman berkas

Komentar Penumpulan

> Komentar (0)

Edit

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Munandar

Upload

Fisika

Pertemuan 3 : Fisika Kuantum

1. Siswa mendownload materi dan mempelajarinya
 2. Siswa melakukan review dan analisa dari materi tersebut kerjakan sesuai dengan petunjuk soal.

Jumlah kesempatan	Ini adalah kesempatan ke-1 (1 kesempatan diizinkan).
Status pengumpulan	Belum dikumpulkan
Status penilaian	Tak ditandai
Batas waktu	Tuesday, 13 April 2023, 23:59
Waktu tersisa	Penugasan dikumpulkan terlambat 1 jam 12 min
Pemutahiran terakhir	Tuesday, 13 April 2023, 12:47

Pengiriman berkas

Komentar Penumpulan

> Komentar (0)

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Profile user



Admin:

Dashboard

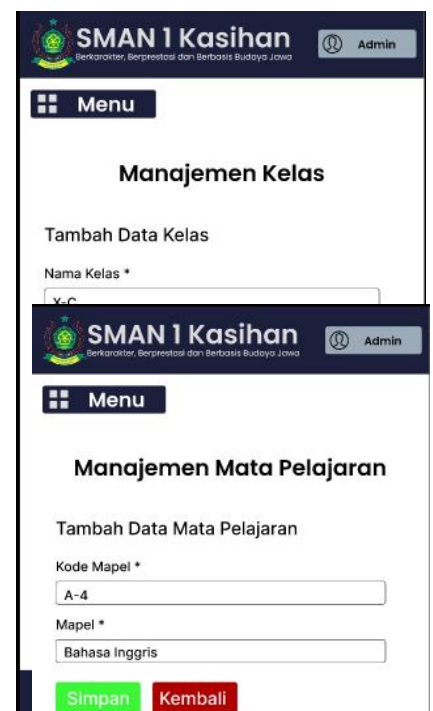
Tambah data



Lihat daftar siswa



Manajemen maple



Tambah mapel


SMAN 1 Kasihan
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Daftar Siswa

#	NISN	Nama
1	2201892735	Arlot bin nurfan
2	2201892735	Martis baitul maghrib
3	2201892735	Layla soliah
4	2201892735	Odette rochmah dhiyah

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN


SMAN 1 Kasihan
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Manajemen Mata Pelajaran

Tambah Data

#	Kode Mapel	Mapel	Opsi
1	A-1	Bahasa Indonesia	Edit Hapus
2	A-2	Matematika	Edit Hapus
3	A-3	Bahasa Jawa	Edit Hapus

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Edit maple


SMAN 1 Kasihan
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Manajemen Mata Pelajaran

Edit Data Mata Pelajaran

Kode Mapel *

Mapel *

[Simpan](#) [Kembali](#)

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Manajemen tugas


SMAN 1 Kasihan
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Manajemen Tugas / Quiz

Daftar Topik Tugas / Quiz

Tambah Topik

	Tanggal Pembuatan	Waktu	Info	Nilai	Opsi
3	03 Juli 2023	60 menit	Ulangan tgl 04-08-2023	Lihat	Edit Hapus
3	10 Juli 2023	60 menit	Ulangan hari Kamis	Lihat	Edit Hapus
3	17 Juli 2023	60 menit	Kuis 2	Lihat	Edit Hapus
3	23 Juli 2023	60 menit	Kerjakan dengan teliti	Lihat	Edit Hapus

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Tambah tugas


SMAN 1 Kasihan
Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Manajemen Tugas / Quiz

Tambah Tugas / Quiz

Judul *

Kelas *

Mapel *

Tanggal Pembuatan *

Waktu Soal * (dalam menit)

Info *

[Simpan](#) [Kembali](#)

Edit tugas


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Manajemen Tugas / Quiz

Edit Tugas / Quiz

Judul *

Kelas *

Mapel *

Tanggal Pembuatan *

Waktu Soal * (dalam menit)

Info *

Simpan

Kembali

Lihat nilai


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Nilai Bahasa Indonesia

Nama	Tugas	Nilai
Arlot bin nurfan	Ulangan Harian 1 Arlot	100
Martis baitul maghrib	Ulangan Harian 1 Martis	80
Layla soliah	Ulangan Harian 1 Layla	98
Odette rochmah dhiyah	Ulangan Harian 1 Odette	90

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

Menilai tugas


SMAN 1 Kasihan
 Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

Admin

Menu

Arlot bin nurfan

NIM : 2000018052
 NAMA : WISNU NUR ARYA SAPUTRA
 KELAS : A

PRETEST 10

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST DAN POST-TEST PRAKT

Nama : Wisnu Nur Arya Saputra
 NIM : 2000018052

Asisten:
 Paraf Asisten:

Nilai

100

Kirim

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

5. Muhammad Difido (Back-End Developer)

Software yang digunakan :

- Google Chrome
- Mozilla Firefox
- XAMPP
- Visual Studio Code
- Github
- Draw.io

Realisasi Jadwal Back-End Developer

Tabel 4.6 Realisasi Jadwal Back-End Developer

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Hasil
----	----------	-------------------	-------

		Hari/TGL	Durasi (Jam)	
1.	Perancangan Class Diagram	Senin/ 07-07- 2023		- Class Diagram.
2.	Pembuatan Database	Minggu/ 13-07- 2023		- Database User, Kelas, Mata_Pelajaran, Data_kelas, Jadwal_pelajaran, Materi, Tugas.
3.	Pembuatan Struktur Program	Senin/ 17-07- 2023		- Perancangan fitur Login dan Register.
4.	Penerapan MVC pada program dari Front-End	Sabtu/ 19-07- 2023		- Program dari Front-End yang telah dimasukkan ke CI3.
5.	Pembuatan Fitur	Senin/ 21-07- 2023		- Fitur Login dan Register pada website.
4.	Melakukan Review struktur program pada UI yang telah dibuat	Kamis/ 27-07- 2023		- Revisi UI dan sistem yang telah dibuat sebelumnya.
5.	Menyambungkan database ke fitur login dan register	Kamis/ 12-08- 2023		- Fitur login dan register yang telah bekerja

6. Ghazy Salman Hanif (Front-End Developer)

- a) Google Chrome
- b) Mozilla Firefox

- c) XAMPP
- d) Visual Studio Code
- e) Github

Realisasi Jadwal Front-End Developer

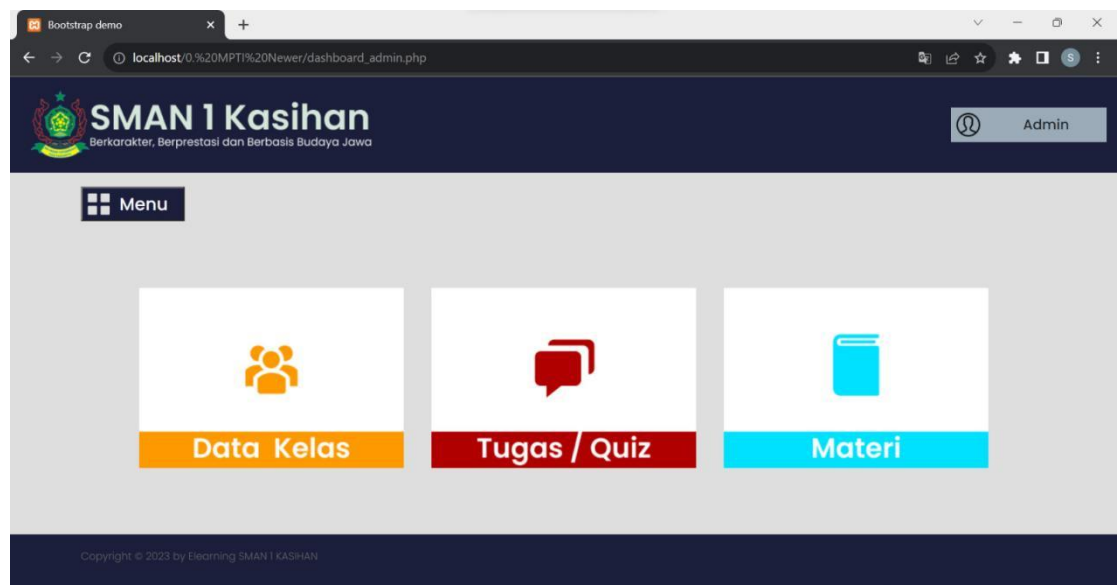
Tabel 4.7 Realisasi Jadwal Front-End Developer

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil
		Hari/TGL	Durasi (Jam)	
1.	Membahas rancangan Proyek dan Menyusun laporan proyek	Kamis/23-02-2023	1 jam 30 menit	- Ide dari Proyek. - Laporan Proposal Pengajuan.
2.	Mencari Client dan juga data-data yang dibutuhkan	Senin/26-02-2023	3 jam	- Mendapat kebutuhan sistem informasi perpustakaan seperti peminjaman, pengembalian, pengelolaan data buku dan admin.
3.	Melakukan wawancara dan presentasi kepada client serta memberikan proposal pengajuan proyek	Senin/03-04-2023	1 jam	- Menjabarkan cara kerja dari website. - Menjabarkan setiap fungsional gerak button dan ikon-ikon lainnya, dengan menampilkan wireframe desain prototype.
4.	Membuat tampilan home page, register dan login	Selasa/11-07-2023	6 jam	- Mendapatkan hasil halaman home page, register dan login
6.	Membuat halaman daftar mapel	Senin/17-07-2023	2 jam	- Mendapatkan halaman daftar mapel
7.	Memperbaiki profil pada halaman daftar mapel	Selasa/18-08-2023	1 jam	- Menghasilkan profil yang sudah sesuai
8.	Membuat tombol responsive pada halaman home page	Selasa/25-07-2023	4 jam	- Mengasilkkan tombol yang responsive

9.	Memperbaharui halaman login dan register dengan halaman login yang baru	Rabu/26-07-2023	2 jam	- Menghasilkan halaman login dan register baru
10.	Membuat halaman tugas dan materi	Kamis/27-07-2023	3 jam	- Mendapatkan halaman register yang baru

Hasil dari Project Front end :

- Halaman admin



- Register

Bootstrap demo x +

localhost/0.%20MPT1%20Newer/register.php



Pendaftaran Peserta Baru

NIS/NISN	
Jurusan	
Email	
Alamat dan Kode Pos	
Nama Lengkap	
No Whatsapp	

[Buat Keanggotaan](#) [Batal](#)

- Login

Bootstrap demo x +

localhost/0.%20MPT1%20Newer/login.php



SMAN 1 Kasihan

Berkarakter, Berprestasi dan Berbasis Budaya Jawa

[HOME](#) [MASUK](#) [DAFTAR](#)

LOGIN

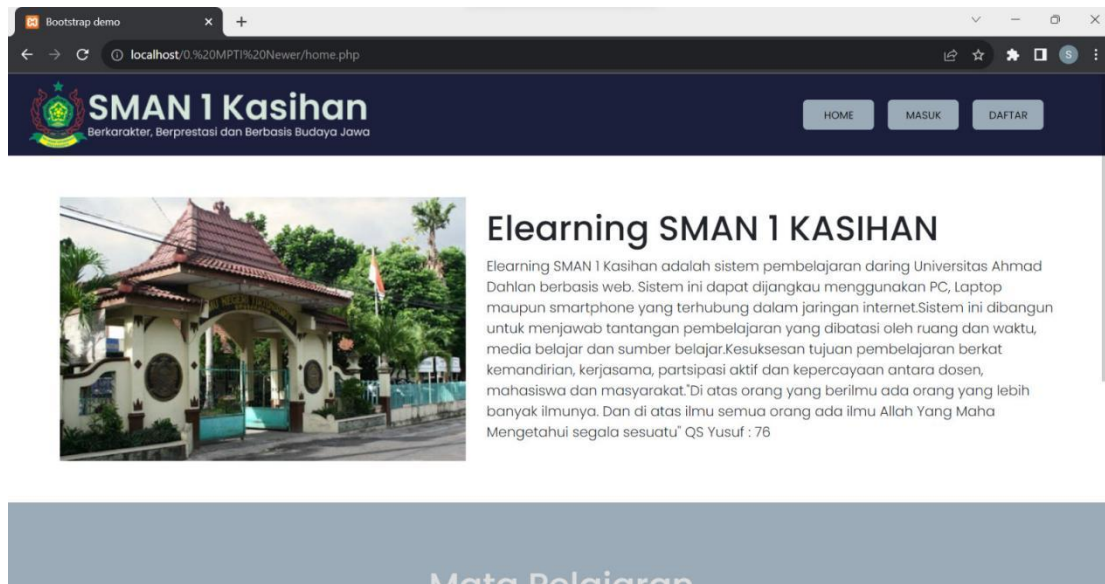
Masukkan Username
Masukkan Password

[Login](#)

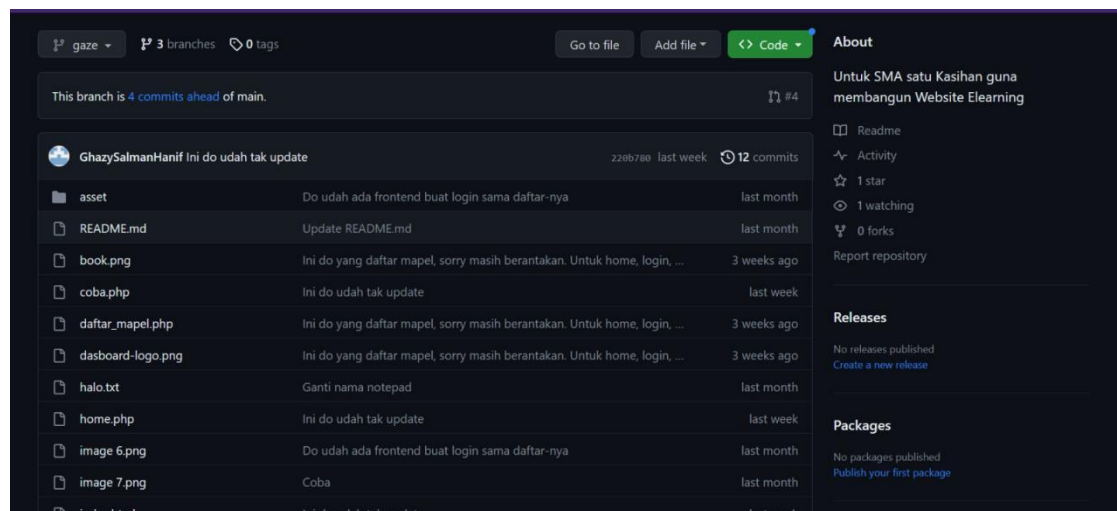
Belum Memiliki Akun? [Klik disini untuk Daftar](#)

Copyright © 2023 by Elearning SMAN 1 KASIHAN

- Halaman Utama



- Project Git Hub



7. Ranti Suistira Pertiwi (System Analyst)

Software yang digunakan : Draw.io

Realisasi Jadwal System Analyst

Tabel 4.8 Realisasi Jadwal System Analyst

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil
		Hari/TGL	Durasi (Jam)	
1.	Membahas rancangan Proyek dan Menyusun laporan proyek	Sabtu/17-06-2023	2 jam	Berhasil membuat hasil use case berupa proses alur use case system E-learning.
2.	Membuat sequence diagram admin	Selasa/20-06-2023	11 jam	Berhasil membuat sequence diagram berupa proses alur interaksi objek-objek system E-learning.
3.	Membuat sequence diagram guru	Rabu/21-06-2023	1 jam	Berhasil membuat sequence diagram berupa proses alur interaksi objek-objek system E-learning.
4.	Membuat class diagram	Kamis/22-06-2023	2 jam	Berhasil membuat class diagram yang menggambarkan struktur serta deskripsi class, atribut dan hubungan dari setiap objek pada system E-learning.
5.	Membuat wireframe	Jumat/23-06-2023	2 jam	Berhasil membuat wireframe menu register, login, home page.
6.	Analisis proses alur wireframe E-learning SMAN 1 Kasihan	Rabu/12-07-2023	2 jam	Membuat analisis untuk proses wireframe
7.	Merevisi class diagram dibantu difido (back-end developer)	Jumat/14-07-2023	3 jam	Menghapus bagian quiz, data guru, data siswa, ambil kelas, tahun ajaran dan menambahkan beberapa database ke user.
8.	Membuat proses bisnis	Selasa/01-08-2023	1 jam	Berhasil membuat proses bisnis untuk dapat mengelola serta memaksimalkan setiap fungsi pada system E-learning.

4.2 Realisasi Jadwal Pelaksanaan

Jadwal merupakan pembagian waktu berdasarkan pengaturan urutan kerja.

Daftar kegiatan yang dibuat dengan pembagian waktu berdasarkan pelaksanaan dalam Manajemen Proyek Teknologi Informasi ini berlangsung serta dengan tambahan rincian jam kerja setiap kegiatan yang dilakukan.

Tabel 4.9 Realisasi jadwal merupakan tabel yang kami buat sebagai acuan setiap kegiatan MPTI ini terlaksana dengan baik dan selesai tepat waktu. Tabel 4.9 untuk jadwal kerja setiap jobdesk dari masing-masing anggota tim dalam mengerjakan proyek.

4.3 Keberlanjutan Proyek

No	Nama Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				September			
1.	Perencanaan Project																
2	Pembuatan Proposal pengajuan																
3	Pembuatan rancangan Mou																
4	Penyerahan Proposal pengajuan																
5	Membuat Design UI																
6	Wawancara 1																
7	Revisi Design UI																
8	Penyerahan Mou																
9	Pembuatan sistem																
10	Wawancara 2																
11	Pembuatan Laporan																
12	Testing dan Deploy																

Kegiatan manajemen proyek ini masih ada berkelanjutan kerja sama dengan MoU yang artinya proyek masih dalam proses.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proyek pembuatan e-learning SMA Negeri 1 Kasihan merupakan langkah penting dalam menghadapi perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan modern. E-learning memiliki potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas, kualitas, dan interaktifitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Kasihan. Dalam proyek ini, analisis kebutuhan yang cermat, perencanaan yang matang, pengembangan konten yang relevan, desain grafis yang menarik, dan implementasi yang berhasil menjadi faktor kunci untuk kesuksesan proyek. Uji coba, evaluasi, peluncuran, dan pemeliharaan sistem e-learning juga sangat penting dalam memastikan kualitas dan keberlanjutan platform tersebut.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran bermanfaat dan dapat membantu SMAN 1 Kasihan dalam mengelola website sistem e-learning.

DAFTAR PUSTAKA

RANCANG BANGUN APLIKASI E-LEARNING Erma Susanti, Muhammad Sholeh, 2021

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1584>

<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/3379>

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN E-LEARNING DI ERA NEW NORMAL
Zuraini¹ , Nurhayati², 2021

LAMPIRAN

i. Proposal

PROPOSAL MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI
PERANCANGAN E-LEARNING SMA 1 KASIHAN



DISUSUN OLEH:

Wisnu Nur Arya Saputra (2000018052)

Muhammad Difido (2000018309)

Rizki Akbar (2000018368)

Ghazy Salman Hanif (2000018332)

Imelda Kirana Sukmawati (2000018356)

Stephanny Elsa Damara (2000018386)

Ranti Suistira Pertiwi (2000018403)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2022/2023

Yogyakarta, 11-08-2023

Hal : Proposal

Kepada Yth,

Kepala Sekolah

Di tempat

Dengan hormat,

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena lindungan dan hidayahnya kami bisa melakukan berbagai inovasi teknologi dalam perancangan sebuah sistem. Ucapan terima kasih kepada pihak SMA 1 KASIHAN yang telah memberikan kesempatan untuk pengajuan proposal dalam proses perancangan sebuah sistem yang ada di Sekolah SMA 1 KASIHAN Kami adalah penyedia jasa pembuatan aplikasi Sistem Informasi Web E-learning yang bertujuan berpartisipasi mengembangkan Sistem Informasi Website learning Sekolah agar diharapkan dapat membantu pengelolaan pembelajaran di sekolah tersebut menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan perkembangan sistem yang ada saat ini, kami akan merancang sebuah website e-learning untuk SMA 1 KASIHAN. Untuk membuat webiste tersebut kami menggunakan Bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript, CodeIgniter.

Demikian proyek pengembangan sistem informasi yang kami tawarkan, jika Bapak/Ibu berminat dengan proposal penawaran kami, kami menunggu kabar dari Bapak/Ibu melalui email atau nomor telepon yang sudah tertera, hingga 7 hari setelah hari ini. Karena kami akan mengerjakan proyek yang lain. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,



(Rizki Akbar)

Narahubung :

NO HP : 08981082929

Email : rizkiakbar1920@gmail.com

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
BAB I	4
PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup Proyek Sistem	6
BAB II	7
PEMBAHASAN	7
2.1 Manfaat Pengembangan Sistem	7
2.2 Tujuan Perencanaan Proyek	8
2.3 Waktu Pelaksanaan Proyek	Kesalahan! Bookmark tidak didefinisikan.
BAB III	9
PENGELOLAAN PROYEK	9
3.1 Rancangan Biaya Sistem Informasi	9
3.2 Metodologi	9
3.3 Rencana Pembagian Tugas	10
3.4 Analisa Risiko	13
3.5 Meeting Plan	13

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat, dan informasi menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Oleh karena itu, kita tidak hanya membutuhkan kecepatan dan ketepatan penyampaian informasi, tetapi juga kecanggihan teknologi untuk memecahkan masalah yang ada sehingga kita dapat mencapai hasil yang optimal dalam melakukan pekerjaan kita. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi komputer. Pendidikan membutuhkan media untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif, termasuk situs web e-learning. Website e-learning ini dimaksudkan sebagai lokasi informasi dan sumber belajar yang nantinya akan diakses melalui halaman web.

Website E-learning SMA 1 KASIHAN merupakan sistem informasi yang berbasis internet dan teknologi, sehingga akses dalam pembelajaran dan juga interaksi antara siswa dan guru di SMA 1 KASIHAN dapat dilakukan dengan mudah. Harapannya, karena kemudahan akses siswa di SMA 1 KASIHAN dalam pembelajaran online, maka siswa tidak akan kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi dengan guru secara efektif. Selain itu, website e-learning juga memungkinkan siswa untuk mengumpulkan tugas, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengikuti ujian secara online. Dengan adanya website e-learning ini, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif, efisien, dan terjangkau.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, timbul berbagai permasalahan antara lain :

1. Bagaimana mengintegrasikan fitur-fitur pembelajaran online yang relevan, seperti materi pembelajaran, tugas, diskusi, dan ujian, agar siswa-siswi dapat memanfaatkannya dengan baik?
2. Bagaimana mengoptimalkan pengelolaan konten dan data di dalam website e-learning agar proses administrasi dan pemeliharaan dapat dilakukan dengan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari perumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Fokus pada pengembangan platform e-learning yang dapat diakses oleh siswa-siswi SMA 1 KASIHAN.
2. Penekanan pada fitur-fitur pembelajaran online yang relevan, seperti materi pembelajaran, tugas, diskusi, dan ujian.
3. Penekanan pada pengelolaan konten dan data di dalam website e-learning untuk memastikan proses administrasi dan pemeliharaan yang efisien.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Manfaat Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem informasi e-learning sekolah memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh para pengguna, baik siswa maupun guru. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Dengan adanya website e-learning yang terintegrasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efisien. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran, tugas, dan ujian secara online, sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dan fleksibel.
2. Memudahkan akses materi dan konten pembelajaran: Website e-learning menyediakan akses mudah terhadap materi pembelajaran, konten interaktif, dan sumber belajar lainnya. Siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, sehingga memudahkan mereka dalam belajar mandiri dan memperluas wawasan.
3. Mengoptimalkan kolaborasi dan interaksi: Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan sesama siswa dalam lingkungan virtual. Hal ini memfasilitasi kolaborasi, tanya jawab, dan diskusi antar siswa yang dapat meningkatkan pemahaman dan kerja sama.
4. Memfasilitasi pengelolaan tugas dan penilaian: Website e-learning dapat memudahkan guru dalam memberikan dan mengumpulkan tugas secara online. Guru juga dapat memberikan penilaian dan umpan balik langsung kepada siswa, mempercepat proses penilaian.
5. Meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas: Dengan adanya website e-learning, siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing. Mereka dapat mengakses materi, tugas, dan ujian kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung dengan internet.

6. Memungkinkan pemantauan dan evaluasi yang lebih baik: Website e-learning dapat menyediakan data dan laporan yang berguna bagi guru dan manajemen sekolah. Informasi mengenai perkembangan siswa, partisipasi, dan hasil evaluasi dapat digunakan untuk melakukan pemantauan dan perbaikan proses pembelajaran.

7. Menyediakan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas: Melalui integrasi dengan sumber daya pendidikan online, website e-learning dapat memperluas akses siswa terhadap konten pendidikan yang lebih kaya dan beragam, seperti e-book, jurnal, video pembelajaran, dan lain sebagainya.

8. Secara keseluruhan, pengembangan website e-learning dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses terhadap materi pembelajaran, meningkatkan kolaborasi dan interaksi siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam belajar.

2.2 Tujuan Perencanaan Proyek

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa dengan menyediakan akses mudah terhadap materi pembelajaran, tugas, dan ujian secara online. Selain itu, tujuan proyek ini juga adalah memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara siswa dan guru melalui fitur-fitur seperti forum diskusi.

Dengan adanya website e-learning, diharapkan siswa dapat belajar secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan individu mereka, serta memperoleh akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan yang beragam. Melalui pemantauan dan evaluasi yang baik, tujuan proyek ini juga adalah meningkatkan pemahaman siswa dan hasil pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, tujuan dari perancangan proyek ini adalah menciptakan lingkungan pembelajaran online yang efektif, interaktif, dan memberikan manfaat bagi pengguna.

BAB III

PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Rancangan Biaya dan Timeline Sistem Informasi E-learning.

A. Rancangan Biaya

No	Uraian	Harga
Sistem		
1.	Sistem Informasi E-Learning SMAN 1 KASIHAN	Rp. 250.000,00
Hosting		
1.	Hosting	Rp. 405.000,00
2.	Domain + SSL	
3.	Service dan testing	
Total		Rp. 655.000,00

B. Timeline

No	Tahap	Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab
	Perencanaan	01/06/2023 - 05/06/2023	- Menyusun Rencana Manajemen Proyek yang mencakup jadwal, anggaran, dan risiko. - Mengidentifikasi dan berkomunikasi dengan stakeholder proyek. - Menyusun spesifikasi kebutuhan sistem berdasarkan wawancara dengan pengguna akhir.	Project Manager

Analisa kebutuhan	06/06/2023 - 10/06/2023	- Melakukan pengumpulan dan <u>analisa</u> data - Merancang analisis kerja sistem	Anggota Analyst
Design	16/06/2023 - 24/06/2023	- Membuat desain antar muka untuk user dan juga admin - Membuat prototipe dari desain yang telah di buat	Anggota UI/UX
Front-end dev	25/06/2023 - 30/08/2023	-Mengembangkan dan <u>mengimplementasikan</u> desain dari Anggota UI/UX menjadi code program	Anggota Front-end
Back-end dev	30/08/2023 - 20/09/2023	- Merancang Data Base - Merancang alur kerja sistem - Melakukan pengujian modul dan integrasi sistem.	Anggota Back-end
Testing dan maintace	20/09/2023 - 27/09/2023	- Melakukan uji coba keseluruhan sistem. - Melakukan evaluasi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan. - Memastikan sistem siap untuk digunakan secara penuh.	Anggota Analyst, Tim Front-end, Tim UI/UX
Dokumentasi	01/06/2023 - 27/09/2023	Melakukan pencatatan dan membuat laporan selama proyek berlangsung	Anggota <u>Sekretaris</u>

			hingga berakhir - Menyelesaikan semua dokumen proyek dan menyusun laporan akhir. - Melakukan <u>presentasi</u> hasil proyek kepada para stakeholder.	
	Pendanaan	25/06/2023 - 27/09/2023	Mengatur anggaran biaya selama proyek berlangsung dan <u>meminimasir</u> terjadinya dana yang terbuang	Anggota Bendahara

3.2 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam merealisasikan proyek Website E-learning Sekolah SMA 1 KASIHAN akan ditempuh Langkah-langkah sebagai berikut :

- Studi Kelayakan**
Mempelajari proses-proses dan identifikasi data-data yang dibutuhkan dalam perancangan website e-learning sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan kemudahan dalam hal ini untuk meningkatkan pelayanan efisiensi dan keputusan.
- Desain Fungsi**
Melakukan desain sistem, mulai dari Flowchart, Use Case Diagram, desain tabel, relasi tabel dan sebagainya sehingga membentuk sistem lengkap sesuai dengan fungsi-fungsi bisnis yang dikehendaki.
- Pemrograman**
Melakukan coding untuk merealisasikan desain fungsi yang telah dibuat. Lama pengerjaan, kerumitan dan jumlah baris coding menjadi penentu besar-kecilnya harga Aplikasi yang dibuat.
- Pengujian**

Black Box adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsi aplikasi website tanpa mengintip ke dalam struktur atau cara kerja internalnya. Grey Box adalah metode pengujian perangkat lunak yang memeriksa fungsi aplikasi website berdasarkan kinerja dari database.

e. Pelatihan

Pelatihan dilakukan untuk melatih pengguna atau admin yang akan mengoperasikan program aplikasi yang telah dibuat. Proses ini dilakukan sebelum program aplikasi diserahkan. Pihak pengembang juga berkewajiban memberikan informasi yang benar dan terbuka sehingga tidak menyulitkan para pengguna di kemudian hari

f. Pemeliharaan

Setelah program aplikasi diserahkan proyek masih berlanjut hingga tenggang waktu yang cukup untuk memastikan bahwa program aplikasi yang telah diserahkan dapat beroperasi dengan baik dan tidak ada kendala yang berarti.

g. Dokumentasi

Dalam sebuah proyek bisa terdiri dari beberapa dokumen. Dokumen dibuat untuk melihat kemajuan proyek yang sedang dikembangkan, sebagai referensi untuk *bug* bila terjadi kendala, sebagai pedoman operasional dan sebagainya.

3.3 Rencana Pembagian Tugas

TIM proyek yang terlibat dalam pembuatan sistem informasi Web E-learning pada SMA 1 KASIHAN :

a. Project Manager

Nama/NIM : Rizki Akbar (2000018368)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas

- Membentuk Tim
- Membentuk penentu Job Description di dalam tim
- Mengkoordinasi dan memimpin pertemuan rapat
- Mengkoordinasi dan mengatur waktu bimbingan

- Merencanakan, melaksanakan, mengawasi, dan mengevaluasi pelaksanaan proyek
- Memimpin dalam pembuatan dan menandatangani surat perjanjian kerja sama
- Melakukan pengujian

b. Sekretaris

Nama/NIM : Stephanny Elsa Damara (2000018386)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas

- Menyusun surat perjanjian yang telah disetujui telah disetujui dan pihak klien
- Notulensi rapat tim
- Menyusun laporan MPTI
- Menyiapkan Log Book
- Ikut serta dalam pencarian proyek
- Membantu pembuatan anggaran dana pengerjaan proyek

c. Bendahara

Nama/NIM : Imelda Kirana Sukmawati (2000018356)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas

- Merancang anggaran dana proyek di dalam proposal
- Membuat laporan pemasukan dan pengeluaran selama proyek berlangsung
- Komunikasi dengan mitra
- Mengelola keuangan dalam pembuatan proyek
- Dokumentasi keuangan
- Membuat pembuatan MoU

d. System Analyst

Nama/NIM : Ranti Suistira Pertiwi (2000018403)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas

- Menganalisis perilaku organisasi beserta fungsinya

- Menganalisis pilihan-pilihan sistem operasi
- Membuat ide atau konsep untuk ditambahkan pada produk aplikasi
- Mengumpulkan dan menganalisis semua dokumen, file, formulir yang digunakan pada sistem yang telah berjalan
- Menyusun laporan dari sistem yang telah berjalan dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan pada sistem tersebut dan melaporkan semua kekurangan tersebut kepada pemakai sistem
- Merancang perbaikan pada sistem tersebut dan menyusun sistem baru

e. UI/UX Designer

Nama/NIM : Wisnu Nur Arya Saputra (2000018052)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas

- Melakukan riset dan evaluasi pada tampilan desain website
- Menentukan struktur serta desain halaman sistem
- Membangun tampilan web yang menarik

f. Front-end Developer & Tester

Nama/NIM : Ghazy Salman Hanif (2000018332)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas :

- Menerjemahkan desain visual menjadi kode HTML, CSS, dan JavaScript yang dapat dijalankan di browser.
- Memastikan kecepatan, keamanan, dan performa yang baik dari tampilan dan interaksi pengguna pada website atau aplikasi.
- Berkolaborasi dengan tim desain dan pengembangan untuk memastikan konsistensi dan kualitas visual yang baik pada website atau aplikasi.
- Memastikan website atau aplikasi dapat di akses dengan baik di berbagai perangkat dan browser.

g. Back-end Developer & Tester

Nama/NIM : Muhammad Difido (2000018309)

Prodi/Fakultas : Informatika/Fakultas Teknologi Industri

Tugas :

- Membangun dan memelihara database dan server-side aplikasi yang dapat menangani permintaan dari pengguna.
- Membuat API (Application Programming Interface) yang memungkinkan komunikasi antara front-end dan back-end.
- Memastikan keamanan, kecepatan, dan skalabilitas yang baik dari website atau aplikasi.
- Mengoptimalkan database dan server-side aplikasi untuk meningkatkan performa dan efisiensi.

3.4 Analisa Risiko

Risiko yang timbul dalam proyek pembangunan sistem informasi pengolahan data pada Web E-learning SMA 1 KASIHAN di Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Risiko teknis: Kegagalan perangkat keras atau lunak, keterbatasan sumber daya teknis, kegagalan integrasi dengan system yang sudah ada, dan sebagainya.
- b. Risiko anggaran: Keterlambatan dalam pembayaran atau pengeluaran melebihi anggaran yang ditetapkan, meningkatnya biaya perancangan, dan sebagainya.
- c. Risiko jadwal: Keterlambatan dalam pengembangan, ketidakmampuan memenuhi tenggat waktu, kesalahan estimasi waktu dan biaya, dan sebagainya.
- d. Risiko manusia: Keterlibatan sumber daya manusia yang tidak memadai, kesalahan komunikasi antara tim, masalah keterampilan dan keahlian, dan sebagainya.
- e. Risiko keamanan: Ancaman keamanan system, kebocoran data, kerentanan dalam system dan sebagainya.

3.5 Meeting Plan

Berikut adalah rencana pertemuan untuk proposal pengajuan website:

Agenda :

1. Pendahuluan dan Tujuan Pertemuan
2. Diskusi Kesepakatan kerjasama Project Website dan Mou (Nota Kesepakatan)
3. Diskusi dan Pertanyaan

Waktu:

1. Hari dan Tanggal: Juma'at, 11 Agustus 2023
2. Waktu: 13.30
3. Tempat : SMAN 1 KASIHAN

Peserta:

1. Pihak yang Berwenang untuk Menyetujui Proposal
2. Anggota Tim IT

Berikut adalah rangkaian acara dari presentasi :

1. Pendahuluan dan Tujuan Pertemuan (10 menit)

Pertemuan akan dimulai dengan sambutan singkat dari tim pengusul website untuk memperkenalkan proposal dan tujuan pertemuan. Selanjutnya, tujuan pertemuan akan dijelaskan dengan jelas, yaitu untuk mempresentasikan proposal pengajuan website dan membahas detail rencana pelaksanaannya.

2. Presentasi Proposal Pengajuan Website (30 menit)

Tim pengusul website akan mempresentasikan proposal pengajuan website secara rinci. Beberapa hal yang akan dibahas antara lain tujuan pembuatan website, manfaatnya bagi perusahaan, fitur yang diusulkan, rencana pelaksanaan, dan estimasi biaya. Tim IT dapat memberikan masukan dan saran terkait aspek teknis dari proposal.

3. Diskusi dan Pertanyaan (20 menit)

Setelah presentasi, peserta dapat mengajukan pertanyaan atau memberikan masukan terkait proposal. Diskusi akan dilakukan untuk membahas setiap aspek proposal yang diusulkan, dan juga untuk membahas kemungkinan kendala dan risiko yang mungkin muncul selama pelaksanaan.

4. Kesimpulan (5 menit)

Pertemuan akan diakhiri dengan kesimpulan singkat dan langkah-langkah selanjutnya yang harus dilakukan, seperti tindak lanjut dari diskusi dan kesepakatan tindakan lebih lanjut.

ii. MoU

SURAT PERJANJIAN KERJASAMA

Pada tanggal 11 Agustus 2023 bertempat di Yogyakarta. Telah ditandatangani perjanjian Kerjasama antara :

PIHAK PERTAMA

1. Nama : Sarwono M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Email : sman1kasihan@yahoo.com
Alamat : Jl. Bugisan Selatan, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kab. Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta

Selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**

2. Nama : Rizki Akbar
Jabatan : Project Manager (Trojan)
Email : rizkiakbar1920@gmail.com
Alamat : Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191

Kedua belah pihak dengan niat baik telah sepakat untuk mengadakan perjanjian dalam Pembuatan "E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN" dengan ketentuan-ketentuan, sebagai berikut :

Pasal 1

Ketentuan Umum

1. Kata-kata dan ungkapan dalam surat perjanjian ini mempunyai arti yang sama sebagaimana yang di tuangkan dalam syarat-syarat surat perjanjian dibawah ini.
2. PIHAK PERTAMA sepakat untuk memberikan pekerjaan berupa pembuatan "E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN" kepada PIHAK KEDUA.
3. PIHAK KEDUA bersedia melaksanakan pekerjaan sebagaimana yang tercantum dalam point pasal 1.
4. Bahwa Hak Cipta atas aplikasi sebagaimana dimaksud didalam perjanjian ini akan dialihkan seluruhnya kepada PIHAK PERTAMA.
5. Surat Perjanjian ini tidak dapat dibatalkan oleh kedua belah pihak dan segala resiko atas pembatalan menjadi tanggung jawab MASING-MASING PIHAK sepenuhnya.

Pasal 2

Uraian Pekerjaan

1. Ruang lingkup pekerjaan yaitu berupa pembuatan "E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN" di daerah Bantul, Yogyakarta.
2. Harga jual untuk jasa pembuatan "E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN ini adalah Rp. 780.000,00. Dengan harga kontrak sudah termasuk pajak dan pendampingan selama 3 bulan hari kalender.
3. PIHAK PERTAMA dapat mengajukan revisi kepada PIHAK KEDUA, ketentuan pengajuan revisi masing-masing dibagi menjadi 2 tahap, yaitu disaat proses setengah jadi dari pembuatan aplikasi dan saat aplikasi telah 100% selesai. Jumlah revisi yang hanya dapat dilakukan PIHAK PERTAMA kepada PIHAK KEDUA pada tahap 1 dan 2 yaitu sebanyak 2 kali. Apabila nantinya PIHAK PERTAMA mengajukan revisi kepada PIHAK KEDUA diluar jumlah kesepakatan, maka PIHAK PERTAMA dikenakan biaya tambahan.
4. Pekerjaan yang harus di penuhi oleh PIHAK KEDUA berupa :

No	Fitur	Rincian Isi Fitur
1.	Admin	Membuat Kelas
		Upload Tugas
		Upload Materi

		Penilaian
2.	User	Registrasi
		Login
		Masuk Kelas
		Mengumpulkan Tugas

5. Penjelasan Rincian Harga :

No	Fitur	Harga
Dashboard User		
1.	Registrasi	Rp. 45.000
2.	Login	Rp. 45.000
3.	Masuk Kelas	Rp. 45.000
4.	Mengumpulkan Tugas	Rp. 50.000
Dashboard Admin		
1.	Dashboard Admin	Rp. 190.000
Hosting		
1.	Hosting	Rp. 405.000,00
2.	Domain + SSL	
3.	Service dan testing	
Total		Rp. 780.000,00

Pasal 3
Sistem Pembayaran

1. Berdasarkan Pasal 2 ayat 2, PIHAK PERTAMA telah menyepakati harga jual untuk jasa "Pembuatan E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN" ini adalah Rp. 780.000,00.
2. Apabila harga hosting mengalami perubahan maka jumlah harga akhir dari proyek "Pembuatan E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN" juga akan mengalami perubahan.
3. Berkaitan dengan Pasal 2 ayat 2 tersebut, pembayaran wajib dilakukan oleh PIHAK PERTAMA diawal pembuatan aplikasi sebesar 50% dari harga total dan sisanya dibayarkan pada waktu penyelesaian dan penyerahan aplikasi "Pembuatan E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN". Serta apabila dalam proses pembuatannya nanti terjadi pembatalan secara sepihak dari PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA hanya dapat mengembalikan 50% dari down payment atau DP yang telah dibayarkan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

Waktu Pelaksanaan

1. KEDUA BELAH PIHAK sepakat bahwa waktu pelaksanaan pekerjaan pembuatan "E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN " sebagaimana dimaksud dalam surat perjanjian ini adalah 3 bulan hari kalender.
2. Penambahan waktu pelaksanaan dapat diberikan apabila mendapatkan persetujuan dari PIHAK PERTAMA, dan oleh karenanya maka atas penambahan waktu tersebut tidak dapat dianggap sebagai terlambat.

Pasal 5

Hak dan Kewajiban

Hak dan Kewajiban PIHAK PERTAMA adalah :

1. PIHAK PERTAMA berhak mengawasi dan memeriksa pekerjaan yang dilakukan oleh PIHAK KEDUA.
2. PIHAK PERTAMA wajib memenuhi pembayaran sebagaimana dijelaskan pada pasal 3.

Hak dan Kewajiban PIHAK KEDUA adalah :

1. PIHAK KEDUA berhak menerima pembayaran sesuai dengan perjanjian untuk melaksanakan pekerjaan.
2. PIHAK KEDUA wajib melaksanakan, menyelesaikan dan memperbaiki pekerjaan secara cermat, akurat dan penuh tanggung jawab untuk pelaksanaan, penyelesaian dan perbaikan pekerjaan yang rinci dalam kontrak ini.
3. PIHAK KEDUA wajib melaksanakan, menyelesaikan dan memperbaiki seluruh pekerjaan sesuai ketentuan kontrak kerja pembuatan "E-Learning SMA NEGERI 1 KASIHAN" sampai diterima dengan baik oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 6

Testing dan Maintenance

1. Dalam tahap pengujian tahap satu, akses sistem akan terbatas pada siswa kelas 10 dan juga seluruh guru mata pelajaran wajib yang ada di SMA NEGERI 1 KASIHAN
2. Dalam tahap pengujian tahap dua, akses sistem akan diuji secara keseluruhan siswa dan guru yang ada di SMA NEGERI 1 KASIHAN.

Pasal 7
Penyelesaian Perselisihan

Jika ada perbedaan pendapat mengenai pekerjaan antara PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA, maka akan diselesaikan dengan cara musyawarah.

Pasal 8
LAIN-LAIN

1. Jika ada perubahan yang diganti dari kesepakatan awal dan hal-hal yang belum diatur dalam surat perjanjian ini, maka akan diatur didalam suatu tambahan yang dibuat berdasarkan kesepakatan KEDUA BELAH PIHAK dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat perjanjian ini.
2. Perjanjian ini dibuat rangkap dua dan para pihak menandatangani perjanjian ini masing-masing diatas materai dan memiliki kekuatan hukum yang sama.

Yogyakarta, 11 Agustus 2023

PIHAK PERTAMA



Kepala Sekolah SMA NEGERI 1 KASIHAN

PIHAK KEDUA



Rizki Akbar

2000018368

iii. Logbook team SMAN KASIHAN

LOG BOOK MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASIMAHASISWA
PROGRAM STUDI SI INFORMATIKA UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN T A 2021/2022
 (WALAH DULU DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nama Kelompok MPPI :

No	NIM	NAMA
1	200110101	Eka Akbar
2	200110102	Selene Elan Dharma
3	200110103	Muhammad Dary
4	200110104	Wahid Nur Syarif
5	200110105	Gilang Solman Hafid
6	200110106	Indah Kurnia Salsabilla
7	200110107	Fery Salsabilla Farid

Judul Manajemen Tugas Proyek :

Dosen Pembimbing :

Logbook Minggu 9 sd 11 (setelah UTS)

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf MITRA/CLIENT	Paraf Dosen Pembimbing MPPI
		Har/Tgl	Jam				
1	Wawancara dan Pengantar	Sen 9/11/2022	16.00	Konfirmasi Pengantar Proyek			SUPRIYADI

REVISI: 1. Log book dibuat per minggu. 2. Log book harus lengkap. 3. Setiap kegiatan di paraf oleh mitra atau client - dosen pembimbing MPPI. 4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pembimbing MPPI. 5. Jumlah lembar minimal 15, sebelum masuk ke dalam penilaian MPPI.

Scanned by **TapScanner**

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing MIP I/Dosen Pengampu Kesis 2020

Kogakaru.
Katusa MITI

WATER (IN) CAN MAX. (X 14) ARE (7) NOT A-00N

NC

1. The first step is to identify the problem or question that needs to be answered.

Long-term effects of long-term

1. "Señor Vegetarian" is parat

— Untuk jumlah pengembalian lebih dari 10%

Rabu. 12.30
26/2023
07

Beispiel: MCV der Kugeln
abhängig von ρ und r berechnen

SUPPLY AND DEMAND

Tokyo, Japan

2012

Ketua NIPPI

NIY

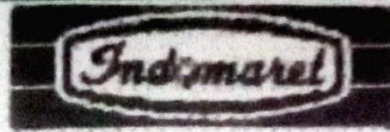
iv. Dokumentasi Kegiatan



vi. Bukti Pembayaran

Scanned by TapScanner

PT INDOMARET PRISMA TAMA
GEDUNG MENARA INDOMARET
BOULEVARD PANTAI INDAH KAPUK
JAKARTA UTARA
NPWP 01 337 894 6-092 000



SOROGENEN 0274418335
JL SOROGENEN NO.240 RT51RW13 KEL SORDSUTAN
KEC UMBULHARJO KODYA YOGYAKARTA, 55162

11.08.23-11:34/3.0.1/T70U 991145/IKHSA/02

MATERAI 10.000 2 11500 23,000

HARGA JUAL : 23,000

TOTAL : 23,000
TUNAI : 100,000
KEMBALI : 77,000

NON PPN : DPP= 23,000

CUST.CARE SMS 08111500280-WA 081295158435

CALL 1500 280 - KONTAK@INDOMARET.CO.ID

Scanned by TapScanner

vii. Tools

Draw io



Vs code

```

87 </div>
88 </div>
89 </nav> -->
90
91 <!-- Header -->
92 <div class="container-fluid py-2 bg_color1">
93 <div class="container-xol">
94 <div class="row">
95 <div class="col-lg-4 col-sm-12 col-12">
96 <div class="row h-100 justify-content-center align-content-center">
97 
98 </div>
99 </div>
100 <div class="col-lg-4 offset-lg-4 col-md-12 offset-md-0 col-sm-12 offset-sm-0 a_action">
101 <div class="row h-100 justify-content-center align-items-center">
102 <a class="d-flex bg_color2 border_color1 btn_navbar align-items-center justify-content-center" href="home.php">HOME</a>
103 <a class="d-flex bg_color2 border_color1 btn_navbar align-items-center justify-content-center" href="login.php">MASUK</a>
104 <a class="d-flex bg_color2 border_color1 btn_navbar align-items-center justify-content-center" href="register.php">DAFTAR</a>
105 </div>
106 </div>
107 </div>
108 </div>
109 </div>
110 <!-- Header -->
111
112 <!-- Content -->
113 <div class="container-fluid p-lg-5 p-md-5 p-sm-5 p-3">
114 <div class="container-xol">
115 <div class="row">
116 <div class="d-flex d-lg-block col-lg-5 col-md-12 col-sm-12 col-12 justify-content-center align-items-center">
117 
118 </div>
119 <div class="col-lg-7 bg-info"> -->
120 <div class="col-lg-7 col-md-12 pt-md-2 pt-xl-2 pt-3 px-0">
121 <div class="container-fluid">
122 <h1 class="mt-lg-1 mt-sm-1 text-lg-start text-md-center text_home">Elearning SMAN 1 KASIHAN</h1>
123 <p class="mt-2 home_content">Elearning SMAN 1 Kasihan adalah sisten pembelajaran daring Universitas Ahmad Dahlan
124 berbasis web.
  
```