

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Kerja Praktek yang dilakukan pada CV Hikma Utama dilaksanakan selama sebulan. CV Hikma Utama adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang kontraktor listrik disana pihak perusahaan menempatkan saya dengan kepala proyek dengan membantu menginputkan data proyek dan juga kebutuhan material kedalam Microsoft Excel.

Selain bekerja, disana juga melakukan menganalisis dan memahami proses bisnis tentang rencana anggaran biaya yang menjadi latar belakang permasalahan untuk menjadi kerja praktek yang saya kerjakan.

#### **4.1 Hasil Identifikasi**

Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, sistem pengolahan data yang baik sangat dibutuhkan di berbagai perusahaan. Dengan adanya sistem pengolahan data yang baik maka informasi yang dibutuhkan dalam perusahaan akan dapat memperlancar kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut.

Dalam proses bisnis dalam rencana anggaran biaya pada CV Hikma Utama dilakukan dengan mengisi kebutuhan barang sesuai dengan klasifikasi yang ditentukan oleh perusahaan , membuat uraian pekerjaan yang terjadi di proyek sesuai dengan klasifikasi material dan kebutuhan upah tenaga kerja yang dilakukan oleh bagian survisor atau kepala proyek.

Perusahaan CV Hikma Utama mempunyai permasalahan dalam pengolahan data rencana anggaran biaya , dalam proses tersebut perusahaan hanya melakukan perkiraan tanpa adanya data yang sesuai dengan proyek. Sehingga perusahaan dapat

mengalami kerugian apabila biaya yang direncanakan lebih besar dari pada biaya realita yang terjadi.

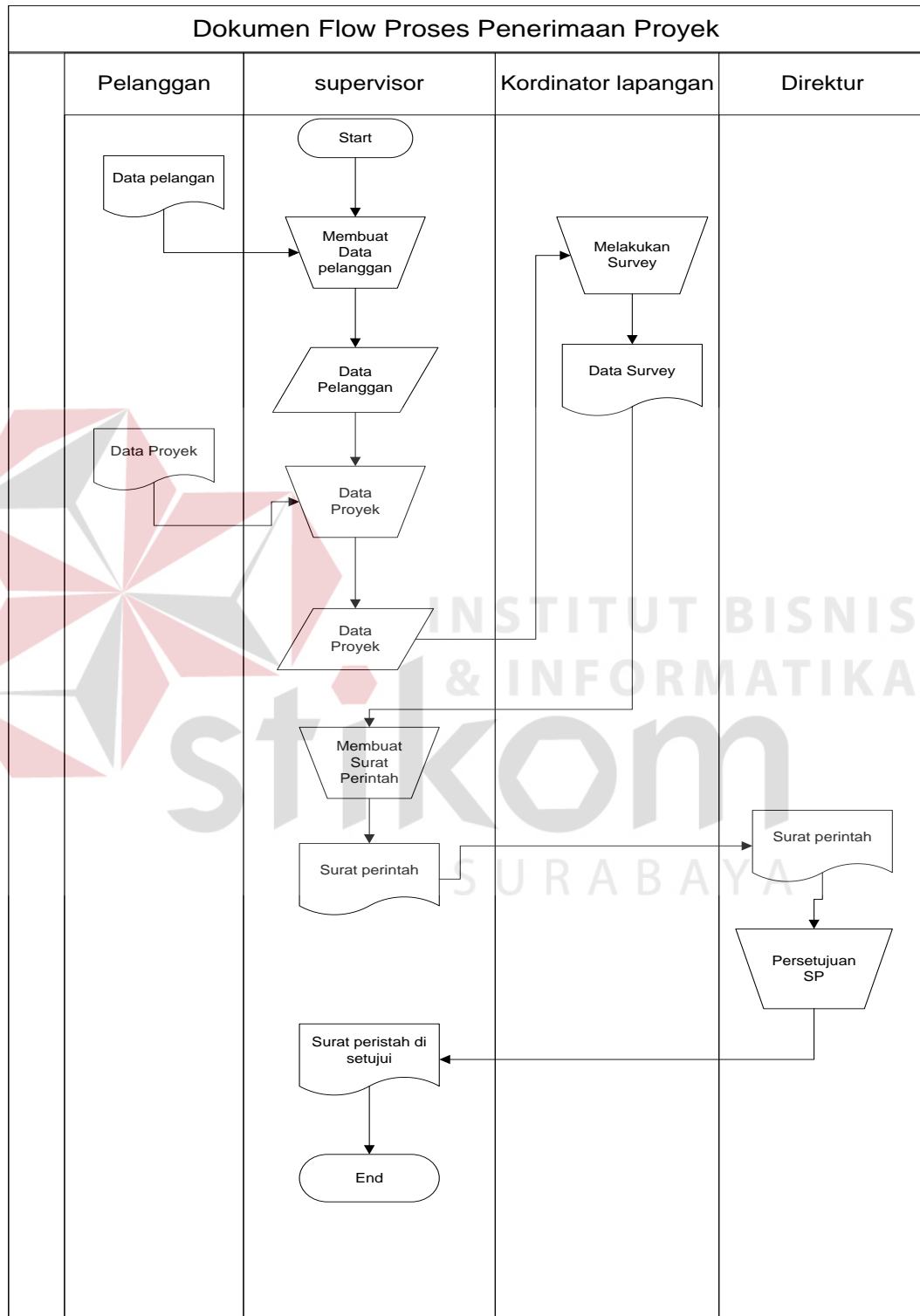
Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, diperlukan suatu sistem informasi penentuan rencana anggaran yang mampu menentukan biaya anggaran secara tepat dan cepat sehingga tidak memerlukan banyak waktu. Proses identifikasi tersebut dijelaskan pada *document flow*, dan penjelasan yang masing-masing proses diuraikan di bawah ini.

#### **4.1.1 Document Flow Penerimaan Proyek**

Prosedur Penerimaan Proyek yang terdapat pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan yang melakukan pemesanan proyek untuk pemasangan listrik di dalam perusahaan meraka, terlebih dahulu mengisi form pelanggan dan spesifikasi proyek yang akan di kerjakan oleh CV Hikma Utama.
2. Setelah CV Hikma Utama menerima data proyek dari pelanggan maka perusahaan melakukan survey terhadap perusahaan pelanggan untuk memastikan data proyek tersebut sesuai data dari pelanggan.
3. Setelah mendapatkan data proyek dari survey maka data yang telah di survey diberikan kepada supervisor proyek untuk dibuatkan surat pekerjaan yang disetujui oleh manajer.

Adapun gambar *Document flow* penerimaan proyek dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Document Flow* penerimaan proyek

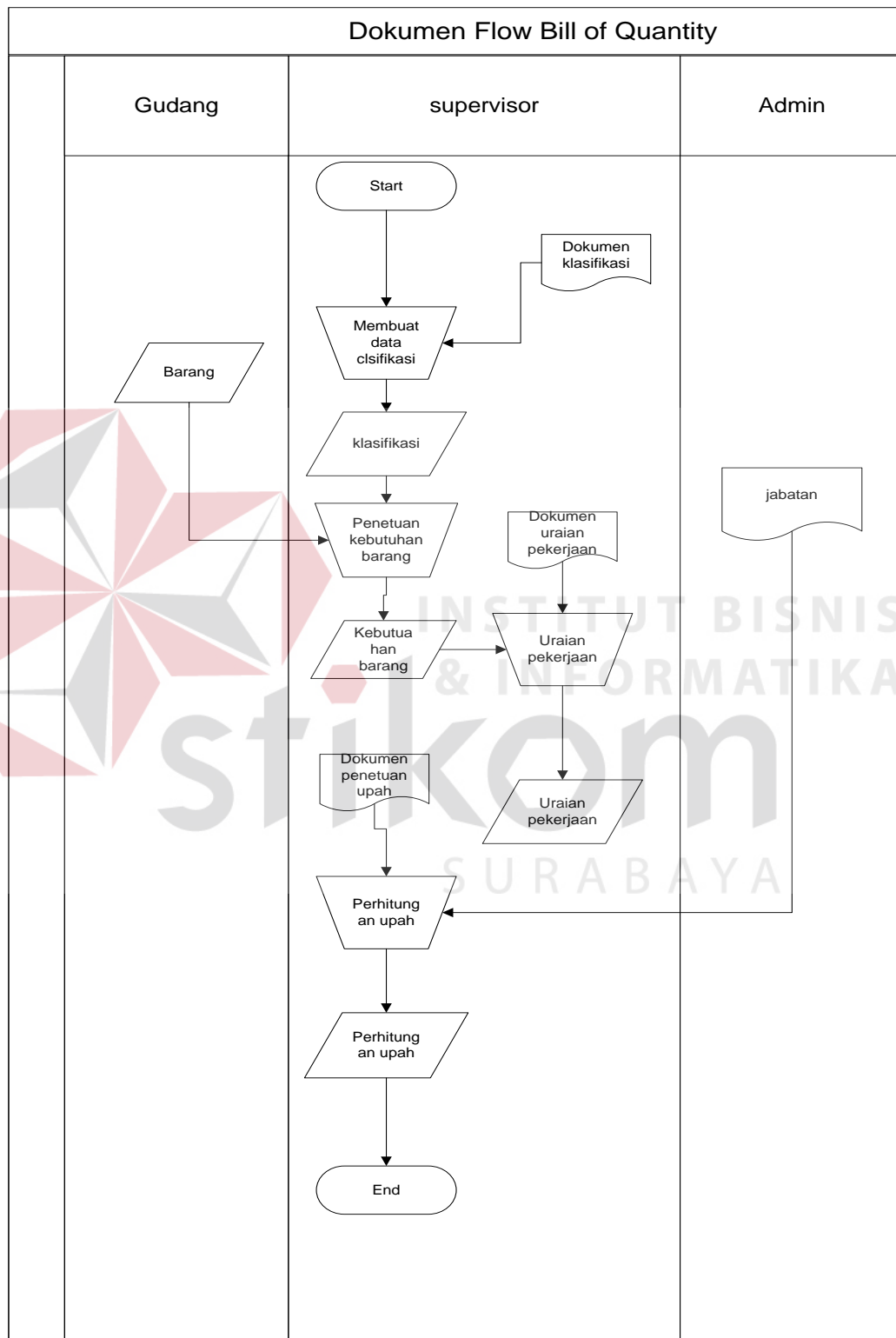
#### 4.1.2 *Document Flow Bill of Quantity*

Prosedur Bill of Quantity yang sedang berjalan pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

1. Proses Bill of Quantity diawali dengan dokumen surat perintah kerja yang diterima oleh supervisor proyek dengan menetapkan formula dan perhitungan kebutuhan material, klasifikasi material dimana kebutuhan tersebut ditentukan oleh data material yang di ambil di gudang dan data klasifikasi yang ditetapkan oleh supervisor setelah itu melakukan penetapan kebutuhan pemakain material.
2. Setelah menetapkan kebutuhan pemakain material selanjutnya supervisor membuat uraian pekerjaan dengan menentukan setiap material yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang dilakukan didalam proyek, sehingga setiap uraian pekerjaan memiliki kebutuhan material yang berbeda.
3. Setelah menentukan uraian pekerjaan Supervisor menetapkan perhitungan biaya upah tenaga kerja dari data jabatan tenaga kerja untuk mengetahui upah yang diterima setiap jam dan menetapkan perhitungan biaya tenaga kerja.
4. Penetapan semua perhitungan kebutuhan tersebut digunakan sebagai data referensi untuk menentukan rencana anggaran biaya yang dibutuhkan dalam setiap proyek yang diterima oleh CV Hikma Utama, kebutuhan proyek sesuai dengan perhitungan dari ketentuan perusahaan.

Adapun gambar *Document flow* Bill of Quantity dapat dilihat pada gambar

4.2.



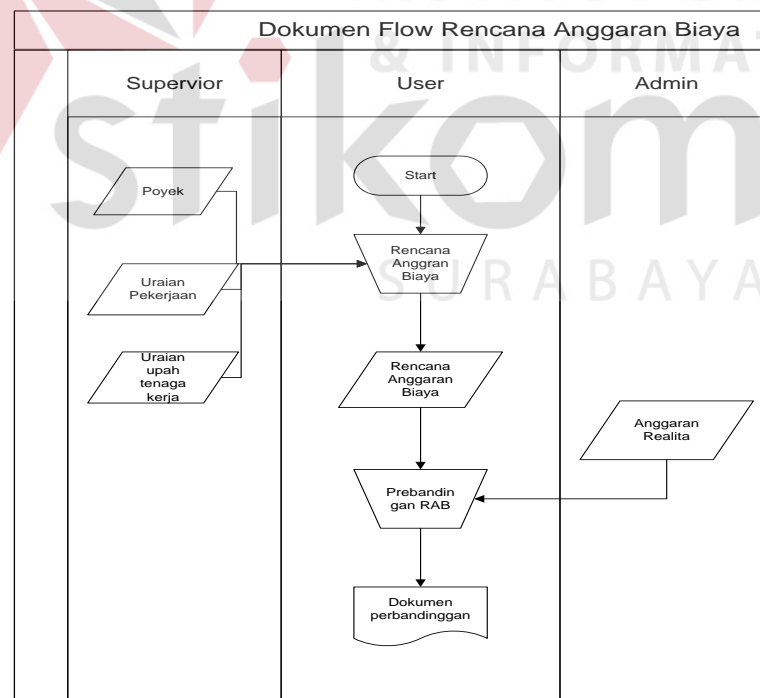
Gambar 4.2 *Document Flow* Proses Bill Of Quantity

### 4.1.3 Document Flow Rencana Anggaran Biaya

Prosedur rencana anggaran biaya pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

1. Data proyek yang diterima dari pelanggan kemudian diproses dengan membaca dari data referensi yang telah dibuat oleh supervisor yaitu data kebutuhan barang, uraian pekerjaan dan kebutuhan biaya upah tenaga kerja, sehingga rencana anggaran dapat diketahui dengan tepat dan cepat.
2. Setelah rencana anggaran biaya diketahui sistem memberikan proses perhitungan perbandingan antara rencana anggaran biaya dengan anggaran biaya realita yang di inputkan oleh admin untuk mengetahui selisih dari anggaran yang terjadi pada setiap proyek.

Gambar *Document flow* rencana anggaran biaya dapat dilihat pada gambar 4.3



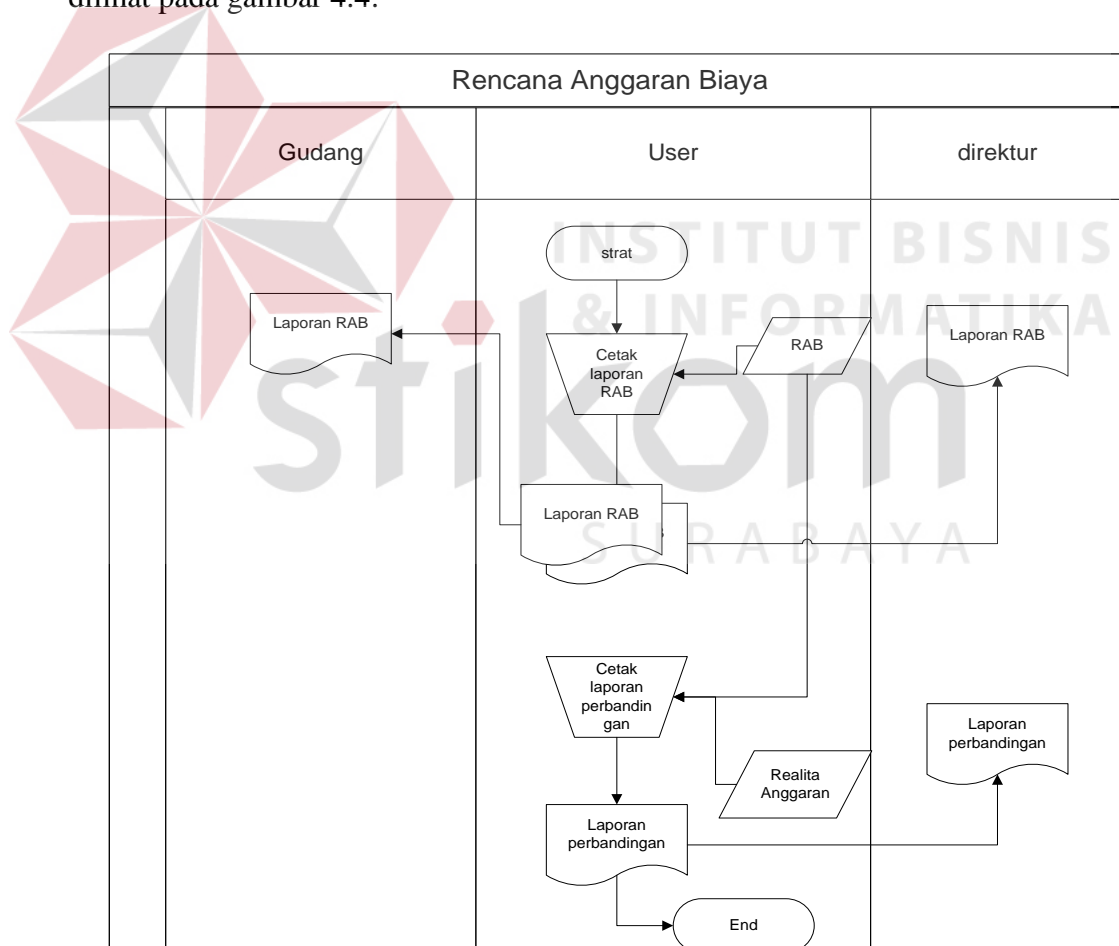
Gambar 4.3 *Document Flow* Rencana Anggaran Biaya

#### 4.1.4 Document Flow Laporan Rencana Anggaran Biaya

Prosedur Pelaporan rencana anggaran biaya pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

Data rencana anggaran biaya dan realita anggaran dilakukan cetak laporan untuk kebutuhan dari gudang berupa laporan kebutuhan material , juga laporan rencana anggaran dan laporan perbandingan anggaran untuk direktur CV Hikma Utama.

Adapun gambar *Document flow* Pelaporan Rencana Angan Biaya dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Document Flow Pelaporan Rencana Anggaran Biaya

Dari proses bisnis yang telah dijabarkan melalui *document flow* diatas, maka *output* dari proses bisnis tersebut bisa ditarik kesimpulan, meliputi:

1. Adanya kesalahan sistem dalam penentuan kualitas barang

Perusahaan tidak dapat menentukan kualitas barang dengan cepat dikarenakan tidak adanya klasifikasi barang untuk kebutuhan proyek yang mengakibatkan kesulitan mencari kualitas barang yang sesuai.

2. Adanya penentuan dalam pengisian data rencana anggaran biaya

Proses penetapan data rencana anggaran biaya yang dilakukan secara manual. Hal tersebut kurang efektif dan efisien, selain itu dengan proses tersebut sangat mungkin terjadi kesalahan *input* ataupun menghasilkan perhitungan yang kurang *valid*.

3. Kurang Terintegrasi antar suatu proses bisnis

Proses bisnis tersebut kurang terintegrasi antara kebutuhan material, uraian pekerjaan dan juga upah tenaga kerja sehingga membutuhkan waktu lama dalam pembuatan laporan rencana anggaran biaya, kebutuhan material dan laporan perbandingan anggaran.

## 4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis, dibuat rancangan sistem untuk mencari solusi pada perusahaan tersebut. Dengan analisis tersebut maka dapat menghasilkan *document flow* dari analisis sistem yang sedang berjalan, sedangkan sistem yang baru dapat digambarkan melalui *system flow*, *Context Diagram*, *HIPO*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel, dan desain *I/O*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

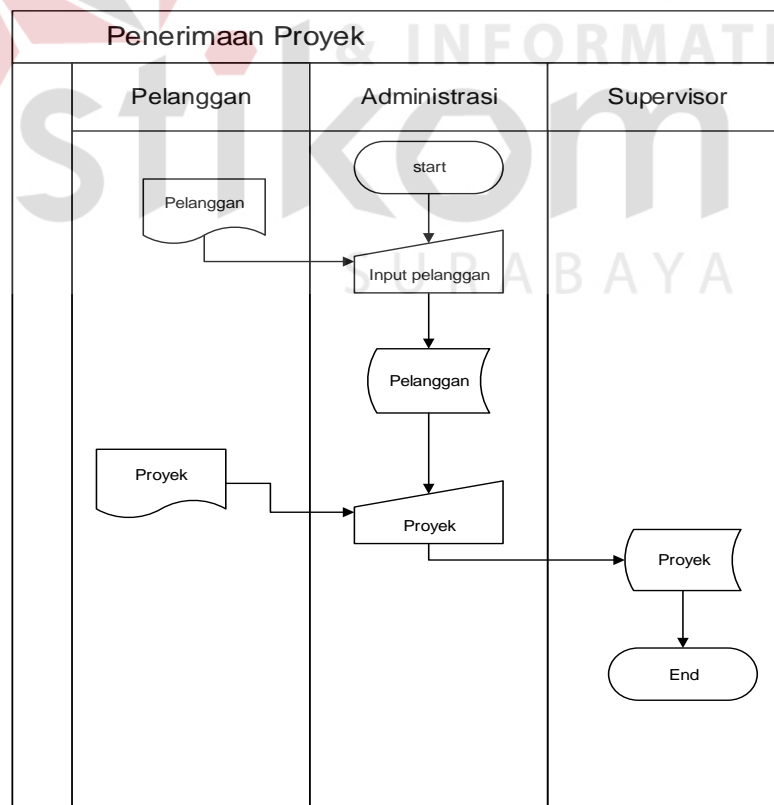


#### 4.2.1 System Flow Penerimaan Proyek

Prosedur Penerimaan Proyek secara sistem yang terdapat pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

1. Sistem dimulai dengan menginputkan data Pelanggan yang melakukan pemesanan proyek untuk pemasangan listrik di dalam perusahaan mereka, terlebih dahulu mengisi form pelanggan dan mengisi data spesifikasi proyek yang akan di kerjakan oleh CV Hikma Utama.
2. Setelah CV Hikma Utama menerima data proyek dari pelanggan maka perusahaan melakukan survey terhadap perusahaan pelanggan untuk memastikan data proyek tersebut sesuai data dari pelanggan.

Adapun gambar *System flow* Penerimaan Proyek dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Sysflow Penerimaan Proek

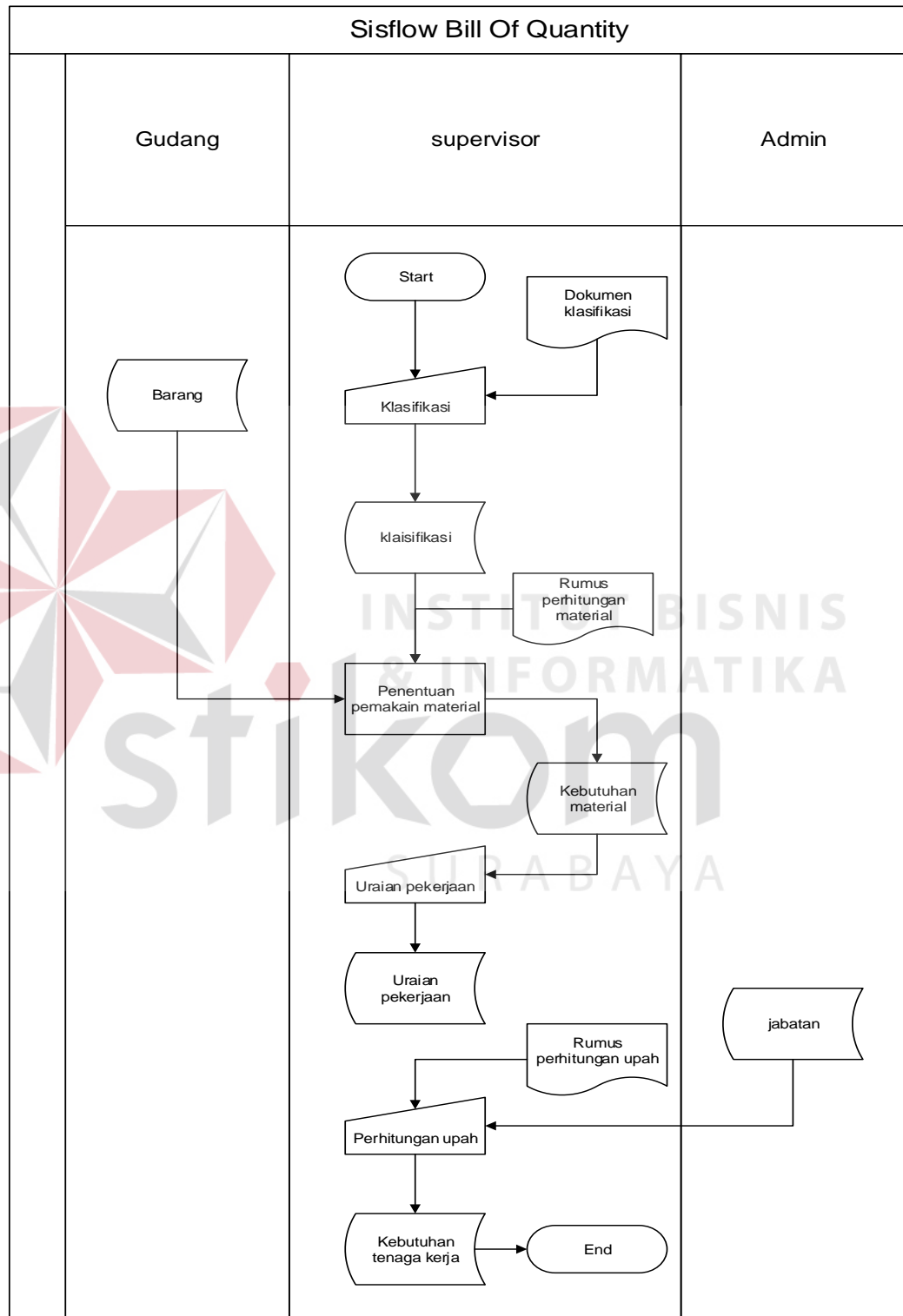
#### 4.2.2 *System Flow Bill Of Quantity*

Prosedur Bill of Quantity yang sedang berjalan pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

1. Proses Bill of Quantity diawali dengan dokumen surat perintah kerja yang diterima oleh supervisor proyek dengan menetapkan formula dan perhitungan kebutuhan material, klasifikasi material dimana kebutuhan tersebut ditentukan oleh data material yang di ambil di gudang dan data klasifikasi yang ditetapkan oleh supervisor setelah itu melakukan penetapan kebutuhan pemakain material.
2. Setelah menetapkan kebutuhan pemakain material selanjutnya supervisor membuat uraian pekerjaan dengan menentukan setiap material yang dibutuhkan untuk pekerjaan yang dilakukan didalam proyek, sehingga setiap uraian pekerjaan memiliki kebutuhan material yang berbeda.
3. Setelah menentukan uraian pekerjaan Supervisor menetapkan perhitungan biaya upah tenaga kerja dari data jabatan tenaga kerja untuk mengetahui upah yang diterima setiap jam dan menetapkan perhitungan biaya tenaga kerja.
4. Penetapan semua perhitungan kebutuhan tersebut digunakan sebagai data referensi untuk menentukan rencana anggaran biaya yang dibutuhkan dalam setiap proyek yang diterima oleh CV Hikma Utama, kebutuhan proyek sesuai dengan perhitungan dari ketentuan perusahaan.

Adapun gambar *Document flow* Bill of Quantity dapat dilihat pada gambar

4.6



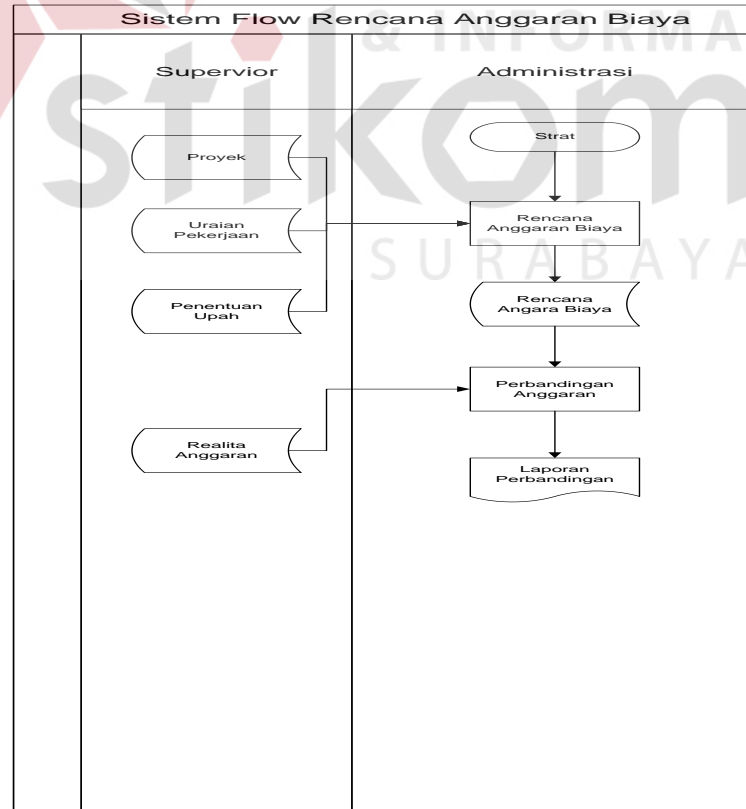
Gambar 4.6 Sysflow Bill Off Quantity

### 4.2.3 System Flow Rencana Anggaran Biaya

Prosedur rencana anggaran biaya secara sistem pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

1. Data proyek yang diterima dari pelanggan kemudian diproses dengan membaca dari data referensi yang telah dibuat oleh supervisor yaitu data kebutuhan barang, uraian pekerjaan dan kebutuhan biaya upah tenaga kerja, sehingga rencana anggaran dapat diketahui dengan tepat dan cepat.
2. Setelah rencana anggaran biaya diketahui sistem memberikan proses perhitungan perbandingan antara rencana anggaran biaya dengan anggaran biaya realita yang di inputkan oleh admin untuk mengetahui selisih dari anggaran yang terjadi pada setiap proyek.

gambar *System flow* rencana anggaran biaya dapat dilihat pada gambar 4.7



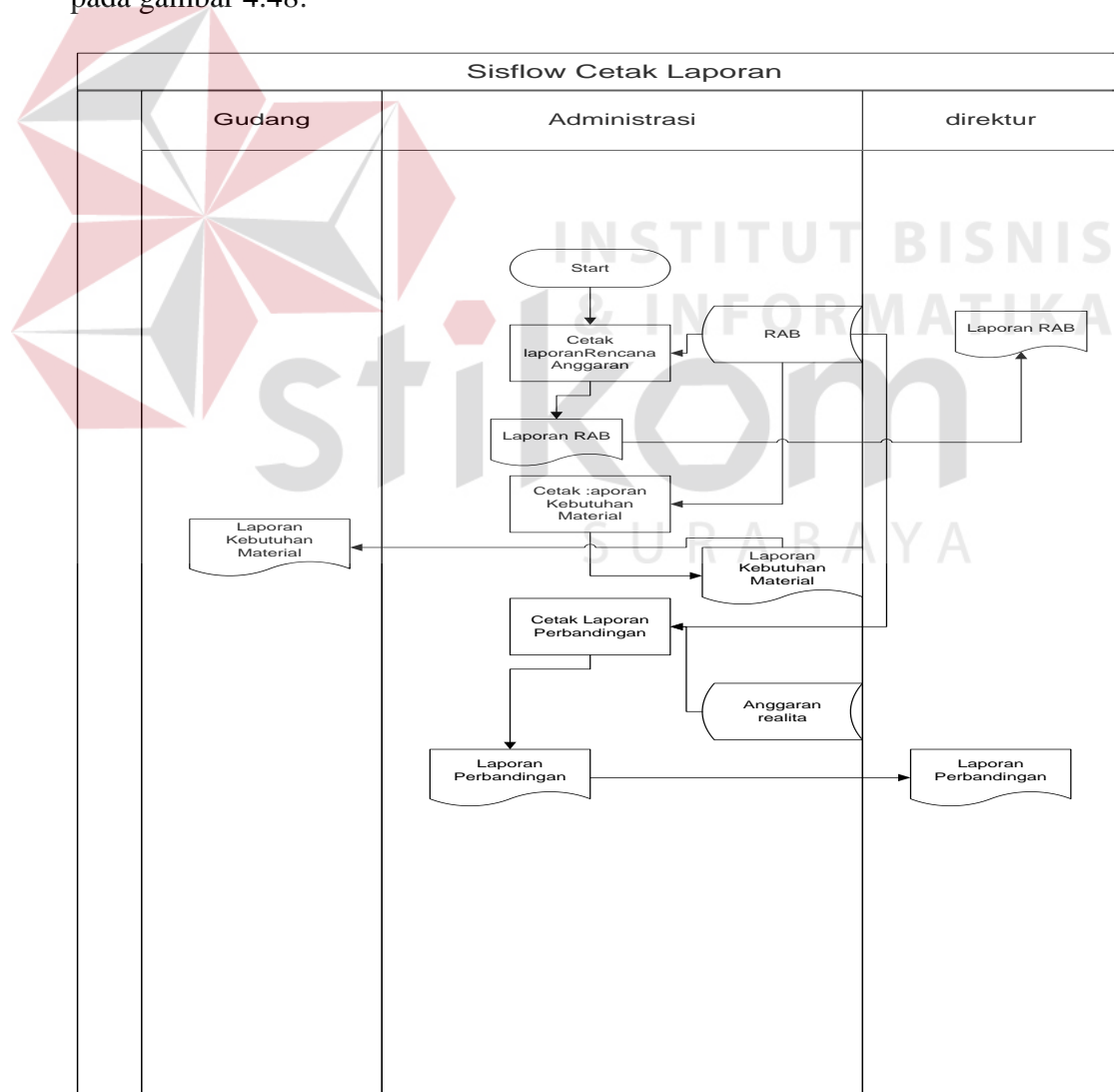
Gambar 4.7 *System Flow* Rencana Anggaran Biaya

#### 4.2.4 *Sysflow Flow* Laporan Rencana Anggaran Biaya

Prosedur Pelaporan rencana anggaran biaya pada CV Hikma Utama adalah sebagai berikut:

Data rencana anggaran biaya dan realita anggaran dilakukan cetak laporan untuk kebutuhan dari gudang berupa laporan kebutuhan material , juga laporan rencana anggaran dan laporan perbandingan anggaran untuk direktur CV Hikma Utama.

Adapun gambar *Sysflow flow* Cetak Rencana Angan Biaya dapat dilihat pada gambar 4.48:



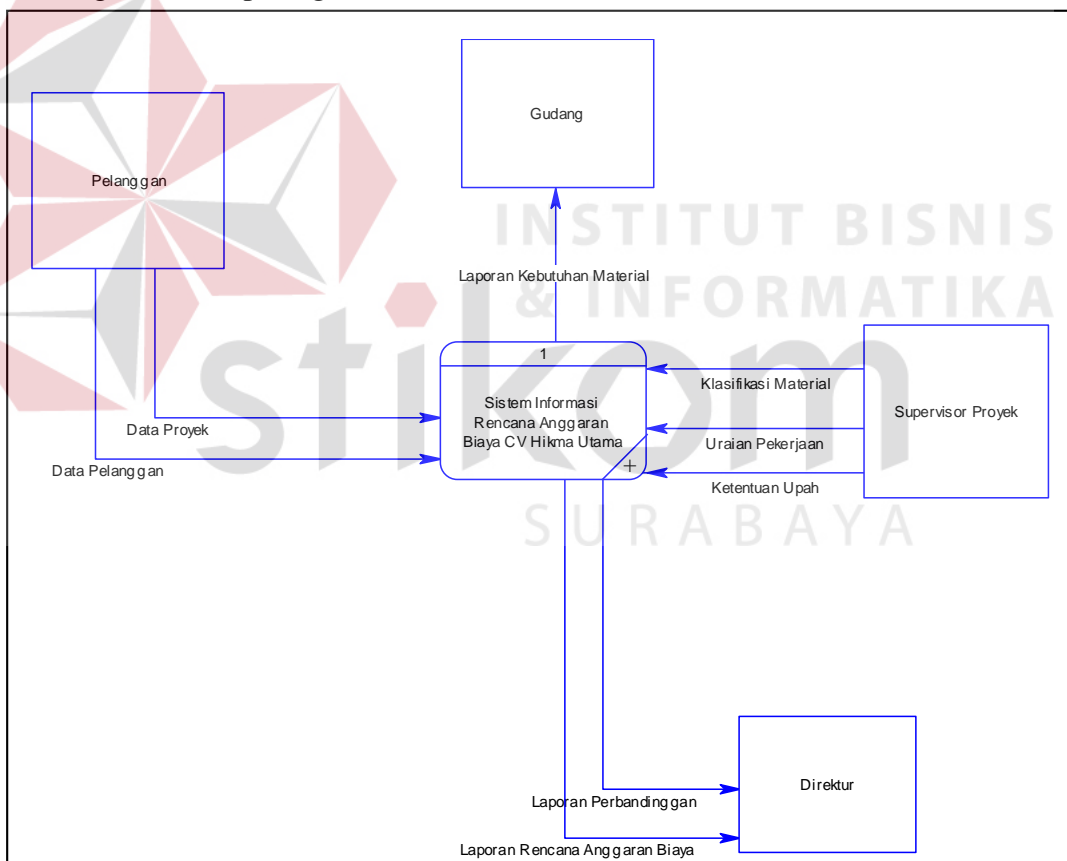
Gambar 4.8 *System Flow* Laporan Rencana Anggaran Biaya

#### 4.2.5 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu model yang menggambarkan aliran data yang terjadi dalam sistem, sehingga dengan dirancangnya DFD ini maka akan terlihat jelas arus data yang mengalir dari sistem tersebut. Dalam pembuatan DFD ini akan dibuat mulai dari *context diagram* dan DFD level di bawahnya.

##### 1. Context Diagram

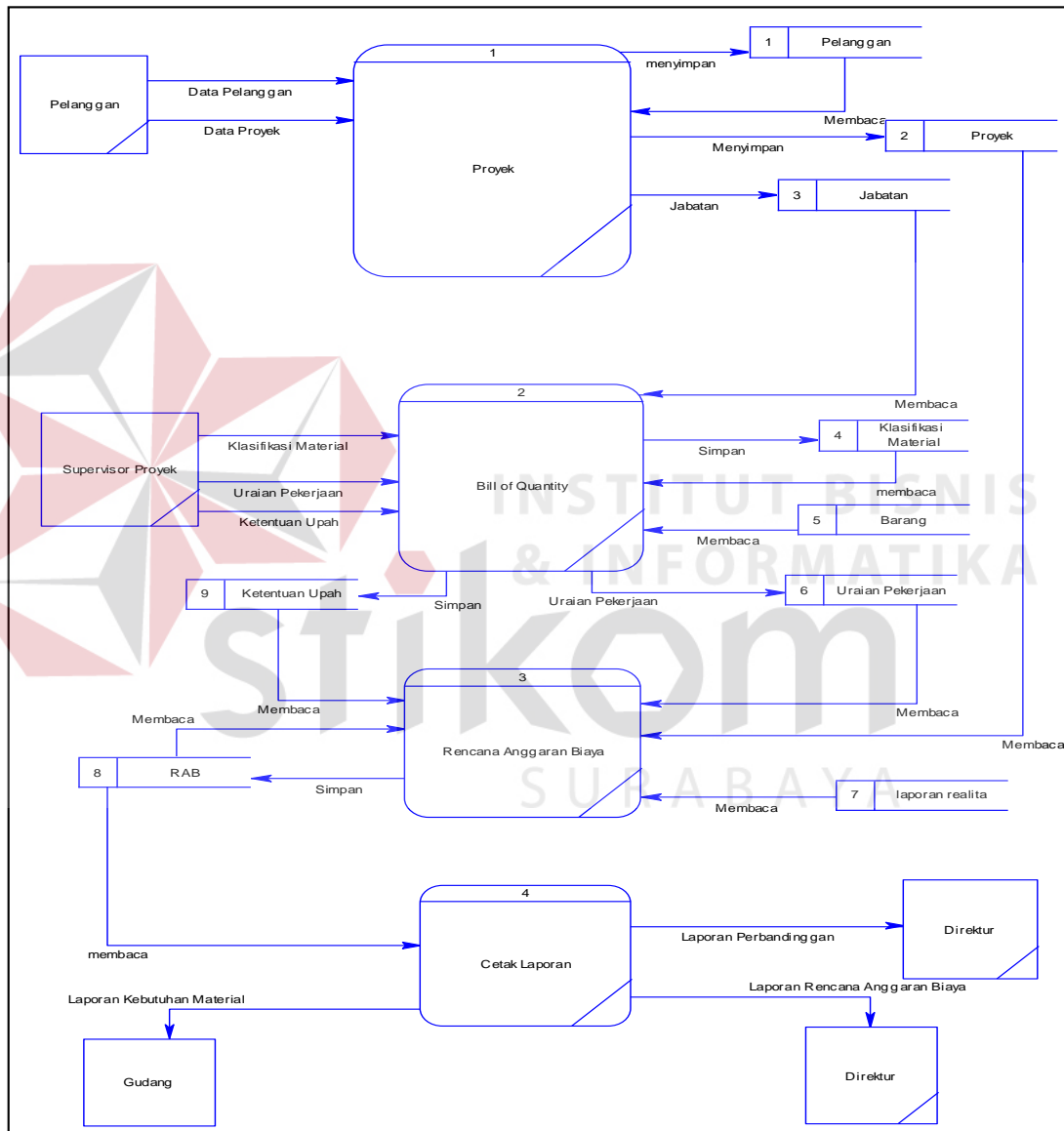
*Context Diagram* dari sistem rencana anggaran biaya pada CV Hikma Utama ini menggambarkan secara umum proses yang terjadi perusahaan tersebut. digambarkan pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Context Diagram

## 2. DFD level 0 Sistem Informasi Reservasi Hotel

DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem rencana anggaran biaya pada CV Hikma Utama. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 4.10.



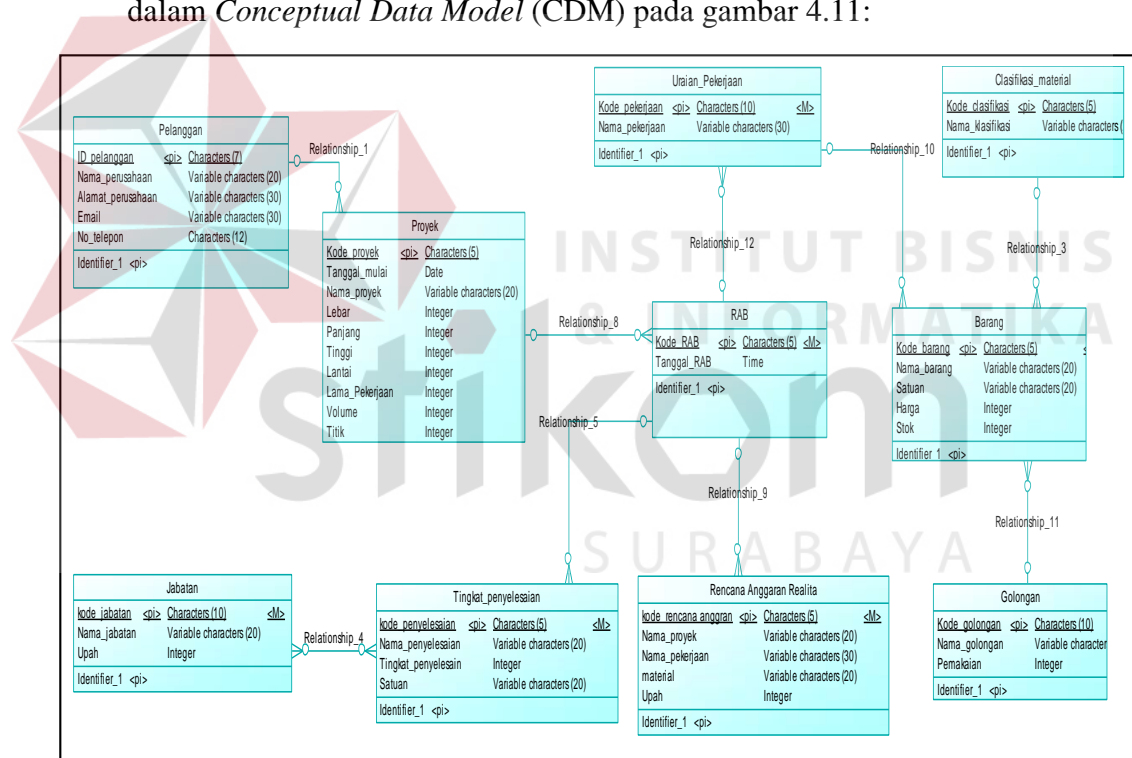
Gambar 4.10 DFD Level 0

#### 4.2.6 Perancangan Database

Dari analisis sistem di atas maka dapat dibuat untuk merancang *database* yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur *database* dari sistem penjualan Teaching Factory yang terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

##### 1. *Conceptual Data Model* (CDM)

*Conceptual Data Model* (CDM) ini menggambarkan relasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lain. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model* (CDM) pada gambar 4.11:



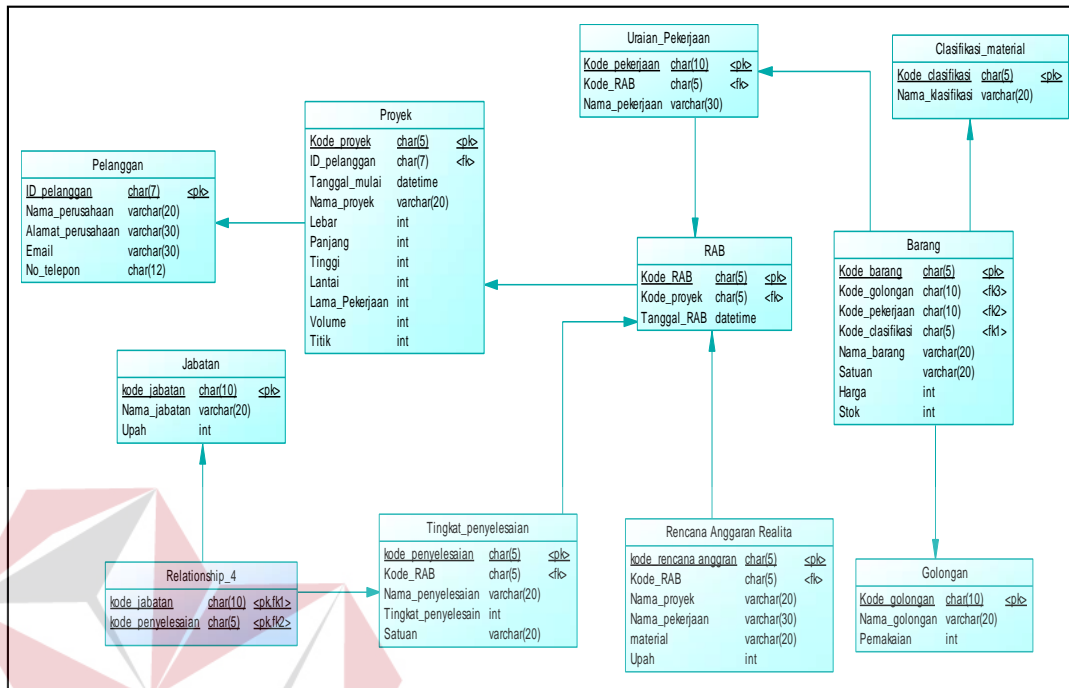
Gambar 4.11 *Conceptual Data Model* Sistem Rencana Anggaran Biaya

##### 2. *Physical Data Model* (PDM)

*Physical Data Model* (PDM) merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model* (CDM). Perancangan PDM merupakan representasi fisik dari *database*. PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan



antara data-data tersebut. Berikut PDM yang ada pada sistem Rencana Anggaran Biaya, dapat dilihat pada gambar 4.12:



Gambar 4.12 Physical Data Model Sistem Rencana Anggaran Biaya

### 4.2.1 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi rencana anggaran biaya pada CV.

Hikma Utama adalah sebagai berikut:

a. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : ID\_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pelanggan

Tabel 4.1 Pelanggan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Pelanggan	Char	7	Primary Key

No.	Field	Type	Length	Key
2.	Nama_Perusahaan	Varchar	20	
3.	Alamat_Perusahaan	Varchar	30	
4.	Email	Varchar	20	
5.	No_Telepon	Char	12	

b. Tabel Jabatan

Nama Tabel : Jabatan

*Primary Key* : Kode\_Jabatan

*Foreign Key* : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data Jabatan

Tabel 4.2 Jabatan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Jabatan	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Jabatan	Varchar	20	
3.	Upah	Integer		

c. Tabel Tingkat Penyelesaian Upah

Nama Tabel : Tingkat\_penyelesaian

*Primary Key* : Kode\_penyelesaian

*Foreign Key* : kode\_RAB

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data Tingkat\_penyelesaian

Tabel 4.3 Tingkat penyelesaian upah

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_penyelesaian	Char	5	Primary Key
2.	Kode_RAB	Char	5	Foreign Key
3.	Nama_penyelesaian	Vachar	20	
4.	Tingkat_penyelesaian	Integer		
5.	Satuan	Varchar	20	

## d. Tabel Relationship 4

Nama Tabel : Relationship 4

*Foreign Key* : Kode\_penyelesaian

*Foreign Key* : Kode\_jabatan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan rincian Relationship 4

Tabel 4.4 Relationship 4

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_penyelesaian	Char	5	Foreign Key
2.	Kode_jabatan	Char	5	Foreign Key

## e. Tabel Proyek

Nama Tabel : *Proyek*

*Primary Key* : Kode\_proyek

*Foreign Key* : ID\_pelanggan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data Proyek

Tabel 4.5 Proyek

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_proyek	Char	10	Primary Key
2.	ID_pelanggan	Char	10	Foreign Key
3.	Tanggal_mulai	Date		
4.	Nama_proyek	Varchar	30	
5.	lebar	Integer		
6.	Panjang	Integer		
7.	Tinggi	Integer		
8.	Lantai	Integer		
9.	Lama_pekerjaan	Integer		
10.	Volume	Integer		
11.	Titik	Integer		

## f. Tabel Uraian pekerjaan

Nama Tabel : Uraian Pekerjaan

*Primary Key* : Kode\_pekerjaan

*Foreign Key* : Kode\_RAB

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data Uraian\_pekerjaan

Tabel 4.6 Tabel Uraian Pekerjaan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_pekerjaan	Char	5	Primary Key
2.	Kode_RAB	Char	5	Foreign Key

No.	Field	Type	Length	Key
3.	Nama_pekerjaan	Varchar	10	Foreign Key

## g. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

*Primary Key* : Kode\_barang

*Foreign Key* : Kode\_golongan , Kode\_pekerjaan, Kode\_klasifikasi

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data Barang

Tabel 4.7 Tabel Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_barang	Char	5	Primary Key
2.	Kode_golongan	Char	5	Foreign Key
3.	Kode_pekerjaan	Char	5	Foreign Key
4.	Kode_klasifikasi	Char	5	Foreign Key
5.	Nama_barang	Varchar	20	
6.	Satuan	Varchar	20	
7.	Harga	Integer		
8.	Stok	Integer		

## h. Tabel Golongan

Nama Tabel : Golongan

*Primary Key* : Kode\_golongan

*Foreign Key* : -

Fungsi : Input data golongan

Tabel 4.8 Tabel Golongan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_golongan	Char	5	Primary Key
2.	Nama_golongan	Varchar	30	
3.	Pemakaian	Integer		

## i. Tabel Klasifikasi Material

Nama Tabel : Klasifikasi

*Primary Key* : Kode\_klasifikasi

*Foreign Key* : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data Klasifikasi

Tabel 4.9 Tabel Klasifikasi

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_klasifikasi	Char	5	Primary Key
2.	Nama_Klasifikasi	Varchar	20	-

## j. Tabel Rencana Anggaran Biaya

Nama Tabel : RAB

*Primary Key* : Kode\_RAB

*Foreign Key* : Kode\_proyek

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data RAB

Tabel 4.10 Tabel RAB

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_RAB	Char	5	Primary Key
2.	Kode_proyek	Char	5	Foreign Key
3.	Tanggal_RAB	Date		

## k. Tabel Anggaran Realita

Nama Tabel : Anggran\_realita

*Primary Key* : Kode\_anggran

*Foreign Key* : Kode\_RAB

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data anggaran realita

Tabel 4.11 Tabel Anggran Realita

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_anggaran	Char	5	Primary Key
2.	Kode_RAB	Char	5	Foreign Key
3.	Nama_proyek	Varchar	20	
4.	Nama_pekerjaan	Varchar	20	-
5.	Material	Varchar	20	
6.	Upah	Integer		

## 1. Tabel Karyawan

Nama Tabel : Karyawan

*Primary Key* : ID\_Karyawan

*Foreign Key* : Kode\_Jabatan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data karyawan

Tabel 4.12 Karyawan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Karyawan	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Karyawan	Varchar	50	
3.	TTL	Varchar	50	
4.	Alamat_Karyawan	Varchar	50	
5.	Kota_Karyawan	Varchar	20	
6.	Tlp_karyawan	Varchar	20	
7.	Email_karyawan	Varchar	30	

## m. Tabel User Login

Nama Tabel : User

*Primary Key* : Kode\_user

*Foreign Key* : Id\_Karyawan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data User

Tabel 4.13 User Login

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_user	Char	10	Primary Key
2.	Id_Karyawan	Char	10	Foreign Key



No.	Field	Type	Length	Key
3.	Username	Varchar	20	
4.	Password	Varchar	50	

### 4.3 Desain Input, Interface dan Output

Desain antarmuka menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic.net 2010* dan database *Microsoft SQL Server 2008*. Adapun desain *Interface, Input/Output* adalah sebagai berikut:

#### 4.3.1 Desain Input

Berikut ini adalah desain *input* yang terdapat pada aplikasi sistem reservasi hotel pada Fefva Tours & Travel:

##### 1. Formulir Karyawan Baru

Berikut ini merupakan desain formulir data karyawan yang berfungsi untuk dokumentasi data karyawan baru.

**Form Karyawan Baru**

Nama Karyawan : .....

Tempat Tgl Lahir : .....

Alamat : .....

Kota : .....

No Telepon : .....

Email : .....

Keterangan : .....

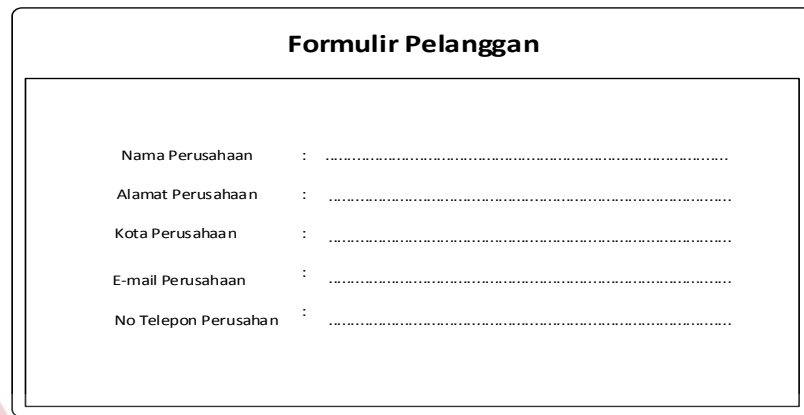
Surabaya, .....

.....

Gambar 4.13 Desain Formulir Karyawan baru

## 2. Formulir Pelanggan

Berikut ini merupakan desain formulir data pelanggan yang berfungsi untuk dokumentasi data pelanggan.



**Formulir Pelanggan**

Nama Perusahaan : .....

Alamat Perusahaan : .....

Kota Perusahaan : .....

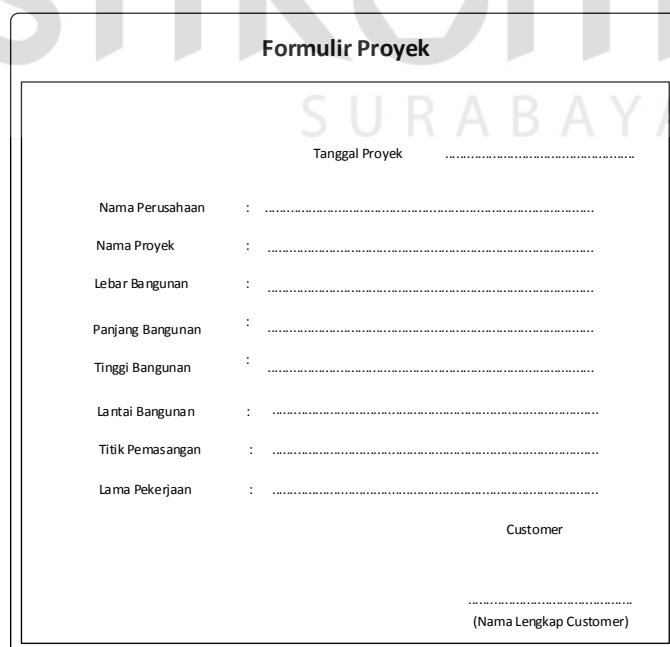
E-mail Perusahaan : .....

No Telepon Perusahaan : .....

Gambar 4.14 Desain Formulir Pelanggan

## 3. Formulir Proyek

Berikut ini merupakan desain formulir data proyek yang berfungsi untuk dokumentasi data proyek dari pelanggan.



**Formulir Proyek**

Tanggal Proyek : .....

Nama Perusahaan : .....

Nama Proyek : .....

Lebar Bangunan : .....

Panjang Bangunan : .....

Tinggi Bangunan : .....

Lantai Bangunan : .....

Titik Pemasangan : .....

Lama Pekerjaan : .....

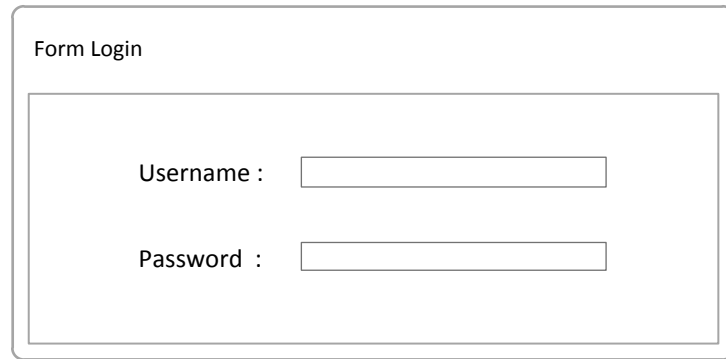
Customer

.....  
(Nama Lengkap Customer)

Gambar 4.15 Desain Formulir Proyek

#### 4. *Form Login*

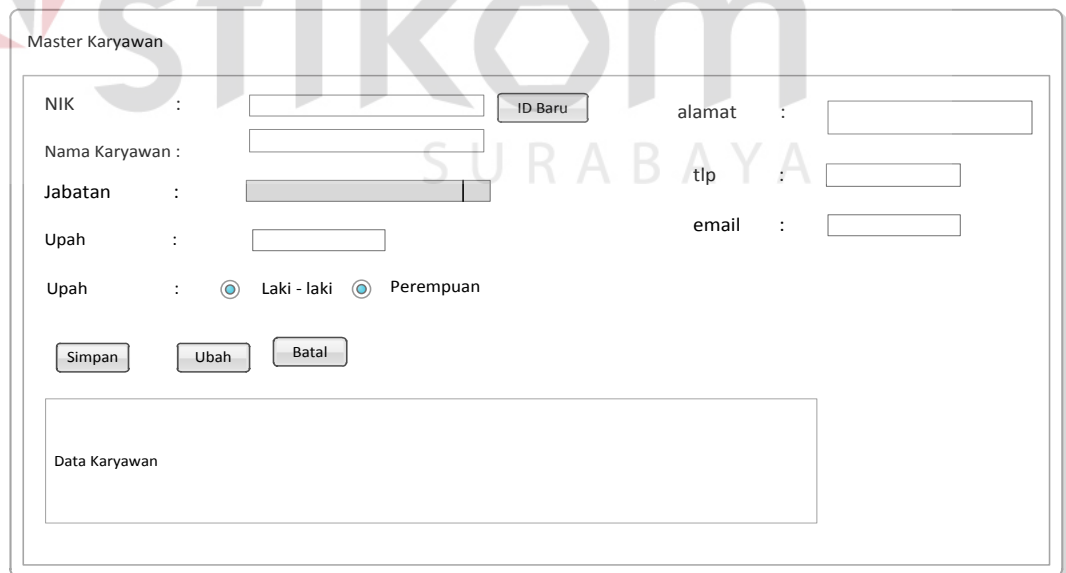
Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Desain *Form Login*

#### 5. *Form Master Karyawan*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form karyawan* yang berfungsi untuk *input data karyawan*.



Gambar 4.17 Desain *Form Karyawan*

## 6. *Form Master Pelanggan*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* pelanggan yang berfungsi untuk *input* data pelanggan.

Master pelanggan

Kode pelanggan :

Nama perusahaan :

Nama pertanggung :

Alamat Perusahaan :

Tip :

email :

Data Pelanggan

Gambar 4.18 Desain *Form* Pelanggan

## 7. *Form Master Proyek*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* proyek yang berfungsi untuk *input* data proyek.

Data Proyek

Tgl pelaksanaan :  Titik pasang :

Kode proyek :  Jumlah lantai :

Nama proyek :  Valume bangun :

Nama perusahaan :

Panjang :

Lebar :

Tinggi :

Data Proyek

Gambar 4.19 Desain *Form* proyek

## 8. Form Jabatan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* jabatan yang berfungsi untuk *input* data jabatan.

Master jabatan Karyawan

Kode jabatan :

Nama jabatan :

Upah/ gaji :

Data Jabatan Karyawan

Gambar 4.20 Form Master Jabatan

## 9. Form Barang

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Barang yang berfungsi untuk *input* data Barang.

Data barang

Kode barang :

Nama golongan :

Klafikasi :

Nama barang :

Stok :

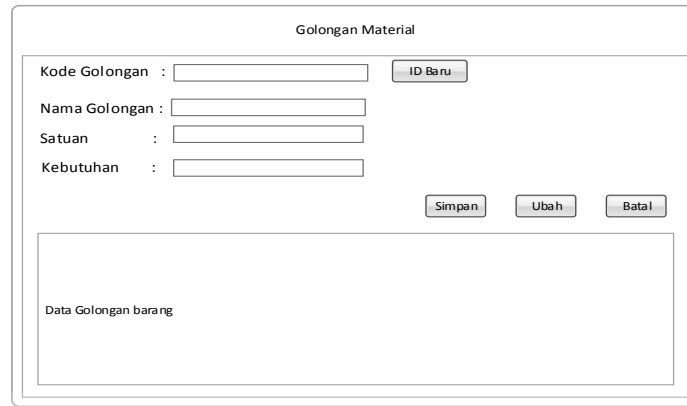
Harga :

Data barang

Gambar 4.21 Form Master Barang

## 10. Form Golongan Barang

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Golongan Barang yang berfungsi untuk *input* data Golongan Barang.



Golongan Material

Kode Golongan :

Nama Golongan :

Satuan :

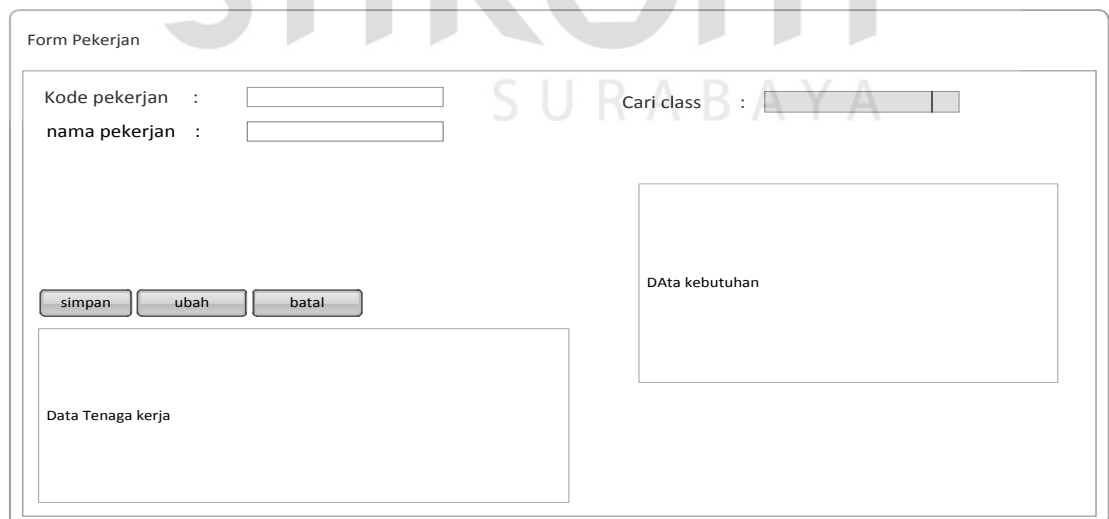
Kebutuhan :

Data Golongan barang

Gambar 4.22 Desain *Form* Golongan Barang

## 11. Form Uraian Pekerjaan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Uraian Pekerjaan yang berfungsi untuk *input* data Uraian Pekerjaan.



Form Pekerjaan

Kode pekerjaan :  Cari class :

nama pekerjaan :

Data Tenaga kerja

Data kebutuhan

Gambar 4.23 Desain *Form* Uraian Pekerjaan

## 12. Form Klasifikasi Material

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Klasifikasi material yang berfungsi untuk *input* data Klasifikasi Material.

Gambar 4.24 Desain *Form* Klasifikasi Material

## 13. Form User

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* User yang berfungsi untuk *input* data User.

Gambar 4.25 Desain *Form* User

#### 14. *Form Rencana Anggaran Biaya*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Rencana Anggaran Biaya yang berfungsi untuk *input* data Rencana Anggaran Biaya.

Gambar 4.26 Desain *Form* Rencana Anggaran Biaya

#### 4.3.2 Desain *Output*

Berikut ini merupakan desain *output* yang terdapat dalam aplikasi penjualan *voucher* hotel PT Fefva Tours & Travel:

##### 1. *Form Laporan Rencana Anggaran Biaya*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Klasifikasi material yang berfungsi untuk *input* data Klasifikasi Material.





#### 4.4.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat keras dan lunak yang harus dipersiapkan oleh pengguna. Untuk perangkat keras, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. Intel Pentium 4 CPU 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 MB

#### 4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem rencana anggaran biaya. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

##### 1. *Form Home*

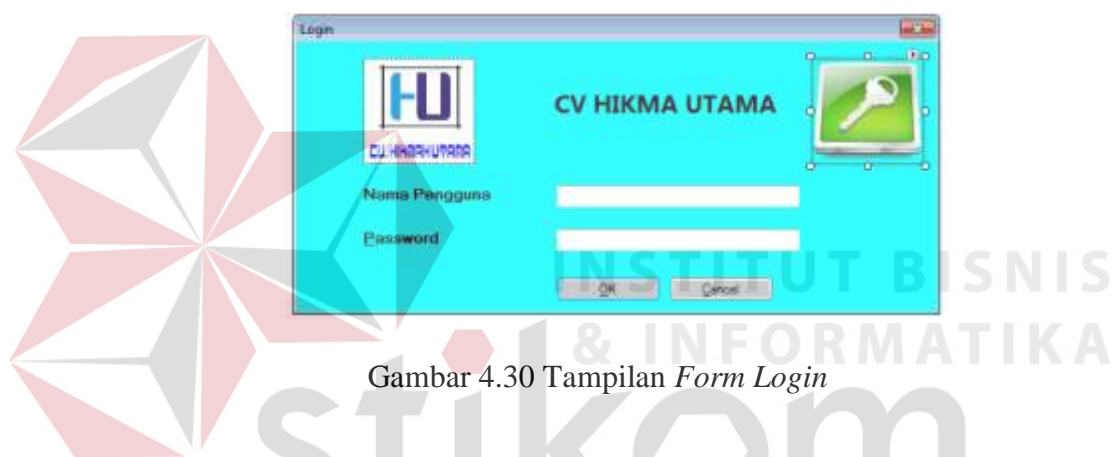
*Form Home* merupakan tampilan awal dari program ini. Pada *form* ini terdapat *menu* yaitu *menu user*. *Menu* user disini berisi *login* untuk *user* yang ingin menjalankan aplikasi ini. Selain itu dalam *menu user* terdapat *menu master*, *menu transaksi* dan juga *menu laporan* yang bertujuan untuk melakukan input dan melihat laporan pada sistem rencana anggaran biaya.



Gambar 4.29 Tampilan *Form Home*

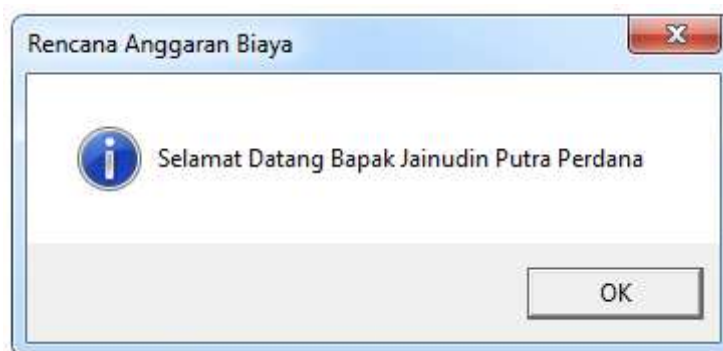
## 2. *Form Login*

*Form login* ini terdapat pada *form Home* yaitu pada *menu user*. *User* harus menginputkan *username* dan *password* yang sesuai agar dapat masuk ke *menu* utama dari aplikasi ini. *Form Login* ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Jika orang tersebut tidak memiliki wewenang, maka ia tidak akan dapat membuka aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data. Tampilan dari *form login* ini dapat dilihat sebagai pada gambar 4.30:



Gambar 4.30 Tampilan *Form Login*

Jika anda berhasil masuk maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.31 Jika *username* dan *password* salah yang diinputkan *user* salah atau tidak sesuai maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.32



Gambar 4.31 *Message Box* pada *Form Login* benar



Gambar 4.32 *Message Box* pada *Form Login* salah

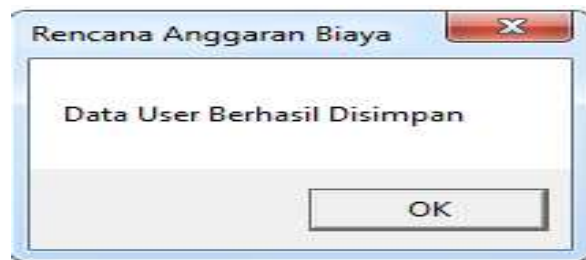
### 3. *Form User*

*Form User* digunakan jika *user* ingin membuat ID *login* baru. Maka *user* harus dari karyawan di CV Hikma Utama, dan sudah mempunyai ID karyawan yang terdaftar. lalu akan muncul *form* seperti gambar 4.33.

*User* memasukkan ID karyawan-nya, nama pengguna dan kata sandi yang diinginkan. Lalu klik tombol simpan untuk menyimpan ID *login* karyawan yang baru.



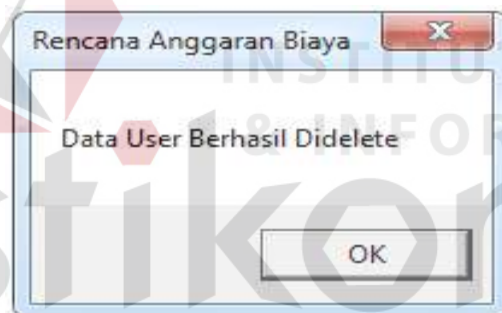
Gambar 4.33 Tampilan pada *Form User*



Gambar 4.34 *Message Box* pada *Form* User yang berhasil disimpan



Gambar 4.35 *Message Box* pada *Form* User yang berhasil diubah



Gambar 4.36 *Message Box* pada *Form* User yang berhasil didelete

#### 4. *Form* Data Pelanggan

Implementasi pada *form* data pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 4.37. *Form* data pelanggan berfungsi untuk mencatat data pelanggan yang telah melakukan pengajuan proyek dan melakukan. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data pelanggan yang dientri oleh *user*

2. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan *input* pelanggan yang dilakukan oleh *user*
3. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pelanggan yang ingin dientri oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data pelanggan yang telah diperbarui oleh *user*
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data pelanggan yang tidak diperlukan lagi.

The screenshot shows a window titled 'Pelanggan' with a sub-header 'Master Pelanggan'. The form includes the following fields:

- Kebutuhan Jasa
- Kode Pelanggan: 10001 (with a 'Kode Baru' button next to it)
- Nama Perusahaan: PT Bhakti Selalu
- Nama Penanggung Jawab: Muhammad Abrar
- Alamat Perusahaan: Semampir
- Telepon Perusahaan: 09876521
- Email: Bara@gmail.com

Below the form is a table with the following data:

	KODE_PELANGG#	NAMA_PERUSAH#	NAMA_PENANGG#	ALAMAT_PERUSA#	TELEPON_PELAN	EMAIL_PELANGG#
▶	10001	PT Bhakti Selalu	Muhammad Abrar	Semampir	09876521	Bara@gmail.com
	KP-002	PT. Bukit	muhammad anwar	Balikkembang	08123506672	anwar@gmail.com
*						

Buttons for 'Simpan', 'Ubah', and 'Hapus' are located to the right of the form. A watermark for 'INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA SURABAYA' is visible in the background.

Gambar 4.37 Tampilan *Form* Data Pelanggan

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.38 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



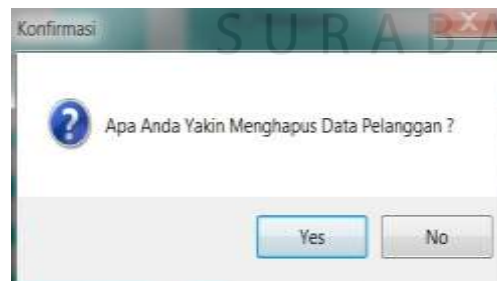
Gambar 4.38 *Message Box* pada *Button* simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.39



Gambar 4.39 *Message Box* pada *Button* Ubah

Pada saat tekan *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin dihapus. Seperti pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 *Message Box* pada *Button* konfirmasi hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.41



Gambar 4.41 *Message Box* pada *Button* hapus

## 5. *Form* Data Karyawan

Implementasi pada form data karyawan ini dapat dilihat pada gambar 4.42.

NIK	Kode Jabatan	Nama Karyawan	Jabatan	Upah	Jenis Kelamin	Alamat	Telepon	Email
KK-001	123456	SARA	Staf	50000.0000	L	Pungkit Industri	098765431	jjajdefdf
KK-002	123456	samsun	Staf	50000.0000	P	hahhahhd	8967	hgagag

Gambar 4.42 Tampilan *Form* Data Karyawan

*Form* data karyawan berfungsi untuk mencatat data karyawan dan sebagai persyaratan mendapatkan ID *login* baru. Data karyawan ini digunakan untuk pelayanan pemesanan proyek dari pelanggan, melakukan transaksi rencana anggaran pada CV Hikma Utama tersebut. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data karyawan yang dientri oleh *user*



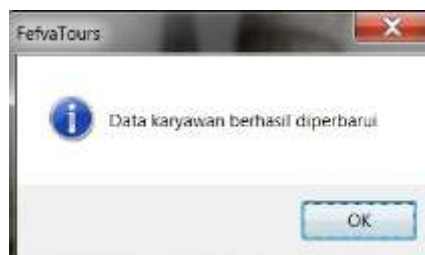
2. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan *input* karyawan yang dilakukan oleh *user*
3. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pada karyawan yang ingin dientri oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data karyawan yang telah diperbarui oleh *user*
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data karyawan yang tidak diperlukan lagi.
6. *Button cari*, berfungsi untuk mencari data karyawan untuk diubah / dihapus berdasarkan ID Karyawan.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.43 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



Gambar 4.43 *Message Box* pada *Button* simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.44



Gambar 4.44 *Message Box* pada *Button* Ubah

Pada saat tekan *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin dihapus. Seperti pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 *Message Box* pada *Button* konfirmasi hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.46



Gambar 4.46 *Message Box* pada *Button* hapus

## 6. *Form* Data Jabatan

Implementasi pada *form* Jabatan ini dapat dilihat pada gambar 4.47

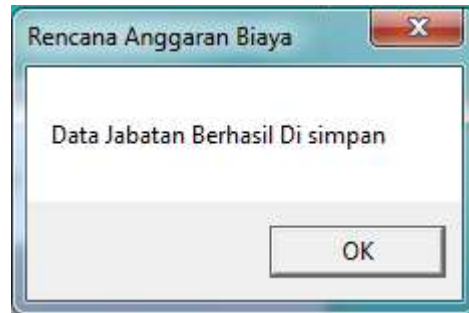
KODE_JABATAN	NAMA_JABATAN	GAJI_UPAH
123456	Staf	50000.0000

Gambar 4. 47 Master *Form* Jabatan

*Form* Jabatan berfungsi untuk mencatat data Jabatan yang bertujuan untuk menentukan upah yang didapat oleh tenaga kerja dalam menentukan biaya tenaga kerja,. Upah juga disesuaikan dengan nama jabatan. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data harga yang dientri oleh *user*
2. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pada harga yang ingin dientri oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data harga yang telah diperbarui oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data harga yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.48 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



Gambar 4.48 *Message Box* pada *Button* simpan

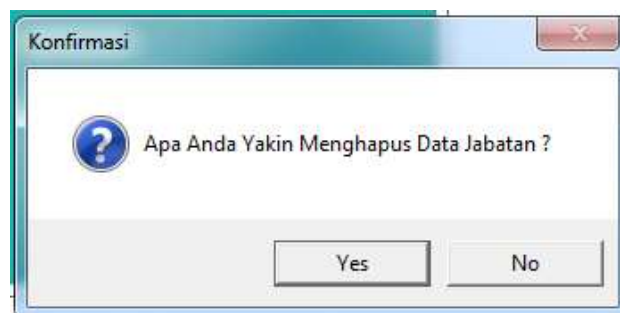
Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar

4.49



Gambar 4.49 *Message Box* pada *Button* Ubah

Pada saat tekan *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin dihapus. Seperti pada gambar 4.50.



Gambar 4.50 *Message Box* pada *Button* konfirmasi hapus

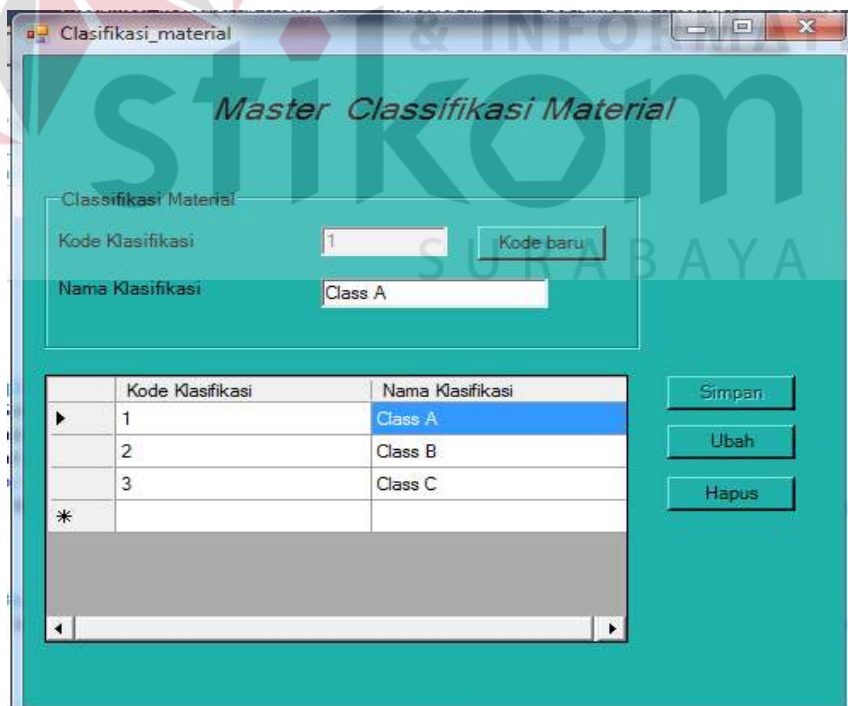
Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.51



Gambar 4.51 Message Box pada Button hapus

## 7. Form Klasifikasi Material

Implementasi pada *form klasifikasi material* ini dapat dilihat pada gambar 4.52.

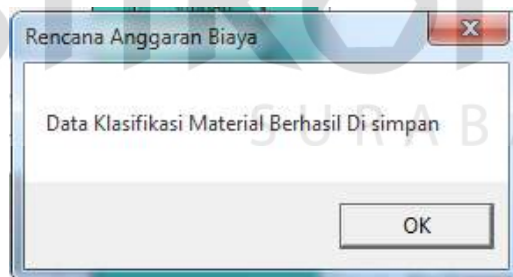
A screenshot of a web-based form titled "Master Classifikasi Material". The form has a teal background. At the top, there is a header "Master Classifikasi Material". Below the header, there are two input fields: "Kode Klasifikasi" with the value "1" and a "Kode baru" button, and "Nama Klasifikasi" with the value "Class A". Below these fields is a table with three columns: "Kode Klasifikasi", "Nama Klasifikasi", and an empty column. The table contains three rows: the first row has "1" and "Class A", the second row has "2" and "Class B", and the third row has "3" and "Class C". Below the table is a row with an asterisk "\*" and a greyed-out area. To the right of the table are three buttons: "Simpan", "Ubah", and "Hapus".

Gambar 4.52 Master Form Classifikaisi Material

*Form* klasifikasi material berfungsi untuk mencatat data class, yang bertujuan untuk menentukan class pada material.. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

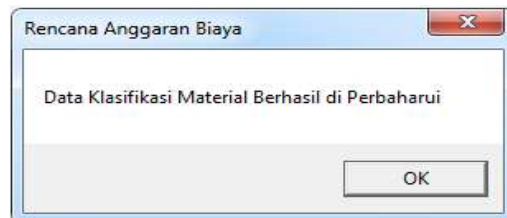
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data harga yang dientri oleh *user*
2. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pada harga yang ingin dientri oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data harga yang telah diperbarui oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data harga yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.54 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



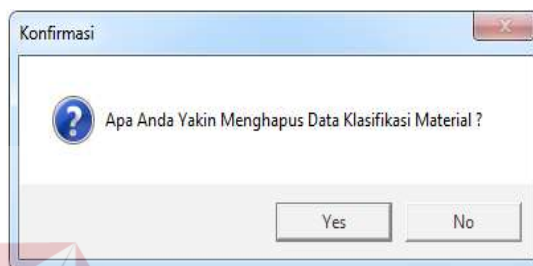
Gambar 4.53 *Message Box* pada *Button* simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.54



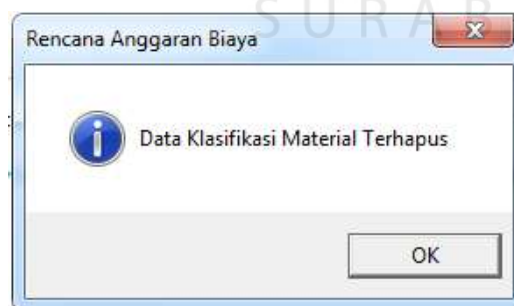
Gambar 4.54 *Message Box* pada *Button* Ubah

Pada saat tekan *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin dihapus. Seperti pada gambar 4.55.



Gambar 4.55 *Message Box* pada *Button* konfirmasi hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.56



Gambar 4.56 *Message Box* pada *Button* hapus

## 8. *Form* Golongan Barang

Implementasi pada *form* data Golongan Barang ini dapat dilihat pada gambar 4.57.

The screenshot shows a software window titled "golongan\_barangvb" with a teal background. The main heading is "Master Golongan Barang". Below this, there is a form titled "Jenis Barang" with the following fields: "Kode Golongan" (text input with a "Kode baru" button), "Nama Golongan" (text input), "Satuan" (dropdown menu), and "Volume Pemakaian" (text input with a "Satuan" label). Below the form is a table with the following data:

	Kode Golongan	Nama golongan	Pemakaian	Satuan
▶	1	Kabel	20	Meter
	2	Cross Arm	20	Buah
	3	SUTM	30	Meter
*				

On the right side of the table, there are three buttons: "Simpan", "Ubah", and "Hapus".

Gambar 4.57 Tampilan *Form* Golongan Barang

*Form* data harga berfungsi untuk mencatat data Golongan Barang, digunakan untuk mengetahui golongan barang sesuai dengan data barang sehingga memudahkan user dalam mencari barang sesuai golongan. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data harga yang diisi oleh *user*
2. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pada harga yang ingin diisi oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data harga yang telah diperbarui oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data harga yang tidak diperlukan lagi.

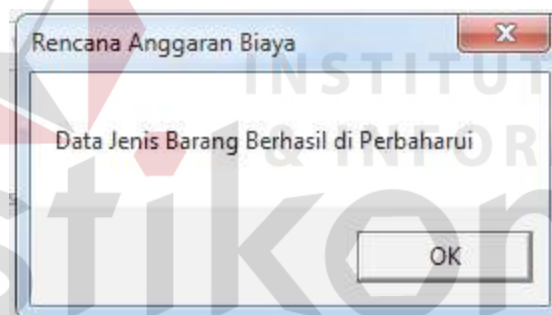


Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.58 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



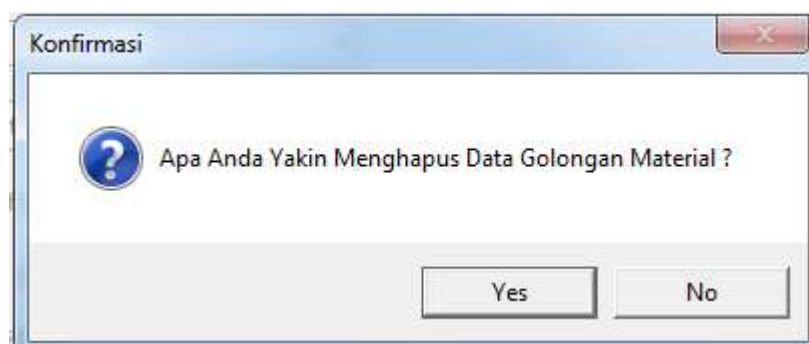
Gambar 4.58 *Message Box* pada *Button* simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.59



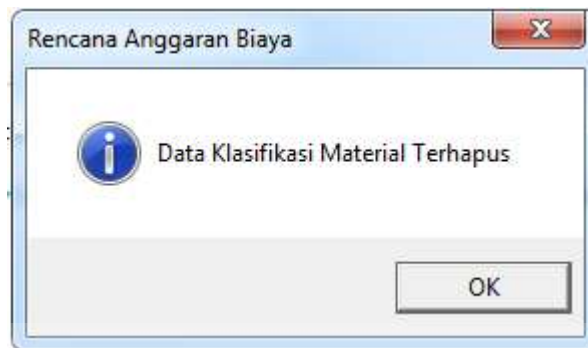
Gambar 4.59 *Message Box* pada *Button* Ubah

Pada saat tekan *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin dihapus. Seperti pada gambar 4.60.



Gambar 4.61 *Message Box* pada *Button* konfirmasi hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.62



Gambar 4.62 Message Box pada Button hapus

## 9. Form Barang

Form barang ini digunakan untuk menginputkan data – data barang yang ada pada perusahaan CV. Hikma Utama ,Implementasi pada *form* data Barang ini dapat dilihat pada gambar 4.63

 A screenshot of a software form titled "Master Barang" with a teal background. The form contains several input fields and a table.
 

Input fields:

- Kode Barang: 1 (with a "Kode Baru" button)
- Nama Golongan: Kabel (with a dropdown arrow and an "Add" button)
- Stok: 5 (with a spinner control)
- Klasifikasi: Class A (with a dropdown arrow and an "Add" button)
- Harga: 20000 (with a spinner control)
- Nama Barang: Cross Am 3

Table below the form:

Kode Barang	Kode Golongan	Kode Klasifikasi	Nama Barang	Harga	Stok
1	1	2	Cross Am 3	20000	5
2	1	1	Kabel Class A	30000	10
3	1	2	Kabel Class b	20000	10
4	2	1	Lampu Class A	35000	12
5	2	1	Lampu Philip Clas	20000	10
6	2	1	Lampu Ornam	15000	10

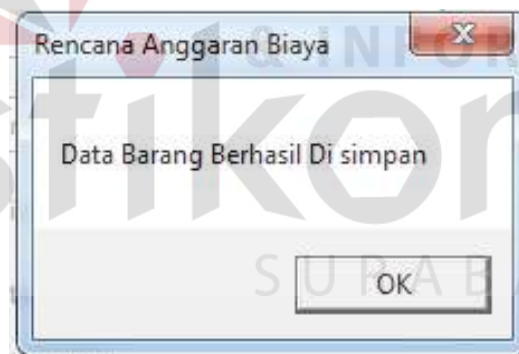
Buttons on the right side of the table: "Tambah", "Ubah", "Hapus".

Gambar 4.63 Tampilan Form Golongan Barang

*Form* data barang berfungsi untuk mencatat data Barang, digunakan untuk mengetahui barang sesuai dengan data barang sehingga memudahkan user dalam mencari data barang. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

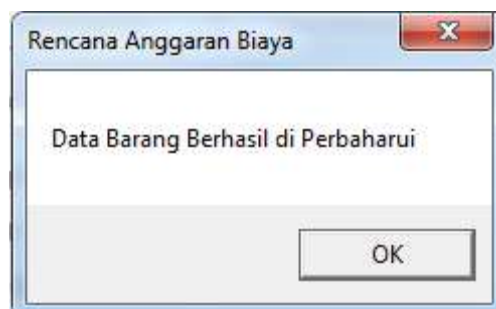
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data harga yang diinput oleh *user*
2. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data Kode baru pada harga yang ingin diinput oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data harga yang telah diperbarui oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data harga yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.64 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



Gambar 4.64 *Message Box* pada *Button* simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.65



Gambar 4.65 *Message Box* pada *Button* Ubah

Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.66



Gambar 4.66 Message Box pada Button hapus

## 10. Form Proyek

Implementasi pada *form* Proyek ini dapat dilihat pada gambar 4.67.

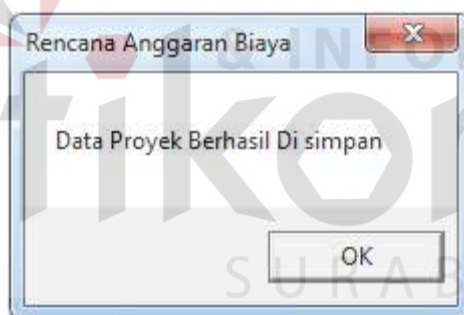
Kode Proyek	Nama Proyek	Nama Perusahaan	Panjang Bangunan	Lebar Bangunan	Tinggi Bangunan	Volume Bangunan	Titik Pemasangan	Lantai	Tanggal Proyek
*									

Gambar 4.67 Tampilan *Form* Proyek

*Form* Proyek berfungsi untuk mencatat data proyek, digunakan untuk mengetahui data-data proyek agar dapat melakukan perhitungan rencana anggaran biaya. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

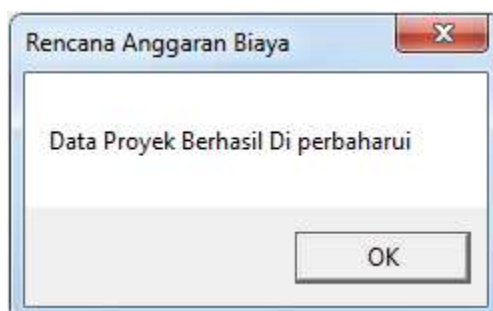
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data harga yang diinput oleh *user*
2. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pada harga yang ingin diinput oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data harga yang telah diperbarui oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data harga yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.68 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



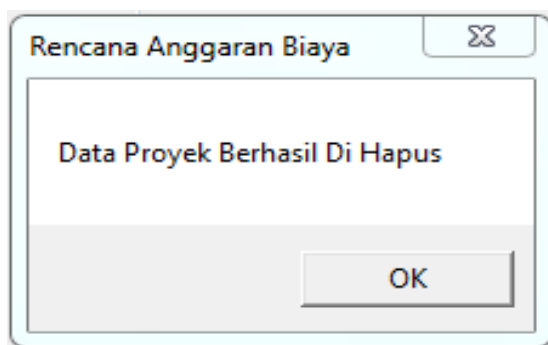
Gambar 4.68 *Message Box* pada *Button* simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.69



Gambar 4.69 *Message Box* pada *Button* Ubah

Jika menyetujui pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK. Seperti pada gambar 4.70



Gambar 4.70 Message Box pada Button hapus

## 11. Form Uraian Pekerjaan

Implementasi pada *form* data Uraian Pekerjaan ini dapat dilihat pada gambar 4.71.

The screenshot shows a software window titled 'Pekerjaan' with the following components:

- Uraian Pekerjaan:**
  - Kode Pekerjaan: 1
  - Nama Pekerjaan: Pemasangan SUTM
- Daftar Kebutuhan:**
  - Cari Class: Class A
- Kebutuhan Pekerjaan Table:**

Kode Barang	Nama Barang	Nama golongan	Nama Class
1	Cross Arm 3	Kabel	Class A
2	Kabel Class A	Kabel	Class A
4	Lampu Class A	Cross Arm	Class A
5	Lampu Philip Clas...	Cross Arm	Class A
6	Lampu Ceram	Cross Arm	Class A
9	Dead End Clamp	SUTM	Class A
- Daftar Kebutuhan Table:**

Kode Barang	Nama Barang	Pemakaian
1	Cross Arm 3	20
2	Kabel Class A	20
4	Lampu Class A	20
5	Lampu Philip Clas...	20
6	Lampu Ceram	20
7	Kabel Panjang	20
8	U Trap	30
9	Dead End Clamp	30
10	Soket Eye	30
- Buttons:** Simpan, Update, Delete

Gambar 4.71 Tampilan Form Uraian Pekerjaan

*Form* data Uraian Pekerjaan berfungsi untuk mencatat data pekerjaan digunakan menentukan material yang dibutuhkan dalam setiap pekerjaan yang

digunakan untuk tabel referensi proyek. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data harga yang diinput oleh *user*
2. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data ID baru pada harga yang ingin diinput oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data harga yang telah diperbarui oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data harga yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.75 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



Gambar 4.72 *Message Box* pada *Button* simpan

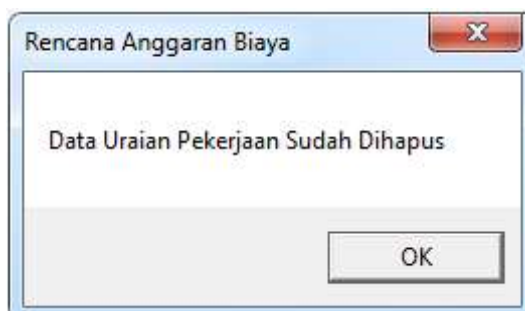
Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.73



Gambar 4.73 *Message Box* pada *Button* Ubah

Pada saat tekan *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin dihapus. Seperti pada gambar 4.74. Jika menyetujui

pesan tersebut akan dihapus, maka tekan *yes* dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah dihapus, dan tekan OK.




Gambar 4.74 *Message Box* pada *Button* hapus

## 12. Laporan Rencana Anggaran Biaya

Laporan rencana anggaran biaya untuk hasil rencana anggrana yang terjadi pada setiap proyek sesuai dengan kebutuhan proyek. Dengan adanya laporan rencana anggran ini maka dapat membantu manajer dan kepala proyek untuk melakuakn kontrol atau pengawasan terhadap jalannya proyek. sehingga Direktur dan juga Kepala gudang dapat melakuakn evaluasi dengan cepat untuk kebutuhan proyek yang akan di implementasikan dilapangan Laporan Rencana Anggran Biaya dapat dilihat pada gambar 4.75.




 <b>CV. Hikmah Utama</b> Jl. Wisma Kedung Asem Blok BI I/15 Surabaya, Jawa Timur <b>Laporan Rencana Anggaran Biaya</b>		Tanggal Pelaksanaan : 12/22/2014 12:00:00A		
Nama Proyek	: Pemasangan SUTM			
Nama Perusahaan	: CV Badrus Zaman			
Alamat Perusahaan	: Simorejo Sari A/35 Surabaya	Volume	: 150 MG	
Uraian Material	Satuan	Volume	Harga	Jumlah Harga
Pasang Dudukan DS				
Lampu Class A	Buah	7.50	35,000	Rp 262,500.00
Lampu Philip Class A	Buah	7.50	20,000	Rp 150,000.00
Lampu Osram	Buah	7.50	15,000	Rp 112,500.00
Kabel Panjang	Meter	7.50	10,000	Rp 75,000.00
Total Biaya/Pekerjaan				Rp 600,000.00
Pasang Kontra Mas PM				
U Trap	Meter	5.00	40,000	Rp 200,000.00
Dead End Clamp	Meter	5.00	30,000	Rp 150,000.00
Soket Eye	Meter	5.00	55,000	Rp 275,000.00
Bolt	Meter	7.50	67,000	Rp 502,500.00
Total Biaya/Pekerjaan				Rp 1,127,500.00
Pasang SUTM TM 10				
Cross Arm 3	Meter	7.50	20,000	Rp 150,000.00
Kabel Class A	Meter	7.50	30,000	Rp 225,000.00
Kabel Class b	Meter	7.50	20,000	Rp 150,000.00
Total Biaya/Pekerjaan				Rp 525,000.00
Uraian Tenaga Kerja				
Tenaga Ahli	Jam	30.00	10,000	Rp 300,000.00
Total Material				Rp 2,252,500.00
Rencana Anggaran Biaya				<b>Rp 2,652,500.00</b>

Gambar 4.75 Laporan Rencana Anggaran Biaya

### 13. Laporan Perbandingan Anggaran

Laporan perbandingan anggaran digunakan sebagai bahan evaluasi atau pembandingan antara anggaran yang telah direncanakan dan anggaran sesuai dengan pelaksanaan proyek yang telah dilakukan perusahaan.

Dengan adanya laporan perbandingan anggaran biaya maka dapat memudahkan direktur dan kepala proyek untuk melakukan evaluasi, gambar laporan perbandingan anggaran dapat dilihat pada gambar 4..76

 <b>CV. Hikmah Utama</b> Jl. Wisma Kedung Asem Blok B11/15 Surabaya, Jawa Timur <b>Laporan Perbandingan Anggaran</b>						
<b>Nama Proyek</b> : Pemasangan SUTM <b>Nama Customer</b> : CV Badrus Zaman <b>Alamat Proyek</b> : Simorejo Sari A/35 Surabaya <b>Volume</b> : 150 Meter						
Uraian Material	Biaya RAB	Biaya Realita	Selisih Biaya	Vol RAB	Vol Realita	Selisih Vol
<b>Pasang Dudukan DS</b>						
Lampu Class A	Rp 262,500.00	Rp 245,000.00	Rp 17,500.00	7.50	7.00	0.50
Lampu Philip Class A	Rp 150,000.00	Rp 140,000.00	Rp 10,000.00	7.50	7.00	0.50
Lampu Osram	Rp 112,500.00	Rp 105,000.00	Rp 7,500.00	7.50	7.00	0.50
Kabel Panjang	Rp 75,000.00	Rp 70,000.00	Rp 5,000.00	7.50	7.00	0.50
<b>Total Biaya / pekerjaan</b>	<b>Rp 600,000.00</b>	<b>Rp 560,000.00</b>	<b>Rp 40,000.00</b>	<b>30.00</b>	<b>28.00</b>	<b>2.00</b>
<b>Pasang Kontra Mas PM</b>						
Soket Eye	Rp 275,000.00	Rp 256,666.67	Rp 18,333.33	5.00	4.67	0.33
Bolt	Rp 502,500.00	Rp 469,000.00	Rp 33,500.00	7.50	7.00	0.50
U Trap	Rp 200,000.00	Rp 186,666.67	Rp 13,333.33	5.00	4.67	0.33
Dead End Clamp	Rp 150,000.00	Rp 140,000.00	Rp 10,000.00	5.00	4.67	0.33
<b>Total Biaya / pekerjaan</b>	<b>Rp 1,127,500.00</b>	<b>Rp 1,052,333.33</b>	<b>Rp 75,166.67</b>	<b>22.50</b>	<b>21.00</b>	<b>1.50</b>
<b>Pasang SUTM TM 10</b>						
Cross Arm 3	Rp 150,000.00	Rp 140,000.00	Rp 10,000.00	7.50	7.00	0.50
Kabel Class A	Rp 225,000.00	Rp 210,000.00	Rp 15,000.00	7.50	7.00	0.50
Kabel Class b	Rp 150,000.00	Rp 140,000.00	Rp 10,000.00	7.50	7.00	0.50
<b>Total Biaya / pekerjaan</b>	<b>Rp 525,000.00</b>	<b>Rp 490,000.00</b>	<b>Rp 35,000.00</b>	<b>22.50</b>	<b>21.00</b>	<b>1.50</b>
<b>Uraian Tenaga Kerja</b>						
Tenaga Ahli	Rp 300,000.00	Rp 280,000.00	Rp 20,000.00	30.00	28.00	2.00


Gambar 4.76 Laporan Perbandingan Anggaran Biaya

#### 14. Laporan Realisasi Anggaran Biaya

Laporan realisasi anggaran biaya digunakan untuk mengetahui biaya anggaran yang terealisasi setelah proyek selesai dikerjakan, laporan realisasi anggaran

juga digunakan sebagai perbandingan dengan laporan rencana anggaran biaya.

Laporan realisasi anggaran dapat dilihat pada gambar 4.77.


 <b>CV. Hikmah Utama</b> Jl. Wisma Kedung Asem Blok BI I/15 Surabaya, Jawa Timur <b>Laporan Realisasi Anggaran Biaya</b>				
: Pemasangan SUTM <b>Nama Customer</b> : CV Badrus Zaman <b>Alamat Perusahaan</b> : Simorejo Sari A/35 Surabaya		<b>Tanggal Pelaksanaan</b> : 26/12/2014 <b>Titik Pemasangan</b> : 1 <b>Volume</b> : 150 M3		
Uraian Material	Satuan	Volume	Harga	Jumlah Harga
Pasang Dudukan DS	Set	1		
Lampu Class A	Buah	7.00		Rp 245,000.00
Lampu Phillip Class A	Buah	7.00		Rp 140,000.00
Lampu Osram	Buah	7.00		Rp 105,000.00
Kabel Panjang	Meter	7.00		Rp 70,000.00
<b>Jumlah Biaya Pekerjaan</b>				<b>Rp 560,000.00</b>
Pasang Kontra Mas PM	Set	1		
Soket Eye	Meter	4.67		Rp 256,666.67
Bolt	Meter	7.00		Rp 469,000.00
U Trap	Meter	4.67		Rp 186,666.67
Dead End Clamp	Meter	4.67		Rp 140,000.00
<b>Jumlah Biaya Pekerjaan</b>				<b>Rp 1,052,333.33</b>
Pasang SUT M TM 10	Set	1		
Cross Arm 3	Meter	7.00		Rp 140,000.00
Kabel Class A	Meter	7.00		Rp 210,000.00
Kabel Class b	Meter	7.00		Rp 140,000.00
<b>Jumlah Biaya Pekerjaan</b>				<b>Rp 490,000.00</b>
<b>Total Biaya Material</b>				<b>Rp 2,102,333.33</b>
<b>Biaya Tenaga Kerja</b>	Jam	28.00	Rp 10,000	<b>Rp 280,000.00</b>
<b>Realisasi Anggaran Biaya</b>				<b>Rp 2,382,333.33</b>

Gambar 4.77 Laporan Realisasi Anggaran Biaya

## 15. Laporan Nilai Kontrak Proyek

Laporan nilai kontrak proyek untuk manajer mengetahui nilai proyek yang akan diterima oleh pelanggan, dan dapat dijadikan sebagai laporan pendapatan

yang diterima oleh perusahaan CV. Hikmah Utama selama mendapatkan proyek dari pelanggan. Laporan nilai kontrak proyek dapat dilihat pada gambar 4.78.

 <b>CV. Hikmah Utama</b> Jl. Wisma Kedung Asem Blok BI I/15 Surabaya, Jawa Timur <b>Laporan Nilai Proyek</b>	
<b>Nama Proyek</b> : Pemasangan SUTM <b>Nama Customer</b> : CV Badrus Zaman <b>Alamat Proyek</b> : Simorejo Sari A/35 Surabaya	
Total Biaya Kebutuhan Material	Rp 2,402,500.00
Total Biaya Kebutuhan Tenaga Kerja	Rp 300,000.00
<b>Rencana Anggaran Biaya</b>	<b>Rp 2,702,500.00</b>
Biaya Tambahan 20 % dari Nilai RAB	Rp 540,500.00
<b>Nilai Kontrak Proyek</b>	<b>Rp 3,243,000.00</b>

Gambar 4.78 Laporan Nilai Kontrak Proyek

