

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Prosedur Kerja Praktek

Dalam pengumpulan data sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktek ini, pendekatan terhadap permasalahan yang dilakukan adalah dengan mempelajari data dan informasi yang sesuai dengan aplikasi yang dibuat. Data dan informasi yang di perlukan, diperoleh dari berbagai sumber untuk memberikan masukan yang lengkap bagi pengembangan sistem informasi ini. Data yang dikumpulkan sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dengan mengadakan pengamatan secara langsung untuk mengetahui sistem yang digunakan oleh CV. DAUN MUDA COMMUNICATION, ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah, selain itu juga untuk mengetahui langkah-langkah apa yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengembangkan usahanya.

2. Wawancara

Mengadakan tanya jawab tentang masalah yang dihadapi dengan admin yang bersangkutan kemudian mencari solusi atas masalah yang dihadapi.

3. Collect Document

Mencari tahu apa saja arsip atau tanda bukti yang digunakan, selain itu mengetahui langkah-langkah dokumen itu diberikan kepada siapa dan digunakan untuk apa dalam perusahaan

4. Studi kepustakaan

Dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan kegiatan kerja praktek dan perancangan aplikasi.

4.2 Analisis Sistem

Setelah mengetahui dan mengenali latar belakang, tujuan, ruang lingkup dan proses yang sudah dikaji secara keseluruhan dari sistem tersebut, maka dapat disusun dan dilaksanakan tahap demi tahap langkah-langkah sebagai berikut.

1. Memahami sistem yang akan digunakan pada komputer dan merancang *document flow* yang meliputi apa dan bagaimana dari tiap-tiap input, proses dan output.
2. Menyusun file-file dan struktur file yang untuk membuat *system flow*.
3. Membuat desain sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis yaitu dengan membuat *Context Diagram*.
4. Membuat *Data Flow Diagram (DFD)* hasil decompose dari context diagram.
5. Membuat model ERD atau *Conceptual Data Model (CDM)*.
6. Membuat *Physical Data Model (PDM)* adalah hasil dari generate dari CDM.
Data tabel pada PDM inilah yang akan digunakan pada saat membuat aplikasi.

4.2.1 Proses Bisnis Perusahaan

Penjadwalan proyek dimulai dari *client* order proyek dan order proyek diberikan ke *project manager*. *Project manager* mengecek order proyek apabila ada proyek, order proyek ditolak. Dan jika proyek kosong *project manager* memberi harga dan *deadline* ke *client*. *Client* menerima keterangan tersebut, jika

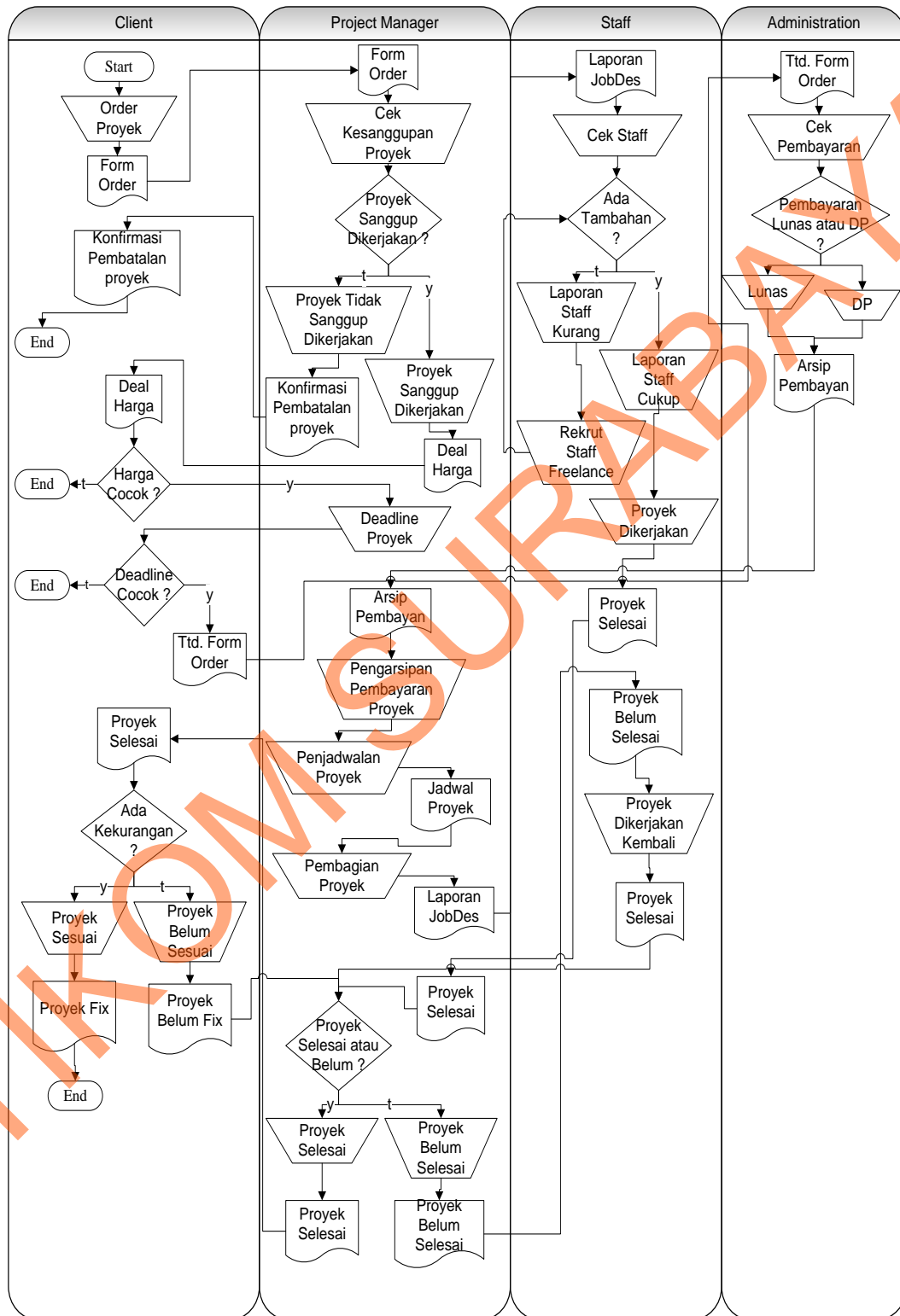
tidak setuju maka order batal. Jika *client* setuju maka *project manager* melakukan penjadwalan order proyek dengan komputerisasi.

Setelah *project manager* melakukan penjadwalan proyek dan disimpan di database proyek, *project manager* membagi proyek dan memilih *staff* dari database *staff* siapa yang akan mengerjakan proyek tersebut. Setelah tahu siapa yang mengerjakan proyek, proyek dikerjakan oleh *staff*. Setelah proyek selesai, proyek disimpan di database proyek selesai. Kemudian proyek diberikan ke *project manager*, *project manager* melakukan pengecekan proyek dan mentesting proyek. Jika proyek belum sesuai maka *staff* akan merevisi proyek tersebut dan apabila proyek selesai diberikan kembali ke marketing untuk mengecek dan mentesting kembali.

Apabila proyek tidak ada revisi, maka *project manager* akan mempresentsikan proyek ke *client*. Jika proyek tidak sesuai dengan yang diharapkan *client* maka akan dikembalikan ke *project manager*. Jika proyek sesuai, *client* melakukan pembayaran proyek pada bagian administrasi yang akan tersimpan di database pembayaran. Lalu bagian administrasi membuat laporan keuangan bulanan untuk diberikan ke direktur untuk mengetahui laporan keuangan bulanan.

4.2.2 Document Flow

A. Document Flow Penerimaan Proyek



Gambar 4.1 Document Flow Penjadwalan Proyek

Proses penjadwalan proyek dimulai dari *client* order proyek lalu muncul form order yang akan diberikan ke *project manager* lalu mengecek proyek apakah sanggup dikerjakan, *dealnya* harga, dan *deadline* proyek. Jika proyek tidak sesuai atau harga dan *deadline* proyek tidak bisa dikerjakan. Maka dikonfirmasi ke *client*, jika ya maka *client* tanda tangan form order.

Setelah itu form order diberikan ke administrasi. Administrasi cek pembayaran apabila pembayaran lunas atau DP maka muncul arsip pembayaran. Lalu arsip pembayaran diberikan ke *project manager* lagi, kemudian melakukan pengarsipan pembayaran proyek dan penjadwalan proyek akan muncul jadwal proyek. Dari jadwal proyek maka *project manager* melakukan pembagian proyek dan muncul laporan *job desk*.

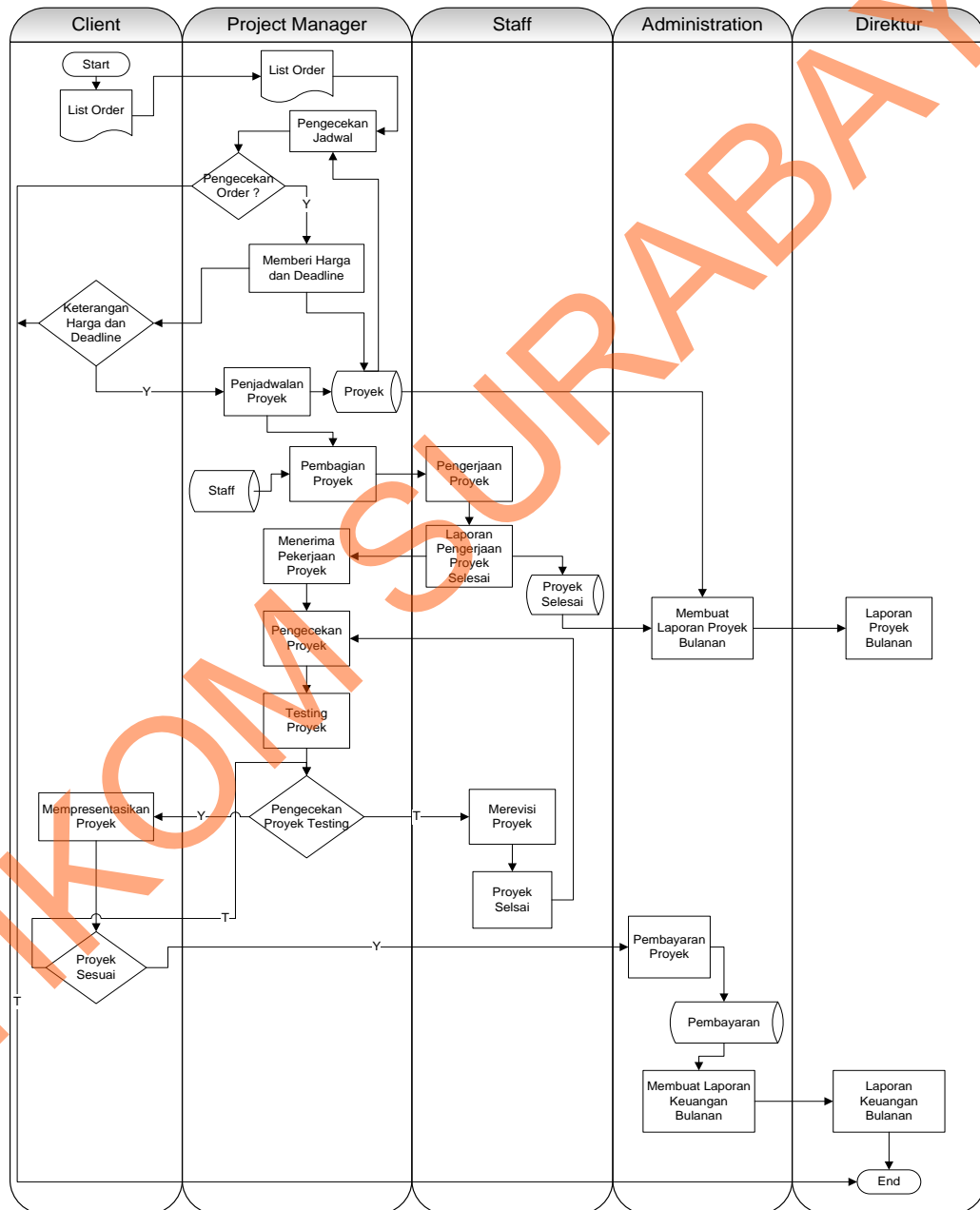
Laporan *job desk* diberikan ke *staff*, *staff* mengecek ada tambahan *staff* atau tidak, jika tidak rekrut *staff freelance*. Jika *staff* cukup maka proyek dikerjakan. Setelah proyek dikerjakan dan selesai, proyek yang selesai diberikan ke *project manager*. *Project manager* mengecek proyek apabila proyek ada kekurangan maka dikembalikan kembali ke *staff* untuk mengerjakan. Setelah selesai proyek diberikan ke *project manager* kembali. Jika proyek tidak ada masalah maka proyek selesai.

Proyek yang selesai dikerjakan akan diberikan ke *client*. *Client* mengecek apakah ada kekurangan atau belum sesuai. Jika belum sesuai proyek dikembalikan ke *project manager* untuk mengerjakan kembali proyek. Jika ya maka proyek selesai dan tidak ada revisi.

4.3 Perancangan Sistem

Desain sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan, diantaranya *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relational Diagram* (ERD) dan struktur tabel.

4.3.1 System Flow Penjadwalan Proyek



Gambar 4.2 System Flow Penjadwalan Proyek

Proses penjadwalan proyek dimulai dari *client* order proyek dan order proyek diberikan ke *project manager*. *Project manager* mengecek order proyek apabila ada proyek, order proyek ditolak. Dan jika proyek kosong *project manager* memberi harga dan *deadline* ke *client*. *Client* menerima keterangan tersebut, jika tidak setuju maka order batal. Jika *client* setuju maka *project manager* melakukan penjadwalan order proyek dengan komputerisasi.

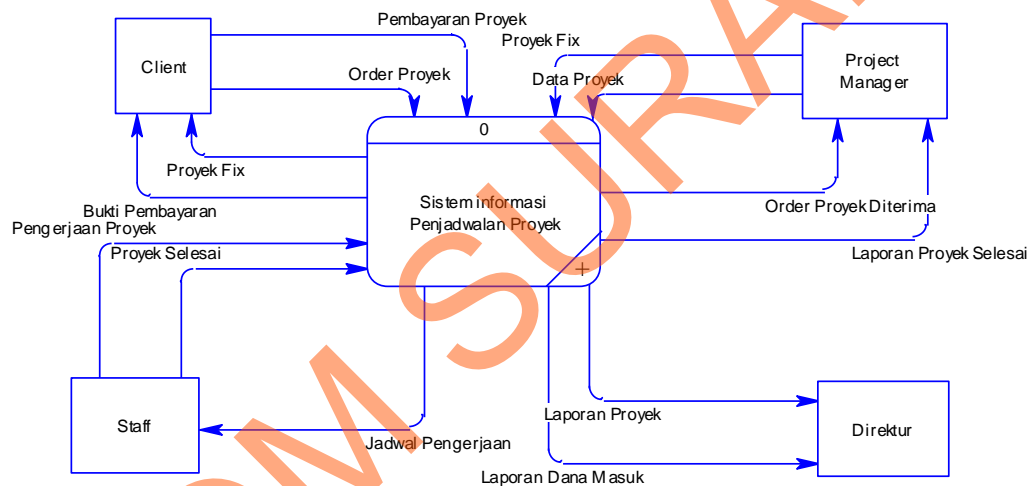
Setelah *project manager* melakukan penjadwalan proyek dan disimpan di database proyek, *project manager* membagi proyek dan memilih *staff* dari database *staff* siapa yang akan mengerjakan proyek tersebut. Setelah tahu siapa yang mengerjakan proyek, proyek dikerjakan oleh *staff*. Setelah proyek selesai, proyek disimpan di database proyek selesai. Kemudian proyek diberikan ke *project manager*, *project manager* melakukan pengecekan proyek dan mentesting proyek. Jika proyek belum sesuai maka *staff* akan merevisi proyek tersebut dan apabila proyek selesai diberikan kembali ke marketing untuk mengecek dan mentesting kembali.

Apabila proyek tidak ada revisi, maka *project manager* akan mempresentsikan proyek ke *client*. Jika proyek tidak sesuai dengan yang diharapkan *client* maka akan dikembalikan ke *project manager*. Jika proyek sesuai, *client* melakukan pembayaran proyek pada bagian administrasi yang akan tersimpan di database pembayaran. Lalu bagian administrasi membuat laporan keuangan bulanan untuk diberikan ke direktur untuk mengetahui laporan keuangan bulanan.

Dari database proyek dan proyek selesai, bagian admin akan membuat laporan proyek bulanan dan laporan tersebut diberikan ke direktur agar dapat mengetahui laporan proyek apa saja dalam perbulan.

4.3.2 Context Diagram

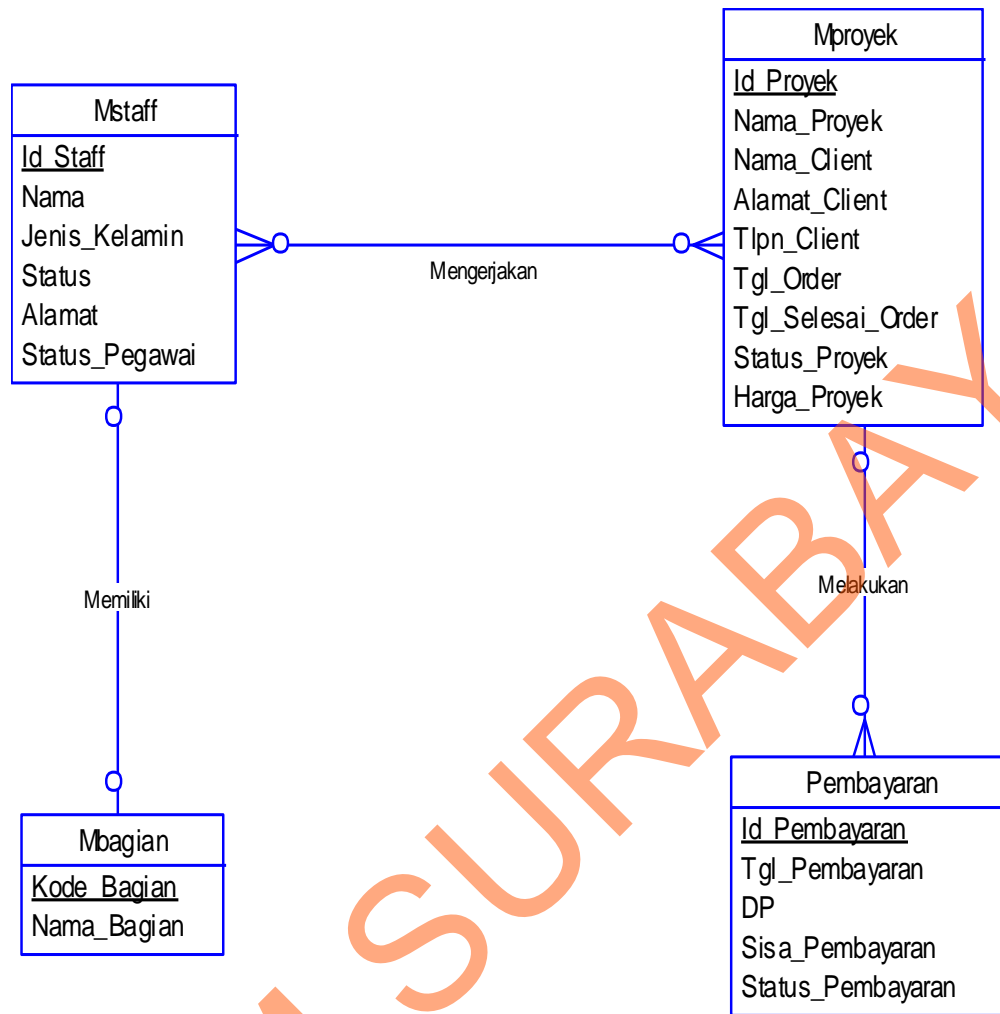
Pada Context Diagram Sistem Informasi Penjadwalan Pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION Bersama ini terdiri dari 4 entitas (bagian) yaitu Client, Project Manager, Staf, dan Direktur.



Gambar 4.3 Context Diagram Penjadwalan Proyek

4.3.3 DFD Sistem Informasi Penjadwalan Proyek Level 0

Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran aliran informasi yang terlihat dalam suatu prosedur (*event*) yang terdapat dalam suatu sistem. *Data Flow Diagram* suatu sistem dapat diawali dengan *Context Diagram* yang menjelaskan hubungan atau interaksi sistem dengan entitas-entitas yang mempunyai keterkaitan dengan sistem.



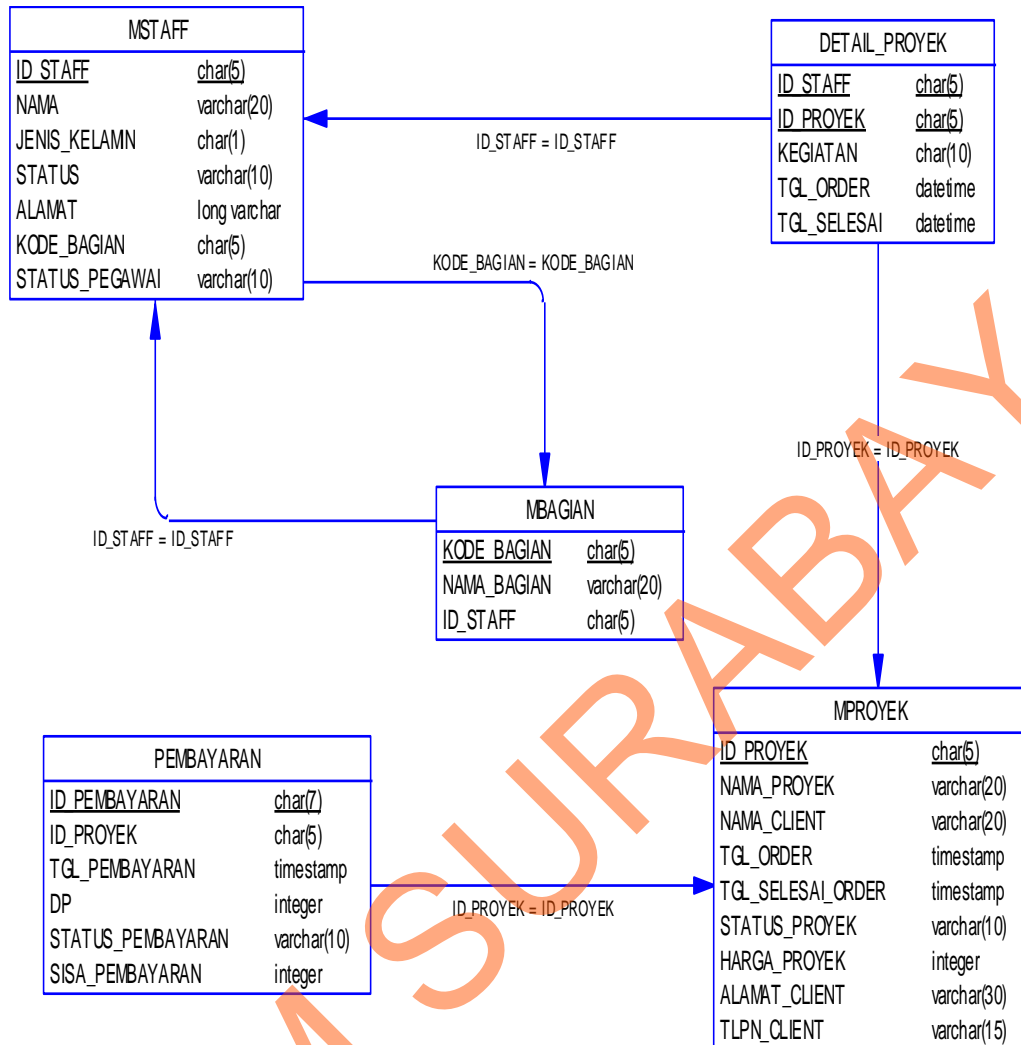
Gambar 4.5 *Conceptual Data Model* Penjadwalan Proyek

4.3.6 Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) adalah hasil dari generate dari CDM.

Data tabel pada PDM inilah yang akan digunakan pada saat membuat aplikasi.

PDM dari sistem informasi penjadwalan proyek.



Gambar 4.6 Physical Data Model Penjadwalan Proyek

4.3.7 Struktur Basis Data

Struktur basis data yang diperlukan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjadwalan Proyek adalah sebagai berikut :

a. Tabel Staff

Primary Key : Id_Staff

Foreign Key : Kode_Staff

Fungsi : - Menyimpan data-data staff.

- Untuk melihat status staff.

Tabel 4.1 Staff

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1.	Id_Staff	Char	5	Format Id_Staff yaitu: S-xx, dimana S adalah kode untuk staff dan xx adalah nomor urut staff.
2.	Kode_Bagian	Char	5	-
3.	Nama	Varchar	20	-
4.	Jenis_Kelamin	Char	1	-
5.	Alamat	Long Varchar	-	-
6.	Status	Varchar	10	-

b. Tabel Bagian

Primary Key : Kode_Bagian

Foreign Key : -

Fungsi : - Menyimpan nama bagian.
 - Untuk melihat kode bagian.

Tabel 4.2 Bagian

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1.	Kode_Bagian	Char	5	Format Kode_Staff yaitu: B-xx, dimana B adalah kode untuk bagian dan xx adalah nomor urut bagian.
2.	Nama_Bagian	Varchar	20	-

c. Tabel Proyek

Primary Key : Id_Proyek

Foreign Key : -

Fungsi : - Menyimpan data-data proyek.
 - Untuk melihat status proyek.

Tabel 4.3 Proyek

No	Nama Field	Type Data	Lebar	Keterangan
1.	Id_Projek	Char	5	Format Id_Projek yaitu: P-xx, dimana P adalah kode untuk proyek dan xx adalah nomor urut proyek.
2.	Nama_Projek	Varchar	20	-
3.	Nama_Client	Varchar	20	-
4.	Alamat_Client	Varchar	25	-
5.	Tlpon_Client	Varchar	15	-
4.	Tgl_Order	Timestamp	-	-
5.	Tgl_Selesai	Timestamp	-	-
6.	Status_Projek	Varchar	10	-
7.	Harga_Projek	Integer	-	-

d. Tabel Pembayaran

Primary Key : Id_Pembayaran

Foreign Key : Id_Projek

Fungsi : - Menyimpan transaksi pembayaran.

- Untuk pembuatan laporan pembayaran.

Tabel 4.4 Pembayaran

No	Nama Field	Type Data	Lebar	Keterangan
1.	Id_Pembayaran	Char	5	Format Id_Pembayaran yaitu: PB-xx, dimana PB adalah kode untuk Pembayaran dan xx adalah nomor urut pembayaran.
2.	Id_Projek	Char	5	-
3.	Tgl_Pembayaran	Timestamp	-	-
4.	DP	Integer	-	-
5.	Sisa_Pemb.	Varchar	20	-
5.	Status_Pemb.	Varchar	10	-

e. Penugasan

Primary Key : Id_Projek

Foreign Key : Staff

- Fungsi :- Menyimpan siapa staff yang mengerjakan proyek.
- Menyimpan kegiatan kerja staff untuk mengerjakan proyek.

Tabel 4.5 Penugasan

No	Nama Field	Type Data	Lebar	Keterangan
1.	Id_Projek	Char	5	Format Id_Projek yaitu: P-xx, dimana P adalah kode untuk proyek dan xx adalah nomor urut proyek.
2.	Staff	Char	5	-
3.	Kegiatan	Char	10	-
4.	Tggl_mulai	Timestamp	-	-
5.	Tggl_selesai	Timestamp	-	-

4.3.8 Rancangan Input

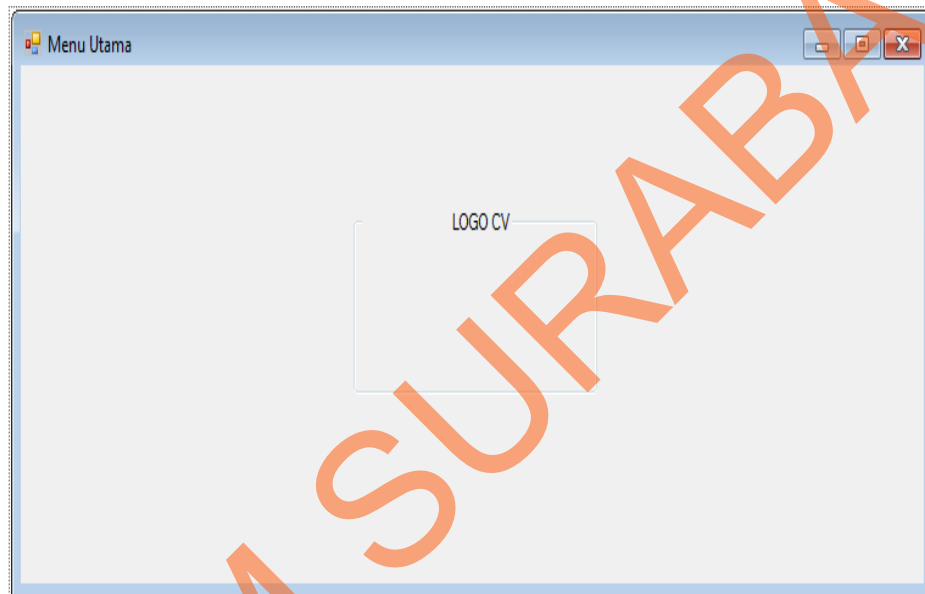
a. Form Login

Form login ini adalah form yang pertama kali muncul pada saat aplikasi pertama kali dijalankan. Pengguna menginputkan user dan password. Apabila password salah, maka pengguna tidak dapat melanjutkan memakai aplikasi ini. Adanya form ini digunakan agar pengguna yang tidak berkepentingan tidak dapat mengakses aplikasi ini.

Gambar 4.7 Form Login

b. Form Menu Utama

Desain menu utama akan digunakan sebagai menu awal dari aplikasi ini. Dimana pada menu utama ini adalah gerbang untuk menuju atau memanggil form-form yang terkait dengan aplikasi ini.



Gambar 4.8 Menu utama

c. Form Master Bagian

Form master bagian berisi tentang kode bagian dan nama bagian yang ada pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION. Juga bisa menambah bagian baru dalam CV.

Gambar 4.9 Form Master Bagian

d. Form Master Staff

Form master staff berisi tentang biodata pegawai CV. DAUN MUDA COMMUNICATION antara lain yaitu berisi id_staff, nama bagian, nama, jenis kelamin, status, dan alamat para pegawai.

Gambar 4.10 Form Master Staff

e. Form Master Proyek

Pada form master proyek ini adalah form yang digunakan admin untuk mengisi kelengkapan customer jika melakukan pesanan atau jasa pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION.

Gambar 4.11 Form Master Proyek

f. Form Penugasan

Form penugasan berisi tentang *staff* yang akan bertanggung jawab terhadap proyek yang akan dikerjakan. Dan terdapat tanggal mulai dan tanggal selesai *staff* untuk bekerja.

Gambar 4.12 Form Penugasan

g. Form Status Proyek

Form ini digunakan untuk melihat status proyek yang dikerjakan apakah masih *progress* atau sudah selesai. Jika proyek selesai maka admin akan mengganti status proyek yang awal mulanya *progress* menjadi menjadi selesai.

Gambar 4.13 Form Status Proyek

h. Form Pembayaran DP

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* bisa melakukan pembayaran DP atau pembayaran dimuka.

Gambar 4.14 Form Pembayaran

i. Form Pembayaran Lunas

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* bisa melakukan pembayaran Lunas.

Gambar 4.15 Form Pembayaran

j. Form Pembayaran Hutang

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* bisa melakukan pembayaran hutang.

Gambar 4.16 Form Hutang

4.3.9 Rancangan Output

a. Form Jadwal

Form jadwal digunakan untuk mencetak jadwal pekerja dan kegiatan apa saja yang dilakukan dalam mengerjakan proyek yang diterima.

ID_PROYEK	NAMA PROYEK	ID_STAFF	NAMA	KEGIATAN	TGL_ORDER
[ID_PROYEK]	nama_proyek	[ID_STAFF]	nama	KEGIATAN	TGL_ORDER

Gambar 4.17 Report Kegiatan Proyek

b. Form Bukti Pembayaran Proyek

Form report digunakan untuk admin dalam mencetak pembayaran secara jelas mengenai pembayaran proyek dan hutang.

Print Date : No Pembayaran : id_pembayaran

Section2 (Page Header)

ID PROYEK : id_proyek

NAMA PROYEK : nama_proyek

NAMA CLIENT : nama_client

HARGA PROYEK : harga_proyek

DP : dp

SISA PEMBAYARAN : sisa_pembayaran

JUMLAH BAYAR : jumlahbayar

Gambar 4.18 Report Pembayaran Proyek

daunmudaSTUDIO BUKTI PEMBAYARAN HUTANG

Print Date : ID Pembayaran : ?id_pembayaran

Section2 (Page Header)

ID PROYEK	: ID_PROYEK
NAMA PROYEK	: NAMA_PROYEK
NAMA CLIENT	: NAMA_CLIENT
HARGA PROYEK	: HARGA_PROYEK
DP	: DP
SISA PEMBAYARAN	: SISA PEMBAYARAN
JUMLAH BAYAR	: jumlahbayar

Gambar 4.19 Report Pembayaran Hutang

daunmudaSTUDIO BUKTI PEMBAYARAN

Print Date : No Pembayaran : ?id_pembayaran

Section2 (Page Header)

ID PROYEK	: ID_PROYEK
NAMA PROYEK	: NAMA_PROYEK
NAMA CLIENT	: NAMA_CLIENT
HARGA PROYEK	: HARGA_PROYEK
JUMLAH BAYAR	: jumlahbayar

Surabaya, Print Date :
Penerima :

Gambar 4.20 Report Pembayaran Lunas

c. Laporan Keuangan

Laporan keuangan digunakan untuk admin dalam mencetak laporan keuangan bulanan dalam CV. DAUN MUDA COMMUNICATION.

OLE Object

Bulan : {?BulanKeuangan} Tahun : {?TahunKeuangan}

Section2 (Page Header)

ID PROYEK	NAMA PROYEK	NAMA CLIENT	TGL PEMBAYARAN	NILAI UANG	SISA PEMBAYARAN
{?PROYEK}	{?NAMA PROYEK}	{?NAMA CLIENT}	{?TGL PEMBAYARAN}	{?DP}	{?SISA PEMBAYARAN}

Section3 (Details)

Section4 (Report Footer)

Total			#Total DP	#SisaBayar
-------	--	--	-----------	------------

Section5 (Page Footer)

Gambar 4.21 Laporan Dana Masuk

d. Laporan Proyek

Laporan proyek digunakan untuk admin dalam mencetak laporan proyek yang sudah dikerjakan atau masih progress pengerjaannya.

daunmudaSTUDIO LAPORAN PROYEK MASUK DAUN MUDA COMMUNICATION

Bulan : {?BulanProyek} Tahun : {?TahunProyek}

Section2 (Page Header)

ID PROYEK	NAMA PROYEK	NAMA CLIENT	TGL ORDER	TGL SELESAI	STATUS PROYEK	HARGA PROYEK
{?PROYEK}	{?NAMA PROYEK}	{?NAMA CLIENT}	{?TGL ORDER}	{?SELESAI OR}	{?STATUS PROYEK}	{?HARGA PROY}

Section3 (Details)

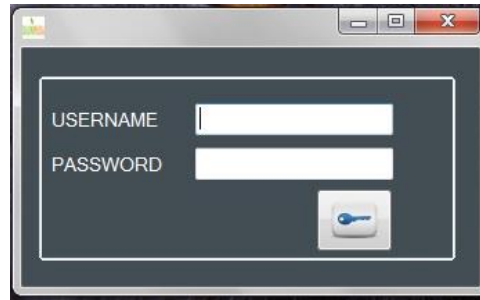
Section4 (Report Footer)

Gambar 4.22 Laporan Proyek

4.3.10 Rancangan Interface

a. Form Login

Form login ini adalah form yang pertama kali muncul pada saat aplikasi pertama kali dijalankan. Pengguna menginputkan user dan password. Apabila password salah, maka pengguna tidak dapat melanjutkan memakai aplikasi ini. Adanya form ini digunakan agar pengguna yang tidak berkepentingan tidak dapat mengakses aplikasi ini.



Gambar 4.23 Form Login

b. Menu Utama

Desain menu utama akan digunakan sebagai menu awal dari aplikasi ini. Dimana pada menu utama ini adalah gerbang untuk menuju atau memanggil form-form yang terkait dengan aplikasi ini.



Gambar 4.24 Menu Utama

c. Form Master Bagian

Form master bagian berisi tentang kode bagian dan nama bagian yang ada pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION. Juga bisa menambah bagian baru dan mencetak *report* bagian dalam CV.

KODE_BAGIAN	NAMA_BAGIAN
B001	DESAIN WEB
B002	PHOTOGRAFER
B003	DESAIN GRAFIS
B004	ANIMASI
B005	VIDEOGRAFER

Gambar 4.25 Form Master Bagian

d. Form Master Staff

Form master *staff* berisi tentang biodata pegawai CV. DAUN MUDA COMMUNICATION antara lain yaitu berisi id_staff, nama bagian, nama, jenis kelamin, status, dan alamat para pegawai.

ID	Nama	Bagian	Status Pegawai	JK	Sta
S-001	KEBLEK RONERO	DESAIN WEB	Aktif	L	Belu
S-002	RUDOLV	PHOTOGRAFER	Aktif	L	Belu
S-003	RIZAL ROSHADI	DESAIN GRAFIS	Aktif	L	Belu
S-004	RIZAL ROSHADI	ANIMASI	Aktif	L	Belu
S-005	KEBLEK RONERO	VIDEOGRAFER	Aktif	L	Belu
S-006	FALIS R	MANAJEMEN	Aktif	L	Belu
S-007	OKKY	AKUTANSI	Aktif	L	Belu

Gambar 4.26 Form Master Staff

e. Form Master Proyek

Pada form master proyek ini adalah form yang digunakan admin untuk mengisi kelengkapan customer jika melakukan pesanan atau jasa pada CV.

DAUN MUDA COMMUNICATION.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	JENIS PROYEK	NAMA CLIENT	ALAMAT CLIENT
P001	WEB	Design Web	ASHARI	GEBANG
P002	animas	Animasi	aadi	kepuh pemai.
P003	wedding	Photography	puguh sujatnikoq	ringkut aat gg 4
P004	desain web	Design Web	budi	baruk
P005	foto	Photography	sasa	babab
P006	pembuatan web	Design Web	stikom	baruk
P007	FOTOGRAFI	Photography	DEDE	MANYAR
P008	desain	Design Web	coco	kjan
P009	foto	Photography	oky	tenggalis
P010	lghdkashds	Video	stufstfkush	fskfkushf
P011	periklanan	Animasi	andi aulia	jl. dhamahusada
P012	budaya seni	Animasi	cv prima	jl.mulyosari 64
P013	seni budaya mau	Animasi	pt. hudana	jjashed
P014	hambalang	Video	ruhut	jl.kapasari

Gambar 4.27 Form Master Proyek

f. Form Penugasan

Form penugasan berisi tentang *staff* yang akan bertanggung jawab terhadap proyek yang akan dikerjakan. Dan terdapat tanggal mulai dan tanggal selesai *staff* untuk bekerja.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	STAFF	KEGIATAN	TANGGAL
P001	WEB	S-001-KEBLEK ...	DESAIN	23/06/2012
P001	WEB	S-001-KEBLEK ...	KODING	28/06/2012
P002	animas	S-004-RIZAL RO...	menggosok gigi.	23/06/2012
P007	FOTOGRAFI	S-002-RUDOLV	sasa	29/06/2012
P003	wedding	S-003-RIZAL RO...	desain	24/06/2012
P008	desain	S-003-RIZAL RO...	edit	03/07/2012
P004	desain web	S-002-RUDOLV	wawancara	27/06/2012
P004	desain web	S-002-RUDOLV	desain	30/06/2012
P005	foto	S-003-RIZAL RO...	foto wedding	27/06/2012
P005	foto	S-002-RUDOLV	pembuatan	28/07/2012
P007	FOTOGRAFI	S-002-RUDOLV	FOTO	29/06/2012

Gambar 4.28 Form Master Penugasan

g. Form Status Proyek

Form ini digunakan untuk melihat status proyek yang dikerjakan apakah masih *progress* atau sudah selesai. Jika proyek selesai maka admin akan mengganti status proyek yang awal mulanya *progress* menjadi menjadi selesai.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	STATUS
P001	WEB	Selesai
P002	animas	Selesai
P003	wedding	Selesai
P004	desain web	Selesai
P005	foto	Selesai
P006	pembuatan web	Selesai

Gambar 4.29 Form Status Proyek

h. Form Pembayaran DP

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* bisa melakukan pembayaran uang muka terlebih dahulu.

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TANGGAL BAYAR	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
PB-014	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	3.000.000	Hutang

Gambar 4.30 Form Pembayaran DP

i. Form Pembayaran Lunas

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* bisa melakukan pembayaran Lunas.

The screenshot shows the 'Pembayaran' application window with three tabs: 'Pembayaran DP', 'Pembayaran Lunas', and 'Pembayaran Hutang'. The 'Pembayaran Lunas' tab is active. On the left, there is a form with the following fields: ID PEMBAYARAN (PB-016), ID PROYEK (dropdown), TANGGAL PEMBAYARAN (28/10/2013), TOTAL BAYAR, and PEMBAYARAN. A 'Simpan' button is at the bottom. On the right, there is a table with columns: ID PEMBAYARAN, ID PROYEK, TANGGAL BAYAR, HARGA PROYEK, DP, SISA PEMBAYARAN, and STATUS PEMBAYARAN. The table contains 14 rows of data.

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TANGGAL BAYAR	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
PB-014	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	3.000.000	Hutang

Gambar 4.31 Form Pembayaran Lunas

j. Form Pembayaran Hutang

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* bisa melakukan pembayaran sisa hutang yang dimiliki pelanggan.

The screenshot shows the 'Pembayaran' application window with three tabs: 'Pembayaran DP', 'Pembayaran Lunas', and 'Pembayaran Hutang'. The 'Pembayaran Hutang' tab is active. On the left, there is a form with the following fields: ID PEMBAYARAN (PB-016), ID PROYEK (dropdown), TANGGAL PEMBAYARAN (28/10/2013), HARGA PROYEK, DP, SISA YANG HARUS DIBAYAR, and PEMBAYARAN. A 'Simpan' button is at the bottom. On the right, there is a table with columns: ID PEMBAYARAN, ID PROYEK, TANGGAL BAYAR, HARGA PROYEK, DP, SISA PEMBAYARAN, and STATUS PEMBAYARAN. The table contains 14 rows of data.

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TANGGAL BAYAR	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
PB-014	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	3.000.000	Hutang

Gambar 4.32 Form Pembayaran Hutang

4.4 Implementasi Sistem

4.4.1 Kebutuhan Sistem

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

1. Intel Atom Processor N550 1,5GHz
2. Memory 1 GB DDR3
3. VGA 250 MB

Kebutuhan minimum perangkat lunak untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Microsoft Windows XP Professional
2. My SQL Server 5.0

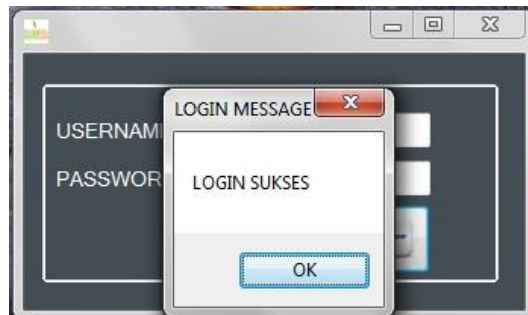
4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem informasi penjadwalan proyek pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION.

Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

a. Form Login

Form login ini adalah form pertama yang muncul ketika program dijalankan. *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.



Gambar 4.33 Form Login

b. Form Menu Utama

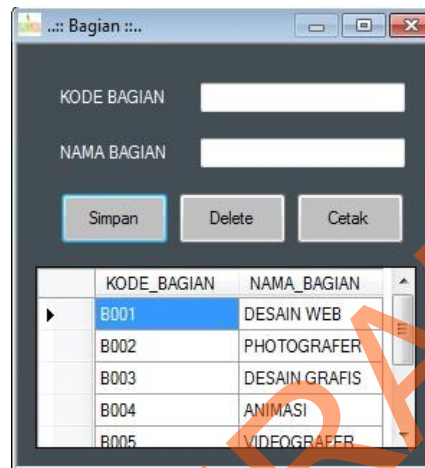
Desain menu utama akan digunakan sebagai menu awal dari aplikasi ini. Dimana pada menu utama ini adalah gerbang untuk menuju atau memanggil form-form yang terkait dengan aplikasi ini.



Gambar 4.34 Menu utama

c. Form Master Bagian

Form master bagian berisi tentang kode bagian diisi dengan kode B001 misal dan nama bagian yang ada pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION juga bisa menambah, menghapus dan mencetak bagian dalam perusahaan tersebut.

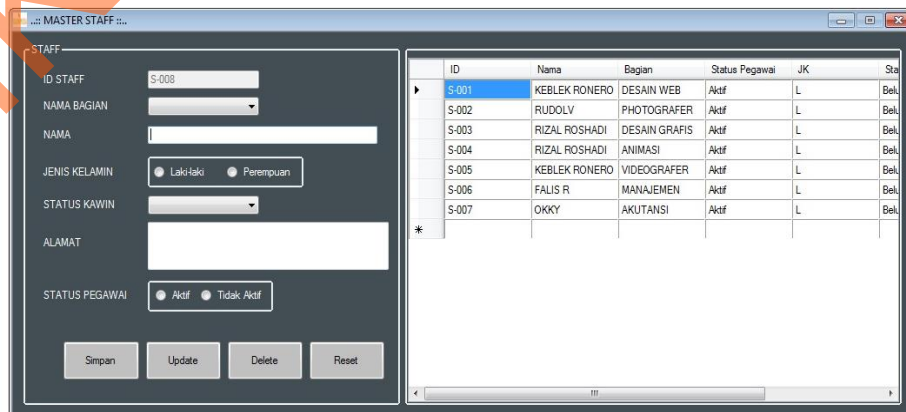


KODE_BAGIAN	NAMA_BAGIAN
B001	DESAIN WEB
B002	PHOTOGRAFER
B003	DESAIN GRAFIS
B004	ANIMASI
B005	VIDEOGRAFER

Gambar 4.35 Form Master Bagian

d. Form Master Staff

Form master *staff* berisi tentang biodata pegawai CV. DAUN MUDA COMMUNICATION antara lain yaitu berisi id_staff, nama bagian, nama, jenis kelamin, status, alamat dan status pegawai. Dalam form master staff bisa juga untuk meng-update dan menghapus staff yang telah disimpan ada juga tombol reset yang digunakan untuk menghapus data-data staff apabila salah mengisi.



ID	Nama	Bagian	Status Pegawai	JK	Sta
S-001	KEBLEK RONERO	DESAIN WEB	Aktif	L	Bek.
S-002	RUDDLV	PHOTOGRAFER	Aktif	L	Bek.
S-003	RIZAL ROSHADI	DESAIN GRAFIS	Aktif	L	Bek.
S-004	RIZAL ROSHADI	ANIMASI	Aktif	L	Bek.
S-005	KEBLEK RONERO	VIDEOGRAFER	Aktif	L	Bek.
S-006	FALIS R	MANAJEMEN	Aktif	L	Bek.
S-007	OKKY	AKUTANSI	Aktif	L	Bek.

Gambar 4.36 Form Master Staff

e. Form Master Proyek

Pada form master proyek ini adalah form yang digunakan admin untuk mengisi kelengkapan customer jika melakukan pesanan atau jasa pada CV. DAUN MUDA COMMUNICATION. Yaitu dengan mengisi nama proyek, nama client, alamat, no telepon, tanggal order, tanggal selesai order dan harga proyek. Pada tanggal order apabila sudah memilih tanggal, maka tanggal selesai order tidak bisa memilih tanggal sebelumnya.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	JENIS PROYEK	NAMA CLIENT	ALAMAT CLIENT
P001	WEB	Design Web	ASHARI	GEBANG
P002	animas	Animasi	asdi	kepuh permal
P003	wedding	Photography	puguh sujatmikoq	rungkut asri gg 4
P004	desain web	Design Web	budi	baruk
P005	foto	Photography	sasa	babab
P006	pembuatan web	Design Web	stikom	baruk
P007	FOTOGRAFI	Photography	DEDE	MANYAR
P008	desain	Design Web	coco	krian
P009	foto	Photography	oky	tengglis
P010	khdjksahds	Video	stufshfkushj	fskfhfkushf
P011	periklanan	Animasi	andi aulia	jl. dhamahusada
P012	budaya seni	Animasi	cv.prima	jl.mulyosari 64
P013	seni budaya maju	Animasi	pt. hudana	jjshsd
P014	hambalang	Video	ruhut	jl.kapasari

Gambar 4.37 Form Master Proyek

f. Form Penugasan

Form penugasan berisi tentang nama *staff*, *nama proyek* yang akan bertanggung jawab terhadap proyek yang akan dikerjakan. Ketika memilih ID proyek maka akan secara otomatis tanggal mulai dan tanggal selesai akan mengikuti seperti pada form master proyek. Dan dalam tanggal selesai jika sudah diinputkan tanggal, maka tanggal sebelumnya tidak bisa dipilih lagi. Dalam bagian penugasan juga bisa mencetak jadwal pekerjaan *staff*.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	STAFF	KEGIATAN	TANGGAL
P001	WEB	S-001-KEBLEK ...	DESAIN	23/06/2012
P001	WEB	S-001-KEBLEK ...	KODING	28/06/2012
P002	animas	S-004-RIZAL RO...	menggosok gigi...	23/06/2012
P007	FOTOGRAFI	S-002-RUDOLV	sasa	29/06/2012
P003	wedding	S-003-RIZAL RO...	desain	24/06/2012
P008	desain	S-003-RIZAL RO...	edit	03/07/2012
P004	desain web	S-002-RUDOLV	wawancara	27/06/2012
P004	desain web	S-002-RUDOLV	desain	30/06/2012
P005	foto	S-003-RIZAL RO...	foto weding	27/06/2012
P005	foto	S-002-RUDOLV	pembuatan	28/07/2012
P007	FOTOGRAFI	S-002-RUDOLV	FOTO	29/06/2012

Gambar 4.38 Form Penugasan

g. Form Status Proyek

Form ini digunakan untuk melihat status proyek yang dikerjakan apakah masih *progress* atau sudah selesai. Jika proyek selesai maka admin akan mengganti status proyek yang awal mulanya *progress* menjadi menjadi selesai secara manual.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	STATUS
P001	WEB	Selesai
P002	animas	Selesai
P003	wedding	Selesai
P004	desain web	Selesai
P005	foto	Selesai
P006	pembuatan web	Selesai
P007	FOTOGRAFI	Selesai

Gambar 4.39 Form Status Proyek

h. Form Pembayaran DP

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* dengan melakukan pembayaran DP atau pembayaran dimuka. Pertama dengan menginputkan ID proyek yang otomatis akan muncul harga proyek tersebut, lalu

tanggal pembayaran, DP dan sisa yang harus dibayar lalu simpan akan muncul report tanda terima yang akan tersimpan juga di data *gridview*.

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TANGGAL BAYAR	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
PB-014	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	3.000.000	Hutang

Gambar 4.340 Form Pembayaran DP

i. Form Pembayaran Lunas

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* dengan melakukan pembayaran Lunas. Pertama dengan menginputkan ID proyek dan secara otomatis total bayar proyek akan muncul. Lalu memilih tanggal pembayaran, dan pembayaran secara keseluruhan.

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TANGGAL BAYAR	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
PB-014	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	3.000.000	Hutang

Gambar 4.41 Form Pembayaran Lunas

j. Form Pembayaran Hutang

Form ini digunakan untuk admin menginputkan pembayaran *customer* dengan melakukan pembayaran Hutang. Pertama dengan menginputkan ID proyek

yang otomatis akan muncul harga proyek tersebut, lalu tanggal pembayaran, DP, sisa yang harus dibayar dan pembayaran lalu simpan akan muncul didata grid view.

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TANGGAL BAYAR	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
PB-014	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	3.000.000	Hutang

Gambar 4.42 Form Pembayaran Hutang

k. Form Report Bagian

Form report bagian digunakan untuk admin untuk mencetak nama bagian yang ada pada perusahaan.

KODE BAGIAN	NAMA BAGIAN
B001	DESAIN WEB
B002	FOTOGRAFER
B003	DESAIN GRAFIS
B004	ANIMASI
B005	VIDEOGRAFER
B006	MANAJEMEN
B007	AKUTANSI

Gambar 4.43 Report Bagian

l. Form Report Penugasan

Form report penugasan digunakan untuk admin dalam mencetak kegiatan pegawai dalam mengerjakan proyek yang masuk mulai dari tanggal order sampai tanggal selesai order.

daunmudaSTUDIO

**DATA KEGIATAN PROYEK
DAUN MUDA COMMUNICATION**

ID_PROYEK	NAMA_PROYEK	ID_STAFF	NAMA	KEGIATAN	TGL_ORDER	TGL_SELESAI_ORDER
P014	hambalang	S-007	OKKY	video profile	29/10/2013	22/11/2013

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.44 Report Penugasan

m. Form Report

Form report digunakan untuk admin dalam mencetak pembayaran secara keseluruhan, lunas dan hutang.

daunmudaSTUDIO

LAPORAN PROYEK KESELURUHAN

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TGL PEMBAYARAN	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-002	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	4.000.000	Hutang
PB-003	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	1	Hutang
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-005	P003	23/06/2012	2.500.000	500.000	2.000.000	Hutang
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-008	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	1.000.000	Hutang
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-010	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	10.000.000	Hutang

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 80%

Gambar 4.45 Report Keuangan Keseluruhan

daunmudaSTUDIO

LAPORAN PROYEK BELUM LUNAS

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TGL PEMBAYARAN	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS
PB-006	P007	29/06/2012	3.000.000	2.000.000	1.000.000	Hutang
PB-007	P009	01/07/2012	6.000.000	5.000.000	1.000.000	Hutang
PB-013	P012	28/10/2013	5.000.000	3.000.000	2.000.000	Hutang
TOTAL			14,000,000		4,000,000	

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.46 Report Keuangan Hutang

ID PEMBAYARAN	ID PROYEK	TGL PEMBAYARAN	HARGA PROYEK	DP	SISA PEMBAYARAN	STATUS
PB-001	P001	22/06/2012	2.000.000	900.000	0	Lunas
PB-004	P002	22/06/2012	5.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-009	P010	21/08/2013	2.000.000	1.000.000	0	Lunas
PB-011	P011	18/09/2013	20.000.000	10.000.000	0	Lunas
PB-012	P003	24/10/2013	2.500.000	500.000	0	Lunas
PB-015	P013	28/10/2013	6.000.000	3.000.000	0	Lunas
TOTAL			37,500,000		0	

Gambar 4.47 Report Keuangan Lunas

n. Laporan Dana Masuk

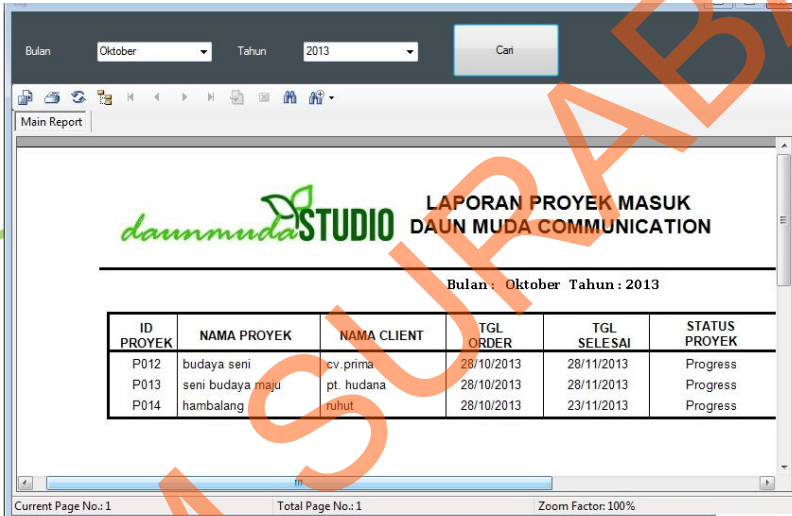
Laporan keuangan digunakan untuk admin dalam mencetak laporan keuangan bulanan dalam CV. DAUN MUDA COMMUNICATION. Yang dilakukan pertama kali adalah memilih bulan dan tahun yang akan dicetak. Setelah itu klik tombol cari dan nanti akan muncul table bulan dan tahun laporan Dana Masuk yang akan dicetak.

ID PROYEK	NAMA PROYEK	NAMA CLIENT	TGL PEMBAYARAN	NILAI UANG
P003	wedding	puguh sujatmikoq	24/10/2013	500.000
P012	budaya seni	cv.prima	28/10/2013	3.000.000
P013	seni budaya maju	pt. hudana	28/10/2013	3.000.000
P013	seni budaya maju	pt. hudana	28/10/2013	3.000.000

Gambar 4.48 Laporan Keuangan Bulanan

o. Laporan Proyek

Laporan proyek digunakan untuk admin dalam mencetak laporan proyek yang sudah dikerjakan atau masih progress pengerjaannya. Yang dilakukan pertama kali adalah memilih bulan dan tahun yang akan dicetak. Setelah itu klik tombol cari dan nanti akan muncul tabel bulan dan tahun laporan proyek yang akan dicetak.



Bulan: Oktober Tahun: 2013

dammmuda STUDIO LAPORAN PROYEK MASUK
DAUN MUDA COMMUNICATION

Bulan: Oktober Tahun: 2013

ID PROYEK	NAMA PROYEK	NAMA CLIENT	TGL ORDER	TGL SELESAI	STATUS PROYEK
P012	budaya seni	cv. prima	28/10/2013	28/11/2013	Progress
P013	seni budaya maju	pt. hudana	28/10/2013	28/11/2013	Progress
P014	hambalang	ruhut	28/10/2013	23/11/2013	Progress

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.49 Laporan Proyek Masuk