



**RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING DATA PRODUKSI
DI PERUMNAS CABANG GRESIK DRIYOREJO**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

RIDHO HERNOWO

15410100173

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING DATA PRODUKSI DI
PERUMNAS CABANG GRESIK DRIYOREJO**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Ridho Hernowo

NIM : 15410100173

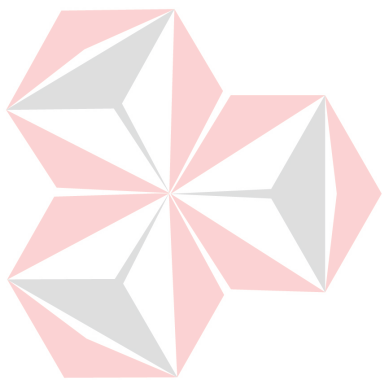
Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021



UNIVERSITAS
Dinamika

“Setiap orang punya jatah gagal. Habiskan jatah gagalmu saat muda”

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING DATA
PRODUKSI DI PERUMNAS CABANG GRESIK DRIYOREJO

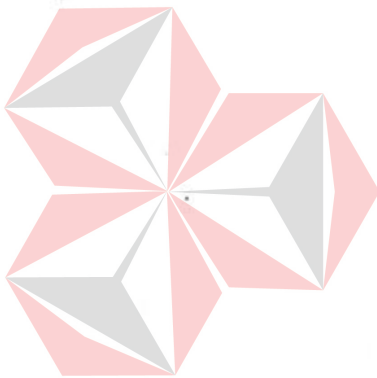
Laporan Kerja Praktik Oleh

Ridho Hernowo

NIM: 15.41010.0173


Telah diperiksa, diuji dan di setujui

Surabaya, 2 Januari 2021



Disetujui :

Pembimbing


Digitally signed by I
Gusti Ngurah Alit
Widana Putra
Date: 2021.01.10
08:49:13 +07'00'

I G N Alit Widana P., S.T., M.Eng.
NIDN. 0805058602

Penyelia



Wchi Sukokarlinda

Mengetahui:

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Digitally signed by Anjiek Sukmaaji
DN: cn=Anjiek Sukmaaji,
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi
S1 Sistem Informasi,
email=anjiek@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2021.01.12 11:19:39 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2020.013.20074

Dr. Anjiek Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ridho Hernowo

NIM : 15410100173

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING
DATA PRODUKSI DI PERUMNAS CABANG
GRESIK DRIYOREJO**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Januari 2021

Yang menyatakan



Ridho Hernowo
NIM : 15410100173

ABSTRAK

Perumnas cabang Gresik adalah perusahaan yang bergerak dibidang distribusi Rumah dan Ruko yang terletak di Ruko Sentraland Blok B/100 – 102, Driyorejo, Gresik. pengembang dengan jangkauan usaha nasional, Perumnas mempunyai 7 Wilayah usaha Regional I sampai dengan VII dan Regional Rusunawa. Helvetia Medan, Ilir Barat Palembang, Banyumanik Semarang, Tamalanrea Makasar, Dukuh Menanggal Surabaya. Karena begitu banyaknya jumlah kantor yang tersebar sangat luas yang dimiliki oleh Perumnas Cabang Gresik serta dalam pencatatannya yang masih menggunakan *MS. Excel*, membuat proses pencarian menjadi lebih sulit. solusi berupa penyusunan membuat aplikasi monitoring data produksi Perumnas cabang Gresik. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat membatu mempermudah dalam pencarian data.

Kata Kunci : Pencarian, Monitoring, Laravel, Perumnas, Usaha.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING DATA PRODUKSI DI PERUMNAS CABANG GRESIK DRIYOREJO”. Laporan ini disusun berdasarkan hasil studi dalam pelaksanaan kerja praktik di Surabaya yang dilakukan selama 24 hari kerja.

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian kerja praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik ini penulis dapat bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai arahan, masukan, nasehat, saran, kritik, dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Weni selaku penyelia pada PERUMNAS CABANG GRESIK yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng, selaku kepala kapala program studi S1 sistem informasi yang telah memberikan arahan selama kerja praktik.
3. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.selaku dosen pembimbing yang talah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan kerja praktik.
4. Orang tua dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

5. Segenap sahabat dan teman penulis yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang membuat Penulis dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian kerja praktik.

Penulis menyadari di dalam laporan kerja praktik ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis tetap berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi Penulis dan semua pihak. Oleh karena itu, adanya saran dan kritik diharapkan.



UNIVERSITAS
Dinamika
Penulis

Surabaya, 2 Januari 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Rumusan Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1 Profil Perusahaan	5
2.2 Sejarah perusahaan	5
2.3 Logo perusahaan	6
2.4 Visi dan Misi	6
2.4.1 Visi	6
2.4.2 Misi	6
2.5 Struktur organisasi perusahaan	7
BAB III LANDASAN TEORI	8
1.1 Referensi	8
1.2 <i>System Development life Cycle</i>	9
1.3 <i>Metode Waterfall</i>	10
1.4 <i>Website</i>	11
1.5 <i>HTML (Hyper Text Markup Language)</i>	11
1.6 <i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	12
1.7 <i>Javascript</i>	12
1.8 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	13

1.9	MYSQL.....	14
1.10	Framework Bootstrap	15
1.11	Database	16
1.12	Framework Laravel	16
1.13	Entity Relationship Diagram (ERD).....	17
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....		18
4.1	Requirement Analysis.....	18
4.2	Design	19
4.2.1	CDM (Conceptual Data Model)	19
4.2.2	PDM (Physical Data Model).....	20
4.2.3	Deskripsi Use Case	20
4.2.4	Perancangan sistem	24
4.2.5	Sequence Diagram	25
4.2.6	Halaman login.....	29
BAB V PENUTUP		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN		37



DAFTAR TABLE

	Halaman
Tabel 4. 1 Deskripsi Use Case Login.....	20
Tabel 4. 2 Deskripsi Use Case Import Data Cluster	21
Tabel 4. 3 Deskripsi Use Case Input Data Daftar Cluster	22
Tabel 4. 4 Deskripsi Use Case Import Data Ruko.....	22
Tabel 4. 5 Deskripsi Use Case Daftar Ruko.....	23
Tabel 4. 6 Deskripsi Use Case Cari Data Cluster	23
Tabel 4. 7 Deskripsi Use Case From Login	24



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 CDM	19
Gambar 4. 2 PDM.....	20
Gambar 4. 3 Diagram Use Case	25
Gambar 4. 4 Diagram squen import data claster	26
<i>Gambar 4. 5 Diagram squen daftar claster</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 4. 6 Diagram squad improt data ruko.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 4. 7 Diagram squen daftar ruko</i>	<i>27</i>
Gambar 4. 8 Diagram squen from cari claster.....	28
Gambar 4. 9 Sequence Diagram from login.....	29
Gambar 4. 10 Halaman Dashboard.....	29
Gambar 4. 11 halaman Menu	30
Gambar 4. 12 Halaman pencarian Rumah	30
Gambar 4. 13 Halaman pencarian Ruko	31
Gambar 4. 14 Halaman menu Upload Rumah	31
Gambar 4. 15 Halaman daftar upload Rumah.....	32
Gambar 4. 16 Halaman hasil upload Rumah.....	32
Gambar 4. 17 Halaman upload Ruko.....	33
Gambar 4. 18 daftar upload Ruko.....	33
Gambar 4. 19 hasil Upload Ruko	34

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form KP-3 Surat Balasan.....	37
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	38
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	39
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	40
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	41
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik	42
Lampiran 7 Biodata Penulis	43



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Rumusan Masalah

PERUMNAS adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang berbentuk Perusahaan Umum (Perum) dimana keseluruhan sahamnya dimiliki oleh Pemerintah. Perumnas didirikan sebagai solusi pemerintah dalam menyediakan perumahan yang layak bagi masyarakat menengah ke bawah.

Perusahan didirikan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1974, diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 1988, dan disempurnakan melalui Peraturan Pemerintah No. 15 Tahun 2004 tanggal 10 Mei 2004. Sejak didirikan tahun 1974, Perumnas selalu tampil dan berperan sebagai pioneer dalam penyediaan perumahan dan permukiman bagi masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah.

Sebagai BUMN pengembang dengan jangkauan usaha nasional, Perumnas mempunyai 7 Wilayah usaha Regional I sampai dengan VII dan Regional Rusunawa. Helvetia Medan, Ilir Barat Palembang, Banyumanik Semarang, Tamalanrea Makasar, Dukuh Menanggal Surabaya, Antapani Bandung adalah contoh permukiman skala besar yang pembangunannya dirintis Perumnas. Kawasan Permukiman tersebut kini telah berkembang menjadi "Kota Baru" yang prospektif. Selain itu, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi juga merupakan "Kota Baru" yang dirintis Perumnas dan kini berkembang pesat menjadi kawasan strategis yang berfungsi sebagai penyangga ibukota.

Dalam penyebaran kantor PERUMNAS memiliki 7 Wilayah usaha Regional, dan memiliki cabang Perumnas 500 kantor tersebut di seluruh Indonesia. Banyaknya jumlah kantor yang dimiliki oleh PERUMNAS serta dalam pencatatannya yang masih menggunakan MS.Exsel, membuat proses pencarian menjadi lebih sulit. Kesulitan yang lain terjadi pada aktivitas untuk mengetahui bahwa kantor tersebut masih ada atau pindah tempat, serta sulitnya dalam memperbarui data kantor.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengusulkan solusi berupa penyusunan membuat aplikasi memonitoring data produksi Perumnas cabang Gresik. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu mempermudah dalam pencarian data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi pencarian dan mencatat data Produksi pada Perumnas cabang Gresik.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini diperuntukan hanya pada Perumnas cabang Gresik.
- b. Aplikasi ini di susun berbasis website.
- c. Data yang digunakan diambil pada bulan Februari.

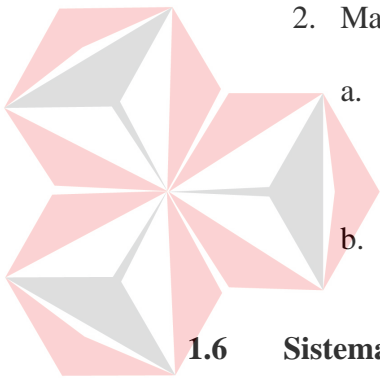
1.4 Tujuan

Tujuan membuat aplikasi ini adalah menghasilkan pencarian dan pencatatan data Produksi untuk mempermudah dalam proses mencari data produksi dengan mudah dan cepat.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk Perusahaan dari aplikasi ini antara lain:
 - a. Melakukan monitoring data produksi di kantor Perumnas Cabang Gresik.
2. Manfaat bagi penulis
 - a. Kesempatan baik untuk dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat dari kuliah ke dunia kerja.
 - b. Dapat menyelesaikan tugas Kerja praktik



1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan Kerja Praktik ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan dari sub-sub bab adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum instansi, sejarah, lokal, visi, misi, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

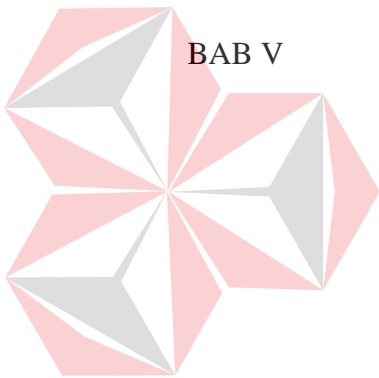
Pada bab ini membahas teori-teori menunjang yang digunakan untuk menyelesaikan aplikasi. Teori-teori yang penunjang yang digunakan antara lain, tentang Website, HTML, PHP, Javascript, Framework Laravel, Fremework Bootstrap, MySQL, Database, Waterfall, ERD.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang analisis *UML*, *ERD*, *CDM*, *PDM*, Desain Input dan Output.

BAB V KESIMPILAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Profil Perusahaan

Nama : Perumnas Cabang Gresik
Alamat : Ruko Sentraland Blok B/100 – 102, Driyorejo, Gresik
No. Telp : (+62) - 81234508661
Fax : (+62) - 8564950760
Email : wheni.sukokarlinda@gmail.com
Website : www.Perumnas.co.id
Media Sosial : perumnas.id

2.2 Sejarah perusahaan

PERUMNAS adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang berbentuk Perusahaan Umum (Perum) dimana keseluruhan sahamnya dimiliki oleh Pemerintah. Perumnas didirikan sebagai solusi pemerintah dalam menyediakan perumahan yang layak bagi masyarakat menengah ke bawah.

Perusahan didirikan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1974, diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 1988, dan disempurnakan melalui Peraturan Pemerintah No. 15 Tahun 2004 tanggal 10 Mei 2004. Sejak didirikan tahun 1974, Perumnas selalu tampil dan berperan sebagai pioneer dalam penyediaan perumahan dan permukiman bagi masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah.

Sebagai BUMN pengembang dengan jangkauan usaha nasional, Perumnas mempunyai 7 Wilayah usaha Regional I sampai dengan VII dan Regional Rusunawa.

Helvetia Medan, Ilir Barat Palembang, Banyumanik Semarang, Tamalanrea Makasar, Dukuh Menanggal Surabaya, Antapani Bandung adalah contoh permukiman skala besar yang pembangunannya dirintis Perumnas. Kawasan Permukiman tersebut kini telah berkembang menjadi "Kota Baru" yang prospektif. Selain itu, Depok, Bogor, Tangerang, dan Bekasi juga merupakan "Kota Baru" yang dirintis Perumnas dan kini berkembang pesat menjadi kawasan strategis yang berfungsi sebagai penyangga ibukota.



Gambar 2. 1 Logo Perumnas

2.4 Visi dan Misi

2.4.1 Visi

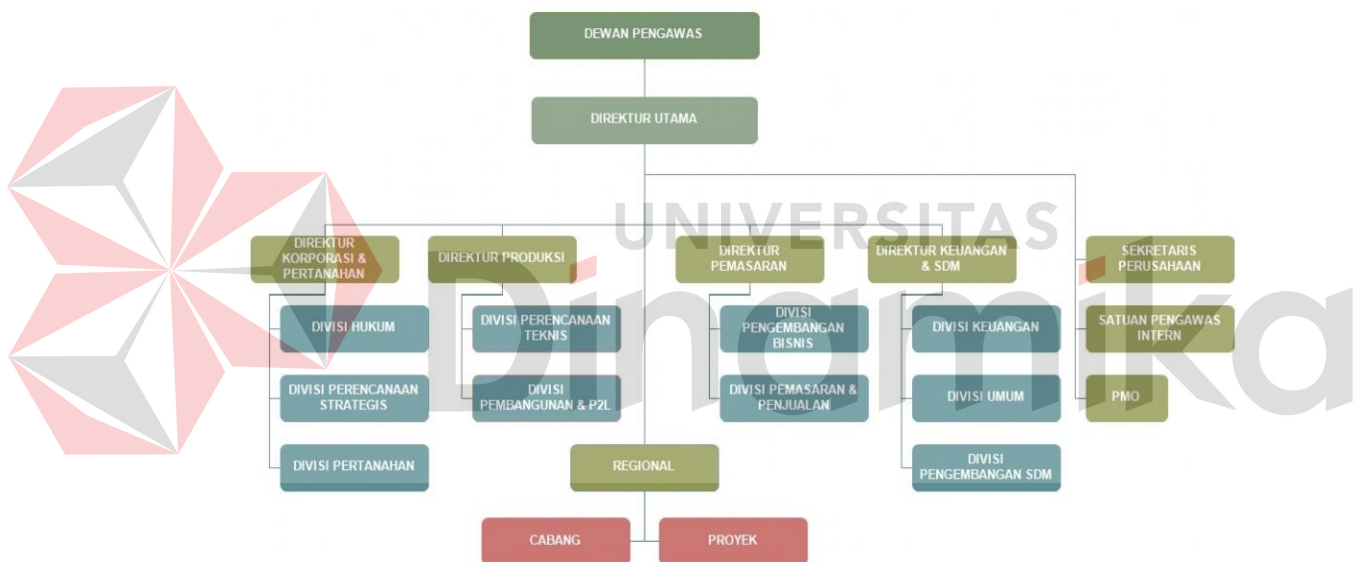
"Menjadi Pengembang Permukiman dan Perumahan Rakyat Terpercaya di Indonesia"

2.4.2 Misi

1. Mengembangkan perumahan dan permukiman yang bernilai tambah untuk kepuasan Pelanggan.

2. Meningkatkan professionalitas, pemberdayaan dan kesejahteraan Karyawan
3. Memaksimalkan nilai bagi Pemegang Saham dan Pemangku Kepentingan lain
4. Mengoptimalkan sinergi dengan Mitra Kerja, Pemerintah, BUMN dan Instansi lain
5. Meningkatkan kontribusi positif kepada masyarakat dan lingkungan

2.5 Struktur organisasi perusahaan



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan

BAB III

LANDASAN TEORI

1.1 Referensi

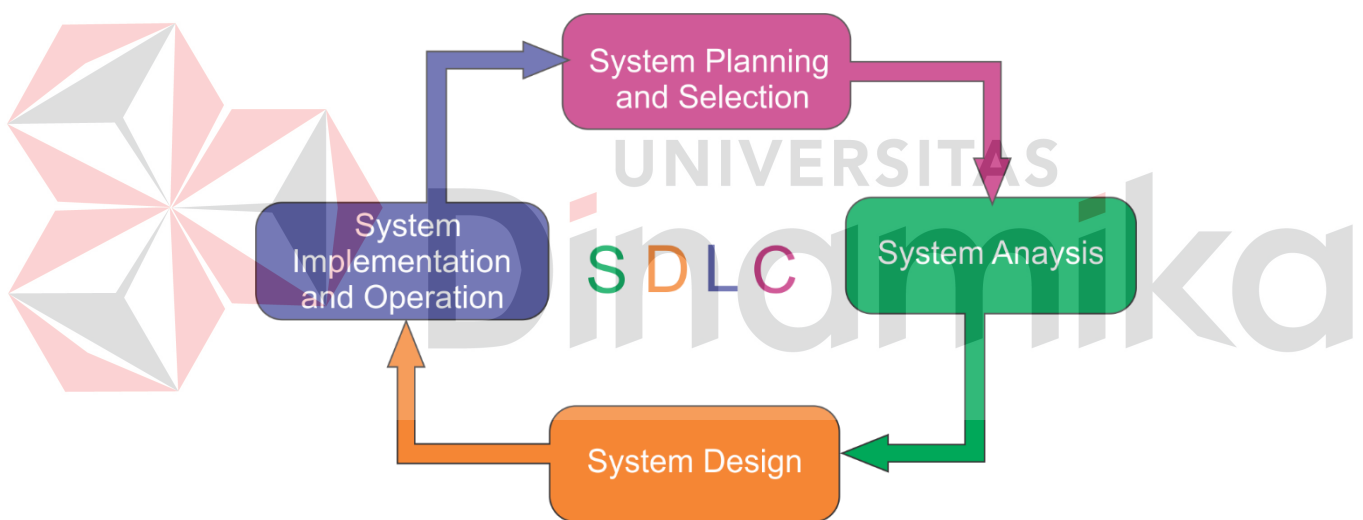
Pencarian data sering juga disebut *table look-up* atau *storage and retrieval information* adalah suatu proses untuk mengumpulkan sejumlah informasi di dalam penguat komputer dan kemudian mencari kembali informasi yang diperlukan secepat mungkin. Algoritma pencarian (*searching algorithm*) adalah algoritma yang menerima sebuah *argument* kunci dan dengan langkah-langkah tertentu akan mencari rekaman dengan kunci tersebut. Setelah proses pencarian dilaksanakan akan diperoleh salah satu dari dua kemungkinan, yaitu data yang dicari ditemukan (*successful*) atau tidak ditemukan (*unsuccessful*). Metode pencarian data dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pencarian *internal* (*internal searching*) dan pencarian *eksternal* (*external searching*). Pencarian *internal*, semua rekaman yang diketahui berada dalam penguat komputer sedangkan pada pencarian *eksternal*, tidak semua rekaman yang diketahui berada dalam penguat komputer, tetapi ada sejumlah rekaman yang tersimpan dalam penyimpanan luar misalnya pita atau cakram magnetis. Metode pencarian data juga dapat dikelompokkan menjadi pencarian statis (*static searching*) dan pencarian dinamis (*dynamic searching*). Pada pencarian statis, banyak rekaman yang diketahui dianggap tetap, pada pencarian dinamis, banyak rekaman yang diketahui bisa berubah-ubah yang disebabkan oleh penambahan atau penghapusan suatu rekaman. Ada dua macam teknik pencarian yaitu pencarian sekuensial dan pencarian biner. Perbedaan dari dua teknik ini terletak pada keadaan data.

Pencarian sekuensial digunakan apabila data dalam keadaan acak atau tidak teratur. Sebaliknya pencarian biner digunakan pada data yang sudah dalam keadaan urut.

1.2 System Development life Cycle

Menurut Tegarden, Dennis, Wixon (2013), *System developmen life cycle* (SDLC) adalah proses untuk memahami bagaimana sebuah sistem informasi dapat mendukung kebutuhan bisnis dengan merancang suatu sistem, membangun sistem dan menyampaikan kepada pengguna.

Berikut adalah langkah-langkah SDLC:



Gambar 3. 1 System Development Lefe Cycle

SDLC terdiri atas 4 tahapan, yaitu:

1. Perencanaan dan seleksi sistem

Tahap pertama dari SDLC, di mana keutuhan total informasi sistem organisasi dianalisis dan diatur, dan di mana informasi proyek sistem potensial diidentifikasi dan argumen untuk melanjutkan atau tidak melanjutkan proyek disajikan.

2. Sistem analisis

Tahap analisa adalah sebuah proses investigasi terhadap sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban mengenai pengguna sistem, cara kerja sistem dan waktu penggunaan sistem. Dari proses analisa ini akan didapatkan cara untuk membangun sistem baru.

3. Sistem desain

Tahap perancangan merupakan proses penentuan cara kerja sistem dalam hal *architecture design*, *interface design*, *database* dan *spesifikasi file*, dan *rogram design*. Hasil dari proses perancangan ini akan didapatkan spesifikasi sistem.

4. Implementasi dan operasi

Tahap implementasi merupakan *fase* terakhir dari SDLC yaitu proses pembangunan, koding, pengujian sistem, instalasi sistem, dan rencana dukungan sistem.

1.3 Metode Waterfall

Model *Waterfall* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model *SDLC* (*System Development Life Cycle*). Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013) mengemukakan bahwa “ *SDLC* atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik.” Sedangkan Sukamto dan

Shalahuddin (2013) di jelaskan bahwa model *waterfall* sering juga disebut model sekuensi linear atau alur hidup klasik. Pengembangan sistem dikerjakan secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.

1.4 Website

Menurut Risky (2013), *Website* merupakan kumpulan dari halaman-halaman yang berhubungan dengan file-file lain yang saling berkaitan. Dalam sebuah *website* terdapat satu halaman yang dikenal dengan *home page*. *Home page* adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seorang mengunjungi sebuah *website*.

Menurut Sardi (2004), *Website* merupakan sekumpulan dokumen yang yang dipublikasikan melalui jaringan internet maupun intranet sehingga dapat diakses oleh *user* melalui web *browser*.

Menurut Gregorius (2001), *Website* merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan *file-filenya* saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *home page*. *Home page* berada pada posisi teratas dengan halaman terkait berada di bawahnya. Halaman dibawahnya *home page* disebut *child page* yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web.

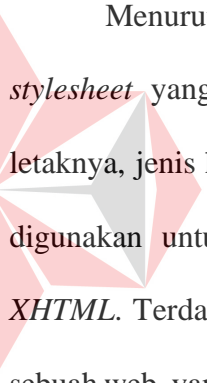
1.5 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Sidik dan Pohan (2007), *HTML* kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen *HTML* adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Suryana et. al (2014), *HTML* adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. *HTML* merupakan bahasa (kode) yang digunakan

untuk membuat halaman web. Sedangkan Menurut Oktavian (2010) “*HTML* adalah suatu bahasa yang dikenali oleh web *browser* untuk menampilkan informasi dengan menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (*plain text*)”.

1.6 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Sibero (2011) *CSS* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengatur format *HTML*, seperti jenis huruf, *background*, tata letak, ukuran gambar, dan lain-lain. *CSS* digunakan dalam secara bersama dengan *HTML*. Jika *HTML* adalah bahasa untuk mengatur membuat konten terstruktur, sedangkan *CSS* digunakan *style* dari konten yang terstruktur tersebut.



Menurut Suryana dan koesheryanti (2014) *CSS* adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu *website*, baik tata letaknya, jenis huruf, warna, dan semua yang berhubungan dengan tampilan. *CSS* digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dengan *HTML* atau *XHTML*. Terdapat dua cara yang bisa diterapkan untuk menggunakan *CSS* pada sebuah web, yang pertama dengan membuat *CSS* langsung di dalam satu *file HTML*, yang kedua dengan memanggil *CSS* tersebut dari *file CSS* tersendiri.

1.7 Javascript

Menurut Sibero (2011), *Javascript* berbeda dengan bahasa pemrograman java, bahasa pemrograman yang kompleks dan termasuk kategori yang sama dengan bahasa pemrograman C dan C++. *Javascript* diciptakan oleh Brendan Eich dari Netscape dan pertama kali diperkenalkan pada Desember 1995. *Javascript* memiliki nama resmi *ECMAScript* namun diubah menjadi *Javascript*. *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang dijalankan (*interpret*) oleh browser pada saat

halaman web dibuka. *Javascript* dapat digunakan untuk menjadikan halaman web yang dibuat lebih dinamis dan responsif, seperti menampilkan pesan pop-up setelah melakukan registrasi *online*.

Menurut Suryana dan koesheryanti (2014), *Javascript* adalah bahasa *script* berdasarkan pada objek yang memperbolehkan pemakai untuk mengendalikan banyak aspek interaksi pemakai pada suatu dokumen *HTML*. *Object* tersebut dapat berupa suatu *windows*, *frame*, *URL*, dokumen, *form*, *button* atau *item* yang lain. Terdapat dua piranti yang diperlukan dalam *javascript* yaitu *browser* dan *texteditor*. *Texteditor* adalah pengolah kata yang menghasilkan *file* dalam format ASCII murni.

Menurut Edy (2014), *JavaScript* adalah bahasa *scripting client side* yang sangat populer. Hampir semua *programmer* web menggunakan *JavaScript* untuk memberi efek pemrograman di halaman. *JavaScript* tidak hanya berdiri sendiri, tapi *JavaScript* juga menjadi dasar yang bisa digunakan untuk teknologi lainnya, seperti *Ajax*, *jQuery* dan *jQuery Mobile*. *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman paling populer di dunia. Ini karena *JavaScript* bisa dipakai di *HTML*, web, untuk *server*, PC, laptop, tablet, ponsel dan lainnya.

1.8 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Sidik (2012), *php* atau bisa disebut dengan *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa utama *script server-side* yang disisipkan pada *HTML* yang dijalankan di server, dan juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi *desktop*.

Menurut Setiawan (2017), *PHP* merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan sebuah bahasa *script* tingkat tinggi yang dipasang pada dokumen *HTML*. Sebagian besar sintaks *PHP* mirip dengan bahasa C, *java*, dan *perl*. Namun, *PHP* terdapat beberapa fungsi yang lebih spesifik. *PHP*

digunakan untuk merancang yang sifatnya dinamis dan dapat bekerja secara otomatis.

1.9 MYSQL

Menurut Saputra (2013), *MySQL* adalah *database* yang menghubungkan *script* PHP menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan PHP. *MySQL* mempunyai tampilan *client* yang mempermudah dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa dilakukan. *PhpMyAdmin* adalah sebuah *software* yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada *web server*. Fungsi dari halaman ini adalah sebagai pengendali *database MySQL* sehingga pengguna *MySQL* tidak perlu repot untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua hal tersebut dapat dilakukan hanya dengan meng-klik menu fungsi yang ada pada halaman *phpMyAdmin*.

Menurut Madcoms (2011), *MySQL* adalah salah satu program yang dapat digunakan sebagai *database*, dan merupakan salah satu *software* untuk *database server* yang banyak digunakan. *MySQL* bersifat *open source* dan menggunakan SQL. *MySQL* bisa dijalankan diberbagai *platform* misalnya Windows, Linux dan lain sebagainya.

Menurut Wiharto (2011), *MySQL* adalah sebuah implementasi dari *system* manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah *lisensi GPL (General Public License)*. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya; SQL

(*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Menurut Sibero (2011), MySQL atau dibaca “My Sekuel” adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu aplikasi *system* yang menjalankan fungsi pengolahan data. MySQL pertama dikembangkan oleh MySQLAB yang kemudian diakui sisi Sun Micro *system* dan terakhir dikelola oleh Oracle Corporation.

Menurut Agus Saputra (2011), MySQL merupakan salah satu perangkat lunak untuk *system* manajemen *database* SQL. MySQL diciptakan oleh David Axmark Allan Larson, dan Michael Widenius. MySQL juga merupakan perangkat lunak gratis di bawah *lisensi* GNU *General public Lisence* tetapi *lisensi* MySQL juga dijual untuk kasus – kasus tertentu karena penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan perangkat GPL. MySQL merupakan perangkat *database* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi *web dinamis* seperti CMS.

1.10 Framework Bootstrap

Sebuah *framework* HTML dan CSS yang berfungsi untuk situs dan aplikasi *webseite*. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian *BootStrap* menurut para ahli. Menurut Ridha (2007), *Twitter Bootstrap* adalah sebuah alat bantu (*framework*) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang elegan dan *support* segala macam *device*.

Sedangkan Menurut Rivaldi (2015), *BootStrap* merupakan *Framework* ataupun *Tools* untuk membuat aplikasi *web* ataupun situs *web responsive* secara cepat, mudah dan gratis.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *BootStrap* adalah sebuah alat bantu untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat,dan mudah.

1.11 Database

Suatu kumpulan data-data yang saling berhubungan sehingga dapat mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil. Berikut ini beberapa pengertian *database*.

Menurut Abdul Kadir (2014), *database* adalah kumpulan file-file yang saling berelasi. Relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Suatu *datadase* menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup perusahaan, instansi.

Menurut Rosa dan Shalaudin (2014), sistem basis data adalah terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

1.12 Framework Laravel

Menurut naista (2017), *Framework laravel* adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang *kompleks*. Singkatnya, *framework* adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah *website* yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam membuat *website* lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan.

Salah satu *framework* yang banyak digunakan oleh programmer adalah *framework laravel*. *Laravel* adalah *framework* berbasis PHP yang sifatnya *open source*, dan menggunakan konsep *model – view – controller*. *Laravel* berada di

bawah *lisensi MIT License* dengan menggunakan Github sebagai tempat berbagi *code*.

Dalam penggunaanya laravel memiliki beberapa kekurangan salah satunya yaitu ukuran *file* yang cukup besar. Di dalam laravel terdapat *file* yang sifatnya *default* seperti *vendor*. *File* tersebut tidak boleh dihapus sembarangan sehingga ukuran *website* yang dibuat berukuran cukup besar. Selain itu, dibutuhkan koneksi internet untuk instalasi dan mengunduh *library laravel*, dan PHP minimal versi 5.4 untuk menjalankannya.

1.13 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian ERD (*Entity Relationship Diagram*) menurut para ahli.

Menurut Fatta (2009), ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Sedangkan menurut Rosa dan Shalahudin (2013), ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan secara abstrak didalam sistem dan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 *Requirement Analysis*

Dalam membuat sistem yang baru, perlu dilakukan analisis permasalahan yang ada di Perumnas Cabang Gresik. *Requirement* analisis dilakukan dengan menggunakan dua tahap, yaitu dengan observasi dan wawancara. Dari observasi dan wawancara dapat dilakukan identifikasi data dan identifikasi pengguna untuk sistem perangkat yang akan di buat, yaitu:

Identifikasi pengguna

Identifikasi pengguna didapat dari observasi dan wawancara. Dari kegiatan tersebut dapat ditentukan identifikasi pengguna, yaitu : User, hanya dapat melakukan satu kegiatan yaitu menambahkan data produksi.

Identifikasi data

Dari wawancara dapat ditentukan data apa saja yang dibutuhkan untuk merancang aplikasi yang akan dibuat. Dari kegiatan tersebut didapat tiga data, yaitu:

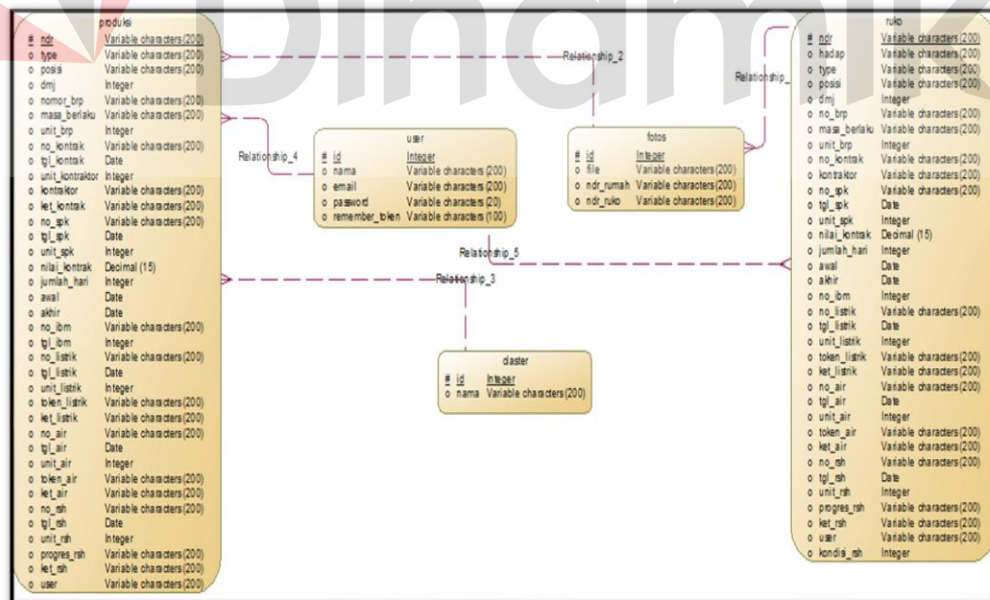
1. Data user
2. Data claster
3. Data Ruko
4. Data Produksi

4.2 Design

Design merupakan merupakan tahap pengembangan aplikasi setelah melakukan analisis terhadap sistem yang akan dibuat. Proses ini dilakukan dengan tujuan membantu perusahaan untuk mengetahui gambaran aplikasi yang akan dirancang. Dalam mendesain sistem tahap pertama yang dilakukan adalah merancang *database*. Adapun rancangan dalam membuat *database* yang pertama dilakukan adalah membuat.

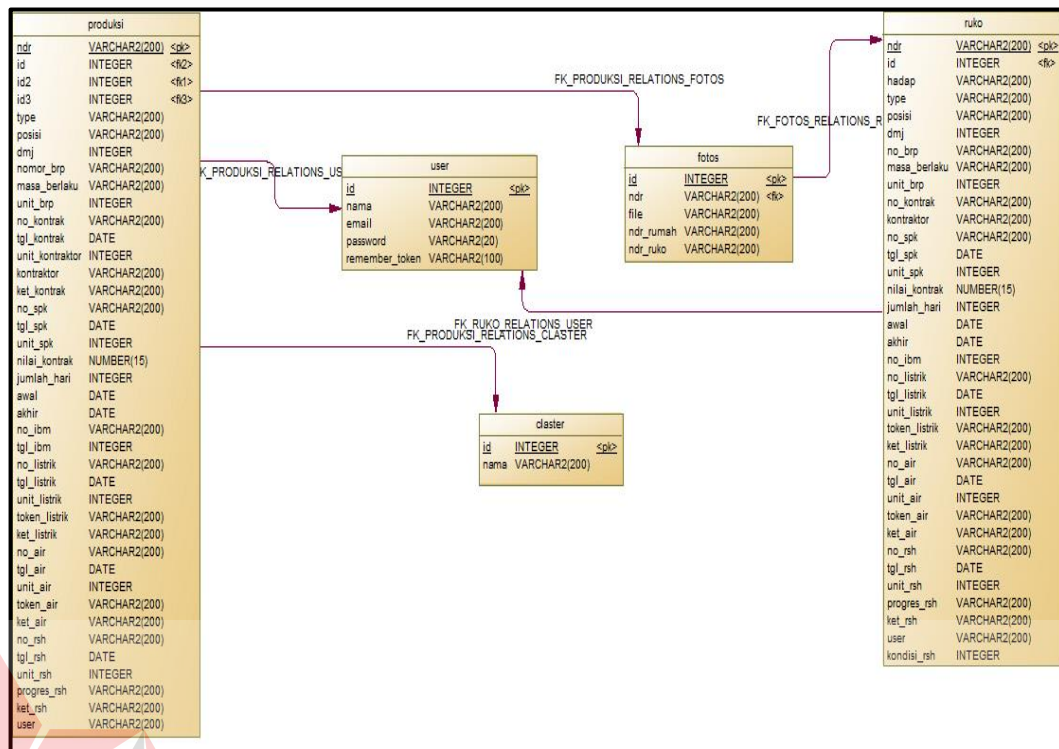
4.2.1 CDM (Conceptual Data Model)

CDM adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi objek-objek dasar yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas-entitas tersebut. Untuk CDM pada Perumnas Cabang Gresik dapat digambarkan dengan gambar



Gambar 4. 1 CDM

4.2.2 PDM (Physical Data Model)



Gambar 4. 2 PDM

Merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel terdiri atas kolom dan setiap memiliki nama yang unik. PDM merupakan gambaran secara detail basis data dalam bentuk fisik. Pada Perumnas Cabang Gresik dapat digambarkan seperti gambar

4.2.3 Deskripsi Use Case

a. Deskripsi use case login

Tabel 4. 1 Deskripsi Use Case Login

Use case	login
Primary aktor	User
Deskripsi	Use case ini menerangkan proses login aplikasi untuk dapat mengakses aplikasi dalam menambah data dan mengedit data.

<i>Triger</i>	Petugas ingin mengakses aplikasi
<i>Tipe</i>	internal
<i>Pracondition</i>	<i>User</i> harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi
<i>Aliran use case</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas memasukkan ke halaman <i>login</i> 2. Menginputkan <i>email</i> dan <i>password</i> 3. Memilih <i>login</i> 4. Sistem melakukan pengecekan <i>user</i> dan <i>password</i> 5. <i>Login</i> berhasil
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan kesalahan jika <i>user</i> tidak memiliki hak akses
<i>Postkondition</i>	Petugas masuk kelahaman <i>dahsboard</i>

b. Deskripsi *Use Case* Import Data Cluster

Tabel 4. 2 Deskripsi *Use Case* Import Data Cluster

<i>Use case</i>	<i>Iput data Cluster</i>
<i>Primary aktor</i>	<i>User</i>
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menerangkan proses mrenginputkan data toko dengan dua cara yaitu dengan <i>upload file excel</i> dan <i>input data per Cluster</i>
<i>Triger</i>	Petugas ingin menginputkan data Cluster
<i>Tipe</i>	<i>internal</i>
<i>Pracondition</i>	<i>User</i> harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi
<i>Aliran use case</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk kehalaman <i>form</i> tambah Cluster 2. Input Cluster 3. Input Data Exel 4. <i>Uploud file excel</i> 5. Sistem memproses <i>upload</i> 6. <i>Uploud</i> berhasil
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan kesalah jikan proses <i>upload</i> gagal
<i>Postkondition</i>	<i>Uploud</i> berhasil

c. Deskripsi *Use Case* Input Data Daftar ClasterTabel 4. 3 Deskripsi *Use Case* Input Data Daftar Claster

<i>Use case</i>	<i>Input data</i> Daftar Claster
<i>Primary aktor</i>	User
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menerangkan proses menginputkan data Daftar Claster
<i>Triger</i>	Petugas ingin menginputkan data Daftar Claster
<i>Tipe</i>	internal
<i>Pracondition</i>	User harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi
<i>Aliran use case</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk kehalaman <i>form</i> Daftar Claster 2. User <i>Clik Botton Foto</i> 3. User memilih Proses Upload 4. Sistem menampilkan halaman foto 5. Sistem memproses memasukan data foto 6. Data tersimpan
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan kesalah jikan proses simpan gagal
<i>Postkondition</i>	Proses simpan data Daftar Claster berhasil

d. Deskripsi *Use Case* Import Data RukoTabel 4. 4 Deskripsi *Use Case* Import Data Ruko

<i>Use case</i>	Import Data Ruko
<i>Primary aktor</i>	User
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>Import Data Ruko</i>
<i>Triger</i>	Petugas ingin memasukan Data Ruko
<i>Tipe</i>	internal
<i>Pracondition</i>	User harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi
<i>Aliran use case</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk kehalaman Import Data Ruko 2. User memasukan data exsel 3. User upload 4. Sistem memproses upload 5. Simpan berhasil
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan kesalah jikan proses simpan gagal
<i>Postkondition</i>	Proses <i>update</i> berhasil

e. Deskripsi Use Case Daftar Ruko

Tabel 4. 5 Deskripsi Use Case Daftar Ruko

<i>Use case</i>	<i>Daftar Ruko</i>
<i>Primary aktor</i>	<i>User</i>
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case ini menerangkan proses Daftar Ruko</i>
<i>Triger</i>	<i>Petugas ingin Daftar Ruko</i>
<i>Tipe</i>	internal
<i>Pracondition</i>	<i>User harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi</i>
<i>Aliran use case</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk kehalaman <i>form</i> Daftar Ruko 2. <i>User Klik Botton Foto</i> 3. <i>User memilih Proses Upload</i> 4. Sistem menampilkan halaman foto 5. Sistem memproses memasukan data foto 6. Data tersimpan
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan kesalah jika proses hapus gagal
<i>Postkondition</i>	Proses hapus berhasil

f. Deskripsi Use Case Cari Data Cluster

Tabel 4. 6 Deskripsi Use Case Cari Data Cluster

<i>Use case</i>	<i>Cari Data Cluster</i>
<i>Primary aktor</i>	<i>user</i>
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case ini menerangkan proses pencarian Data Cluster</i>
<i>Triger</i>	<i>User ingin mencari Cari Data Cluster</i>
<i>Tipe</i>	internal
<i>Pracondition</i>	<i>User harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi</i>
<i>Aliran use case</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk kehalaman cari Cluster 2. Input Cluster 3. Input ndr/type/user 4. Button cari Cluster 5. Sistem memproses pencarian data Cluster 6. Sistem menampilkan data toko
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan halam kosong jika data tidak ada
<i>Postkondition</i>	Pencarian berhasil

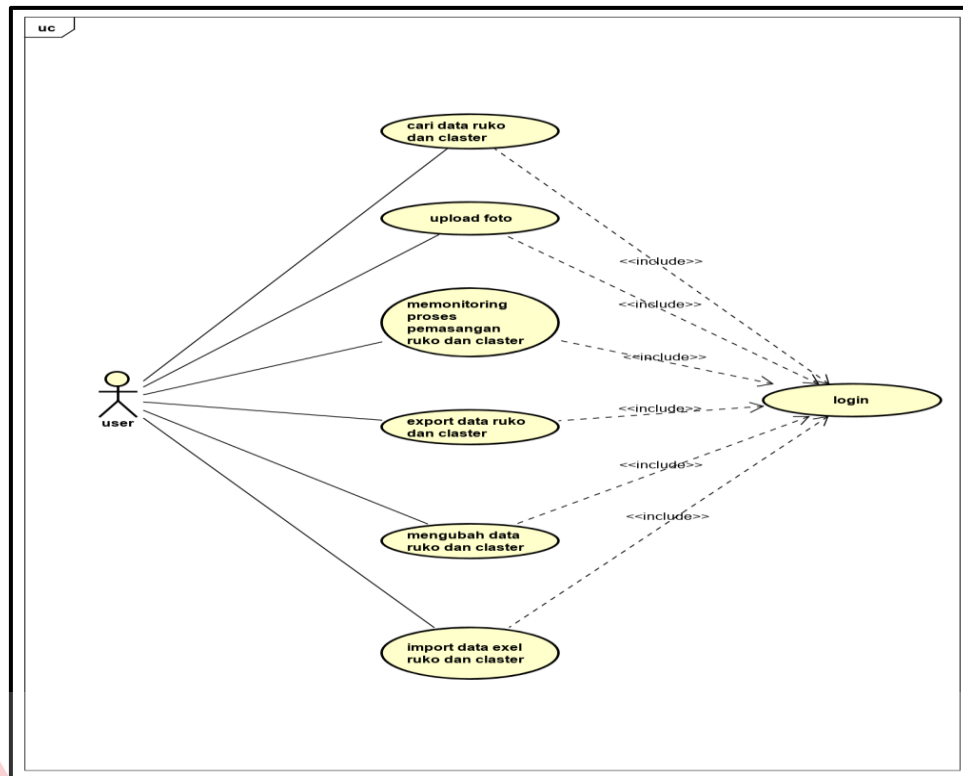
g. Deskripsi *Use Case from login*Tabel 4. 7 Deskripsi *Use Case From Login*

<i>Use case</i>	From Login
<i>Primary aktor</i>	<i>User</i>
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menerangkan proses <i>From Login</i>
<i>Triger</i>	Petugas ingin memasukan From Login
<i>Tipe</i>	internal
<i>Pracondition</i>	<i>User</i> harus mempunyai hak akses untuk dapat mengoprasikan aplikasi
<i>Aliran use case</i>	1. Masuk kehalaman From Login 2. User Input Email 3. User Input password 4. User Klik Botton Login 5. Sistem memvalidasi email dan password 6. Jika sistem email dan password sesuai dengan database sistem akan membuka halaman home
<i>Aliran kesalahan</i>	Sistem akan menampilkan kesalah jikan proses simpan gagal
<i>Postkondition</i>	Proses <i>update</i> berhasil

4.2.4 Perancangan sistem

Use Case dari Aplikasi memonitoring data produksi berbasis web pada

Perumnas Cabang Gresik terdapat 1 Aktor yaitu user. Terdapat 6 proses bisnis yang terdapat pada use case tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar.



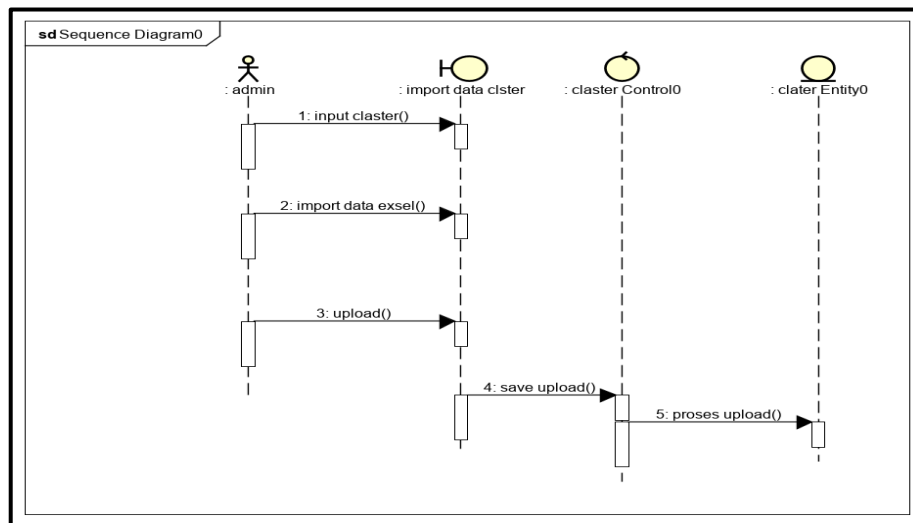
Gambar 4. 3 Diagram Use Case

Pada gambar. User dapat mengakses proses menginputkan data produksi, menginputkan cara menginputkan data claster dan ruko, upload foto, memonitoring proses pemasangan ruko dan claster, merubah data claster dan ruko, import data excel ruko dan clater harus melakukan login terlebih dahulu.

4.2.5 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu dari diagram yang ada pada UML, *sequence* diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Dari *use case* diatas dapat digambarkan sebagai berikut:

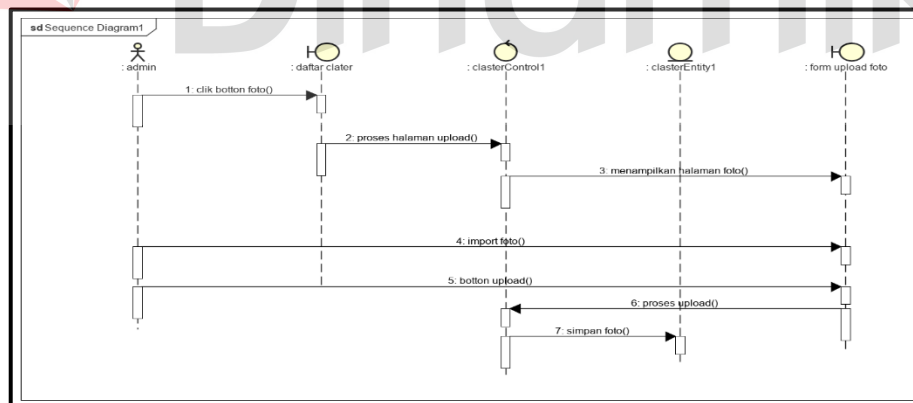
a. Diagram squen import data cluster



Gambar 4. 4 Diagram squen import data cluster

Aktor admin menginputkan data Cluster dan improt Rumah, selanjutnya memilih button upload, Controler Cluster menjalankan function upload atau query upload data untuk menyimpan ke data Cluster.

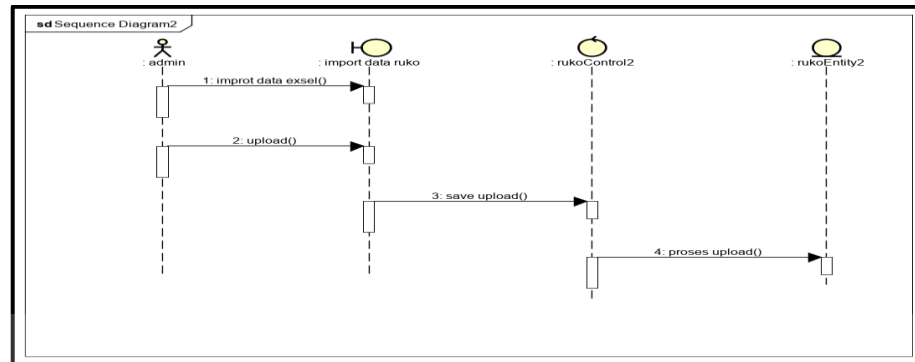
b. Diagram squen daftar cluster



Gambar 4. 5 Diagram squen daftar cluster

Aktor Klik Button Foto, selanjutnya memilih Button Upload, memproses menampilkan halaman Foto, from Upload Foto menginputkan data sesuai form, Controller daftar Claster fungsi Upload atau Query Upload data. Untuk menyimpan ke data base Daftar Claster.

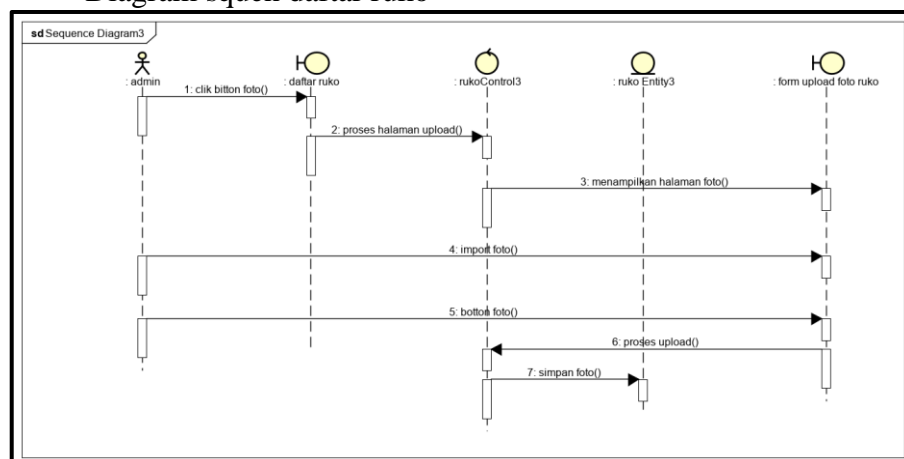
c. Diagram squad import data ruko



Gambar 4. 6 Diagram squad import data ruko

Aktor admin menginputkan data excel dan Upload data Ruko, selanjutnya memilih Button Save, Controller data Ruko menjalankan function upload atau query upload data untuk menyimpan ke data Base Ruko.

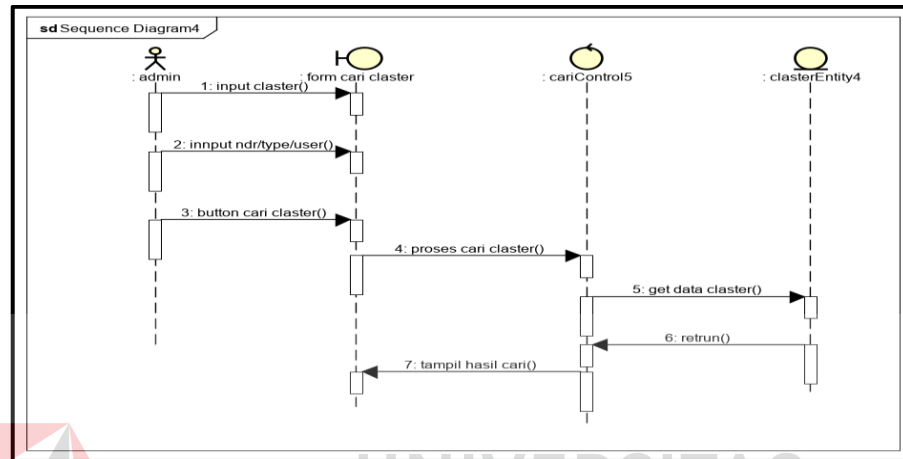
d. Diagram squen daftar ruko



Gambar 4. 7 Diagram squen daftar ruko

Aktor Klik Button Foto, selanjutnya memilih halaman Upload, memproses menampilkan halaman Foto, from Upload Foto menginputkan data sesuai form, Controller daftar Ruko function Upload atau Query Upload data. Untuk menyimpan ke data base Daftar Ruko.

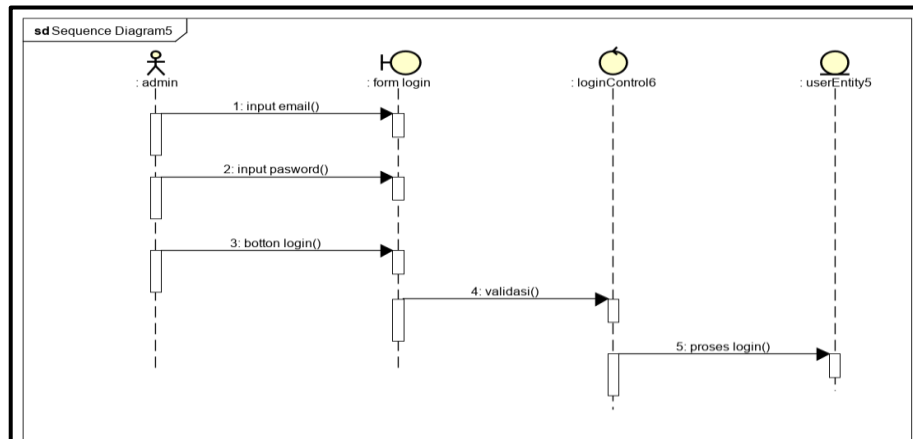
e. Diagram squen from cari cluster



Gambar 4. 8 Diagram squen from cari cluster

Admin Aktor menginputkan data from cari Cluster dan Ndr / Type / User, selanjutnya memilih Button cari Cluster, controller cari Cluster menjalankan function get data Cluster, nilai dikembalikan ke Controller, Controller menampilkan hasil query yang dijalankan tersebut.

f. Diagram squen from login



Gambar 4. 9 Sequence Diagram from login

Aktor Admin menginputkan email dan password, selajutnya memilih

Button Login, Controller Mevalidasi data. Untuk memproses Login ke data base

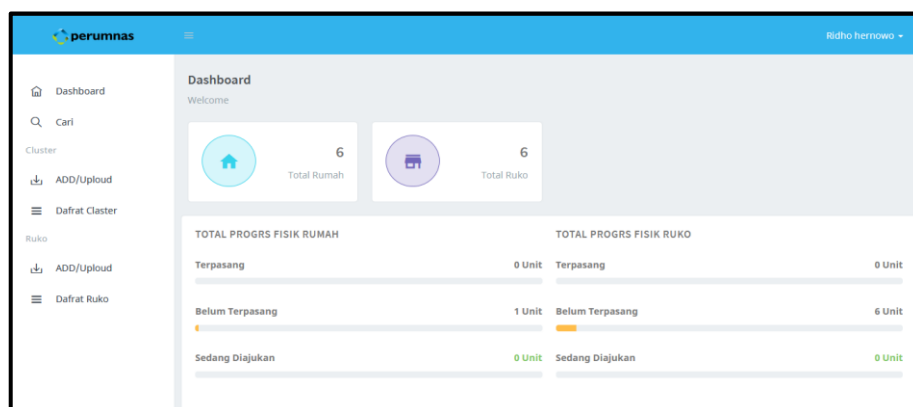
From Login.

4.2.6 Halaman login

a. Halaman Dashboard

Jika *login* berhasil maka akan menampilkan atau membuka halaman

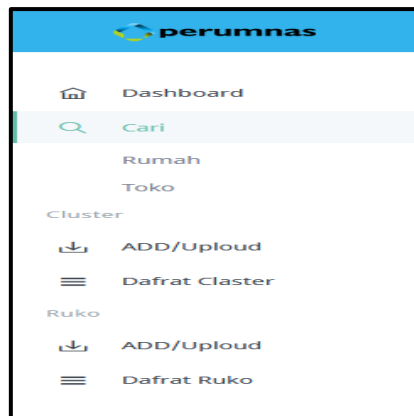
dashboard seperti gambar.



Gambar 4. 10 Halaman Dashboard

g. Menu

Berikut adalah gambar menu sidebar yang dapat akses oleh user pada aplikasi monitoring data produksi.



Gambar 4. 11 halaman Menu

h. Halaman form pencarian Rumah

Berikut adalah gambar halaman pencarian yang dapat digunakan untuk mengetahui informasi Rumah, dengan cara memilih Select Country dan mengisi kode ndr kemudian klik button cari.

FORM PENCARIAN
Your awesome text goes here.

Cluster

Select Country

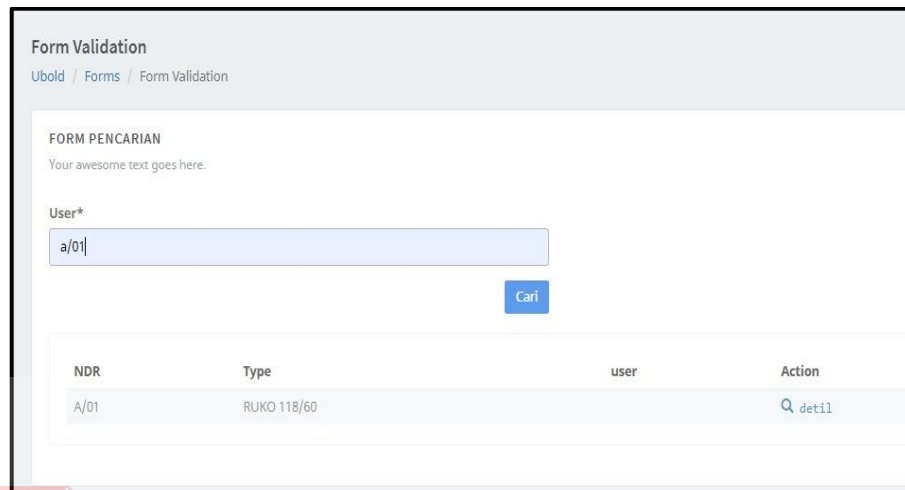
NDR/TYPE/USER*

Cluster	NDR	Type	User	Action
Cluster 1	A1/01	RS. 54/153	WINARTATI HARTINI	detail

Gambar 4. 12 Halaman pencarian Rumah

i. Halaman Pencarian Ruko

Berikut adalah gambar halaman pencarian yang dapat digunakan untuk mengetahui informasi Ruko, dengan cara memilih user dan mengisi kode ndr kemudian klik button cari.



Form Validation

Ubold / Forms / Form Validation

FORM PENCARIAN

Your awesome text goes here.

User*

a/01

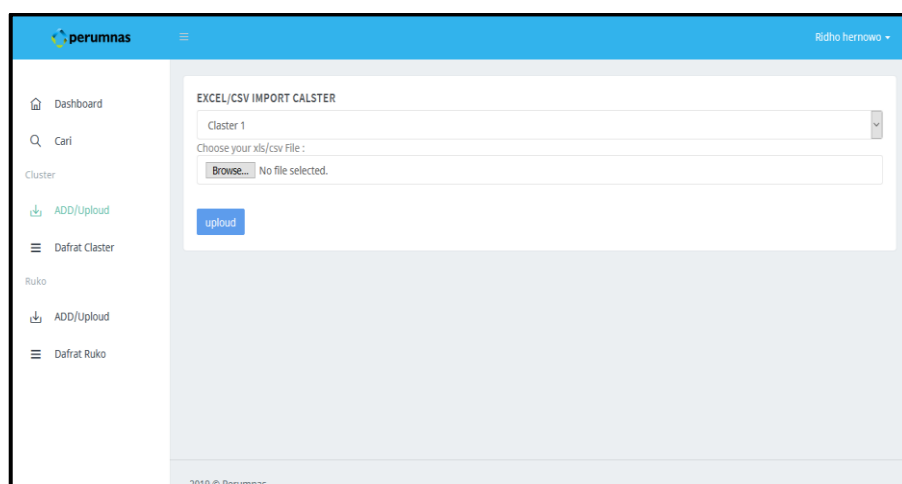
Cari

NDR	Type	user	Action
A/01	RUKO 118/60		detil

Gambar 4. 13 Halaman pencarian Ruko

j. Menu upload Rumah

Gambar dibawah adalah halaman untuk upload file excel dengan cara klik browse dan memilih file yang ingin di upload, lalu klik button upload.



perumnas

Ridho hernowo

Dashboard

Cari

Cluster

ADD/Upload

Dafrat Cluster

Ruko

ADD/Upload

Dafrat Ruko

EXCEL/CSV IMPORT CALSTER

Cluster 1

Choose your xls/csv File :

Browse No file selected.

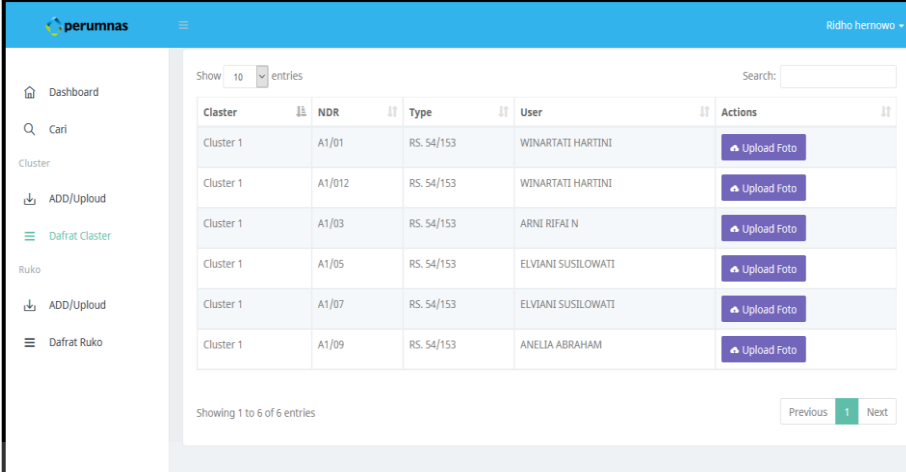
upload

2019 © Perumnas

Gambar 4. 14 Halaman menu Upload Rumah

k. Menu daftar upload Rumah

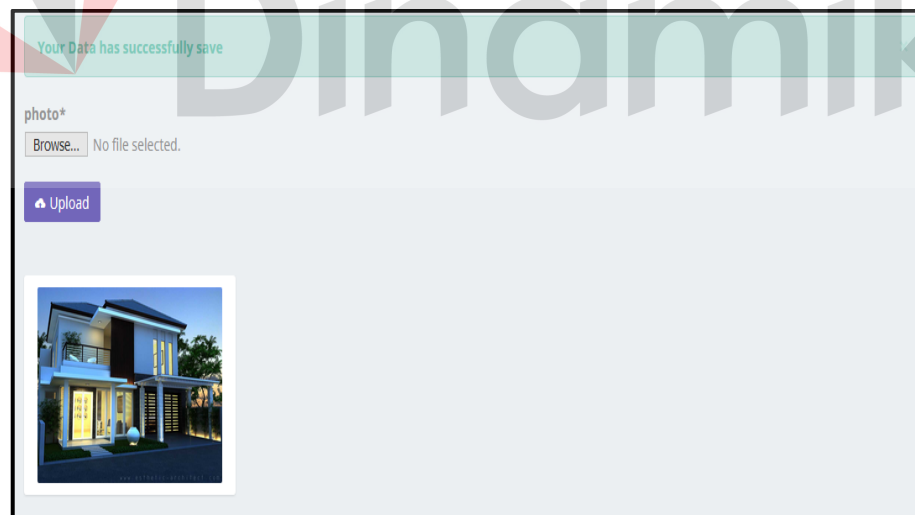
pada gambar di bawah ini adalah halaman daftar upload data Rumah yang dapat digunakan untuk lihat data Rumah dan foto yang sudah di upload oleh user.



Cluster	NDR	Type	User	Actions
Cluster 1	A1/01	RS. 54/153	WINARTATI HARTINI	Upload Foto
Cluster 1	A1/012	RS. 54/153	WINARTATI HARTINI	Upload Foto
Cluster 1	A1/03	RS. 54/153	ARNI RIFAI N	Upload Foto
Cluster 1	A1/05	RS. 54/153	ELVIANI SUSILOWATI	Upload Foto
Cluster 1	A1/07	RS. 54/153	ELVIANI SUSILOWATI	Upload Foto
Cluster 1	A1/09	RS. 54/153	ANELIA ABRAHAM	Upload Foto

Gambar 4. 15 Halaman daftar upload Rumah

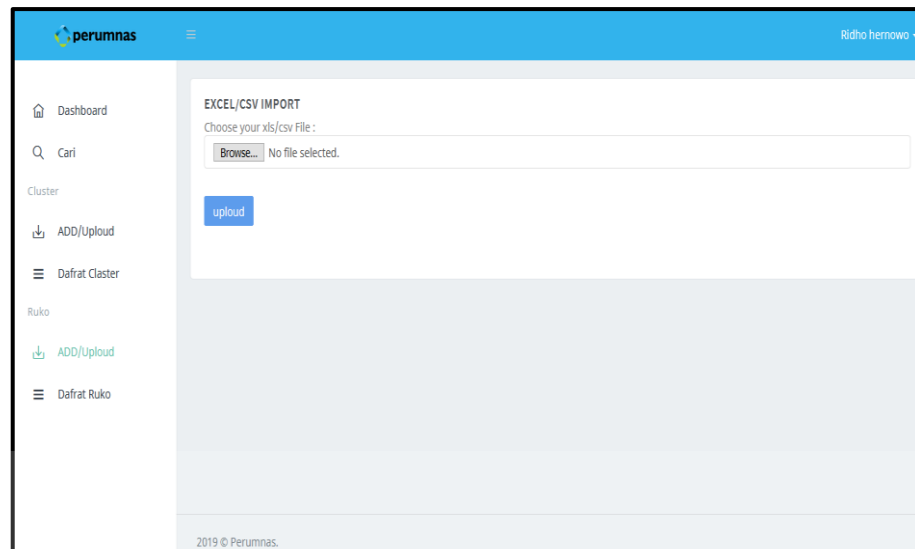
beriku adalah gambar halaman hasil upload Rumah.



Gambar 4. 16 Halaman hasil upload Rumah

1. Menu upload Ruko

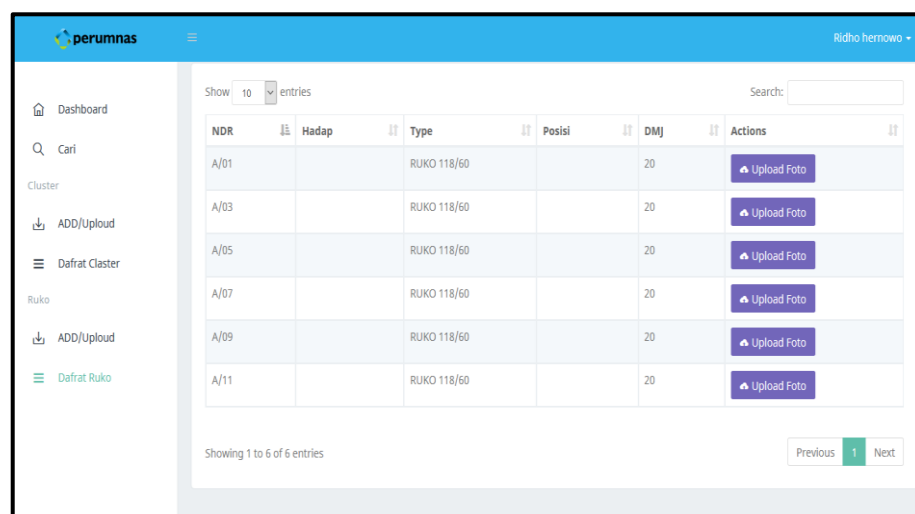
Gambar dibawa adalah halaman untuk upload file excel dengan cara klik browse dan memilih file yang ingin di upload, lalu klik button upload.



Gambar 4. 17 Halaman upload Ruko

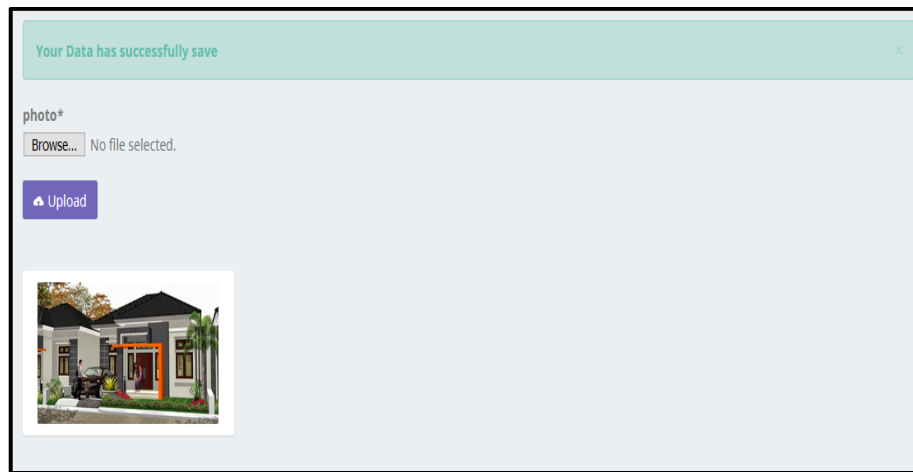
m. Menu daftar upload Ruko

pada gambar di bawah ini adalah halaman daftar upload data Ruko yang dapat digunakan untuk lihat data Ruko dan foto yang sudah di upload oleh user.

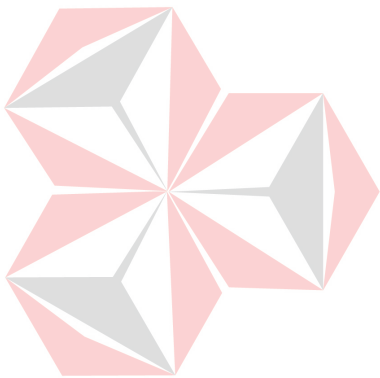


Gambar 4. 18 daftar upload Ruko

beriku adalah gambar halaman hasil upload Ruko



Gambar 4. 19 hasil Upload Ruko



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

Pada halaman ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penjelasan dari bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat membantu mempermudah dalam pencarian data produksi
2. Aplikasi ini dapat mempermudah dalam mengelola data produksi
3. Dengan aplikasi ini dapat mengurangi kesalahan data produksi

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi ini, adalah

1. Aplikasi dapat dikembangkan versi Android.
2. Dilengkapi dengan *notifikasi error* ditampilkan dengan popup.

DAFTAR PUSTAKA

Prasetyo, Y. Y. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Jakarta: Elex Media Koputindo.

Pratama, A. R. (2016, 08 10). *codepolitan*. Diambil kembali dari Belajar UML - Sequence Diagram: <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram-57fdb1a5ba777-17044#>

Prof. Dr. Sri Mulyani, A. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*. Bandung: Abdi Sistematika.

SmitDev, Z. A. (2015). *Bootstrap Design Framework*. Jakarta: Gramedia.

Ambarita, M. d. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam menyusun proposal Penelitian*. Yogyakarta: Budi Utama.

Fatta, H. A. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi.