



**PEMBUATAN APLIKASI PROJECT MANAGEMENT BERBASIS  
ANDROID**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh:  
Galan Ryannata Rizqullah  
20390100013**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**PEMBUATAN APLIKASI PROJECT MANAGEMENT BERBASIS  
ANDROID**

**KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Proyek Akhir



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

Nama : Galan Ryannata Rizqullah  
NIM : 20390100013  
Program Studi : DIII Sistem Informasi

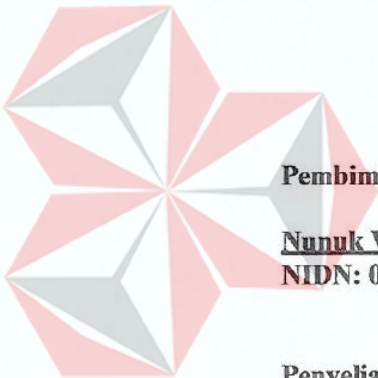
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**PEMBUATAN APLIKASI PROJECT MANAGEMENT BERBASIS  
ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Galan Ryannata Rizqullah  
NIM: 20390100013

Telah diperiksa dan disetujui  
pada tanggal 20 Januari 2023



**Pembimbing**

**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom**  
NIDN: 0723037707

**Penyelia**

**Akbar Maulana**



Kerja Praktik ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk mengerjakan Proyek Akhir

Digitally signed by  
Nunuk Wahyuningtyas,  
M.Kom

Date: 2023.01.27  
13:23:00 +07'00'

**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom**

**Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi**

## ABSTRAK

Pada dunia kerja tidak selalu bekerja secara individu tapi juga bekerja secara tim. Bekerja secara tim tidaklah mudah terutama ketua tim. Peran ketua tim sangatlah besar yang dimana harus bisa membagi tugas, memantau progress setiap anggota tetapi tidaklah mudah untuk bisa membagi tugas dan memantau progress diakrenakan setiap anggota tim memiliki kemampuan yang berbeda dan terhalang oleh jarak sehingga ketua tim sangat kesulitan dalam membagi tugas dan memantau progress. Oleh sebab itu penulis membuat sebuah aplikasi yang dapat menyelesaikan permasalahan dalam bekerja tim. Nama dari aplikasi tersebut adalah Aplikasi Project Management. Aplikasi Project Management adalah aplikasi yang membantu dalam pembagian tugas. Dengan Aplikasi Project Management bisa membantu ketua tim dalam membagi tugas, memantau progress anggota tim.

**Kata Kunci:** Bekerja Secara Tim, ketua tim, anggota tim, Kemampuan, terhalang oleh jarak, Aplikasi Project Management.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, sebab atas limpahan serta Karunia-Nya yg diberikan sehingga Penulis dapat menuntaskan laporan Kerja Praktik yang berjudul Pembuatan Aplikasi Project Management Berbasis Android.

Laporan ini digunakan sebagai syarat dalam mengerjakan Proyek Akhir di Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini.
2. Mas Akbar Maulana selaku mentor PT Nurul Fikri Cipta Inovasi yang dengan senang hati membantu penulis buat menuntaskan Kerja Praktik ini.
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Universitas Dinamika, yang telah mendukung secara moral dalam proses pelaksanaan Kerja Praktik.
4. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang telah dibuat masih banyak ada kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan serta kemampuan Penulis yang masih perlu terus diasah dan terus dikembangkan. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dengan baik dan berguna bagi Penulis juga semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas seluruh kebaikan yang sudah diberikan buat membantu Penulis

Surabaya, 20 Januari 2023

Penulis

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Galan Ryannata Rizqullah  
NIM : 20390100013  
Program Studi : DIII Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PEMBUATAN APLIKASI PROJECT  
MANAGEMENT BERBASIS ANDROID**

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 Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya 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.
  3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya aplikasi ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar akademik yang telah diberikan kepada saya.
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Januari 2023

Yang menyatakan



Galan Ryannata Rizqullah  
NIM. 20390100013

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	4
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	1
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan.....	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem .....	2
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi .....	2
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi.....	9
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	9
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN .....	10
2.1 Perangkat Lunak .....	10
2.2 Perangkat Keras .....	10
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	10
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	10
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN .....	11
3.1 Struktur Menu .....	11
3.2 Penggunaan Aplikasi .....	11
3.2.1 Login.....	11
3.2.2 Register .....	13
3.2.3 Menu .....	14
3.2.4 Buat Workspace.....	15
3.2.5 Edit Workspace.....	16
3.2.6 Tambah dan Hapus Anggota Tim.....	19
3.2.7 Buat Task .....	20
3.2.8 Edit Task.....	22
3.2.9 Menetapkan dan Menghapus Tugas Anggota Tim.....	24
3.2.10 Hapus Task .....	25
3.2.11 Hapus Workspace .....	27
3.2.12 Profile.....	28
3.2.13 Keluar.....	29
DAFTAR PUSTAKA .....	31

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur Tabel Authentication.....	3
Tabel 1.2 Struktur Tabel Workspace .....	3
Tabel 1.3 Struktur Tabel User Workspace.....	3
Tabel 1.4 Struktur Tabel Task.....	4
Tabel 1.5 Struktur Tabel Info Task .....	4
Tabel 1.6 Struktur Tabel User Task .....	5
Tabel 1.7 Kebutuhan Aplikasi.....	9



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Perusahaan .....	1
Gambar 1.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	2
Gambar 1.3 Lokasi Perusahaan.....	2
Gambar 1.4 BPMN Mengecek Hak Akses .....	5
Gambar 1.5 BPMN Mengelola Data Master Workspace.....	6
Gambar 1.6 BPMN Mengelola Data Master Tambah Anggota Tim .....	6
Gambar 1.7 BPMN Mengelola Data Master Hapus Anggota Tim .....	7
Gambar 1.8 BPMN Mengelola Data Master Task .....	7
Gambar 1.9 BPMN Mengelola Data Master Menetapkan Tugas .....	8
Gambar 1.10 BPMN Mengelola Data Master Menghapus Tugas .....	8
Gambar 3.1 Splash Screen .....	12
Gambar 3.2 Login .....	12
Gambar 3.3 Home .....	12
Gambar 3.4 Register.....	13
Gambar 3.5 Notif Register .....	14
Gambar 3.6 Logo 3 Garis.....	14
Gambar 3.7 Menu.....	14
Gambar 3.8 Tombol Create+ .....	15
Gambar 3.9 Buat Workspace .....	15
Gambar 3.10 Workspace.....	16
Gambar 3.11 Klik Workspace.....	16
Gambar 3.12 Halaman Workspace .....	17
Gambar 3.13 Logo Pensil Workspace.....	17
Gambar 3.14 Halaman Edit Workspace.....	18
Gambar 3.15 Notif Edit Workspace .....	18
Gambar 3.16 Logo Tambah Orang .....	19
Gambar 3.17 Tambah dan Hapus Anggota Tim .....	19
Gambar 3.18 Notif Tambah atau Hapus Anggota Tim .....	20
Gambar 3.19 Halaman Workspace Task.....	20
Gambar 3.20 Halaman Buat Task .....	21
Gambar 3.21 Task Telah diBuat .....	21
Gambar 3.22 Klik Task .....	22
Gambar 3.23 Halaman Task.....	22
Gambar 3.24 Edit Task 1 .....	23
Gambar 3.25 Edit Task 2 .....	23
Gambar 3.26 Notif Edit Task .....	24
Gambar 3.27 Logo Orang + Task .....	24
Gambar 3.28 Tambah dan Hapus Tugas Anggota Tim.....	25
Gambar 3.29 Logo Sampah Task.....	25
Gambar 3.30 Pilihan Hapus Task.....	26
Gambar 3.31 Notif Hapus Task .....	26
Gambar 3.32 Logo Sampah Workspace.....	27
Gambar 3.33 Pilihan Hapus Workspace .....	27
Gambar 3.34 Notif Hapus Workspace .....	28
Gambar 3.35 Menu Profile.....	28
Gambar 3.36 Halaman Profile.....	29

Gambar 3.37 Menu Keluar.....	29
Gambar 3.38 Pilihan Keluar.....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan .....	32
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	33
Lampiran 3. Form KP-6 Log Harian.....	38
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	42
Lampiran 5. Form KP-8 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	46
Lampiran 6. Surat Pernyataan Adopsi Aplikasi .....	47
Lampiran 7. Biodata Penulis .....	48



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user manual Aplikasi Project Management ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan serta mengungkapkan penggunaan aplikasi ini untuk ketua Tim serta Anggota Tim.
2. Menjadi panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan aplikasi ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. Ketua Tim

Ketua Anggota Tim memakai dokumen ini menjadi pedoman penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yg diberikan pada ketua Tim.

2. Anggota Tim

Anggota Tim memakai dokumen ini menjadi pedoman penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yg diberikan pada Anggota Tim.

## 1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) adalah perusahaan yang bergerak dibidang IT yang dimana fokus perusahaan yaitu IT Traning dengan jumlah karyawan 50 orang. NF Computer terlatak di Jalan Situ Indah No.116 RT. 006 RW. 010 Kel. Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat.

NF Computer bergabung dengan program pemerintah yaitu program kampus merdeka dibagian program studi independen. Terdapat 3 kelas diantaranya Akademi Fullstack Web Developer, Akademi Mobile App Developer, Akademi Digital Marketing. Sistem pembelajaran secara daring dan waktu pembelajaran yaitu 5 bulan atau 1 semester. NF Computer ini menerima semua orang dari berbagai daerah indonesia.

### 1.2.1 Logo Perusahaan

PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) memiliki logo dengan perpaduan warna biru dan merah dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Logo Perusahaan

### 1.2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan pasti mempunyai struktur organisasi untuk kelancaran dalam bertugas. Struktur organisasi PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) dapat dilihat di Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Struktur Organisasi Perusahaan

### 1.2.3 Lokasi Perusahaan

Lokasi PT Nurul Fikri Cipta Inovasi (NF Computer) berada di Jalan Situ Indah No.116 RT. 006 RW. 010 Kel. Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Lokasi Perusahaan

## 1.3 Deskripsi Umum Sistem

### 1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi Project Management digunakan untuk membantu membagi tugas setiap anggota tim. Aplikasi ini bisa membagi tugas, menambah atau menghapus anggota tim, menambah atau menghapus tugas anggota tim.

#### A. Struktur Tabel

Struktur tabel yang ada pada aplikasi digunakan untuk menyimpan kebutuhan data seperti berikut ini:

## 1. Tabel Authentication

*Primary Key* : USER\_ID*Foreign Key* : -

Fungsi : menyimpan data Authentication

Tabel 1.1 Struktur Tabel Authentication

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	USER-ID	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	FIRST_NAME	VARCHAR	-	-
3.	LAST_NAME	VARCHAR	-	-
4.	USERNAME	VARCHAR	-	-
5.	EMAIL	VARCHAR	-	-
6.	PHONE_NUMBER	NUMBER	-	-
7.	UPDATED_AT	DATE TIME	-	-
8.	CREATED_AT	DATE TIME	-	-

## 2. Tabel Workspace

*Primary Key* : WORKSPACE\_ID*Foreign Key* : USER\_ID

Fungsi : menyimpan data Workspace

Tabel 1.2 Struktur Tabel Workspace

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	WORKSPACE_ID	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	OWNER_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
3.	NAME	VARCHAR	-	-
4.	DESCRIPTION	VARCHAR	-	-
5.	VISIBILITY	VARCHAR	-	-
6.	USER_WORKSPACE	INTEGER	-	-
7.	UPDATED_AT	DATE TIME	-	-
8.	CREATED_AT	DATE TIME	-	-
9.	DELETED_AT	DATE TIME	-	-

## 3. Tabel User Workspace

*Primary Key* : TEAM\_ID*Foreign Key* : USER\_WORKSPACE, USER\_ID

Fungsi : menyimpan data User Workspace

Tabel 1.3 Struktur Tabel User Workspace

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	TEAM_ID	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	USER_WORKSPACE	INTEGER	-	FOREIGN KEY
3.	USER_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ROLE	VARCHAR	-	-
2.	TEAM_ID	INTEGER	-	PRIMARY KEY
3.	USER_WORKSPACE	INTEGER	-	FOREIGN KEY
4.	USER_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
5.	ROLE	VARCHAR	-	-
6.	DELETED_AT	DATE TIME	-	-
7.	UPDATED_AT	DATE TIME	-	-
8.	CREATED_AT	DATE TIME	-	-

## 4. Tabel Task

*Primary Key* : TASK\_ID

*Foreign Key* : WORKSPACE\_ID, USER\_ID

Fungsi : menyimpan data Task

Tabel 1.4 Struktur Tabel Task

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	TASK_ID	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	WORKSPACE_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
3.	USER_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
4.	TITLE	VARCHAR	-	-
5.	DESCRIPTION	VARCHAR	-	-
6.	STATUS	VARCHAR	-	-
7.	UPDATED_AT	DATE TIME	-	-
8.	CREATED_AT	DATE TIME	-	-

## 5. Tabel Info Task

*Primary Key* : TASK\_ID

*Foreign Key* : WORKSPACE\_ID, USER\_ID

Fungsi : menyimpan data Info Task

Tabel 1.5 Struktur Tabel Info Task

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	TASK_ID	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	WORKSPACE_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
3.	USER_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
4.	TITLE	VARCHAR	-	-
5.	DESCRIPTION	VARCHAR	-	-
6.	STATUS	VARCHAR	-	-
7.	PROGRESS	VARCHAR	-	-
8.	LABEL	VARCHAR	-	-
9.	MILESTONE	DATE TIME	-	-
10.	USER_TASK	INTEGER	-	-
11.	UPDATED_AT	DATE TIME	-	-
12.	CREATED_AT	DATE TIME	-	-

## 6. Tabel User Task

*Primary Key* : USER\_TASK

*Foreign Key* : TASK\_ID, USER\_ID

Fungsi : menyimpan data User Task

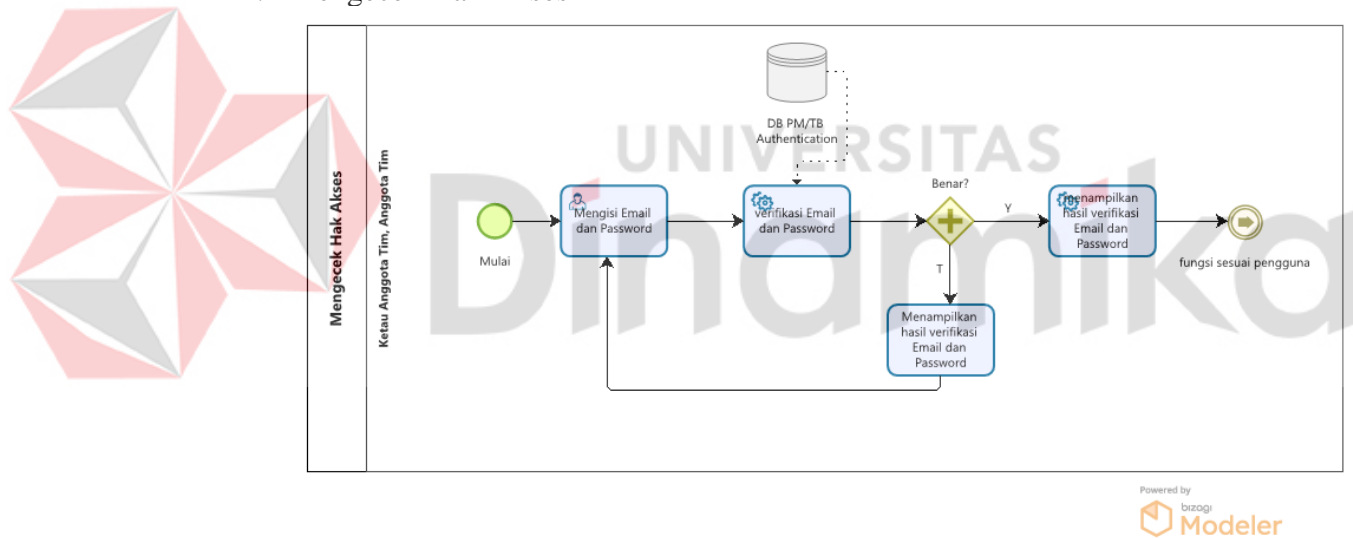
Tabel 1.6 Struktur Tabel User Task

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	USER_TASK	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2.	WORKSPACE_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
3.	USER_ID	INTEGER	-	FOREIGN KEY
4.	UPDATED_AT	DATE TIME	-	-
5.	CREATED_AT	DATE TIME	-	-
6.	DELETED_AT	DATE TIME	-	-

## B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang terdapat di Aplikasi Project Management adalah sebagai berikut:

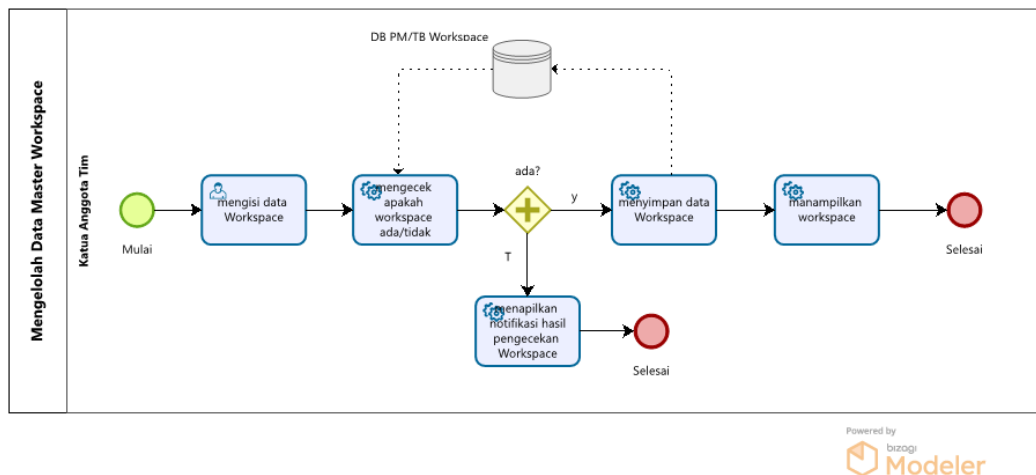
## 1. Mengecek Hak Akses



Gambar 1.4 BPMN Mengecek Hak Akses

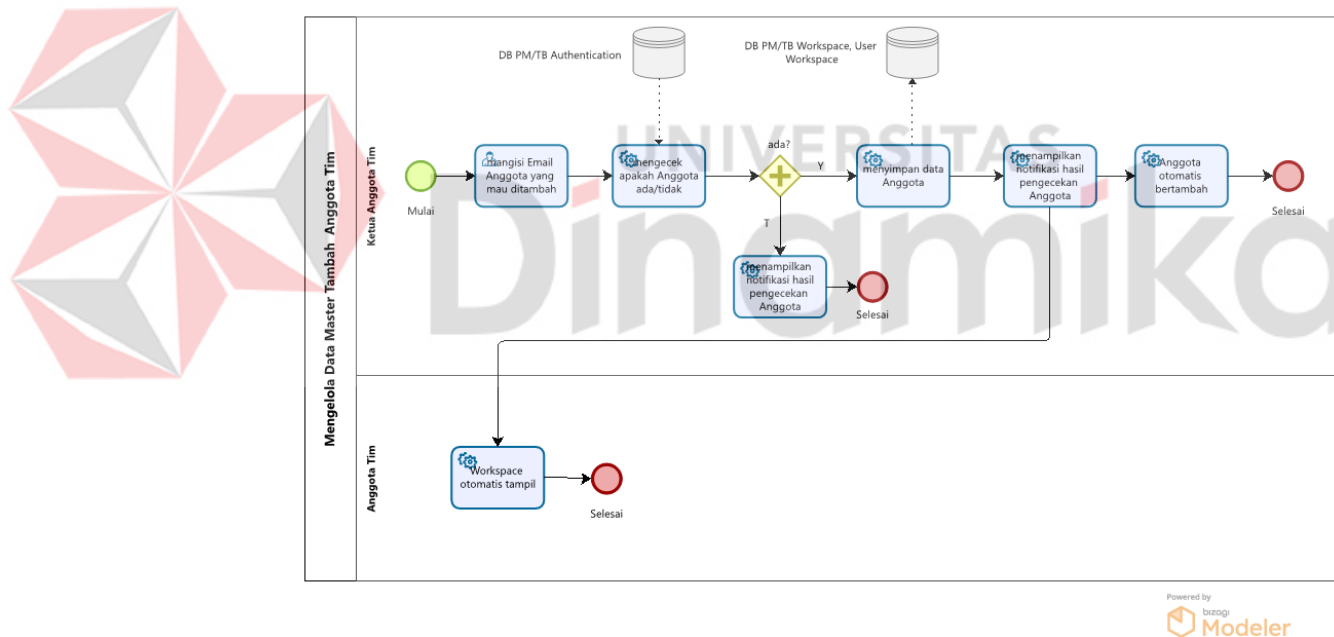


## 2. Mengelola Data Master Workspace



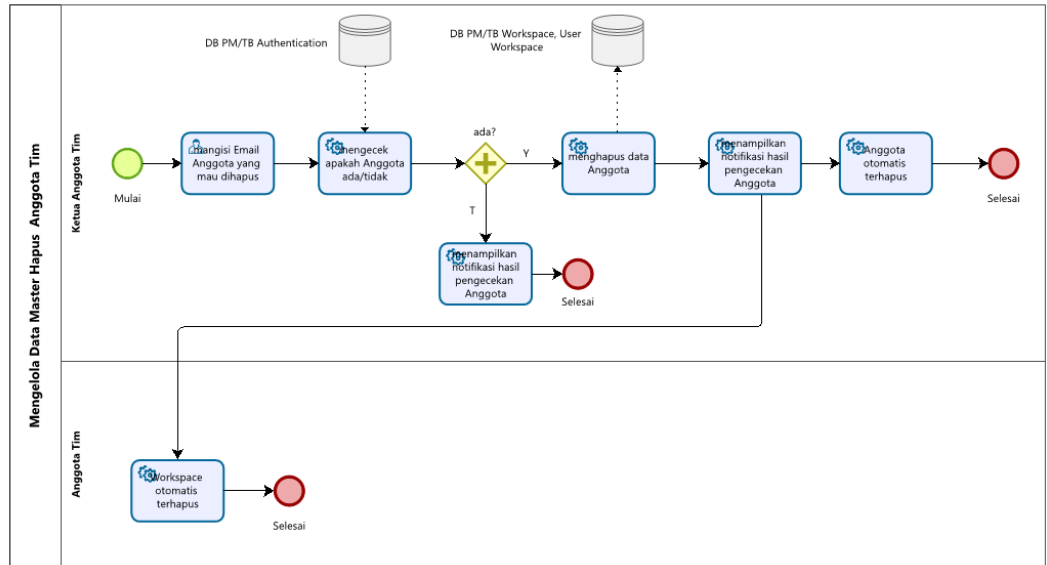
Gambar 1.5 BPMN Mengelola Data Master Workspace

## 3. Mengelola Data Master Tambah Anggota Tim



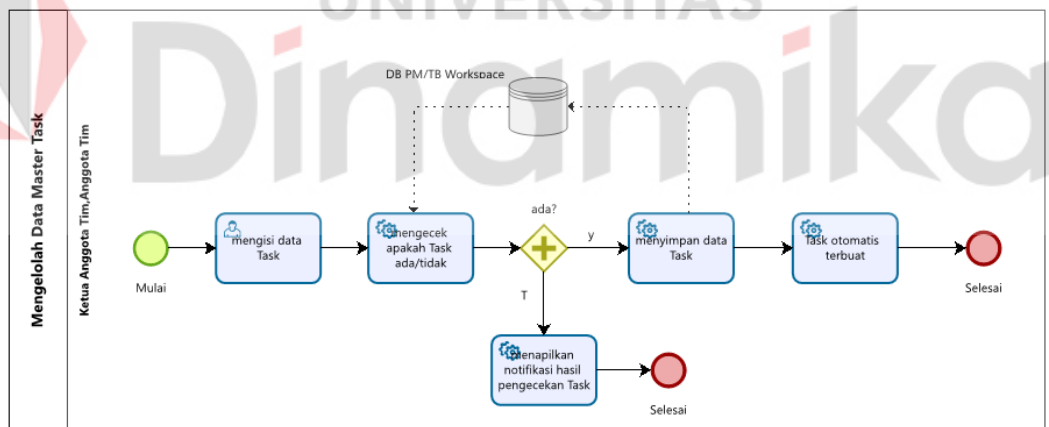
Gambar 1.6 BPMN Mengelola Data Master Tambah Anggota Tim

#### 4. Mengelola Data Master Hapus Anggota Tim



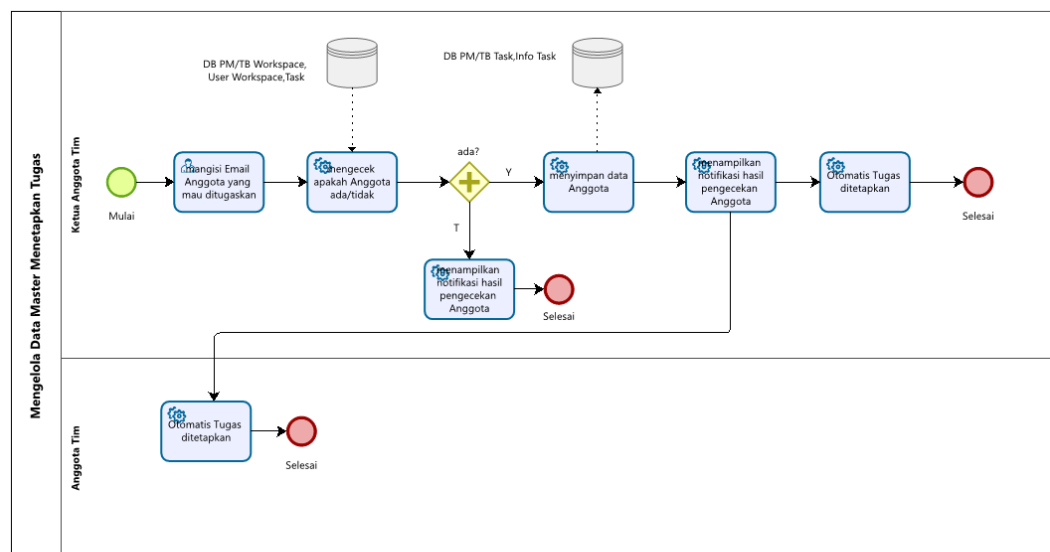
Gambar 1.7 BPMN Mengelola Data Master Hapus Anggota Tim

#### 5. Mengelola Data Master Task



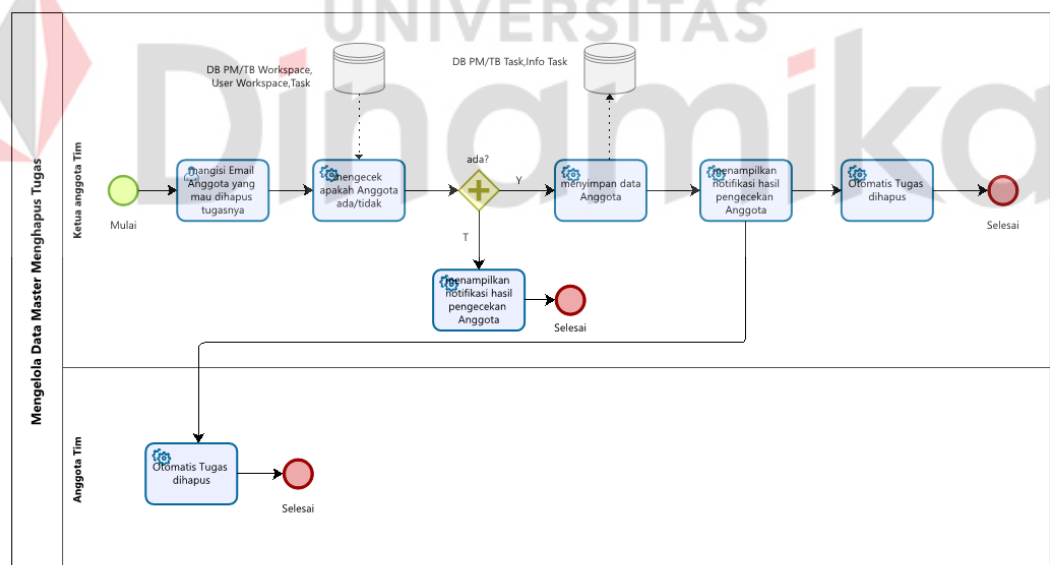
Gambar 1.8 BPMN Mengelola Data Master Task

## 6. Mengelola Data Master Menetapkan Tugas



Gambar 1.9 BPMN Mengelola Data Master Menetapkan Tugas

## 7. Mengelola Data Master Menghapus Tugas



Gambar 1.10 BPMN Mengelola Data Master Menghapus Tugas

### 1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi seluruh info yang bersifat teknis yg menjadi acuan dalam pengembangan perangkat lunak. Berikut ialah contoh kebutuhan perangkat aplikasi:

Tabel 1.7 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
<b>Ketua Tim</b>	1. Mengecek Hak Akses 2. Mengelola Data Master
<b>Anggota Tim</b>	1. Mengecek Hak Akses 2. Mengelola Data Master

#### 1. Ketua Tim

##### A. Mengecek Hak Akses

Ketua Tim memiliki hak akses untuk masuk ke aplikasi untuk mengelola aplikasi.

##### B. Mengelola Data Master

Ketua Anggota Tim memiliki akses untuk mengelola data master workspace, tambah anggota, hapus anggota, task, menetapkan tugas, menghapus tugas.

#### 2. Anggota Tim

##### A. Mengecek Hak Akses

Anggota Tim memiliki hak akses untuk masuk ke aplikasi untuk mengelola aplikasi.

##### B. Mengelola Data Master

Anggota Tim memiliki akses untuk mengelola data master yang berbeda dengan Ketua Tim, Anggota Tim hanya memiliki akses untuk mengelola data master task.

### 1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk menyampaikan panduan penggunaan Aplikasi Project Management. Dokumen ini berisikan berita sebagai berikut:

#### **BAB I**

Pada bab ini berisi tentang tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum perusahaan, deskripsi umum sistem dan deskripsi dokumen.

#### **BAB II**

Pada bab ini berisi tentang informasi perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan, kriteria pengguna aplikasi, dan informasi singkat tentang pengenalan dan pelatihan.

#### **BAB III**

Pada bab ini berisi tentang struktur menu dan cara penggunaannya.

## **BAB II**

### **PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN**

#### **2.1 Perangkat Lunak**

Perangkat keras yang digunakan di Aplikasi Project Management dari sisi pengguna ialah menjadi berikut:

1. Android sebagai *Operating System*

#### **2.2 Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan di Aplikasi Project Management dari sisi pengguna ialah menjadi berikut:

1. HandPhone
2. Koneksi Internet

#### **2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi**

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi pengguna ialah sebagai berikut:

a. Ketua Tim

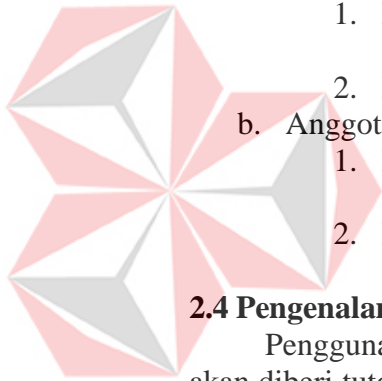
1. Mempunyai pemahaman memakai HandPhone dengan Sistem Operasi Android.
2. Mempunyai pemahaman proses bisnis di lingkup pekerjaan.

b. Anggota Tim

1. Mempunyai pemahaman memakai HandPhone dengan Sistem Operasi Android.
2. Mempunyai pemahaman proses bisnis di lingkup pekerjaan.

#### **2.4 Pengenalan dan Pelatihan**

Pengguna yang akan terlibat di penggunaan Aplikasi Project Management ini akan diberi tutorial terlebih dahulu sebelum memulai penggunaan secara berkala. pada pelatihannya dibutuhkan waktu kurang lebih sehari buat memperkenalkan Aplikasi ini.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

### 3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada Aplikasi Project Management adalah sebagai berikut:

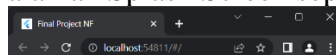
1. Menu Home
  - a. Menu
  - b. Create Workspace
2. Menu
  - a. Workspace
  - b. Profile
  - c. Logout
3. Menu Workspace
  - a. Edit
  - b. Hapus
  - c. Tambah/Hapus Anggota Tim
  - d. Create Task
4. Menu Task
  - a. Edit
  - b. Hapus
  - c. Menetapkan/Menghapus Tugas Anggota Tim
5. Profile

### 3.2 Penggunaan Aplikasi

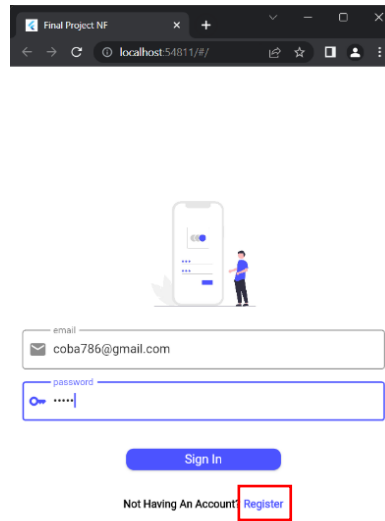
Di bagian ini dijelaskan cara menggunakan Aplikasi Project Management dipergunakan untuk login, register, buat dan hapus workspace, tambah serta hapus anggota tim, buat dan hapus task, tambah dan hapus tugas anggota tim, melihat data profile.

#### 3.2.1 Login

1. Buka Aplikasi Project Management.
2. Setelah itu muncul halaman Splash Screen seperti contoh Gambar 3.1

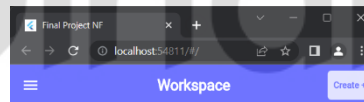


Gambar 3.1 Splash Screen



Gambar 3.2 Login

3. Setelah muncul halaman Splash Screen sesudah itu muncul page login seperti contoh Gambar 3.2.
4. Silahkan masukan Email dan Password seperti contoh Gambar 3.2.
5. Jika sudah mengisi klik tombol Sign In.



Workspace not found

Gambar 3.3 Home

6. Jika berhasil akan muncul halaman home contoh seperti 3.3

### 3.2.2 Register

1. Buka Aplikasi Project Management.
2. Setelah itu muncul halaman Splash Screen contoh Gambar 3.1 Splash Screen berfungsi untuk load data.
3. Setelah itu ada halaman Login seperti contoh Gambar 3.2. pada halaman login dapat dilakukan Register.
4. Lihat tulisan Register (tanda merah) kemudian klik tulisan tersebut.
5. Muncul halaman Register seperti contoh Gambar 3.4

Gambar 3.4 Register

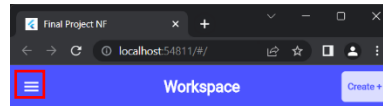
6. Silahkan mengisi data mulai dari First Name, Last Name, Usurname, Email, Phone Number, Password, Password Confirmation.
7. Jika sudah mengisi klik tombol Sign Up.
8. Kemudian muncul notifikasi seperti contoh Gambar 3.5



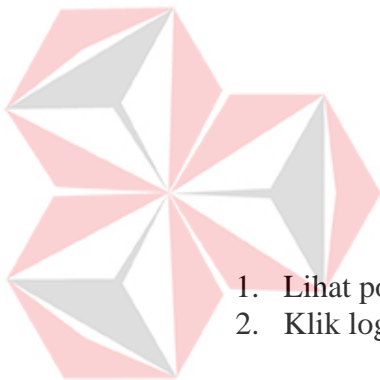
Gambar 3.5 Notif Register

9. Silahkan Login kembali dengan memasukan Email dan Password yang sudah di Register.
10. Jika berhasil akan muncul seperti contoh Gambar 3.3

### 3.2.3 Menu

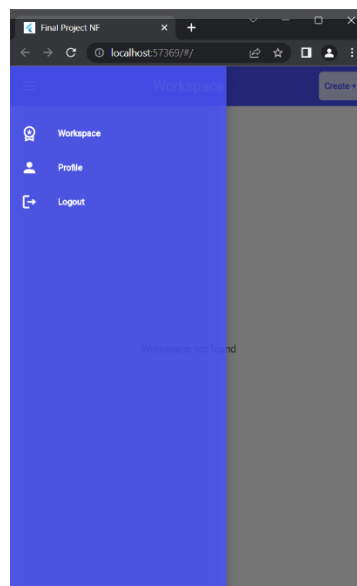


Workspace not found



Gambar 3.6 Logo 3 Garis

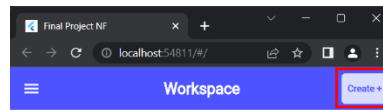
1. Lihat pojok kiri atas ada logo 3 garis seperti contoh Gambar 3.6.
2. Klik logo tersebut akan muncul contoh Gambar 3.7



Gambar 3.7 Menu

### 3.2.4 Buat Workspace

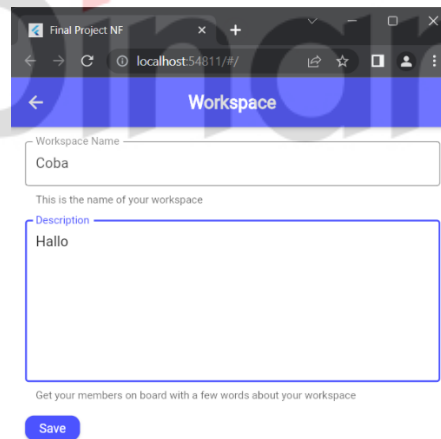
1. Lihat pojok kanan atas ada tombol bertuliskan Create + seperti Gambar 3.8



Workspace not found

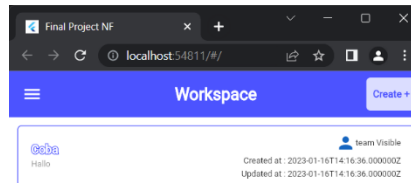
Gambar 3.8 Tombol Create+

2. Klik tombol tersebut setelah itu ada halaman buat workspace seperti contoh Gambar 3.9

A screenshot of a web browser window showing the 'Workspace' creation form. The browser address bar shows 'localhost:54811/#/'. The page title is 'Workspace'. The form has two input fields: 'Workspace Name' with the value 'Coba' and 'Description' with the value 'Hallo'. Below the description field, there is a small text prompt: 'Get your members on board with a few words about your workspace'. At the bottom of the form, there is a blue 'Save' button.

Gambar 3.9 Buat Workspace

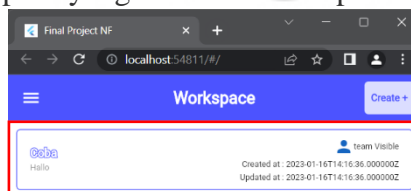
3. Silahkan mengisi data mulai Workspace Name, Description.
4. Jika sudah klik tombol Save kemudian ada notifikasi seperti contoh Gambar 3.10



Gambar 3.10 Workspace

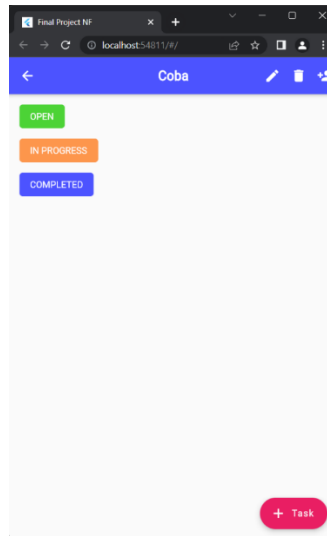
### 3.2.5 Edit Workspace

1. Klik Workspace yang sudah dibuat seperti contoh Gambar 3.11



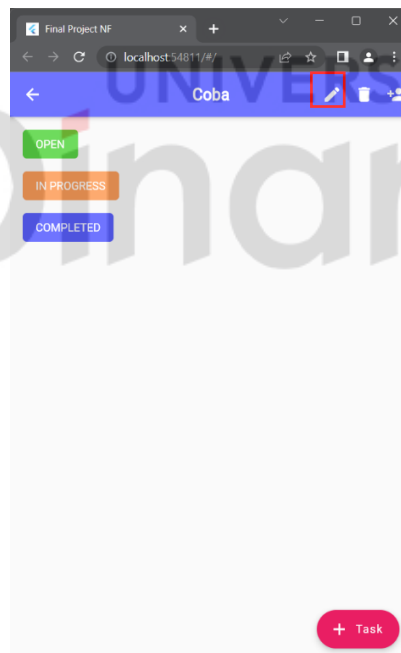
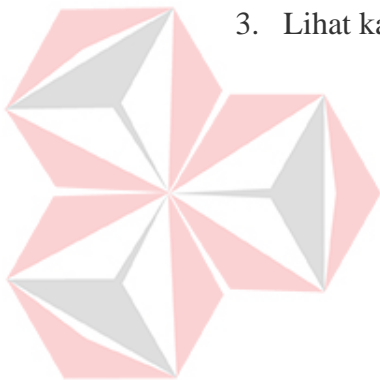
Gambar 3.11 Klik Workspace

2. Setelah diklik ada halaman workspace seperti contoh Gambar 3.12.



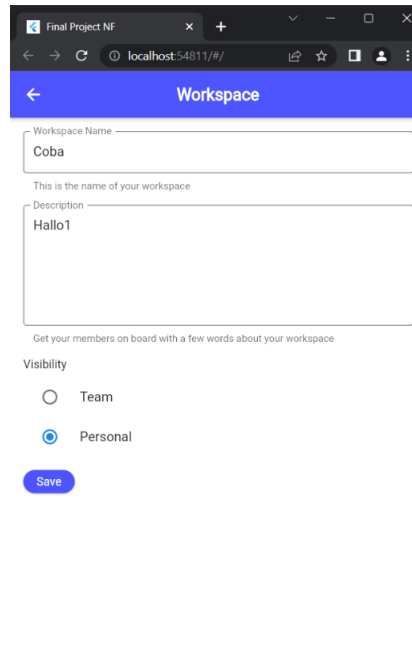
Gambar 3.12 Halaman Workspace

3. Lihat kanan atas terdapat logo Pensil seperti Gambar 3.13



Gambar 3.13 Logo Pensil Workspace

4. Klik logo Pensil tersebut kemudian tampil halaman Edit Workspace seperti contoh Gambar 3.14



Final Project NF

localhost:54811/#/

### Workspace

Workspace Name

Coba

This is the name of your workspace

Description

Hallo1

Get your members on board with a few words about your workspace

Visibility

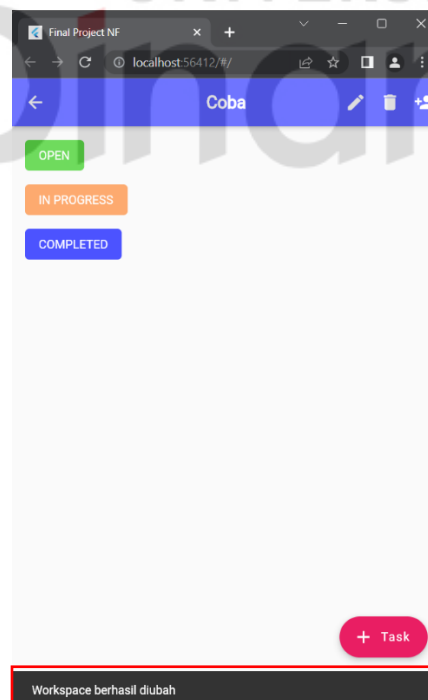
Team

Personal

Save

Gambar 3.14 Halaman Edit Workspace

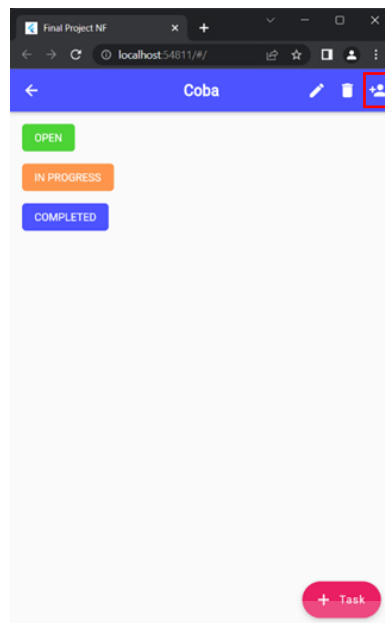
5. Silahkan mengisi data mulai dari Workspace Name, Description, Visibility
6. Jika sudah silahkan klik tombol Save kemudian muncul notifikasi seperti Gambar 3.15



Gambar 3.15 Notif Edit Workspace

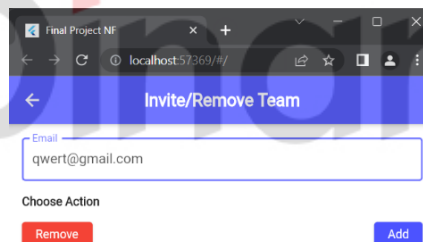
### 3.2.6 Tambah dan Hapus Anggota Tim

1. Lihat pojok kanan atas terdapat logo orang+ seperti Gambar 3.16



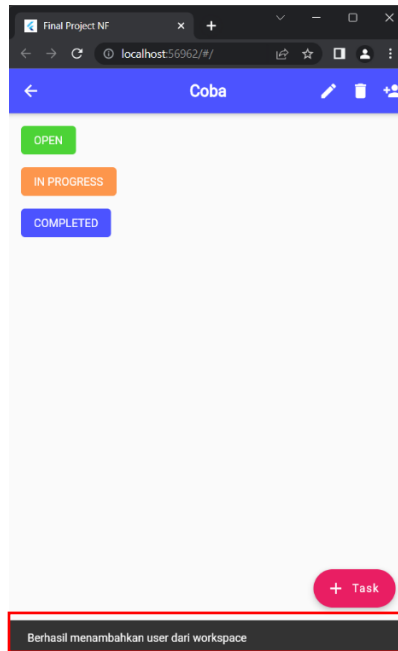
Gambar 3.16 Logo Tambah Orang

2. Klik logo tersebut muncul halaman tambah dan Hapus Anggota Tim seperti contoh Gambar 3.17



Gambar 3.17 Tambah dan Hapus Anggota Tim

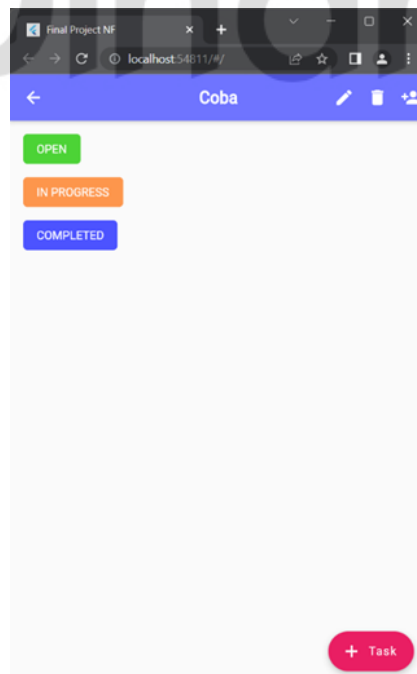
3. Silahkan masukan Email Anggota yang mau di Tambah atau Hapus.
4. Jika sudah klik tombol Remove atau Add muncul notifikasi seperti contoh Gambar 3.18



Gambar 3.18 Notif Tambah atau Hapus Anggota Tim

### 3.2.7 Buat Task

1. Lihat tombol Create+ Task seperti contoh Gambar 3.19



Gambar 3.19 Halaman Workspace Task

2. Klik tombol tersebut muncul halaman buat task seperti contoh Gambar 3.20

Final Project NF

localhost:57369/#/

← Create Task

Task Name

Laporan

This is the name of your task

Description

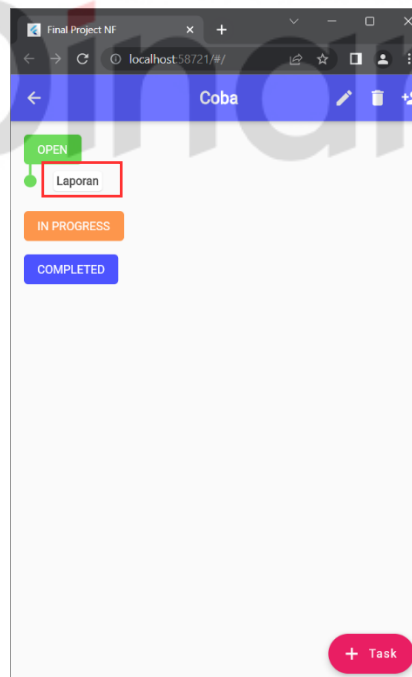
Selesai

Get your members on board with a few words about the task.

Save

Gambar 3.20 Halaman Buat Task

3. Silahkan mengisi data mulai dari Task Name, Description
4. Jika sudah klik tombol Save kemudian Task akan muncul secara otomatis seperti contoh Gambar 3.21

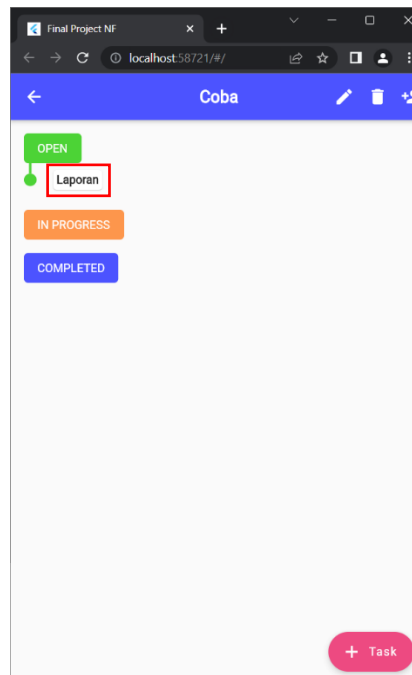


Gambar 3.21 Task Telah diBuat



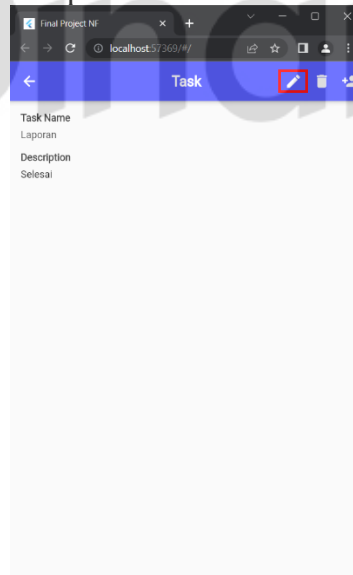
### 3.2.8 Edit Task

1. Klik Task seperti contoh Gambar 3.22



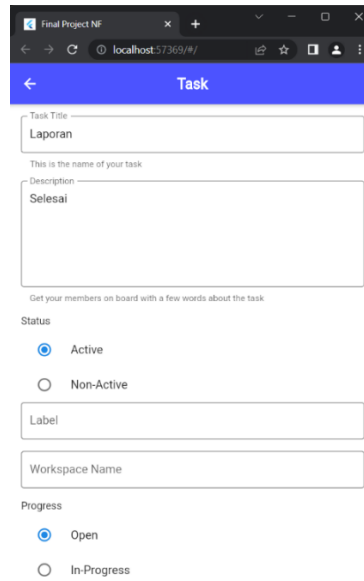
Gambar 3.22 Klik Task

2. Tampil halaman Task seperti contoh Gambar 3.23



Gambar 3.23 Halaman Task

3. Lihat kanan atas terdapat logo Pensil klik logo tersebut seperti contoh Gambar 3.23.
4. Akan muncul halaman seperti contoh Gambar 3.24 dan contoh Gambar 3.25



Final Project NF

localhost:57369/#/

**Task**

Task Title  
Laporan

This is the name of your task

Description  
Selesai

Get your members on board with a few words about the task

Status

Active

Non-Active

Label

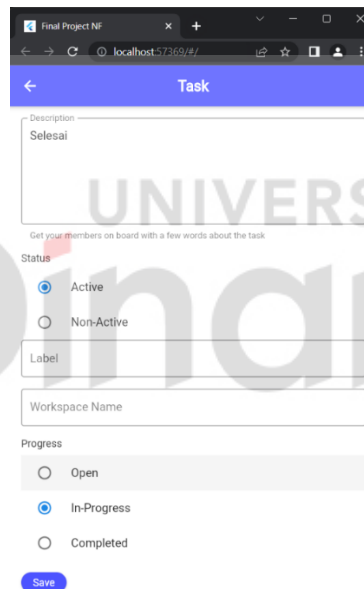
Workspace Name

Progress

Open

In-Progress

Gambar 3.24 Edit Task 1



Final Project NF

localhost:57369/#/

**Task**

Description  
Selesai

Get your members on board with a few words about the task

Status

Active

Non-Active

Label

Workspace Name

Progress

Open

In-Progress

Completed

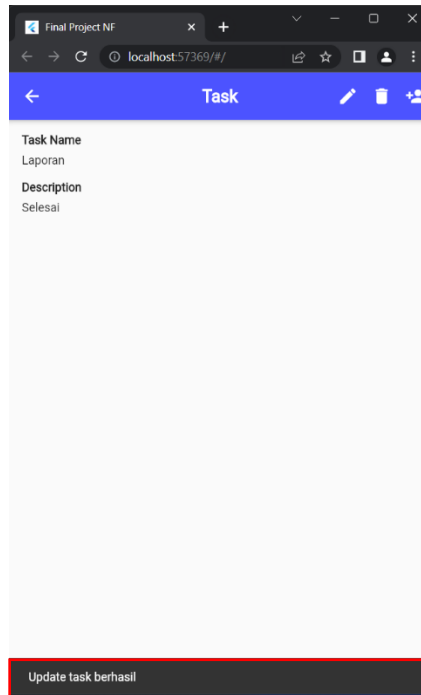
Save

Gambar 3.25 Edit Task 2

5. Silahkan isi data mulai dari Task Name, Description, Status, Label, Workspace Name, Progress.
6. Jika sudah klik Tombol Save kemudian muncul notifikasi seperti contoh Gambar 3.26



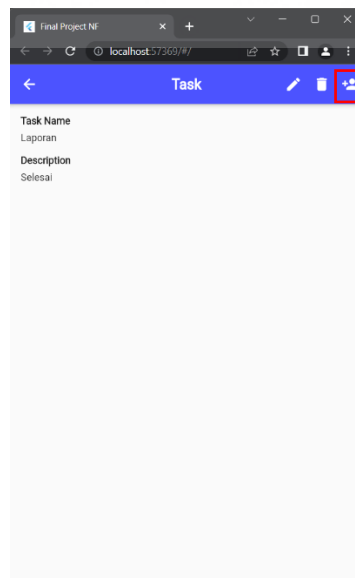
UNIVERSITAS  
Dinamika



Gambar 3.26 Notif Edit Task

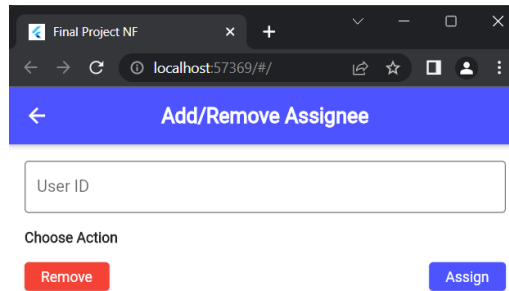
### 3.2.9 Menetapkan dan Menghapus Tugas Anggota Tim

1. Lihat pojok kanan atas terdapat logo orang + seperti contoh Gambar 3.27



Gambar 3.27 Logo Orang + Task

2. Muncul halaman seperti contoh Gambar 3.28

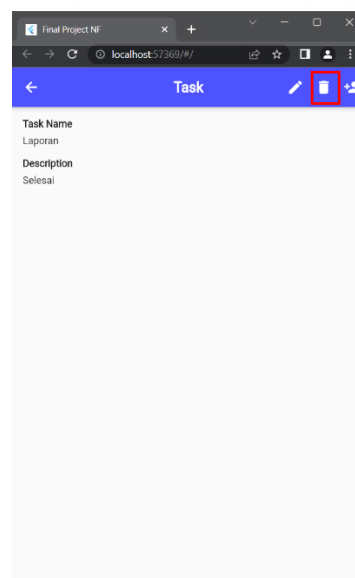


Gambar 3.28 Tambah dan Hapus Tugas Anggota Tim

3. Silahkan masukan Email Anggota Tim yang mau di Tambah dan Hapus data.

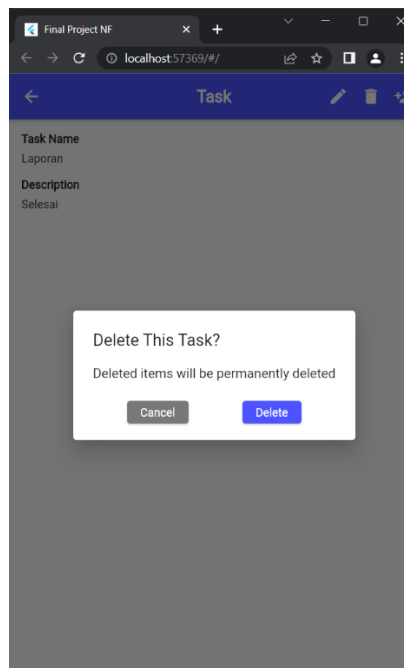
### 3.2.10 Hapus Task

1. Lihat kanan atas terdapat logo sampah seperti Gambar 3.29



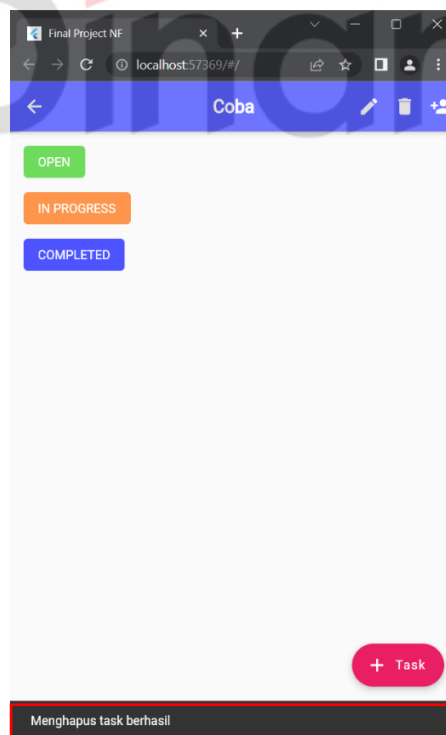
Gambar 3.29 Logo Sampah Task

2. Klik logo tersebut akan muncul seperti contoh Gambar 3.30



Gambar 3.30 Pilihan Hapus Task

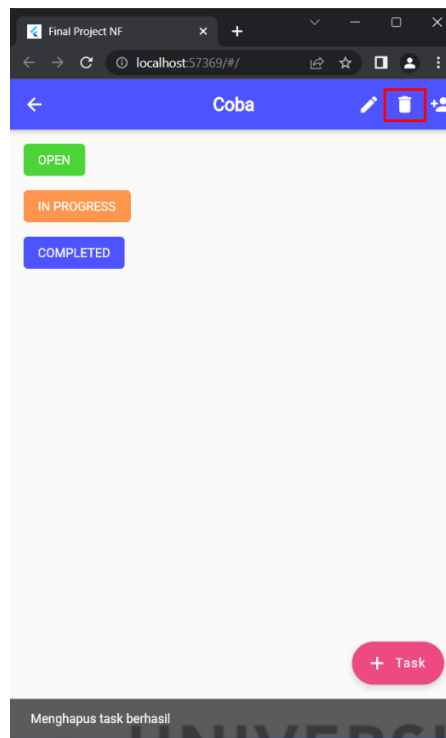
3. Klik tombol Delete untuk hapus atau klik tombol Cancel untuk batal.
4. Jika klik tombol Delete setelah itu muncul Notifikasi seperti contoh Gambar 3.31



Gambar 3.31 Notif Hapus Task

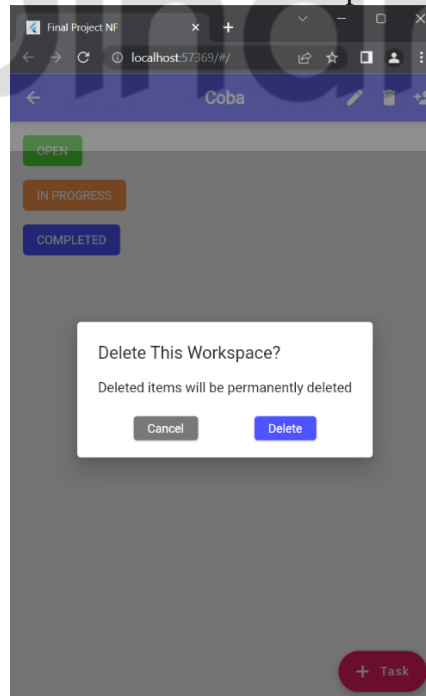
### 3.2.11 Hapus Workspace

1. Lihat kanan atas terdapat logo sampah seperti contoh Gambar 3.32



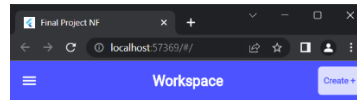
Gambar 3.32 Logo Sampah Workspace

2. Klik logo tersebut akan muncul halaman seperti contoh Gambar3.33



Gambar 3.33 Pilihan Hapus Workspace

3. Klik tombol Delete untuk hapus atau klik tombol Cancel untuk batal.
4. Jika klik tombol Delete setelah itu muncul Notifikasi seperti contoh Gambar 3.34



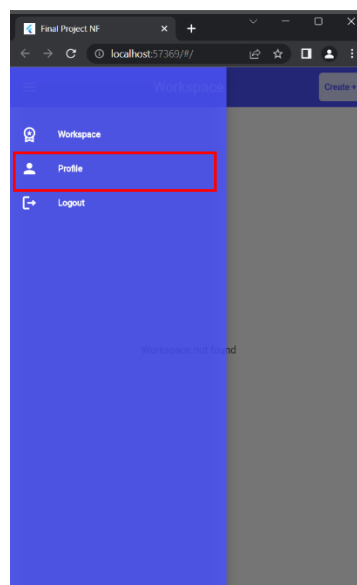
Workspace not found

Workspace berhasil dihapus

Gambar 3.34 Notif Hapus Workspace

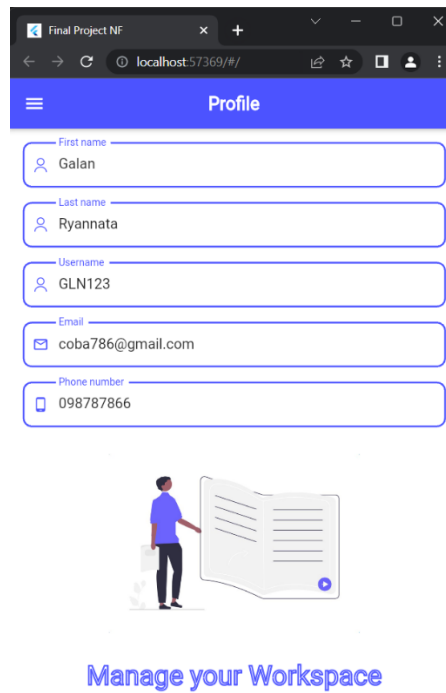
### 3.2.12 Profile

1. Lihat pojok kiri atas terdapat logo 3 garis seperti contoh Gambar 3.6.
2. Klik logo tersebut akan muncul menu seperti contoh Gambar 3.35



Gambar 3.35 Menu Profile

3. Pilih Profile setelah itu muncul halaman seperti contoh Gambar 3.36

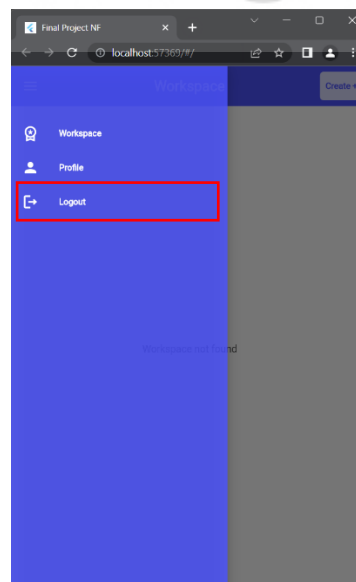


Gambar 3.36 Halaman Profile



### 3.2.13 Keluar

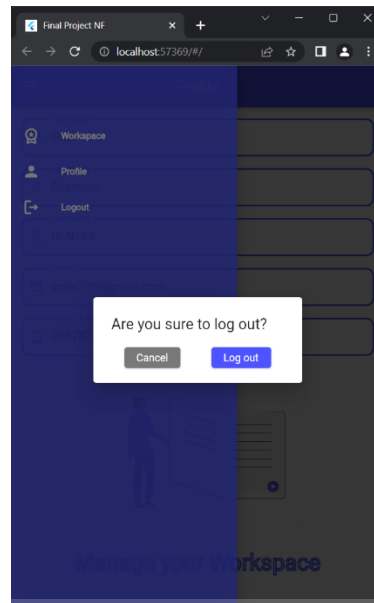
1. Lihat pojok kiri atas terdapat logo 3 garis seperti contoh Gambar 3.6.
2. Klik logo tersebut setelah itu muncul menu seperti contoh Gambar 3.37



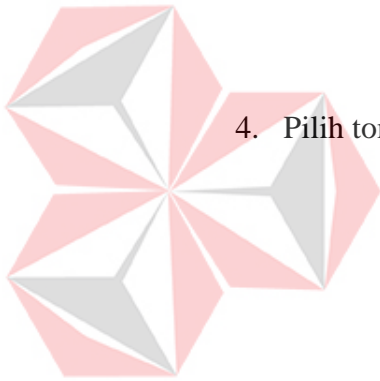
Gambar 3.37 Menu Keluar

3. Pilih Keluar setelah itu ada halaman Pilihan keluar contoh Gambar 3.38





Gambar 3.38 Pilihan Keluar

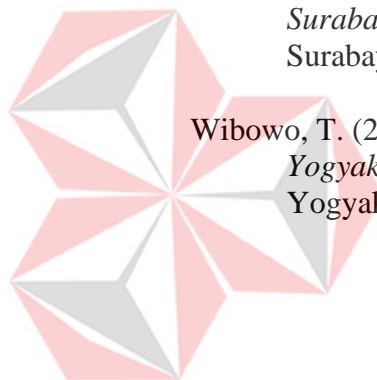


4. Pilih tombol Log Out.

UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfadita, K. (2017). *Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Pada Unit Program Kemitraan Dan Bina Lingkungan Di PT Jasa Marga TBK Jakarta Timur*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Bagaskoro, D. D. (2019). *Pembuatan Aplikasi Tiket Destinasi wisata Berbasis Mobile Kota Surabaya*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mansawa, S. N., & Pradana, R. W. (2019). *Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat Tentang Go Adipura Kab Jayapura Berbasis Web*. Jayapura: Universitas Sains Dan Teknologi Jayapura Papua.
- Noviyanti, U. E. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web CV Simarfian Java Abadi*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Septiano, E. W. (2020). *Perancangan Aplikasi Absensi Murid Pada SD Maryam Surabaya Berbasis Web*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Wibowo, T. (2013). *Pembuatan Website Sekolah Di SMA Taman Madya Jetis Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



Dinamika