

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil dan pembahasan ini penulis mendapati hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai maupun masalah-masalah yang ditemukan selama penelitian, uji coba, termasuk kelemahan dan kelebihan sistem yang dibuat. Hasil dan pembahasan disesuaikan dengan teknik perancangan sistem yang digunakan.

5.1. Hasil

Teknik pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *waterfall* yang memiliki tahapan yaitu dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna (*communication*) dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan.

5.1.1. *Communication*

Selama ini dalam pengelolaan proyek, masih masih melakukan pencatatan/ penyimpanan data menggunakan *Ms. Word* dan *Ms. Excel*. Pengolahan data yang belum terstruktur dengan baik dan mempunyai kelemahan memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan seperti kesalahan pembuatan faktur dan membutuhkan waktu lama untuk mencari informasi yang dibutuhkan, baik itu dalam

proses dokumentasi, progress proyek hingga melakukan pencatatan transaksi proyek, sebagian sudah terkomputerisasi tapi belum tersistem, sehingga terdapat masalah yang timbul, diantaranya terjadinya ketidaksesuaian pada rencana, progress proyek, realisasi proyek dan mengoptimalisasi proses perhitungan biaya, karena didalam pembukuan, bisa saja ada transaksi yang terlewat karena banyaknya transaksi pembelian bahan, hal ini menyebabkan pelaksana proyek menjadi kewalahan dalam pembukuan transaksi pembelian bahan bangunan yang menyebabkan kesulitan dalam menentukan keuntungan yang didapat dari setiap proyek, dan berimbas pada laporan kantor kepada konsumen pemberi proyek dalam hal harga material atau harga jasa yang diberikan kepada konsumen, serta proses pengisian dokumen laporan proyek.

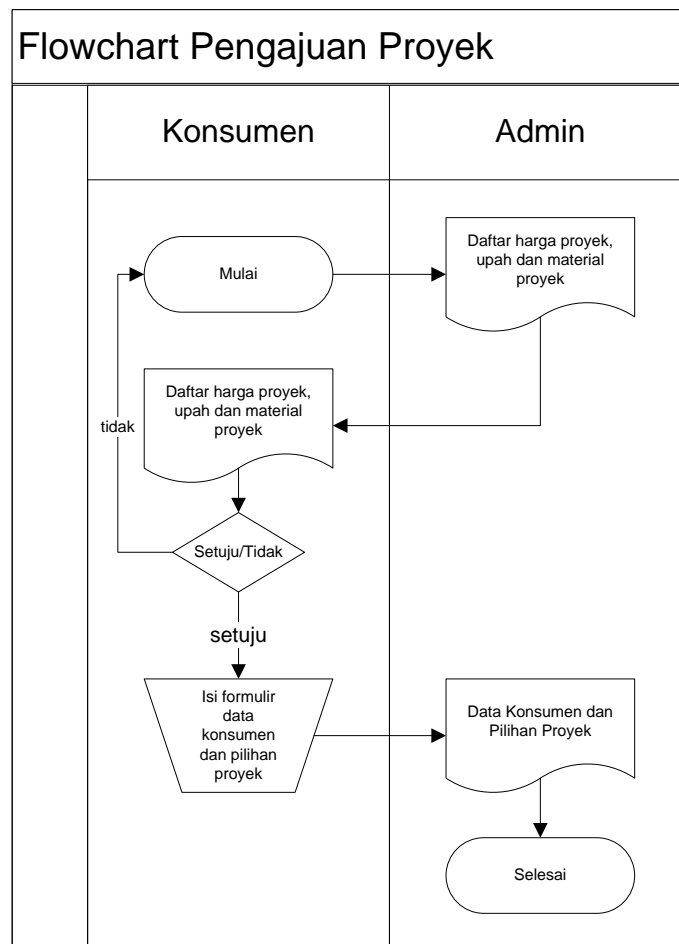
5.1.2. *Planning*

Dalam tahapan *communication* peneliti mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat.

5.1.2.1. Alur yang berjalan

Penjelasan dari *flowchart* sistem yang berjalan PT. Samudera Perkasa Konstruksi pada saat ini adalah sebagai berikut:

a. *Flowchart* yang berjalan Pengajuan Proyek

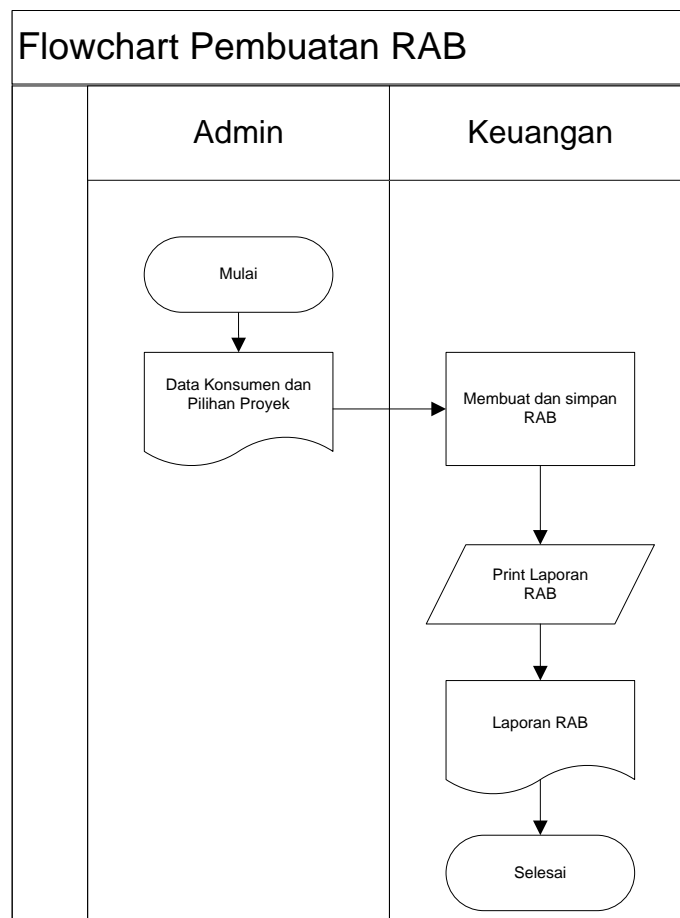


Gambar 5.1. *Flowchart* yang berjalan pengajuan Proyek

Berdasarkan gambar 5.1 *Flowchart* Pengajuan Proyek yang berjalan dijelaskan sebagai berikut:

1. Saat konsumen ingin melakukan pembuatan sebuah proyek, konsumen melihat terlebih dahulu harga proyek yang ditawarkan.
2. Admin memperlihatkan daftar harga proyek, upah, dan material proyek.
3. Setelah melihat daftar harga, jika konsumen setuju, maka akan mengisi formulir data konsumen dan pilihan proyek.
4. Kemudian Admin menerima formulir data konsumen dan pilihan proyek, dan diberikan kepada keuangan.

b. Flowchart yang berjalan RAB

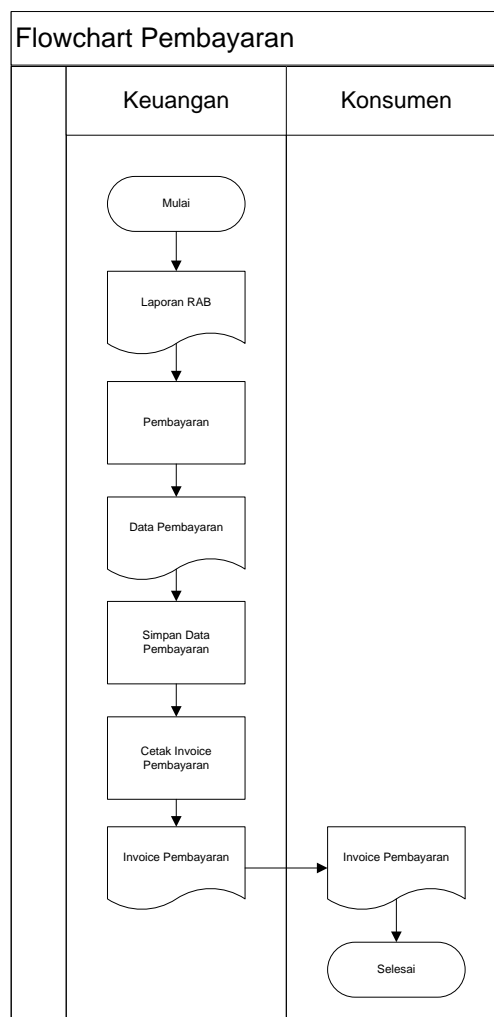


Gambar 5.2. *Flowchart* yang berjalan Pembuatan RAB

Berdasarkan gambar 5.2 *Flowchart* pembuatan RAB yang berjalan dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemudian Keuangan membuat RAB (Rencana Anggaran Biaya).
2. Setelah RAB jadi, kemudian diberikan kepada konsumen, jika setuju maka akan melanjutkan keproses pembayaran.

c. *Flowchart* yang berjalan Pembayaran

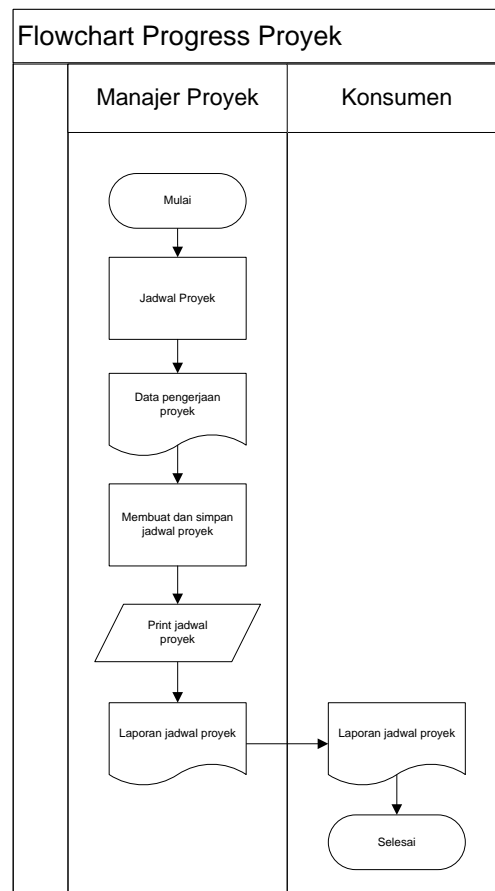


Gambar 5.3. *Flowchart* yang berjalan Pembayaran

Berdasarkan gambar 5.3 *Flowchart* pembuatan RAB yang berjalan dijelaskan sebagai berikut:

1. Setelah menerima laporan RAB maka dilanjutkan pembayaran.

d. *Flowchart* yang berjalan Progress Proyek



Gambar 5.4. *Flowchart* yang berjalan Progress Proyek

Berdasarkan gambar 5.4 *Flowchart* yang berjalan Progress Proyek dijelaskan sebagai berikut:

1. Manajer membuat progress proyek yang didapat dari progress perhari proyek yang sedang dikerjakan.

2. Manajer proyek akan mendapatkan laporan mulai dari data proyek RAB, data pembayaran, progress proyek.

5.1.2.2. Deskripsi Kebutuhan

Adapun deskripsi kebutuhan dalam perancangan sistem informasi manajemen proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi dengan metode *waterfall* yaitu:

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dijelaskan dalam analisis kebutuhan pengguna (*user requirement*), yang disajikan pada tabel 5.1.

Tabel 5.1. Kebutuhan Pengguna (*User Requirement*)

No	Kebutuhan Pengguna	Deskripsi Kebutuhan
1.	<i>Input</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Admin dapat mengontrol <i>user-user</i> yang telah terdaftar. b. Admin dapat memberikan informasi kepada Manajer Proyek. c. Admin dapat menambahkan pegawai. d. Admin dapat menambahkan konsumen. e. Admin dapat menambahkan proyek. f. Admin dapat menambahkan progress proyek. g. Admin dapat memberikan informasi kepada Manajer Proyek. h. Keuangan dapat menambahkan material. i. Keuangan dapat menambahkan pekerjaan. j. Keuangan dapat menambahkan pembayaran.
2.	<i>Output</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Admin dapat melihat data pegawai yang telah ditambahkan. b. Admin dapat melihat data konsumen yang telah ditambahkan.

No	Kebutuhan Pengguna	Deskripsi Kebutuhan
		<ul style="list-style-type: none"> c. Admin dapat melihat data proyek yang telah ditambahkan. d. Admin dapat melihat progress proyek yang telah ditambahkan. e. Keuangan dapat melihat data material yang telah ditambahkan. f. Keuangan dapat melihat data pekerjaan yang telah ditambahkan. g. Keuangan dapat melihat data pembayaran yang telah ditambahkan. h. Manajer Proyek dapat mencetak laporan proyek. i. Manajer Proyek dapat mencetak laporan progress j. Manajer Proyek dapat mencetak laporan RAB.. k. Manajer Proyek dapat mencetak laporan pembayaran.
3.	<i>Process</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyediakan proses <i>login</i> b. Setiap pengguna berhak mengatur, kelola dan melakukan proses CRUD (<i>create read update dan delete</i>) terhadap hak akses dari setiap akun masing-masing. c. Menyediakan proses <i>logout</i>.
4.	<i>Performance</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat mendukung penyimpanan data. b. <i>Realtime</i>, bersifat <i>user friendly</i> dan mudah diakses.
5.	<i>Controll</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat memberikan keamanan akses bagi pengguna melalui proses <i>login</i> dan verifikasi <i>password</i>.

Sumber: diolah sendiri

2. Kebutuhan Non-Fungsional

Mengenai kebutuhan non fungsional yang berkaitan dengan aspek operasional, aspek keamanan, aspek informasi dan aspek kinerja, yang disajikan pada tabel 5.2.

Tabel 5.2. Kebutuhan Non-Fungsional

No	Kebutuhan	Deskripsi
1.	Sistem Operasi	Microsoft Windows
2.	Laptop/PC	Intel(R) Pentium(R) CPU N3530 @ 2.16Hz (4 CPUs), ~2.2GHz
3.	Printer	Canon

5.1.3. Modeling

Pada tahap ini desain rancangan mulai dikerjakan, berikut desain rancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi.

5.1.2.1. Desain Alur yang Diusulkan

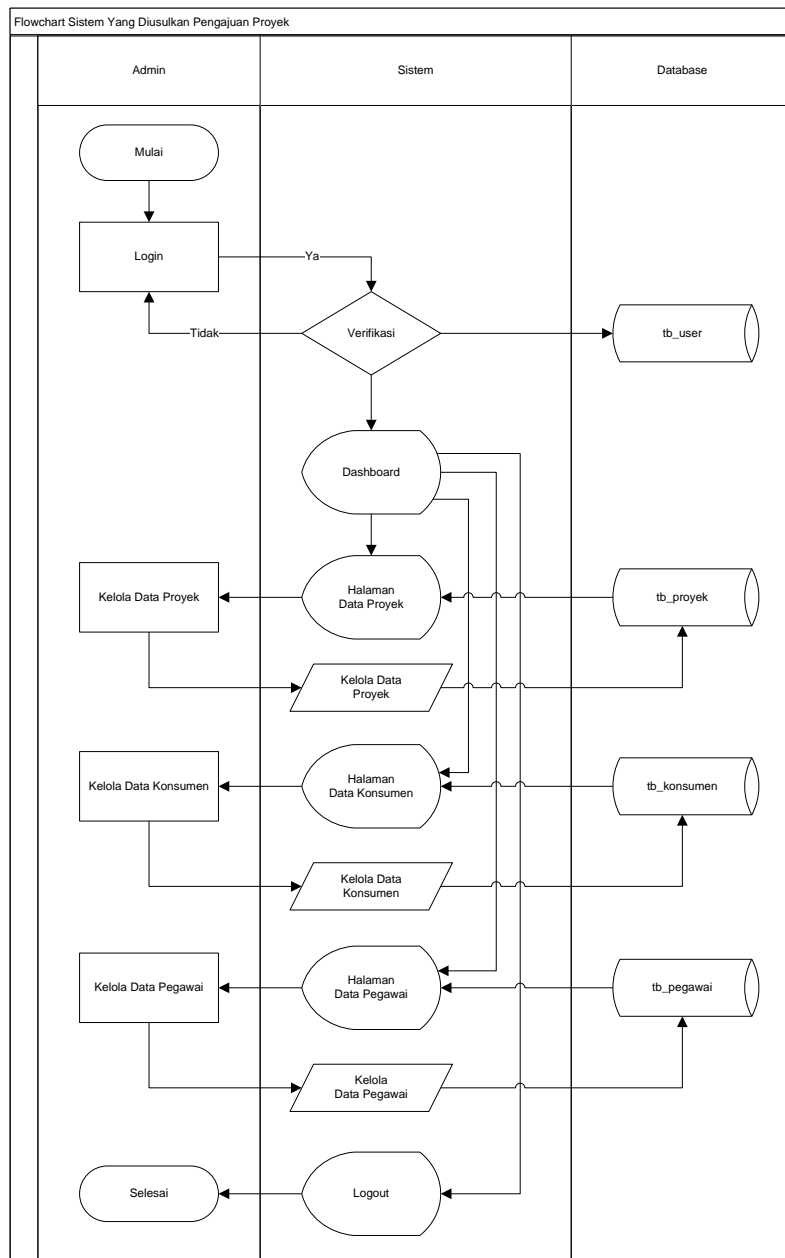
1. Flowchart yang diusulkan

Flowchart alur yang diusulkan adalah alur proses hak akses Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi. Berikut alur yang diusulkan.

a. *Flowchart* Pengajuan Proyek

Flowchart pengajuan proyek dapat dilihat pada gambar 5.5. Penjelasan dari *flowchart* pengajuan proyek yang diusulkan adalah:

1. Admin melakukan *login*, jika berhasil *login* akan masuk pada halaman utama dan jika tidak akan tetap di *form login*.
2. Admin melakukan pengelolaan yakni *input* data, *edit* data dan lihat informasi, antara lain: kelola data proyek, kelola pegawai, dan kelola data konsumen,.
3. Admin melakukan *Logout*.

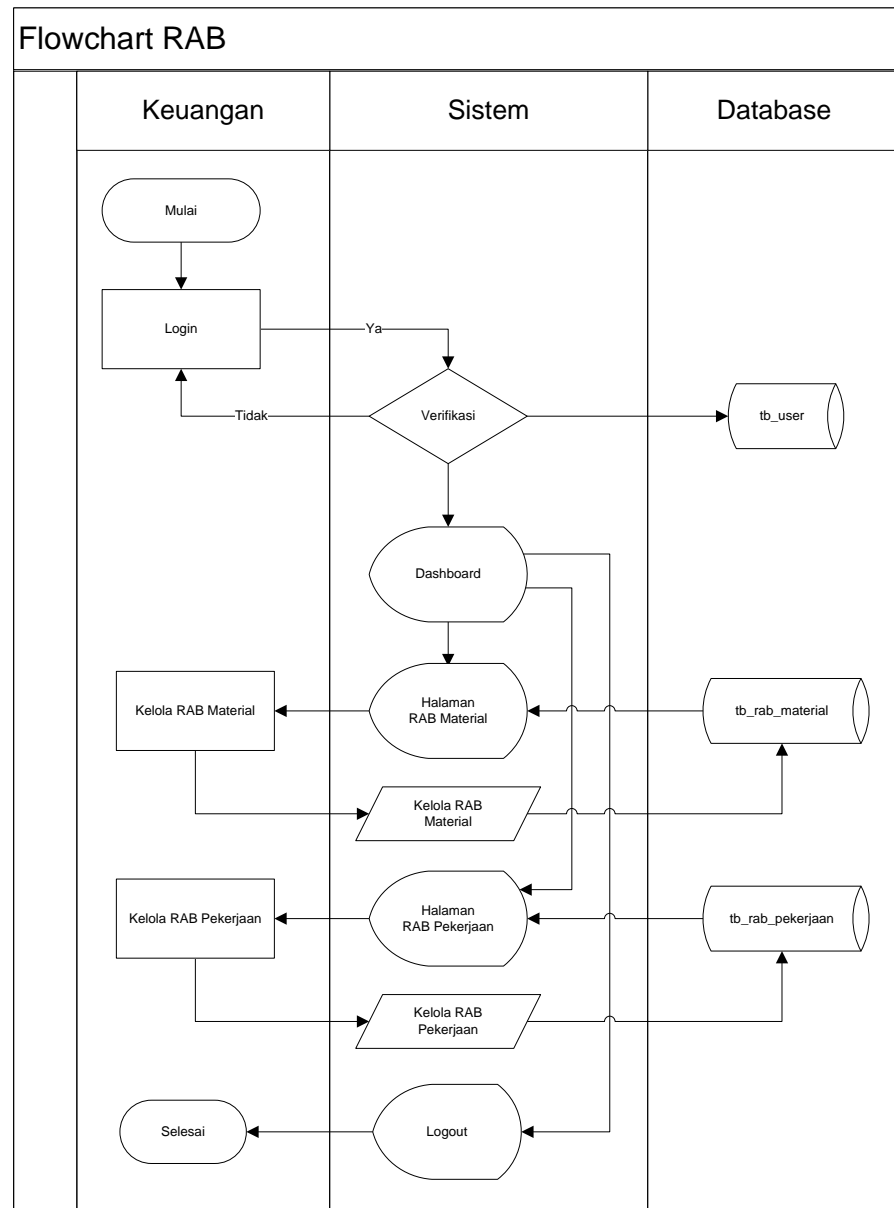


Gambar 5.5. Flowchart yang diusulkan Pengajuan Proyek

b. Flowchart RAB

Flowchart keuangan dapat dilihat pada gambar 5.6. Penjelasan dari *flowchart* RAB (Rencana Anggaran Biaya) yang diusulkan adalah:

1. Keuangan melakukan *login*, jika berhasil *login* akan masuk pada halaman utama dan jika tidak akan tetap di *form login*.
2. Keuangan melakukan pengelolaan yakni *input* data, *edit* data dan lihat informasi, antara lain: kelola rab material, kelola rab pekerjaan.
3. Keuangan melakukan *Logout*.

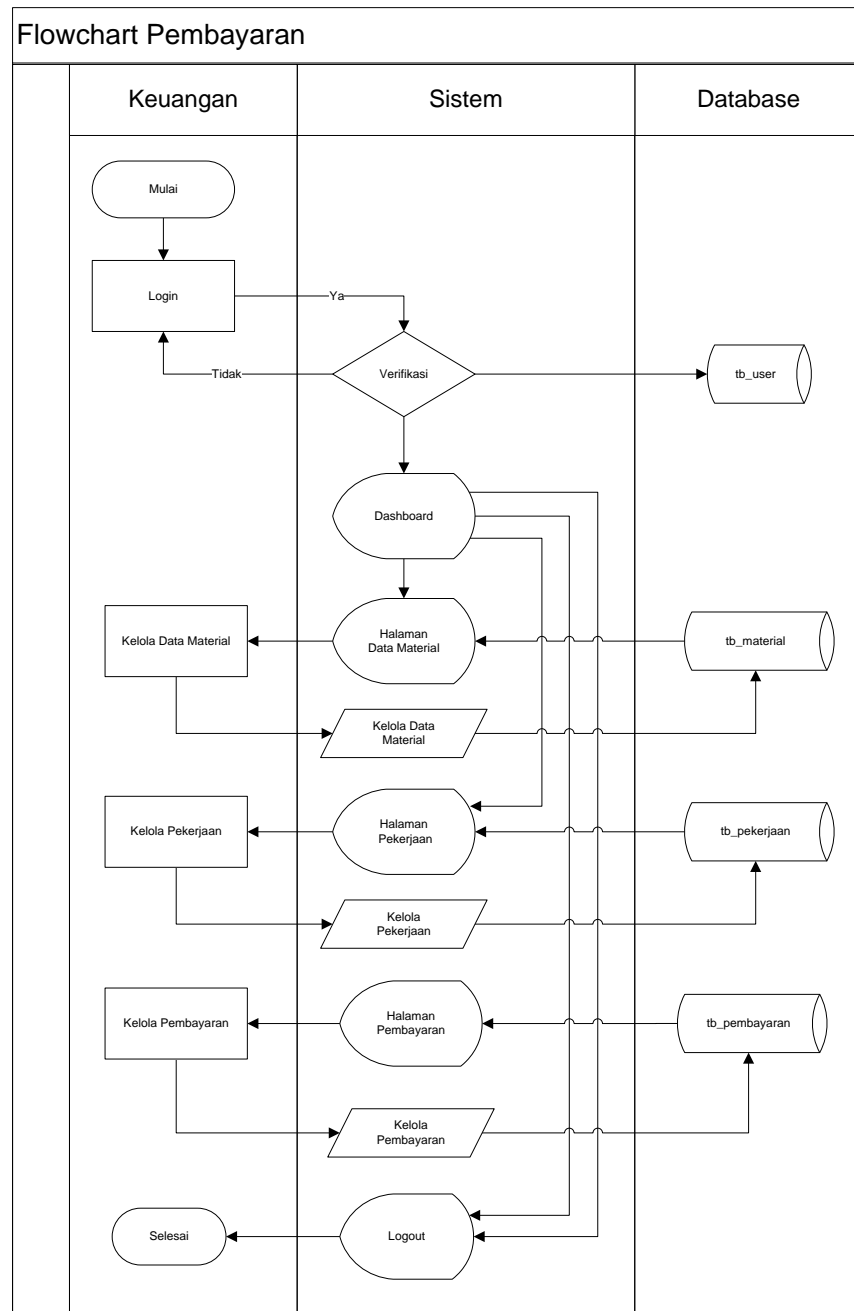


Gambar 5.6. Flowchart diusulkan pembuatan RAB

c. Flowchart Pembayaran

Flowchart pembayaran dapat dilihat pada gambar 5.7. Penjelasan dari *flowchart* pembayaran yang diusulkan adalah:

1. Keuangan melakukan *login*, jika berhasil *login* akan masuk pada halaman utama dan jika tidak akan tetap di *form login*.
2. Keuangan melakukan pengelolaan yakni *input* data, *edit* data dan lihat informasi, antara lain: kelola material, kelola pekerjaan, kelola pembayaran.
3. Keuangan melakukan *Logout*.

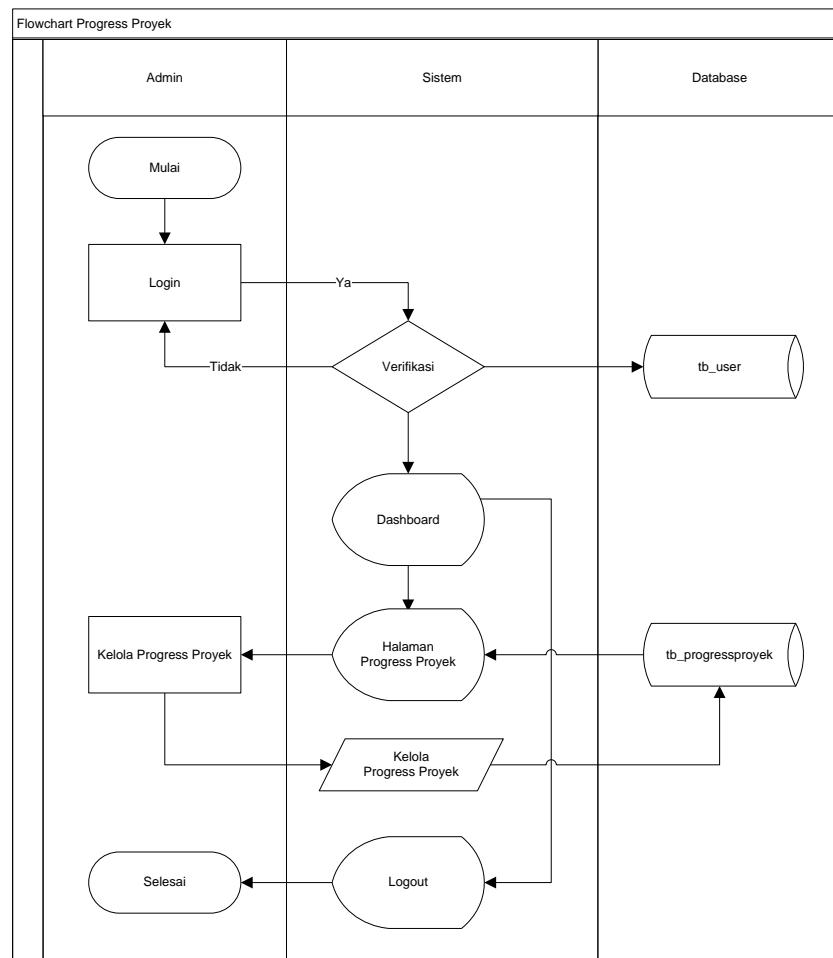


Gambar 5.7. Flowchart diusulkan Pembayaran

d. Flowchart Progress Proyek

Flowchart progress proyek dapat dilihat pada gambar 5.8. Penjelasan dari *flowchart* progress proyek yang diusulkan adalah:

4. Keuangan melakukan *login*, jika berhasil *login* akan masuk pada halaman utama dan jika tidak akan tetap di *form login*.
5. Keuangan melakukan pengelolaan yakni *input* data, *edit* data dan lihat informasi, antara lain: kelola progress proyek.
6. Keuangan melakukan *Logout*.

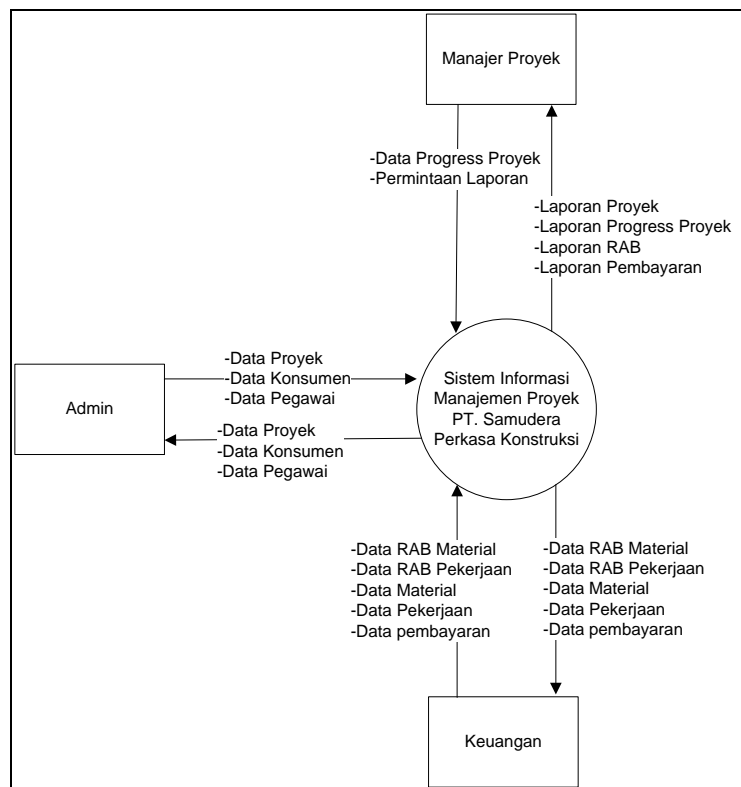


Gambar 5.8. Flowchart diusulkan Progress Proyek

2. Diagram Alir Data

a. Diagram Konteks

Berdasarkan flowchart sistem yang diusulkan, maka penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang bisa dilihat pada gambar 5.9 diagram konteks:



Sumber: diolah sendiri

Gambar 5.9. Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 5.9 *Diagram Konteks* dijelaskan sebagai berikut:

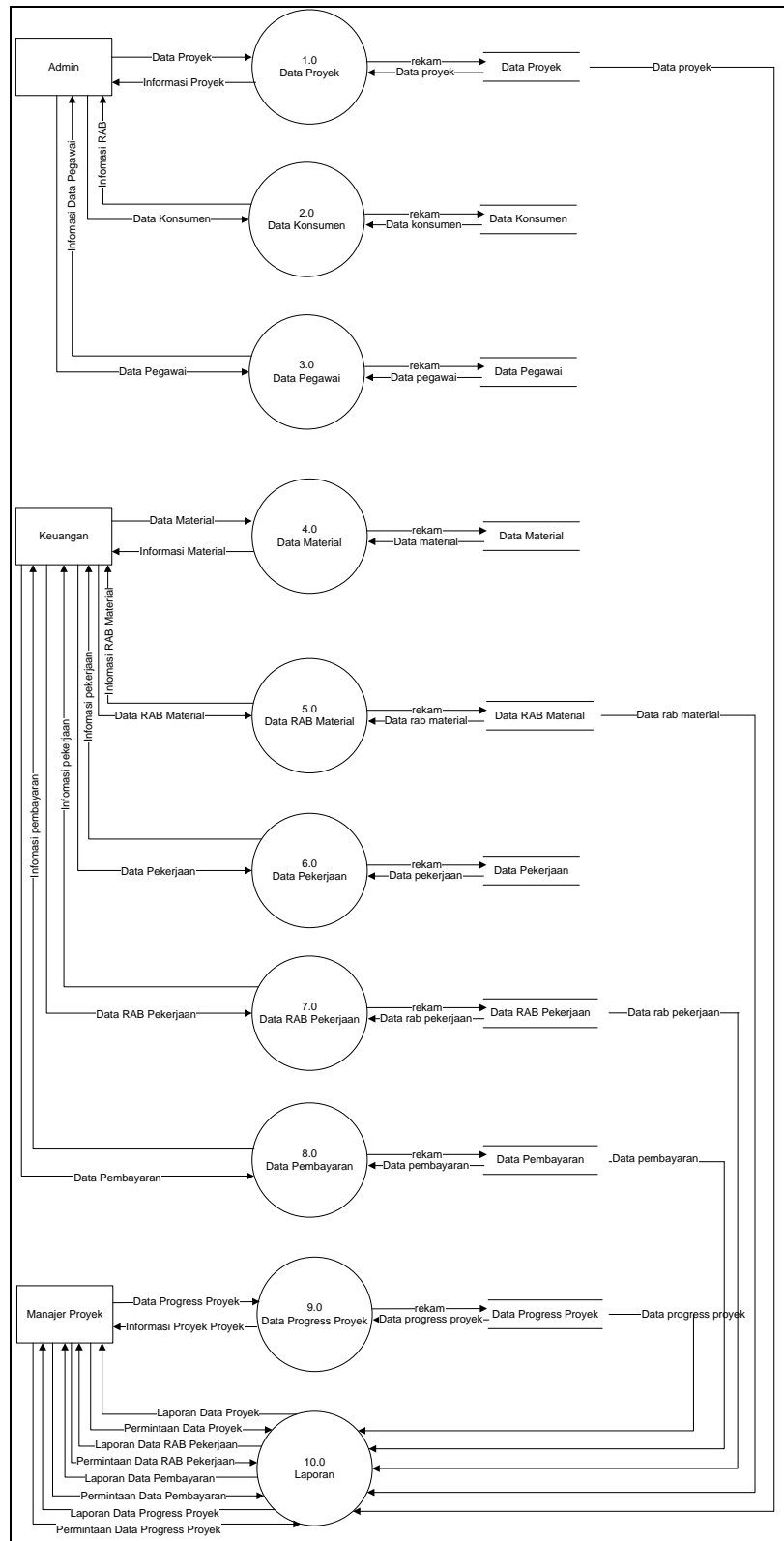
1. Admin akan menginput data proyek, data konsumen, data pegawai, setelah menginput data,

admin juga bisa langsung melihat data yang sudah diinput seperti data proyek, data konsumen, data pegawai, progress proyek.

2. Keuangan akan menginput data material, data pekerjaan, data RAB material, data RAB pekerjaan, pembayaran, keuangan juga bisa langsung melihat data yang sudah diinput seperti data yang sudah diinput.
3. Manajer Proyek akan menginput data progress proyek dan menerima laporan seperti laporan data proyek, progress proyek, RAB, dan laporan pembayaran.

b. *Data Flow Diagram (DFD) Level 0*

Data flow diagram level 0 digunakan untuk menggambarkan model proses sistem akademik pada PT. Samudera Perkasa Konstruksi dapat dilihat pada gambar 5.10. berikut ini:



Sumber: diolah sendiri

Gambar 5.10. DFD Level 0

Berdasarkan gambar 5.10 Flow Diagram Level 0 dijelaskan sebagai berikut.

1. Admin menginput data proyek lalu direkam, manajer proyek bisa melihat data proyek dan mendapatkan laporan proyek.
2. Admin menginput data konsumen lalu direkam.
3. Admin menginput data pegawai lalu direkam.
4. Keuangan menginput data material lalu direkam.
5. Keuangan menginput data RAB lalu direkam, manajer proyek bisa melihat data RAB dan mendapatkan laporan RAB.
6. Keuangan menginput data pekerjaan lalu direkam.
7. Keuangan menginput data pembayaran lalu direkam, manajer proyek bisa melihat data pembayaran dan mendapatkan laporan pembayaran.
8. Manajer Proyek menginput data progress proyek lalu direkam, manajer proyek bisa melihat data progress dan mendapatkan laporan progress proyek.

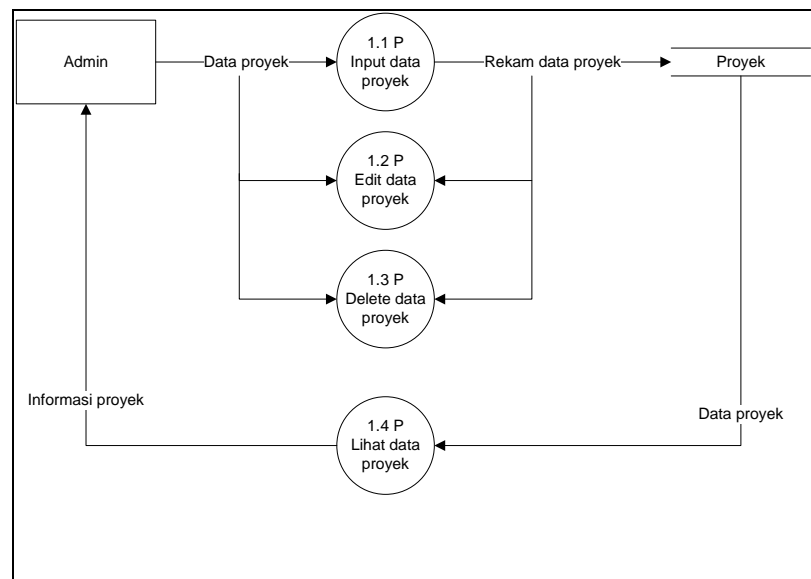
c. Diagram Flow Diagram Level 1

Data flow diagram level 1 terdiri dari :

1. Diagram Level 1 Proses 1

Diagram level 1 bertujuan untuk memberikan

pandangan mengenai keseluruhan sistem dengan lebih mendalam. Proses-proses utama yang ada akan dipecah menjadi sub-proses. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 5.11. berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

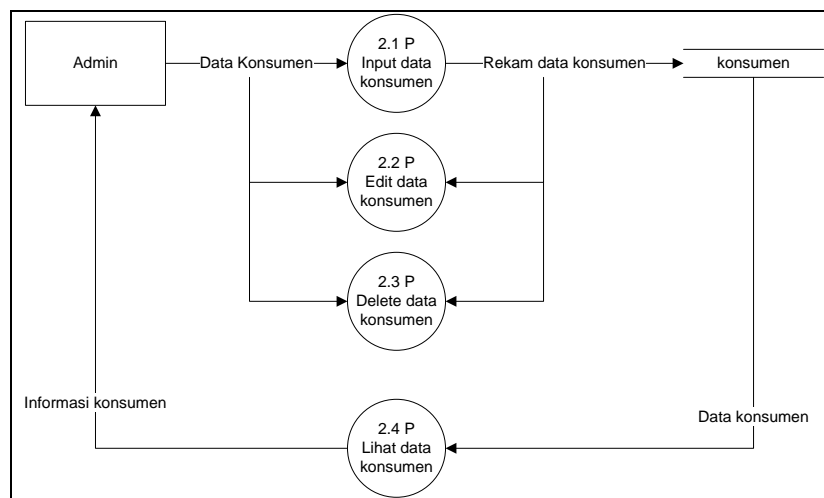
Gambar 5.11. Diagram Level 1 Proses 1

Berdasarkan gambar 5.11. Diagram Level 1 proses 1 dijelaskan sebagai berikut.

Admin menginput data proyek lalu direkam, data proyek ini *primitivenya* edit data proyek dan *delete* data proyek, selain menginput admin, manajer proyek bisa melihat informasi data proyek tersebut.

2. Diagram Level 1 Proses 2

Adapun diagram level 1 proses 2 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

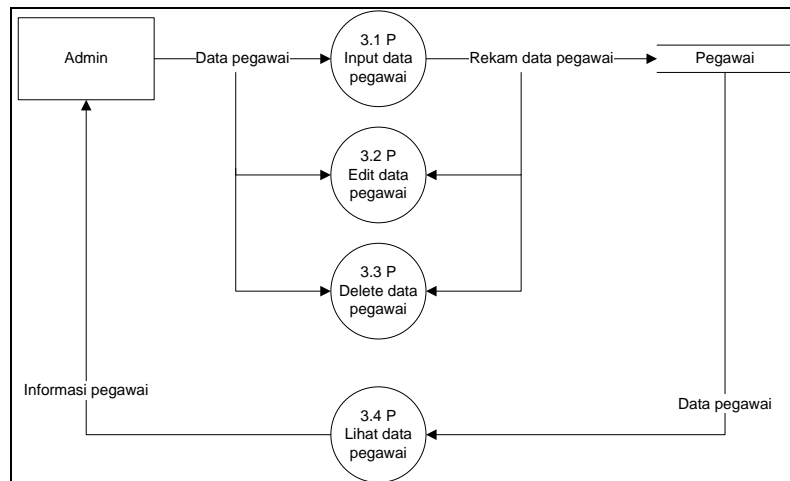
Gambar 5.12. Diagram Level 1 Proses 2

Berdasarkan gambar 5.12. Diagram Level 1 proses 2 dijelaskan sebagai berikut.

Admin menginput data konsumen lalu direkam, data konsumen ini *primitivenya edit* data proyek dan *delete* data konsumen.

3. Diagram Level 1 Proses 3

Adapun diagram level 1 proses 3 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

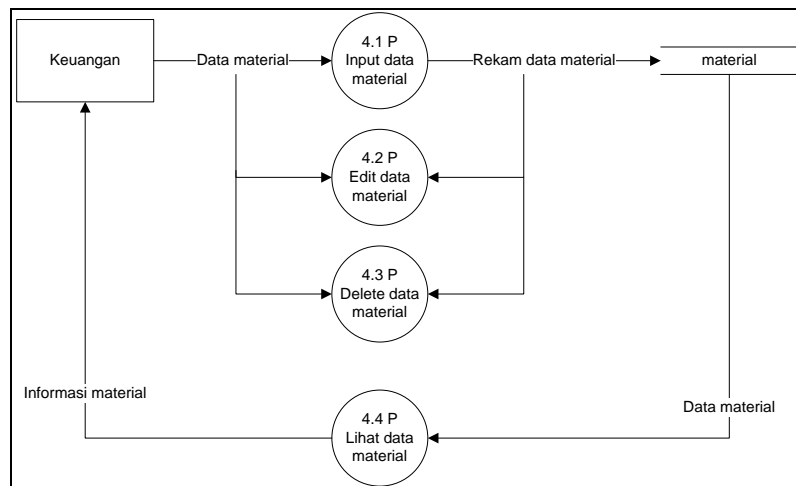
Gambar 5.13. Diagram Level 1 Proses 3

Berdasarkan gambar 5.13 Diagram Level 1 proses 3 dijelaskan sebagai berikut.

Admin menginput data pegawai lalu direkam, data pegawai ini *primitivenya* edit data pegawai dan *delete* data pegawai.

4. Diagram Level 1 Proses 4

Adapun diagram level 1 proses 4 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

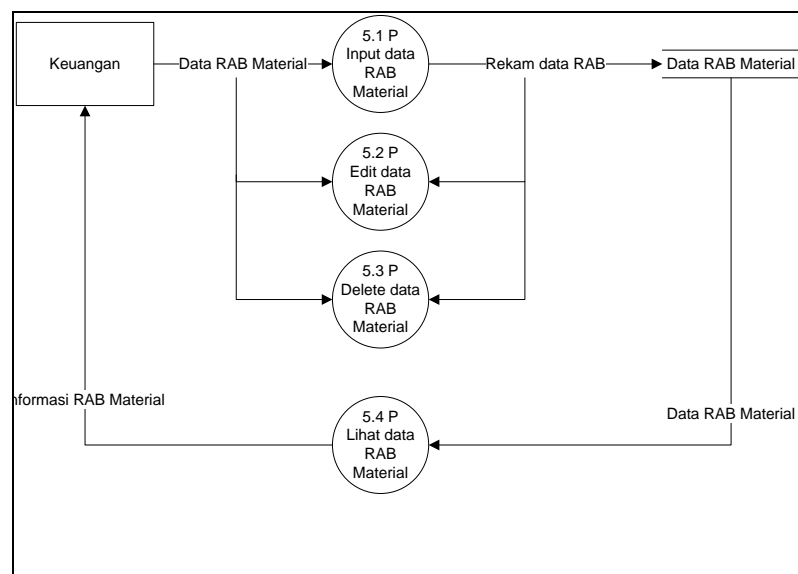
Gambar 5.14. Diagram Level 1 Proses 4

Berdasarkan gambar 5.14. Diagram Level 1 proses 4 dijelaskan sebagai berikut.

Keuangan menginput data material lalu direkam, data material ini *primitivenya edit* data material dan *delete* data material.

5. Diagram Level 1 Proses 5

Adapun diagram level 1 proses 5 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

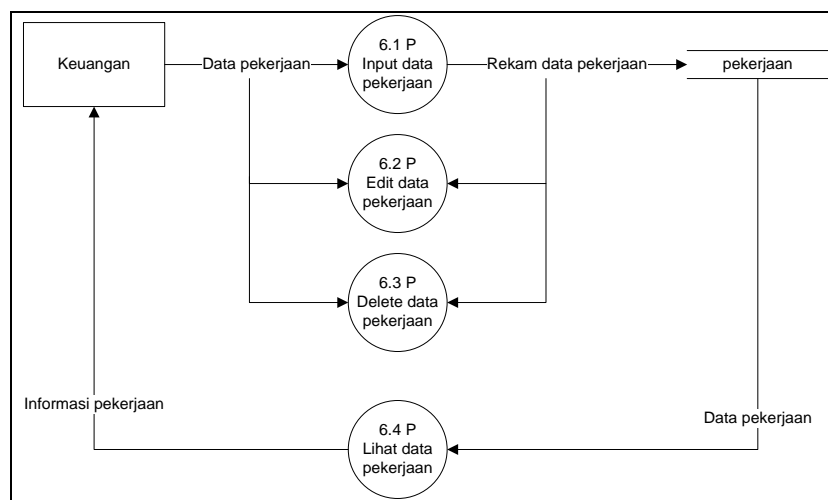
Gambar 5.15. Diagram Level 1 Proses 5

Berdasarkan gambar 5.15. Diagram Level 1 proses 5 dijelaskan sebagai berikut.

Keuangan menginput data RAB Material lalu direkam, data RAB Material ini *primitivenya edit* data RAB Material dan *delete* data RAB Material, selain menginput keuangan, manajer proyek bisa melihat informasi data RAB Material tersebut.

6. Diagram Level 1 Proses 6

Adapun diagram level 1 proses 6 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

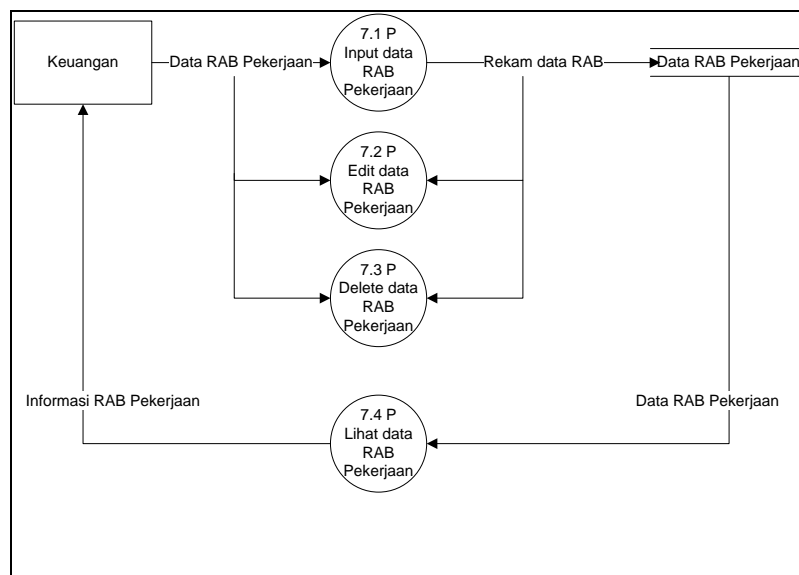
Gambar 5.16. Diagram Level 1 Proses 6

Berdasarkan gambar 5.16. Diagram Level 1 proses 6 dijelaskan sebagai berikut.

Keuangan menginput data pekerjaan lalu direkam, data pembayaran ini *primitivenya edit data pekerjaan dan delete data pekerjaan*.

7. Diagram Level 1 Proses 7

Adapun diagram level 1 proses 7 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

Gambar 5.17. Diagram Level 1 Proses 7

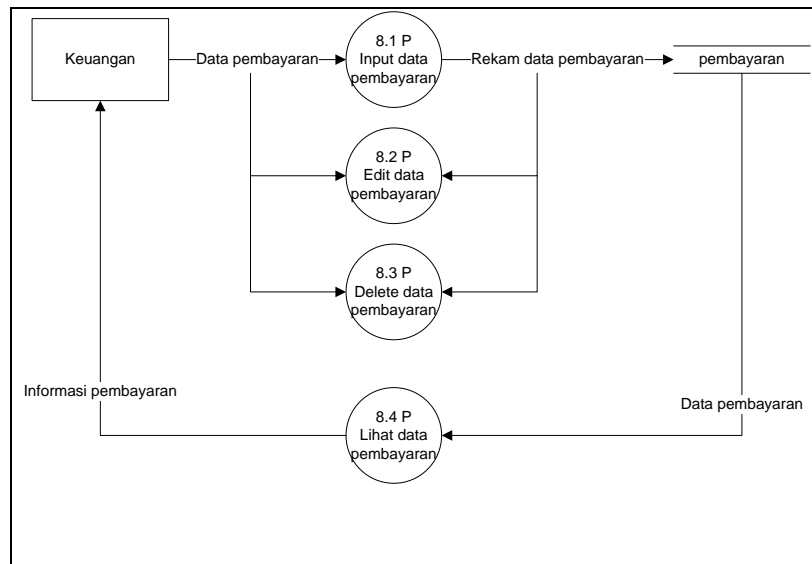
Berdasarkan gambar 5.17. Diagram Level 1 proses 7 dijelaskan sebagai berikut.

Keuangan menginput data RAB Pekerjaan lalu direkam, data RAB Pekerjaan ini *primitivenya* edit data RAB Pekerjaan dan *delete* data RAB Pekerjaan, selain menginput keuangan, manajer

proyek bisa melihat informasi data RAB Pekerjaan tersebut.

8. Diagram Level 1 Proses 8

Adapun diagram level 1 proses 8 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

Gambar 5.18. Diagram Level 1 Proses 8

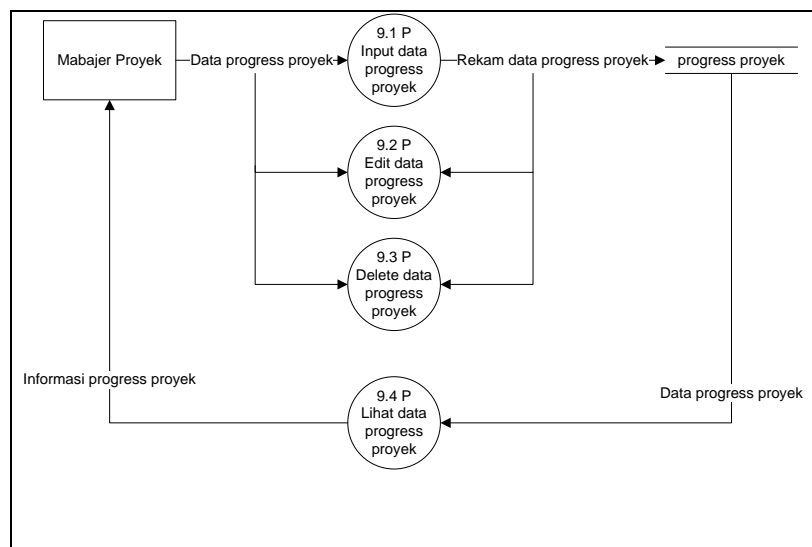
Berdasarkan gambar 5.18. Diagram Level 1 proses 8 dijelaskan sebagai berikut.

Keuangan menginput data pembayaran lalu direkam, data pembayaran ini *primitivenya edit* data pembayaran dan *delete* data pembayaran, selain

menginput admin, manajer proyek bisa melihat informasi data pembayaran tersebut.

9. Diagram Level 1 Proses 9

Adapun diagram level 1 proses 9 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

Gambar 5.19. Diagram Level 1 Proses 9

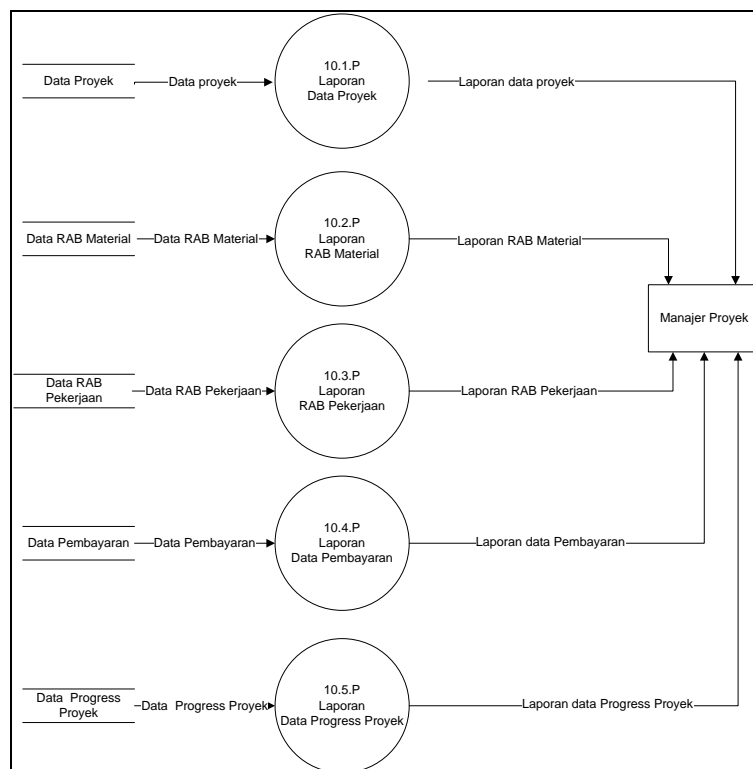
Berdasarkan gambar 5.19. Diagram Level 1 proses 9 dijelaskan sebagai berikut.

Manajer Proyek menginput data progress proyek lalu direkam, data progress proyek ini

primitivenya edit data progress proyek dan delete data progress proyek dan print laporan.

10. Diagram Level 1 Proses 10

Adapun diagram level 1 proses 10 dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: diolah sendiri

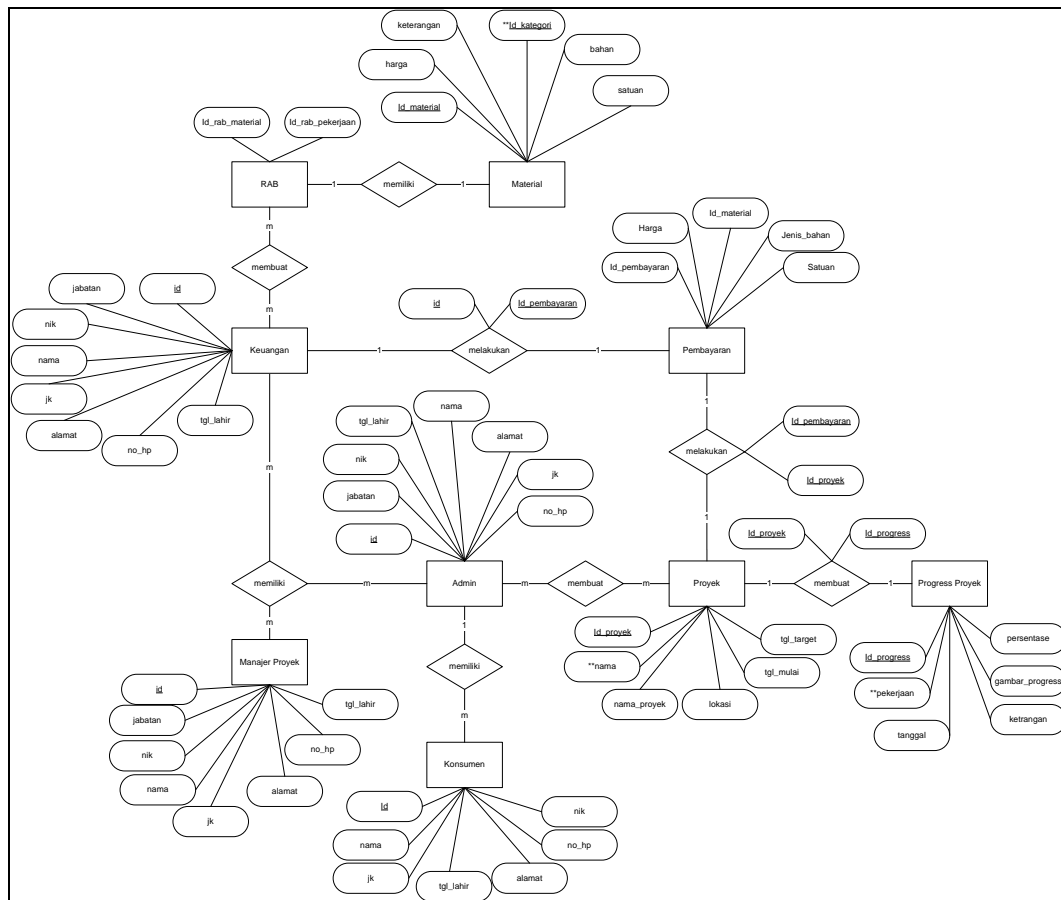
Gambar 5.20. Diagram Level 1 Proses 10

Berdasarkan gambar 5.20. Diagram Level 1 proses 10 dijelaskan sebagai berikut.

Manajer Proyek menerima data proyek, data RAB material, data RAB pekerjaan, dan data pembayaran, progress proyek kemudian dapat melihat dan print laporan data proyek, laporan progress proyek, laporan data RAB, dan laporan data pembayaran.

d. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut. Diagram *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat dilihat pada gambar 5.21.



Gambar 5.21 Entity Relationship Diagram (ERD)

5.1.2.2. Desain Sistem

5.1.2.2.1. Desain Database

Berikut adalah tabel untuk desain sistem informasi manajemen proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi :

1. Tabel Proyek

Tabel proyek merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.3.

T

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id_proyek	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	nama	<i>Varchar</i>	30	-
3	nama_proyek	<i>Varchar</i>	40	-
4	lokasi	<i>Text</i>	-	-
5	tgl_mulai	<i>Date</i>	-	-
6	tgl_target	<i>Date</i>	-	-

Desain Tabel Proyek

2. Tabel Konsumen

Tabel konsumen merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.4.

T

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	Int	11	Primary key
2	nik	Varchar	25	-
3	nama	Varchar	30	-
4	jk	Varchar	20	-
5	tgl_lahir	Varchar	10	-
6	alamat	Text	-	-
7	no_hp	Varchar	14	-

Desain Tabel Konsumen

3. Tabel Pegawai

Tabel pegawai merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Desain Tabel Pegawai

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	Int	11	Primary key

2	nik	<i>Varchar</i>	25	-
3	nama	<i>Varchar</i>	30	-
4	4. rik	<i>Varchar</i>	20	-
5	jabatan	<i>Varchar</i>	25	-
6	tgl lahir	<i>Varchar</i>	10	-
7	alamat	<i>Text</i>	-	-
8	np_hp	<i>Varchar</i>	14	-

Progress Proyek

Tabel progress proyek merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.6.

T

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id_progress	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	pekerjaan	<i>Varchar</i>	40	-
3	tanggal	<i>Date</i>	-	-
4	persentase	<i>Int</i>	3	-
5	gambar_progress	<i>Varchar</i>	25	-
6	keterangan	<i>Text</i>	-	-

Desain Tabel Progress Proyek

5. Tabel Material

Tabel material merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.7.

Tabel 5.7 Desain Tabel Material

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id_material	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	id_kategori	<i>Int</i>	1	<i>Foreign key</i>
3	bahan	<i>Varchar</i>	40	-
4	satuan	<i>Varchar</i>	4	-
5	jenis	<i>Varchar</i>	40	-
6	harga	<i>Int</i>	30	-
7	keterangan	<i>Text</i>	15	-

6. Tabel RAB Material

Tabel RAB material merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.8.

Tabel 5.8 Desain Tabel Data RAB Material

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id_rab_material a	Int	11	Primary key
2	n_proyek b	Int	40	-
3	bahan e	Varchar	40	-
4	kategori l	Varchar	40	Foreign key
5	satuan	Varchar	4	-
6	jenis P	Varchar	40	-
7	harga e	Int	30	-
8	keterangan k	Text	-	-
9	jumlah e	Int	40	-
10	total r	Int	40	-

jaan

Tabel pekerjaan merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.9.

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
----	------------	------	------------	------------

1	a	id_pekerjaan	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	b	id_kategori_pekerjaan	<i>Int</i>	1	-
3	c	Pekerjaan	<i>Varchar</i>	100	-
4	d	Satuan	<i>Varchar</i>	4	-
5	e	Harga	<i>Int</i>	30	-

5.9 Desain Tabel Pekerjaan

8. Tabel RAB Pekerjaan

Tabel pekerjaan merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.10.

No	T	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1	a	id_rab_pekerjaan	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	b	n_proyek	<i>Varchar</i>	40	-
3	c	pekerjaan	<i>Varchar</i>	100	-
4	d	satuan	<i>Varchar</i>	4	-
5	e	harga	<i>Int</i>	30	-
6	f	jumlah	<i>Int</i>	40	-
7	g	total	<i>Int</i>	40	-

0 Desain Tabel RAB Pekerjaan

9. Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran merupakan tabel yang memuat file-file yang dapat dilihat pada tabel 5.11.

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id_pembayaran	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2	harga	<i>int</i>	25	-
3	id_material	<i>Varchar</i>	-	-
4	jenis_bahan	<i>Varchar</i>	-	-
5	satuan	<i>int</i>	25	-


1 Desain Tabel Pembayaran

5.1.2.2.2. Desain *Interface*

Berikut adalah *interface* untuk desain sistem informasi manajemen proyek pt samudera perkasa konstruksi:

1. Desain *Login*

Desain *input data login* merupakan rancangan *form* untuk masuk kedalam menu utama sistem. Adapun file-file dari desain *input data login* berupa *Username* dan *Password*, dapat dilihat pada gambar 5.22.



**PT. SAMUDERA PERKASA
KONSTRUKSI**

Username

Password

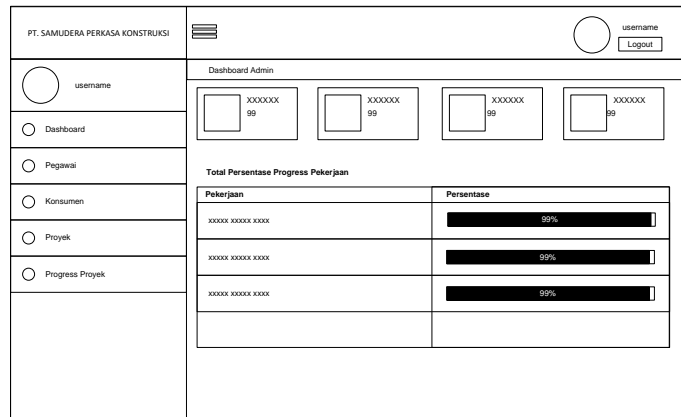
Login

Gambar 5.22. Desain *Login*

2. Desain *Dashboard Admin*

Desain *dashboard* admin akan menampilkan informasi *dashboard* admin. Adapun desain dari *dashboard*

admin tersebut dapat dilihat pada gambar 5.23.



Gambar 5.23. Desain *Dashboard* Admin

3. Desain *Dashboard* Keuangan

Desain *dashboard* keuangan akan menampilkan informasi *dashboard*

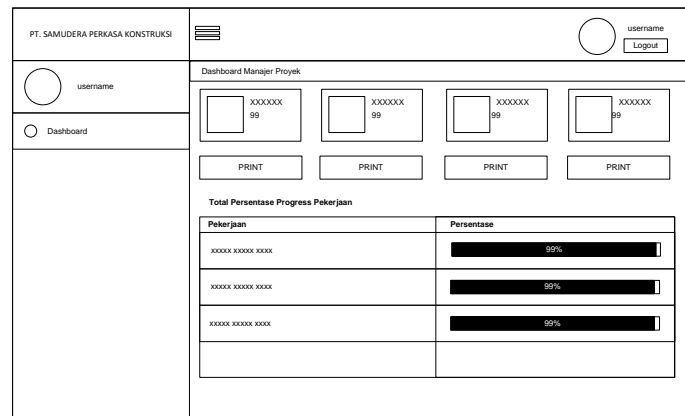
keuangan. Adapun desain dari *dashboard* keuangan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.24.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI	☰	username Logout								
username	Dashboard Keuangan									
<input type="radio"/> Dashboard	<table border="1"> <tr> <td>XXXXXX 99</td> <td>XXXXXX 99</td> </tr> </table>		XXXXXX 99	XXXXXX 99						
XXXXXX 99	XXXXXX 99									
<input type="radio"/> Pegawai	Total RAB Material + RAB Pekerjaan									
<input type="radio"/> Konsumen	<table border="1"> <tr> <td>xxxxx xxxxx xxxxx</td> <td>9999999999</td> </tr> <tr> <td>xxxxx xxxxx xxxxx</td> <td>9999999999</td> </tr> <tr> <td>xxxxxx</td> <td>= 9999999999</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>		xxxxx xxxxx xxxxx	9999999999	xxxxx xxxxx xxxxx	9999999999	xxxxxx	= 9999999999		
xxxxx xxxxx xxxxx	9999999999									
xxxxx xxxxx xxxxx	9999999999									
xxxxxx	= 9999999999									
<input type="radio"/> Proyek										
<input type="radio"/> Progress Proyek										

Gambar 5.24. Desain *Dashboard* Keuangan

4. Desain *Dashboard* Manajer Proyek

Desain kelola dashboard manajer proyek akan menampilkan informasi dashboard manajer proyek. Adapun desain dari kelola dashboard manajer proyek tersebut dapat dilihat pada gambar 5.25.



Gambar 5.25. Desain *Dashboard* Manajer Proyek

5. Desain Kelola Pegawai




Desain kelola pegawai akan menampilkan informasi pegawai. Adapun desain dari kelola pegawai tersebut dapat dilihat pada gambar 5.26.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI		☰		○ Logout																																														
○ username		+ Pegawai																																																
○ Dashboard		Kelola Pegawai																																																
○ Pegawai		Show <input type="text" value="10"/> entries		Search: <input type="text"/>																																														
○ Konsumen		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>NIK</th> <th>Nama</th> <th>Jenis Kelamin</th> <th>Jabatan</th> <th>Tanggal lahir</th> <th>Alamat</th> <th>No. HP</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>999999999</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td>9999999</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>999999999</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td>9999999</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>999999999</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td>9999999</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				No	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Tanggal lahir	Alamat	No. HP	Aksi	1	999999999	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	2	999999999	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	3	999999999	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>									
No	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Tanggal lahir	Alamat	No. HP	Aksi																																										
1	999999999	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																																										
2	999999999	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																																										
3	999999999	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																																										
○ Proyek		Showing 1 to 3 of 3 entries		Previous <input type="text" value="1"/> Next																																														
○ Progress Proyek																																																		

Gambar 5.26. Desain Kelola Pegawai

6. Desain Tambah Pegawai




Desain tambah pegawai akan menampilkan *form input* data pegawai. Adapun desain dari tambah pegawai tersebut dapat dilihat pada gambar 5.27.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI	  username <input type="button" value="Logout"/> 		
<input type="radio"/> Dashboard <input type="radio"/> Pegawai <input type="radio"/> Konsumen <input type="radio"/> Proyek <input type="radio"/> Progress Proyek	Tambah Pegawai NIK <input type="text"/> Nama <input type="text"/> Jenis Kelamin <input type="text" value="-Jenis Kelamin-"/>  Jabatan <input type="text"/> Tanggal Lahir <input type="text" value="dd/mm/yy"/> No. HP <input type="text"/> Alamat <input type="text"/> <input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/>		

Gambar 5.27. Desain Tambah Pegawai

7. Desain Kelola Konsumen


Desain kelola konsumen akan menampilkan informasi konsumen. Adapun desain dari kelola konsumen tersebut dapat dilihat pada gambar 5.28.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI	  username <input type="button" value="Logout"/> 																																														
 username	<input type="text" value="+ Konsumen"/>																																														
<input type="radio"/> Dashboard	Kelola Konsumen																																														
<input type="radio"/> Pegawai	Show <input type="text" value="10"/> entries Search: <input type="text"/>																																														
<input type="radio"/> Konsumen	<input type="radio"/> Proyek	<input type="radio"/> Progress Proyek	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>NIK</th> <th>Nama</th> <th>Jenis Kelamin</th> <th>Tanggal lahir</th> <th>Alamat</th> <th>No. HP</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>999999999</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td>9999999</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>999999999</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td>9999999</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>999999999</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td>9999999</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				No	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal lahir	Alamat	No. HP	Aksi	1	999999999	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	2	999999999	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	3	999999999	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>									<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
No	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal lahir	Alamat	No. HP	Aksi																																								
1	999999999	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																																								
2	999999999	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																																								
3	999999999	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	9999999	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																																								
Showing 1 to 3 of 3 entries							Previous <input type="text" value="1"/> Next																																								

Gambar 5.28. Desain Kelola Konsumen

8. Desain Tambah Konsumen

Desain tambah konsumen akan menampilkan *form input* data konsumen. Adapun desain dari tambah konsumen tersebut dapat dilihat pada gambar 5.29.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI	 username <input type="button" value="Logout"/>		
<input type="radio"/> username <input type="radio"/> Dashboard <input type="radio"/> Pegawai <input type="radio"/> Konsumen <input type="radio"/> Proyek <input type="radio"/> Progress Proyek	Tambah Konsumen NIK <input type="text"/> Nama <input type="text"/> Jenis Kelamin <input type="text" value="-Jenis Kelamin-"/>		
	Tanggal Lahir <input type="text" value="dd/mm/yy"/>	No. HP <input type="text"/>	Alamat <input type="text"/>
	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/>		

Gambar 5.29. Desain Tambah Konsumen

9. Desain Kelola Proyek

Desain kelola proyek akan menampilkan informasi proyek. Adapun desain dari kelola proyek tersebut dapat dilihat pada gambar 5.30.




No	Nama Konsumen	Nama Proyek	Tanggal Mulai	Tanggal Target	Lokasi	Aksi
1	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	xxxxxx	xxxxxx	dd/mm/yy	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous

Gambar 5.30. Desain Kelola Proyek

10. Desain Tambah Proyek




Desain tambah proyek akan menampilkan *form input* data proyek. Adapun desain dari tambah proyek tersebut dapat dilihat pada gambar 5.31.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI		 username <input type="button" value="Logout"/>
 username	Tambah Proyek	
<input type="radio"/> Dashboard	Nama Konsumen <input type="text"/>	Nama Proyek <input type="text"/>
<input type="radio"/> Pegawai	Tanggal Target <input type="text" value="dd/mm/yy"/>	Tanggal Mulai <input type="text" value="dd/mm/yy"/>
<input type="radio"/> Konsumen	Alamat <input type="text"/>	
<input type="radio"/> Proyek	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/>	
<input type="radio"/> Progress Proyek		

Gambar 5.31. Desain Tambah Proyek

11. Desain Halaman Progress Pekerjaan

Desain halaman progress akan menampilkan informasi dan *form input* progress pekerjaan. Adapun desain dari informasi dan *form input* progress pekerjaan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.32.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI				 username <input type="button" value="Logout"/>																			
 username		Kelola Proyek																					
<input type="radio"/> Dashboard		Pekerjaan <input type="text"/>		Tanggal <input type="text"/>																			
<input type="radio"/> Pegawai		Preview Gambar <input type="text"/>		Keterangan <input type="text"/>																			
<input type="radio"/> Konsumen		<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/>		<input type="button" value="No file chosen"/>																			
<input type="radio"/> Proyek		Kelola Progress																					
<input type="radio"/> Progress Proyek		Show <input type="text" value="10"/> entries		Search: <input type="text"/>																			
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pekerjaan</th> <th>Tanggal Progress</th> <th>Keterangan</th> <th>Gambar</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td><input type="text"/></td> <td> <input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxxxx</td> <td>dd/mm/yy</td> <td>xxxxxx</td> <td><input type="text"/></td> <td> <input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> </tbody> </table>				No	Pekerjaan	Tanggal Progress	Keterangan	Gambar	Aksi	1	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="text"/>	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>	2	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="text"/>	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>
No	Pekerjaan	Tanggal Progress	Keterangan	Gambar	Aksi																		
1	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="text"/>	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>																		
2	xxxxxx	dd/mm/yy	xxxxxx	<input type="text"/>	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>																		

Gambar 5.32. Desain Progress Pekerjaan

12. Desain Kelola Material




Desain RAB material akan menampilkan informasi dan *form input* material. Adapun desain dari informasi dan *form input* material tersebut dapat dilihat pada gambar 5.33.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI		username Logout					
<input type="radio"/> Dashboard <input type="radio"/> Pegawai <input type="radio"/> Konsumen <input type="radio"/> Proyek <input type="radio"/> Progress Proyek	Tambah Material						
	Bahan	Kategori	Jenis				
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
	Satuan	Harga	Keterangan				
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/>						
Kelola Material							
Show <input type="text" value="10"/> entries		Search: <input type="text"/>					
No	Bahan	Kategori	Jenis	Satuan	Harga	Keterangan	Aksi
1	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	999999	xxxxxx	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	999999	xxxxxx	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 5.33. Desain Kelola Material

13. Desain Tambah RAB Material



Desain tambah RAB (Rencana Anggaran Biaya) material akan menampilkan informasi RAB dari material yang sudah *diinput* dan menampilkan total harga dari material. Adapun desain dari RAB material tersebut dapat dilihat pada gambar 5.34.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI	  username <input type="button" value="Logout"/> 																																			
 username	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Tambah RAB Material</p> <p>Nama Proyek</p> <input style="width: 100%;" type="text"/> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Bahan</th> <th>Kategori</th> <th>Jenis</th> <th>Satuan</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>Total Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input type="text" value="v"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input type="text" value="v"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input type="text" value="v"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input type="text" value="v"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> <td><input style="width: 100%;" type="text"/></td> </tr> </tbody> </table> <div style="margin-top: 5px;"> <input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/> </div>	Bahan	Kategori	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah	Total Jumlah	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Bahan	Kategori	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah	Total Jumlah																														
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>																														
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>																														
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>																														
<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input type="text" value="v"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>	<input style="width: 100%;" type="text"/>																														
<ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Dashboard <input type="radio"/> Pegawai <input type="radio"/> Konsumen <input type="radio"/> Proyek <input type="radio"/> Progress Proyek 																																				

Gambar 5.34 Desain Tambah RAB Material

14. Desain Kelola Pekerjaan




Desain RAB pekerjaan akan menampilkan informasi dan *form input* pekerjaan. Adapun desain dari informasi dan *form input* pekerjaan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.35.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI		  Logout																											
<input type="radio"/> username <input type="radio"/> Dashboard <input type="radio"/> Material <input type="radio"/> Pekerjaan <input type="radio"/> RAB <input type="radio"/> Pembayaran	Tambah Pekerjaan Kategori <input type="text"/> Pekerjaan <input type="text"/> Satuan <input type="text"/>																												
	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/>																												
Kelola Pekerjaan Show <input type="text" value="10"/> entries Search: <input type="text"/>																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kategori</th> <th>Uraian Pekerjaan</th> <th>Satuan</th> <th>Harga</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>999999</td> <td> <input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>999999</td> <td> <input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>						No	Kategori	Uraian Pekerjaan	Satuan	Harga	Aksi	1	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	999999	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>	2	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	999999	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>						
No	Kategori	Uraian Pekerjaan	Satuan	Harga	Aksi																								
1	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	999999	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>																								
2	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	999999	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>																								

Gambar 5.35. Desain Kelola Pekerjaan

15. Desain Tambah RAB Pekerjaan

Desain tambah RAB pekerjaan akan menampilkan *form input* pekerjaan. Adapun desain dari *form input* pekerjaan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.36.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI	  username Logout																									
 username	<p data-bbox="837 1055 933 1070">Tambah RAB Pekerjaan</p> <p data-bbox="837 1077 901 1093">Nama Proyek</p> <input data-bbox="837 1093 1029 1115" type="text"/>																									
<input type="radio"/> Dashboard	<table border="1" data-bbox="837 1115 1348 1272"> <thead> <tr> <th data-bbox="837 1115 1061 1137">Pekerjaan</th> <th data-bbox="1061 1115 1101 1137">Satuan</th> <th data-bbox="1101 1115 1157 1137">Harga</th> <th data-bbox="1157 1115 1212 1137">Jumlah</th> <th data-bbox="1212 1115 1348 1137">Total Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>	Pekerjaan	Satuan	Harga	Jumlah	Total Jumlah	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Pekerjaan	Satuan	Harga	Jumlah	Total Jumlah																						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>																						
<input type="radio"/> Pegawai																										
<input type="radio"/> Konsumen																										
<input type="radio"/> Proyek																										
<input type="radio"/> Progress Proyek																										
	<div data-bbox="837 1279 973 1301"> <input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Reset"/> </div>																									

Gambar 5.36. Desain Tambah RAB Pekerjaan

16. Desain Halaman RAB

Desain halaman RAB pekerjaan akan menampilkan hasil RAB material dan RAB pekerjaan. Adapun desain halaman RAB tersebut dapat dilihat pada gambar 5.37.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI						username <input type="text"/>		Logout																																	
<input type="radio"/> username <input type="radio"/> Dashboard <input type="radio"/> Pegawai <input type="radio"/> Konsumen <input type="radio"/> Proyek <input type="radio"/> Progress Proyek		RAB Material <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Proyek</th> <th>Bahan</th> <th>Jenis</th> <th>Satuan</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah Bahan</th> <th>Total Harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>999999</td> <td>99</td> <td>999999</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>999999</td> <td>99</td> <td>999999</td> </tr> <tr> <td colspan="7">Total</td> <td>9999999</td> </tr> </tbody> </table>								No	Nama Proyek	Bahan	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah Bahan	Total Harga	1	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	999999	99	999999	2	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	999999	99	999999	Total							9999999
No	Nama Proyek	Bahan	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah Bahan	Total Harga																																		
1	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	999999	99	999999																																		
2	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	999999	99	999999																																		
Total							9999999																																		
		RAB Pekerjaan <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Proyek</th> <th>Pekerjaan</th> <th>Satuan</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah Pekerjaan</th> <th>Total Harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>99</td> <td>999999</td> <td>99</td> <td>999999</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>99</td> <td>999999</td> <td>99</td> <td>999999</td> </tr> <tr> <td colspan="6">Total</td> <td>9999999</td> </tr> </tbody> </table>								No	Nama Proyek	Pekerjaan	Satuan	Harga	Jumlah Pekerjaan	Total Harga	1	xxxxxx	xxxxxx	99	999999	99	999999	2	xxxxxx	xxxxxx	99	999999	99	999999	Total						9999999				
No	Nama Proyek	Pekerjaan	Satuan	Harga	Jumlah Pekerjaan	Total Harga																																			
1	xxxxxx	xxxxxx	99	999999	99	999999																																			
2	xxxxxx	xxxxxx	99	999999	99	999999																																			
Total						9999999																																			

Gambar 5.37. Desain Halaman RAB

17. Desain Halaman Pembayaran

Desain halaman pembayaran dimana data rab material dan rab pekerjaan yang telah diinput sebelumnya dapat dilihat dan menampilkan total. Kemudian data ini akan di *print*. Adapun desain halaman pembayaran tersebut dapat dilihat pada gambar 5.38.

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI		<input type="button" value="Logout"/>																
<input type="text" value="username"/>	<input type="radio"/> PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI dd/mm/yyyy																	
<input type="radio"/> Dashboard	From xxxxxxxx	To xxxxxxxx	Nama Proyek xxxxxxxxxx xxxxxxxxxx xxxxx xxxxx Xxxx xxxxx xxxxx															
<input type="radio"/> Material	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Qty</th> <th>Bahan</th> <th>Satuan</th> <th>Harga Satuan</th> <th>Total Jumlah Harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xx</td> <td>999999</td> <td>999999</td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xx</td> <td>999999</td> <td>999999</td> </tr> </tbody> </table>			Qty	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Total Jumlah Harga	99	xxxxxxxx	xx	999999	999999	99	xxxxxxxx	xx	999999	999999
Qty	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Total Jumlah Harga														
99	xxxxxxxx	xx	999999	999999														
99	xxxxxxxx	xx	999999	999999														
<input type="radio"/> Pekerjaan	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Qty</th> <th>Pekerjaan</th> <th>Satuan</th> <th>Harga Satuan Pekerjaan</th> <th>Total Jumlah Harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xx</td> <td>999999</td> <td>999999</td> </tr> <tr> <td></td> <td>xxxxxxxx</td> <td>xx</td> <td>999999</td> <td>999999</td> </tr> </tbody> </table>			Qty	Pekerjaan	Satuan	Harga Satuan Pekerjaan	Total Jumlah Harga		xxxxxxxx	xx	999999	999999		xxxxxxxx	xx	999999	999999
Qty	Pekerjaan	Satuan	Harga Satuan Pekerjaan	Total Jumlah Harga														
	xxxxxxxx	xx	999999	999999														
	xxxxxxxx	xx	999999	999999														
<input type="radio"/> RAB	<input type="button" value="PRINT"/> Total = 9999999																	
<input type="radio"/> Pembayaran																		

Gambar 5.38. Desain Halaman Pembayaran

5.1.4. Construction

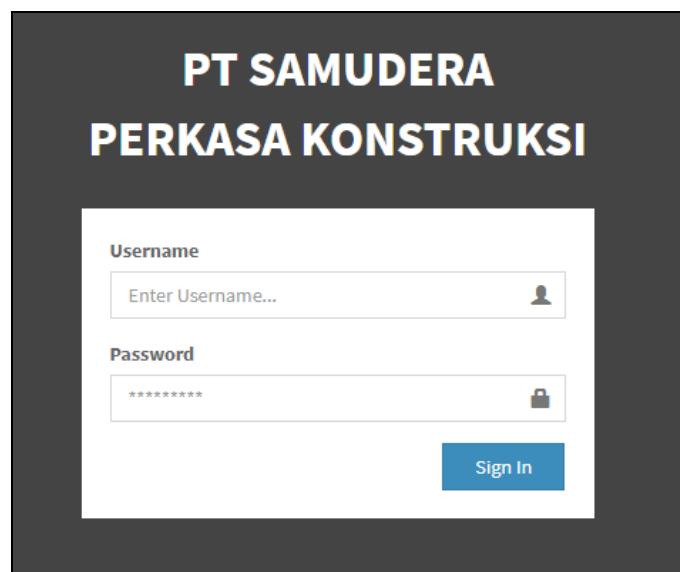
Pada tahapan ini, sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database *MySQL* sebagai media penyimpanan.

5.1.4.1. Tampilan

Berikut ini merupakan tampilan Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web.

1. Tampilan halaman *login*

Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman *login* yang dapat dilihat pada gambar 5.39.



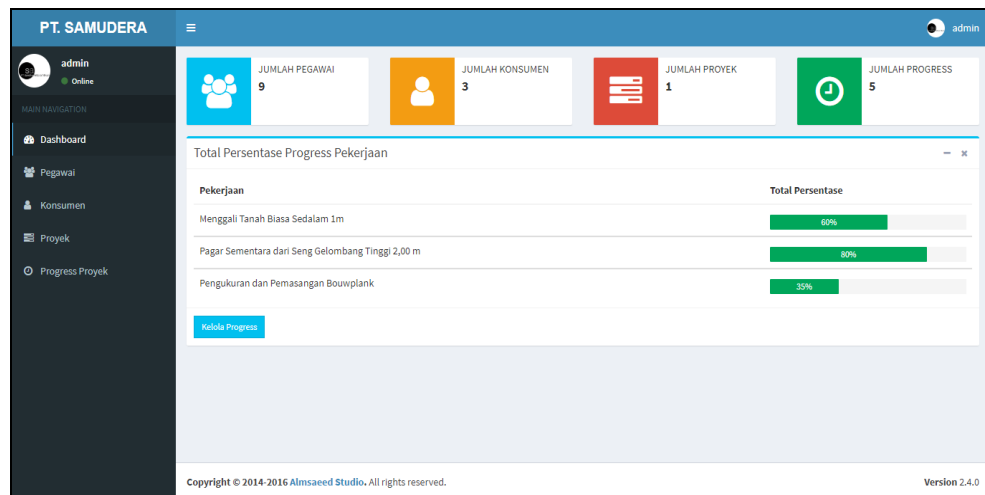
Gambar 5.39. Tampilan *Login*

Tampilan halaman *login* saat pengguna ingin masuk kedalam sistem informasi manajemen proyek masukkan *username* dan *password*, jika benar maka

akan masuk kehalaman selanjutnya jika salah maka akan kembali kehalaman *login*.

2. Tampilan Dashboard Admin

Berikut ini merupakan gambar tampilan dashboard admin yang dapat dilihat pada gambar 5.40.



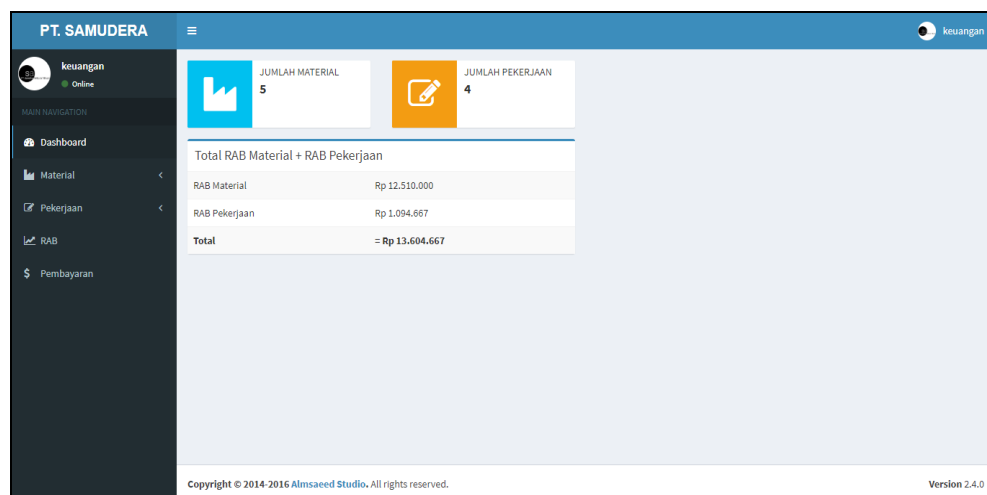
Gambar 5.40. Tampilan Dashboard Admin

Tampilan dashboard admin dimana menampilkan jumlah data pegawai, jumlah konsumen, jumlah proyek, jumlah progress, dan

total persentase progress pekerjaan yang didapatkan dari progress per pekerjaan, yang dijumlahkan dengan persentase.

3. Tampilan Dashboard Keuangan

Berikut ini merupakan gambar tampilan dashboard keuangan yang dapat dilihat pada gambar 5.41.



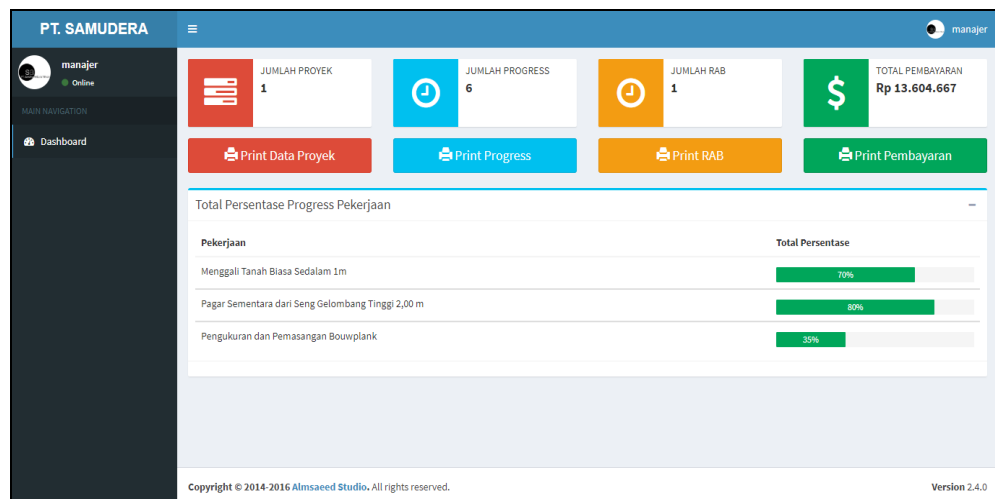
Gambar 5.41. Tampilan Dashboard Keuangan

Tampilan dashboard admin dimana menampilkan jumlah data material, jumlah

pekerjaan, dan perhitungan total rab, dari rab material dan rab pekerjaan.

4. Tampilan Dashboard Manajer Proyek

Berikut ini merupakan gambar tampilan dashboard manajer proyek yang dapat dilihat pada gambar 5.42.



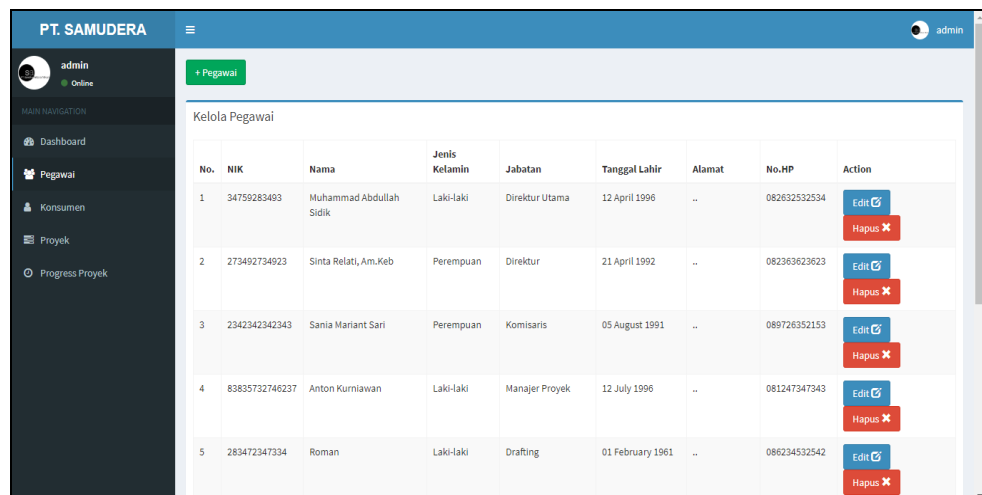
Gambar 5.42. Tampilan Dashboard Manajer Proyek

Tampilan dashboard manajer proyek dimana menampilkan jumlah data proyek, jumlah progress,

jumlah RAB, total progress yang sudah dikerjakan dan perhitungan total pembayaran, dari rab material dan rab pekerjaan, semua data yang ada di dashboard manajer proyek dapat di *print*.

5. Tampilan Kelola Pegawai

Berikut ini merupakan gambar tampilan kelola pegawai yang dapat dilihat pada gambar 5.43.



No.	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Tanggal Lahir	Alamat	No.HP	Action
1	34759283493	Muhammad Abdullah Sidik	Laki-laki	Direktur Utama	12 April 1996	--	082632532534	Edit Hapus
2	273492734923	Sinta Relati, Am.Keb	Perempuan	Direktur	21 April 1992	--	082363623623	Edit Hapus
3	2342342342343	Sania Mariant Sari	Perempuan	Komisaris	05 August 1991	--	089726352153	Edit Hapus
4	83835732746237	Anton Kurniawan	Laki-laki	Manajer Proyek	12 July 1996	--	081247347343	Edit Hapus
5	283472347334	Roman	Laki-laki	Drafting	01 February 1961	--	086234532542	Edit Hapus

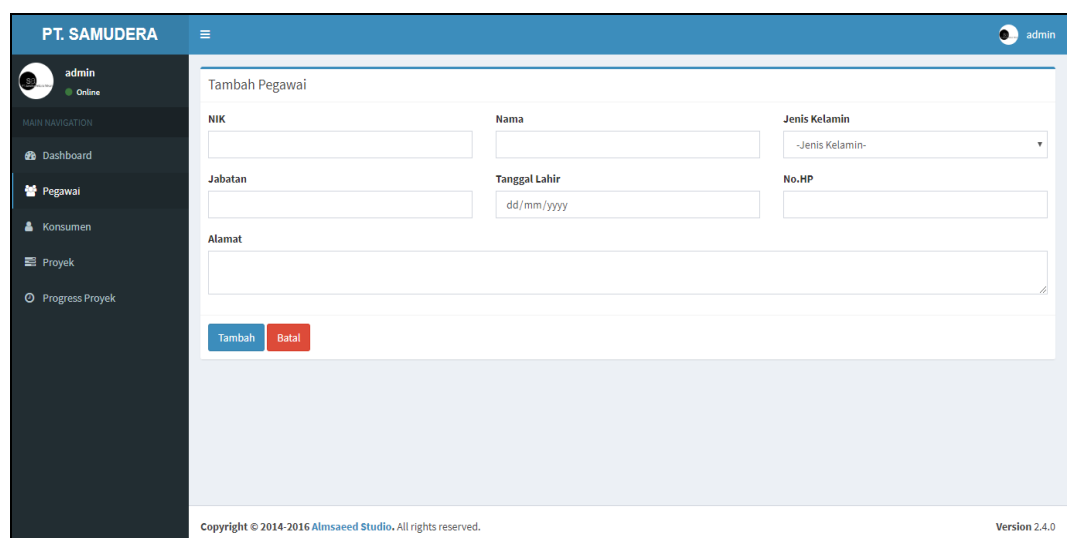
Gambar 5.43. Tampilan Kelola Pegawai

Tampilan kelola pegawai dimana data pegawai dapat diedit dan dihapus. Data didalam tabel

terdapat beberapa file berupa no, nik, nama, jenis kelamin, jabatan, tanggal lahir, alamat, no.hp, dan *action*.

6. Tampilan Tambah Pegawai

Berikut ini merupakan gambar tampilan tambah pegawai yang dapat dilihat pada gambar 5.44.



The screenshot shows a web application interface for PT. SAMUDERA. The main content area is titled "Tambah Pegawai" and contains a form with the following fields:

- NIK:
- Nama:
- Jenis Kelamin:
- Jabatan:
- Tanggal Lahir:
- No.HP:
- Alamat:

At the bottom of the form are two buttons: "Tambah" (blue) and "Batal" (red). The footer of the page contains the text "Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved." and "Version 2.4.0".

Gambar 5.44. Tampilan Tambah Konsumen

Tampilan tambah pegawai dimana data pegawai dapat diinput. Data Pegawai yang diinput adalah nik, nama, jenis kelamin, jabatan, tanggal lahir, alamat, dan no.hp.

7. Tampilan Kelola Konsumen

Berikut ini merupakan gambar tampilan kelola konsumen yang dapat dilihat pada gambar 5.45.

No.	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Alamat	No.HP	Action
1	1671022912970008	Bagas	Laki-laki	07 September 2000	perum opi bl.	0897463443566	Edit Hapus
2	1671022912970007	Bobby	Laki-laki	29 December 1997	perum opi bl.	08971661458	Edit Hapus
3	1671022912970033	Budi	Laki-laki	12 September 1992	perum opi bl.	085267419980	Edit Hapus

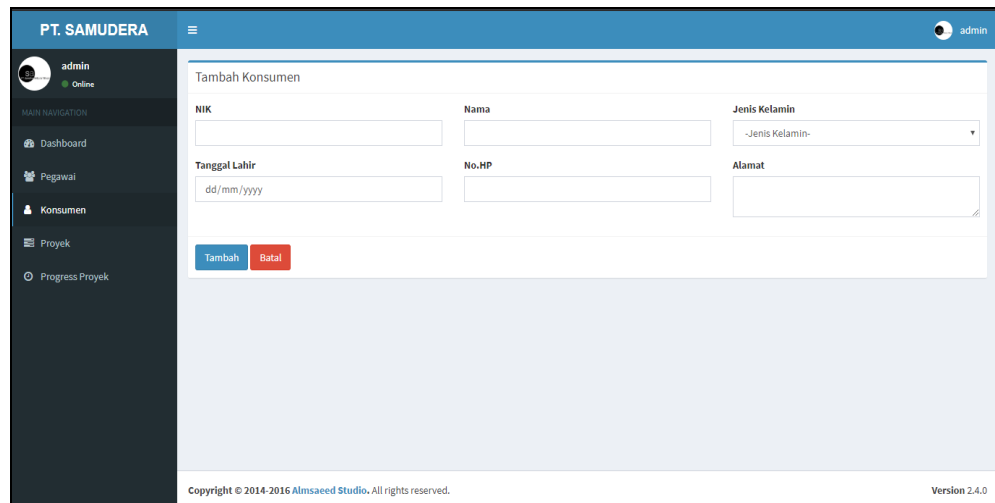
Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved. Version 2.4.0

Gambar 5.45. Tampilan Kelola Konsumen

Tampilan kelola konsumen dimana data pegawai dapat diedit dan dihapus. Data didalam tabel terdapat beberapa file berupa no, nik, nama, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat, no.hp, dan *action*.

8. Tampilan Tambah Konsumen

Berikut ini merupakan gambar tampilan tambah konsumen yang dapat dilihat pada gambar 5.46.



The screenshot displays the 'Tambah Konsumen' form within the PT. SAMUDERA application. The form is titled 'Tambah Konsumen' and is located in the main content area. The form fields are arranged in a grid-like structure:

- NIK**: A text input field.
- Nama**: A text input field.
- Jenis Kelamin**: A dropdown menu with the current selection being '-Jenis Kelamin-'.
- Tanggal Lahir**: A date input field with a placeholder 'dd/mm/yyyy'.
- No.HP**: A text input field.
- Alamat**: A text area for address input.

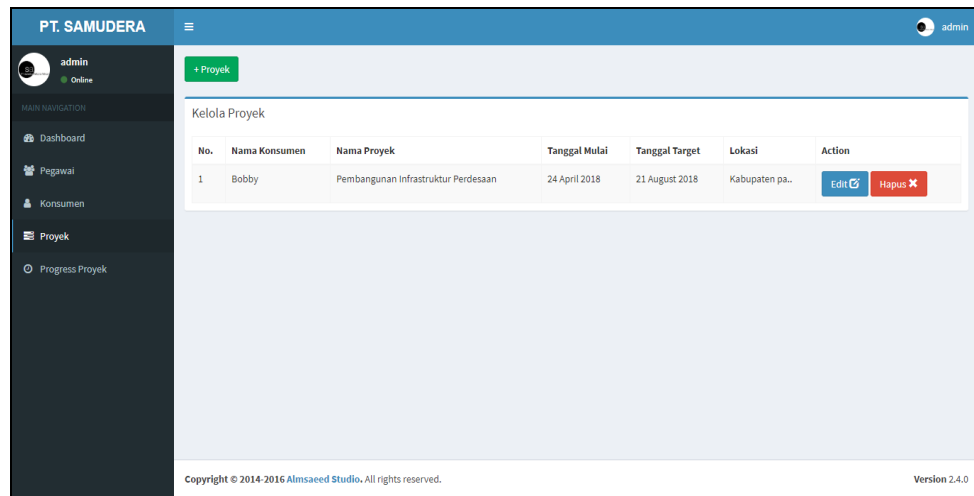
At the bottom of the form, there are two buttons: a blue 'Tambah' button and a red 'Batal' button. The application's sidebar on the left shows the user is logged in as 'admin' and is currently viewing the 'Konsumen' section. The footer of the application includes the copyright notice 'Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved.' and the version number 'Version 2.4.0'.

Gambar 5.46. Tampilan Tambah Konsumen

Tampilan tambah konsumen dimana data konsumen dapat diinput. Data konsumen yang diinput adalah nik, nama, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat, dan no.hp.

9. Tampilan Kelola Proyek

Berikut ini merupakan gambar tampilan kelola proyek yang dapat dilihat pada gambar 5.47.



Gambar 5.47. Tampilan Kelola Proyek

Tampilan kelola proyek dimana data proyek dapat diedit dan dihapus. Data didalam tabel terdapat beberapa file berupa nama konsumen, nama proyek, tanggal mulai, tanggal target, lokasi, dan *action*.

10. Tampilan Tambah Proyek

Berikut ini merupakan gambar tampilan tambah proyek yang dapat dilihat pada gambar 5.48.

The screenshot shows the 'Tambah Proyek' form in the PT. SAMUDERA admin interface. The form includes the following fields:

- Nama:** A dropdown menu with 'Bobby' selected.
- Nama Proyek:** A text input field.
- Tanggal Mulai:** A date input field with the format 'dd/mm/yyyy'.
- Tanggal Target:** A date input field with the format 'dd/mm/yyyy'.
- Lokasi:** A text area for entering the project location.

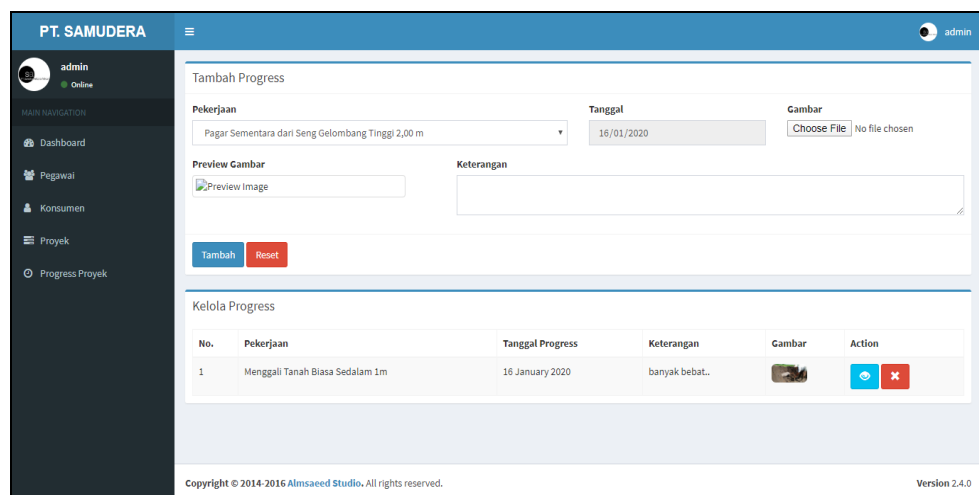
At the bottom of the form, there are two buttons: 'Tambah' (Add) and 'Batal' (Cancel). The interface also features a sidebar with navigation options: Dashboard, Pegawai, Konsumen, Proyek, and Progress Proyek. The top header shows 'PT. SAMUDERA' and the user 'admin'. The footer contains the copyright notice 'Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved.' and the version number 'Version 2.4.0'.

Gambar 5.48. Tampilan Tambah Proyek

Tampilan tambah proyek dimana data konsumen dapat diinput. Data proyek yang diinput nama konsumen, nama proyek, tanggal mulai, tanggal target, dan lokasi.

11. Tampilan Halaman Progress Pekerjaan

Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman progress pekerjaan yang dapat dilihat pada gambar 5.49.



Gambar 5.49. Tampilan Halaman Progress Pekerjaan

Tampilan halaman progress pekerjaan dimana data progress pekerjaan dapat diinput, diedit, dan dihapus. Data halaman progress pekerjaan yang diinput berupa pekerjaan, tanggal, gambar, *preview* gambar dan keterangan.

12. Tampilan Kelola Material

Berikut ini merupakan gambar tampilan kelola material yang dapat dilihat pada gambar 5.50.

The screenshot shows the 'Kelola Material' section of the application. It contains a table with the following data:

No.	Bahan	Kategori	Jenis	Satuan	Harga	Keterangan	Action
1	Batu Kali	Bahan Dasar	Bulat Utuh	m3	Rp 120.000	-	Edit Hapus
2	Batu Kali	Bahan Dasar	Bulat Belah	m3	Rp 130.000	-	Edit Hapus

Gambar 5.50. Tampilan Kelola Material

Tampilan kelola material dimana data material dapat diinput, diedit, dan dihapus. Data material yang diinput berupa bahan, kategori, jenis, satuan, harga, dan keterangan.

13. Tampilan Tambah RAB Material

Berikut ini merupakan gambar tampilan kelola material yang dapat dilihat pada gambar 5.51.

The screenshot shows a web application interface for PT. SAMUDERA. The main content area is titled 'Tambah RAB Material'. At the top, there is a dropdown menu for 'Nama Proyek' with the selected value 'Pembangunan Infrastruktur Perdesaan'. Below this is a table with the following columns: Bahan, Kategori, Jenis, Satuan, Harga, Jumlah, and Total Jumlah. The table contains five rows of material entries:

Bahan	Kategori	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah	Total Jumlah
Batu Kali	1	Bulat Utuh	m3	120000	Jumlah..	Total..
Batu Kali	1	Bulat Belah	m3	130000	Jumlah..	Total..
Batu Kali	1	Pecah	m3	145000	Jumlah..	Total..
Kerikil	1	Timbun	m3	90000	Jumlah..	Total..
Genteng Granit	2	Genting	m3	400000	Jumlah..	Total..

At the bottom of the table, there are two buttons: 'Tambah' (blue) and 'Batal' (red). The footer of the application shows 'Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved.' and 'Version 2.4.0'.

Gambar 5.51. Tampilan Tambah RAB Material

Tampilan tambah rab material dimana data material yang akan dipakai untuk keperluan proyek dapat diinput. Data rab material yang diinput adalah bahan, kategori, jenis, satuan, harga, jumlah dan total jumlah.

14. Tampilan Kelola Pekerjaan

Berikut ini merupakan gambar tampilan kelola pekerjaan yang dapat dilihat pada gambar 5.52.

No.	Kategori	Uraian Pekerjaan	Satuan	Harga	Action
1	Pekerjaan Persiapan	Pagar Sementara dari Seng Gelombang Tinggi 2,00 m	m1	Rp 463.067	[Edit] [Delete]
2	Pekerjaan Persiapan	Pengukuran dan Pemasangan Bouwplank	m1	Rp 97.375	[Edit] [Delete]
3	Pekerjaan Tanah	Menggali Tanah Biasa Sedalam 1m	m3	Rp 25.875	[Edit] [Delete]
4	Pekerjaan Tanah	Menggali Tanah Biasa Sedalam 2m	m3	Rp 31.725	[Edit] [Delete]

Gambar 5.52. Tampilan Kelola Pekerjaan

Tampilan kelola pekerjaan dimana data pekerjaan dapat diinput, diedit, dan dihapus. Data pekerjaan yang diinput berupa kategori, pekerjaan, satuan, dan harga.

15. Tampilan Tambah RAB Pekerjaan

Berikut ini merupakan gambar tampilan tambah rab pekerjaan yang dapat dilihat pada gambar 5.53.

The screenshot shows a web application interface for PT. SAMUDERA. The main content area is titled 'Tambah RAB Material'. It features a dropdown menu for 'Nama Proyek' with the selected value 'Pembangunan Infrastruktur Perdesaan'. Below this is a table for adding work items. The table has five columns: 'Pekerjaan', 'Satuan', 'Harga', 'Jumlah', and 'Total'. There are four rows of data, each with a text input for the work item name, a dropdown for the unit, a text input for the price, and two text inputs for quantity and total. At the bottom of the table are two buttons: 'Tambah' (blue) and 'Batal' (red). The footer of the page contains the copyright information 'Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved.' and the version number 'Version 2.4.0'.

Pekerjaan	Satuan	Harga	Jumlah	Total
Pagar Sementara dari Seng Gelombang Tinggi 2,00 m	m1	463067	Jumlah	Total
Pengukuran dan Pemasangan Bouwplank	m1	97375	Jumlah	Total
Menggali Tanah Biasa Sedalam 1m	m3	25875	Jumlah	Total
Menggali Tanah Biasa Sedalam 2m	m3	31725	Jumlah	Total

Gambar 5.53. Tampilan Tambah RAB Pekerjaan

Tampilan tambah rab pekerjaan dimana data pekerjaan yang akan dipakai untuk keperluan proyek dapat diinput. Data rab pekerjaan yang diinput adalah pekerjaan, satuan, harga, jumlah, total.

16. Tampilan Halaman RAB

Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman rab yang dapat dilihat pada gambar 5.54.

No.	Nama Proyek	Bahan	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah Bahan	Total Jumlah Harga
1	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Batu Kali	Bulat Utuh	m3	Rp 120.000	12	Rp 1.440.000
2	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Batu Kali	Bulat Belah	m3	Rp 130.000	55	Rp 7.150.000
3	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Batu Kali	Pecah	m3	Rp 145.000	4	Rp 580.000
4	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Kerikil	Timbun	m3	Rp 90.000	6	Rp 540.000
5	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Genteng Granit	Genting	m3	Rp 400.000	7	Rp 2.800.000
Total							Rp 12.510.000

No.	Nama Proyek	Pekerjaan	Satuan	Harga	Jumlah Pekerjaan	Total Jumlah Harga
1	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Pagar Sementara dari Seng Gelombang Tinggi 2,00 m	m1	Rp 463.067	1	Rp 463.067
2	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Pengukuran dan Pemasangan Bouwplank	m1	Rp 97.375	4	Rp 389.500
3	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Menggali Tanah Biasa Sedalam 1m	m3	Rp 25.875	2	Rp 51.750
4	Pembangunan Infrastruktur Perdesaan	Menggali Tanah Biasa Sedalam 2m	m3	Rp 31.725	6	Rp 190.350
Total						Rp 1.094.667

Gambar 5.54. Tampilan RAB

Tampilan rab dimana data rab material dan rab pekerjaan yang telah diinput sebelumnya dapat dilihat. Kemudian data ini akan dikirimkan langsung bagian halaman pembayaran.

17. Tampilan Halaman Pembayaran

Berikut ini merupakan gambar tampilan halaman pembayaran yang dapat dilihat pada gambar 5.55.

Qty	Bahan	Satuan	Harga Satuan	Total Jumlah Harga
12	Batu Kali (Bulat Uluh)	m3	Rp 120.000	Rp 1.440.000
55	Batu Kali (Bulat Belah)	m3	Rp 130.000	Rp 7.150.000
4	Batu Kali (Pecah)	m3	Rp 145.000	Rp 580.000
6	Kerikil (Timbun)	m3	Rp 90.000	Rp 540.000
7	Genteng Granit (Genting)	m3	Rp 400.000	Rp 2.800.000
Jumlah				Rp 12.510.000

Qty	Pekerjaan	Satuan	Harga Satuan Pekerjaan	Total Jumlah Harga
1	Pagar Sementara dari Seng Gelombang Tinggi 2,00 m	m1	Rp 463.067	Rp 463.067
4	Pengukuran dan Pemasangan Bouwplank	m1	Rp 97.375	Rp 389.500
2	Menggali Tanah Biasa Sedalam 1m	m3	Rp 25.875	Rp 51.750
6	Menggali Tanah Biasa Sedalam 2m	m3	Rp 31.725	Rp 190.350
Jumlah				Rp 1.094.667

Total = Rp 13.604.667

Gambar 5.55. Tampilan Halaman Pembayaran

Tampilan rab dimana data rab material dan rab pekerjaan yang telah diinput sebelumnya dapat di print. Kemudian nama proyek, nama konsumen, dan total juga tampil ini akan dikirimkan langsung bagian halaman pembayaran.

5.1.4.1. Testing

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode yaitu metode pengujian *Black Box*.

Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memperhatikan masukan kedalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut ini merupakan rancangan pengujian yang dilakukan pada sistem informasi manajemen proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah sistem berfungsi dengan benar.

1. Pengujian *Black Box Login*

Pengujian *Black Box login*, user dapat dilihat pada Tabel 5.12.

Tabel 5.12. Pengujian *Black Box Login*

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	<i>Form login</i> dan klik tombol <i>login</i> jika <i>username</i> dan <i>password valid</i>	Masuk kehalaman <i>Dashboard</i>	Sukses	Jika <i>input</i> benar
2.	<i>Form login</i> dan klik tombol <i>login</i> jika <i>username</i> dan <i>password tidak valid</i>	Kembali kehalaman <i>login</i>	Sukses	Jika <i>input</i> salah

2. Pengujian *Black Box Halaman Pegawai*

Pengujian *Black Box* halaman pegawai dapat dilihat pada Tabel 5.13.

Tabel 5.13. Pengujian *Black Box Halaman Pegawai*

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Pegawai	Tampil halaman data Pegawai	Sukses	Tampil halaman data Pegawai
2.	Klik tambah Pegawai	Tampil form tambah Pegawai	Sukses	Tampil form tambah Pegawai
3.	Klik tombol tambah	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
4.	Klik edit Pegawai	Tampil halaman form edit Pegawai	Sukses	Tampil halaman form edit Pegawai
5.	Klik tombol edit	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
6.	Klik hapus Pegawai	Tampil dialog konfirmasi hapus Pegawai	Sukses	Tampil dialog konfirmasi hapus Pegawai
7.	Klik tombol hapus	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

3. Pengujian *Black Box* Halaman Konsumen

Pengujian *Black Box* halaman konsumen dapat dilihat pada Tabel 5.14.

Tabel 5.14. Pengujian *Black Box* Halaman Konsumen

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Konsumen	Tampil halaman data Konsumen	Sukses	Tampil halaman data Konsumen
2.	Klik tambah Konsumen	Tampil form tambah Konsumen	Sukses	Tampil form tambah Konsumen
3.	Klik tombol tambah	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
4.	Klik edit Konsumen	Tampil halaman form edit Konsumen	Sukses	Tampil halaman form edit Konsumen
5.	Klik tombol edit	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
6.	Klik hapus Konsumen	Tampil dialog konfirmasi hapus Konsumen	Sukses	Tampil dialog konfirmasi hapus Pegawai
7.	Klik tombol hapus	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

4. Pengujian *Black Box* Halaman Proyek

Pengujian *Black Box* halaman proyek dapat dilihat pada

Tabel 5.15.

Tabel 5.15. Pengujian *Black Box* Halaman Proyek

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Proyek	Tampil halaman data Proyek	Sukses	Tampil halaman data Proyek
2.	Klik tambah Proyek	Tampil form tambah Proyek	Sukses	Tampil form tambah Proyek
3.	Klik tombol tambah	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
4.	Klik edit Proyek	Tampil halaman form edit Proyek	Sukses	Tampil halaman form edit Proyek
5.	Klik tombol edit	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
6.	Klik hapus Proyek	Tampil dialog konfirmasi hapus Proyek	Sukses	Tampil dialog konfirmasi hapus Proyek
7.	Klik tombol hapus	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

5. Pengujian *Black Box* Halaman Progress Pekerjaan

Pengujian *Black Box* halaman progress pekerjaan dapat

dilihat pada Tabel 5.16.

Tabel 5.16. Pengujian *Black Box* Halaman Progress Pekerjaan

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Progress Pekerjaan	Tampil halaman data Progress Pekerjaan	Sukses	Tampil halaman data Progress Pekerjaan
2.	Klik tambah Progress Pekerjaan	Tampil form tambah Progress Pekerjaan	Sukses	Tampil form tambah Progress Pekerjaan
3.	Klik tombol tambah	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
4.	Klik <i>preview</i> Progress Pekerjaan	Tampil halaman form <i>preview</i> Progress Pekerjaan	Sukses	Tampil form <i>preview</i> Progress Pekerjaan
5.	Klik tombol <i>preview</i>	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil <i>preview</i>
6.	Klik hapus Progress Pekerjaan	Tampil dialog konfirmasi hapus Progress Pekerjaan	Sukses	Tampil dialog konfirmasi hapus Progress Pekerjaan
7.	Klik tombol hapus	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

6. Pengujian *Black Box* Halaman Material

Pengujian *Black Box* halaman material dapat dilihat pada

Tabel 5.17.

Tabel 5.17. Pengujian *Black Box* Halaman Material

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Material	Tampil halaman data Material	Sukses	Tampil halaman data Material
2.	Klik tambah Material	Tampil form tambah Material	Sukses	Tampil form tambah Material
3.	Klik tombol tambah	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
4.	Klik edit Material	Tampil halaman form edit Material	Sukses	Tampil halaman form edit Proyek
5.	Klik edit Proyek	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
6.	Klik hapus Material	Tampil dialog konfirmasi hapus Material	Sukses	Tampil dialog konfirmasi hapus Material
7.	Klik tombol hapus	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

7. Pengujian *Black Box* Halaman Pekerjaan

Pengujian *Black Box* halaman pekerjaan dapat dilihat pada Tabel 5.18.

Tabel 5.18. Pengujian *Black Box* Halaman Pekerjaan

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Proyek	Tampil halaman data Proyek	Sukses	Tampil halaman data Proyek
2.	Klik tambah Proyek	Tampil form tambah Proyek	Sukses	Tampil form tambah Proyek
3.	Klik tombol tambah	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
4.	Klik edit Proyek	Tampil halaman form edit Proyek	Sukses	Tampil halaman form edit Proyek
5.	Klik tombol edit	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi
6.	Klik hapus Proyek	Tampil dialog konfirmasi hapus Proyek	Sukses	Tampil dialog konfirmasi hapus Proyek
7.	Klik tombol hapus	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan konfirmasi

8. Pengujian *Black Box* Halaman RAB

Pengujian *Black Box* halaman RAB dapat dilihat pada Tabel 5.19.

Tabel 5.19. Pengujian *Black Box* Halaman RAB

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu RAB	Tampil halaman data RAB	Sukses	Tampil halaman data RAB
2.	Klik tombol hitung	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil pesan berhasil hitung

9. Pengujian *Black Box* Halaman Pembayaran

Pengujian *Black Box* halaman pembayaran dapat dilihat pada Tabel 5.20.

Tabel 5.20. Pengujian *Black Box* Halaman Pembayaran

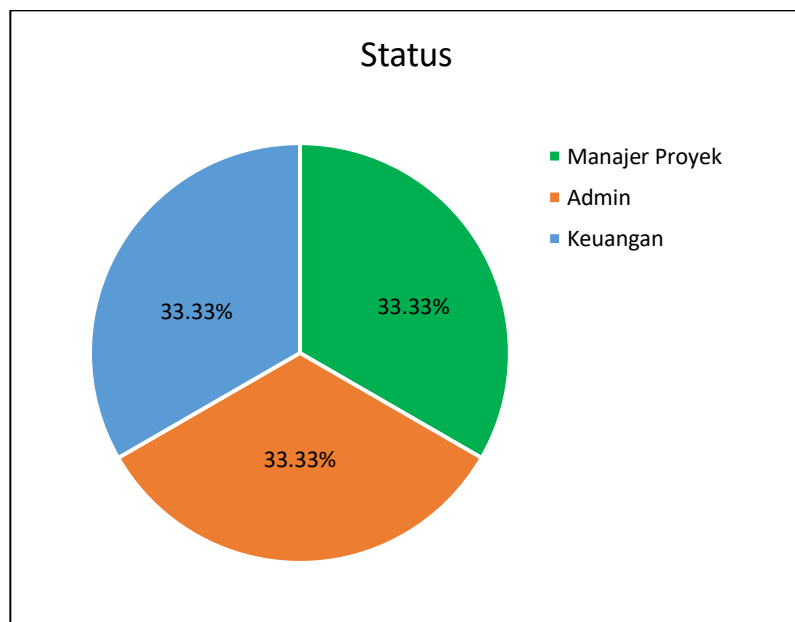
No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Klik menu Pembayaran	Tampil halaman data Pembayaran	Sukses	Tampil halaman data Pembayaran
2.	Klik tombol Print	Tampil pesan konfirmasi	Sukses	Tampil halaman hasil print

5.1.4.2. Evaluasi

Pada evaluasi yang kedua ini, penulis melakukan evaluasi terhadap tampilan dan fungsional sistem. Penulis mendemonstrasikan sistem yang dibuat kepada pt. samudera perkasa konstruksi. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat keseluruhan sistem, apakah ada kekurangan pada sistem atau penambahan fungsi pada sistem, jika ada kesalahan atau kekurangan, tahap pengembangan selanjutnya akan dikembalikan ke tahap mengkodekan sistem dan jika tidak ada kesalahan atau kekurangan maka sistem dianggap telah selesai dan siap digunakan.

1. Grafik Responden

Pada tahap ini peneliti membuat grafik responden berdasarkan 3 responden yaitu, 1 manajer proyek, 1 admin, 1 keuangan yang dapat dilihat pada gambar 5.56.



Gambar 5.56 Grafik Status Responden

Peneliti membuat grafik responden berdasarkan jumlah responden yang ada pada tabel 5.21.

Tabel 5.21 Responden

Responden	Jumlah Responden
Manajer Proyek	1
Admin	1
Keuangan	1
Total	3

Rumusnya: Jumlah responden x total responden x 100

Manajer proyek : $1/3 \times 100 = 33,33\%$

Admin : $1/3 \times 100 = 33,33\%$

Keuangan : $1/3 \times 100 = 33,33\%$

2. Alat Ukur

Pada tahap ini peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat ukur yang dapat dilihat pada gambar 5.57.

KUESIONER

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK

PT. SAMUDERA PERKASA KONSTRUKSI

Nama : _____

Kelompok Responden : _____

Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan (*Coret Salah Satu)

Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang anda anggap sesuai.

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

No	Pernyataan	NILAI			
		STS	TS	S	SS
<i>1. Ease of Use</i>					
1.1	Website ini mudah dioperasikan/digunakan?				
1.2	Menu dalam website dapat mudah untuk dipahami?				
1.3	Website ini dapat dengan mudah untuk dipelajari?				
<i>2. Customization</i>					
2.1	Tampilan website ini mudah di kenali?				
2.2	Tampilan website ini menarik?				
2.3	Teks yang ada pada website dapat dibaca dengan mudah?				
<i>3. Content</i>					
3.1	Informasi yang disediakan website ini sesuai dengan kebutuhan?				
3.2	Gambar yang ditampilkan pada website ini dapat dilihat dengan jelas?				
3.3	Proses penginputan data pada website ini mudah untuk dilakukan?				
<i>4. User Satisfaction</i>					
4.1	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?				
<i>5. Uraian</i>					
5.1	Tuliskan pendapat anda tentang kelebihan website ini setelah mengakses website ini?				
5.2	Tuliskan pendapat anda tentang kekurangan website ini setelah mengakses website ini?				
5.3	Kritik dan Saran?				

Gambar 5.57 Kuesioner

Gambar 5.58 Hasil Kuesioner

Berdasarkan gambar 5.58 diketahui bahwa pada variabel *ease of use* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat di indikator pernyataan "website ini mudah dioperasikan/digunakan?" dengan jumlah 2 orang setuju (66,6%). Pada variabel *customization* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat di indikator pernyataan "tampilan website ini mudah di kenali?" dengan jumlah 2 orang setuju (66,6%). Pada variabel *content* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan sangat setuju terdapat di indikator pernyataan "proses penginputan data pada website ini mudah untuk dilakukan?" dengan jumlah 2 orang sangat setuju (66,6%). Pada variabel *user satisfaction* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat di indikator pernyataan "secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?" dengan jumlah 2 orang setuju (83,3%).

Setelah dilakukan perhitungan distribusi jawaban dari responden selanjutnya akan dilakukan perhitungan interpretasi nilai berdasarkan item pernyataan kuesioner.

Perhitungan dilakukan pada tiap pernyataan yang pilihan jawabannya menggunakan skala likert dalam kuesioner yang digunakan . Dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5.22 Skala Likert

Sangat Setuju (STS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kuesioner yang telah didistribusikan kepada 14 responden kemudian direkapitulasi. Dari data 14 responden yaitu:

Yang menjawab sangat setuju (4 poin) = 3 orang

Yang menjawab setuju (3 poin) = 0 orang

Yang menjawab tidak setuju (2 poin) = 0 orang

Yang menjawab sangat tidak setuju (1 poin) = 0 orang

Cara menghitung skor dalam penelitian:

Jumlah skor untuk sangat setuju (4 poin) = $1 \times 4 = 4$

Jumlah skor untuk setuju (3 poin) = $2 \times 3 = 6$

Jumlah skor untuk tidak setuju (2 poin) = $0 \times 2 = 0$

Jumlah skor untuk sangat tidak setuju (1 poin) = $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 10

Skor tertinggi = $4 \times 3 = 12$ (SS)

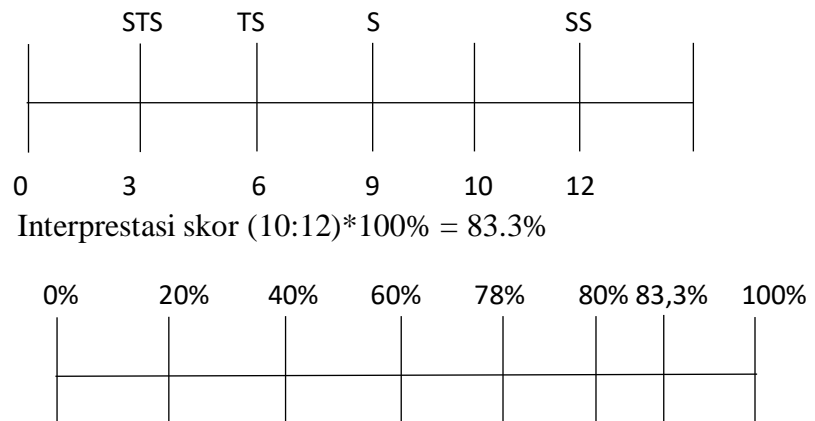
= $3 \times 3 = 9$ (S)

= $2 \times 3 = 6$ (TS)

Skor terendah = $1 \times 3 = 3$ (STS)

Total Keseluruhan = 10

Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



Keterangan:

0%-20% = Sangat Lemah 60%-80% = Kuat

20%-40% = Lemah 80%-100% = Sangat Kuat

40%-60% = Cukup

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap masing-masing pernyataan dalam tiap konstruk kuesioner dapat dilihat pada gambar 5.59.

Variabel	PERNYATAAN	Nilai (%)	Interprestasi
<i>Ease of Use</i>	<i>Website</i> ini mudah dioperasikan/digunakan?	83,3%	Sangat Kuat
	Menu dalam <i>website</i> dapat mudah untuk dipahami?	83,3%	Sangat Kuat
	<i>Website</i> ini dapat dengan mudah untuk dipelajari?	91,7%	Sangat Kuat
<i>Customization</i>	Tampilan <i>website</i> ini mudah di kenali?	91,7%	Sangat Kuat
	Tampilan <i>website</i> ini menarik?	83,3%	Sangat Kuat
	Teks yang ada pada <i>website</i> dapat dibaca dengan mudah?	91,7%	Sangat Kuat
<i>Content</i>	Informasi yang disediakan <i>website</i> ini sesuai dengan kebutuhan?	83,3%	Sangat Kuat
	Gambar yang ditampilkan pada <i>website</i> ini dapat dilihat dengan jelas?	91,7%	Sangat Kuat
	Proses penginputan data pada <i>website</i> ini mudah untuk dilakukan?	83,3%	Sangat Kuat
<i>User Satisfaction</i>	Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?	100%	Sangat Kuat

Gambar 5.59 Interpretasi Item Pernyataan Kuesioner

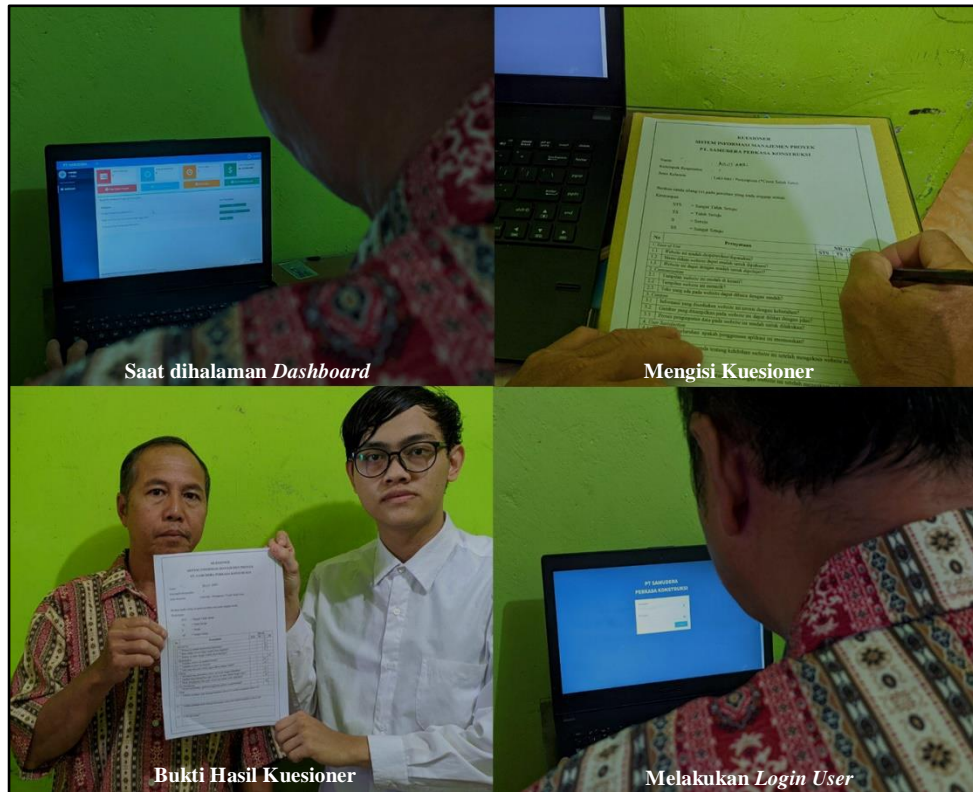
Dari hasil gambar 5.54 maka hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi berjumlah sebesar 100% dinyatakan sangat kuat yang terdapat pada variabel *user satisfaction*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini secara keseluruhan sudah memenuhi kebutuhan perusahaan dan mempunyai fungsi sesuai yang diharapkan dengan saran informasi yang disediakan harus lebih lengkap lagi dan tampilan website dibuat lebih menarik lagi serta dibuatkan cara penggunaan aplikasi ini.

5.1.5. Deployment

Tahapan menggunakan sistem, diketahui bahwa sistem telah di evaluasi dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dimana penggunaan sistem dapat membantu jalannya proses proyek pada setiap proyek yang diterima sampai proyek itu selesai, maka sistem ini sudah siap digunakan pada perusahaan.

Berikut ini adalah foto serah terima *website* yang digunakan untuk perusahaan berupa pengisian kuesioner dan dokumentasi foto pada saat menggunakan *website* yang dapat dilihat pada gambar 5.60.



Sumber: PT. Samudera Perkasa Konstruksi; Foto bersama teknikal bpk.

Agus Amri

Gambar 5.60. Dokumentasi Serah Terima Website

5.2. Pembahasan

Berdasarkan penjabaran pada subbab sebelumnya berupa hasil dari metode *waterfall* yaitu spesifikasi kebutuhan pengguna (*communication*) dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan. masing-

masing tahapan tersebut didokumentasikan dalam bentuk persiapan kebutuhan Sistem informasi manajemen proyek, *flowchart*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, dan membuat rancangan desain *interface*, relasi antar tabel dan *interface* perangkat lunak sistem.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dan didokumentasikan pada subbab pengujian membuktikan bahwa perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan tujuan awal yaitu membuat perangkat lunak Sistem informasi manajemen proyek pt. samudera perkasa konstruksi berbasis *web*.

Berikut ini penjelasan secara ringkas hak akses dari setiap pengguna lunak Sistem informasi manajemen proyek pt. samudera perkasa konstruksi berbasis web yang dikembangkan mempunyai 3 hak akses yang terdiri dari subbag manajer proyek, admin, dan keuangan yang dibedakan sesuai dengan sistem yang berjalan.