

APLIKASI PENGELOLAAN PERMINTAAN KEBUTUHAN KERJA KARYAWAN DAN TAPE LIBRARY DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO .NET PADA PERUSAHAAN FREMANTLEMEDIA

Ryan Norman Fadillah, 50402895, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma

Abstraksi

PT Fremantlemedia merupakan salah satu *production house* yang berkonsentrasi pada bidang hiburan atau *entertainment*. Berbagai macam jenis perusahaan termasuk *production house* sangat membutuhkan pengambilan keputusan dengan cepat, tepat dan efisien pada internal perusahaan sangat diperlukan, terutama berkaitan dengan berbagai kebutuhan kerja karyawan. Kondisi ini didapatkan dengan mengadopsi teknologi yang dapat mengelola bagian-bagian pada perusahaan dengan menggunakan data tunggal (*single data entry*). Mengetahui pentingnya fungsi integrasi maka perlu adanya usaha untuk mengetahui proses integrasi data, dan persiapan sarana dan prasarana sebagai penunjang untuk mempercepat implementasi. Maka dari itu *FremantleMedia* memerlukan aplikasi *management* yang dapat membuat sentralisasi pendataan. Aplikasi yang akan dibangun akan menggunakan Visual Studio.NET dan SQL Server. Metode yang digunakan yaitu dengan mengumpulkan bahan dari berbagai sumber seperti buku dan internet, selain itu juga berkonsultasi dengan pihak *Fremantlemedia*.

Pada penulisan ini akan dibahas analisis dan perancangan, serta pengimplementasian aplikasi pengelolaan permintaan kebutuhan kerja karyawan pada perusahaan khususnya pada bagian permintaan kebutuhan peralatan kerja (*work request*), izin kerja (*leave application*), pengembalian dana pribadi yang terpakai untuk kebutuhan kantor (*trans reimbursement*), selain itu juga pengelolaan tape program perusahaan. Secara umum aplikasi ini cukup baik dalam memberikan manfaat kepada perusahaan dan dapat diterima dengan baik oleh staff perusahaan. Hal ini dapat menjadi usulan untuk pihak *FremantleMedia* dalam memmanage data asset kantor mereka.

1. Pendahuluan

Saat ini perkembangan dunia hiburan berkembang sangat pesat. Seiring dengan semakin maraknya hiburan yang merambah diberbagai media elektronik, seperti TV, radio, dan komputer. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa dari berbagai media elektronik diatas, TV merupakan media yang sangat dikenal dimasyarakat. Di TV terdapat banyak hiburan salah satunya berupa *reality show* dan kuis. Dengan adanya hal ini memacu beberapa perusahaan untuk membuat suatu *production house* yang dipercayakan membantu stasiun-stasiun televisi dalam mengemas suatu acara agar lebih variatif dan inovatif untuk disuguhkan kepada masyarakat.

PT Fremantlemedia merupakan salah satu *production house* yang berkonsentrasi pada bidang hiburan atau *entertainment*.

Berbagai macam jenis perusahaan termasuk *production house* sangat membutuhkan pengambilan keputusan dengan cepat, tepat dan efisien pada internal perusahaan sangat diperlukan, terutama berkaitan dengan berbagai kebutuhan kerja karyawan. Kondisi ini didapatkan dengan mengadopsi teknologi yang dapat mengelola bagian-bagian pada perusahaan dengan menggunakan data tunggal (*single data entry*).

Mengetahui pentingnya fungsi integrasi maka perlu adanya usaha untuk mengetahui proses integrasi data, dan persiapan sarana dan prasarana sebagai penunjang untuk mempercepat implementasi. Maka dari itu FremantleMedia memerlukan aplikasi *management* yang dapat membuat sentralisasi pendataan.

2. Pengenalan Visual Basic .NET

Visual Basic.Net adalah generasi penerus Visual Basic 6 dari Microsoft. Dengan Visual Basic.Net dapat membangun aplikasi Windows, Web services dan aplikasi web dengan ASP.NET secara cepat dan mudah. Aplikasi yang dibuat dengan Visual Basic dibangun di atas service common language runtime sehingga memiliki keunggulan – keunggulan dari .NET Framework.

Visual Basic memiliki banyak fasilitas baru dan ditingkatkan seperti Inheritance, Interface Dan Overloading yang menjadikannya bahasa pemrograman berorientasi objek yang tangguh. Fasilitas lain adalah threading dan penanganan exception yang terstruktur. Visual Basic terintegrasi penuh dengan .NET Framework dan common language runtime yang bersama – sama menyediakan interaksi dengan pemrograman lain, Garbage Collection, Security yang baik dan dukungan Versioning.

.NET Framework adalah platform komputasi baru yang menyederhanakan proses pembuatan aplikasi pada lingkungan terdistribusi di Internet. Framework didesain bertujuan untuk :

- Menyediakan lingkungan pemrograman berorientasi objek yang konsisten meskipun kode objek disimpan dan dijalankan secara lokal, dijalankan secara local tetapi terdistribusi lewat internet atau dijalankan secara remote..
- Menyediakan lingkungan yang menjalankan kode dengan meminimalkan konflik saat Deployment dan Versioning.
- Menyediakan lingkungan yang menjalankan kode yang memberikan jaminan keamanan saat menjalankan kode, termasuk kode yang dijalankan oleh pihak ketiga yang tidak diketahui atau kurang dipercaya.
- Menyediakan lingkungan yang menjalankan kode yang menghilangkan problem performance atau kecepatan dari lingkungan scripting atau interpreted.
- Membuat developer mengalami pengalaman yang konsisten di berbagai tipe aplikasi Windows dan berbasis web.
- Membangun komunikasi standar industri yang memastikan kode berbasis Framework .NET dapat diintegrasikan dengan kode lain.

Framework.NET memiliki dua komponen utama :

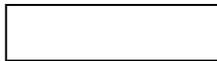
- Common language runtime (CLR)
- .NET Framework class library

3. Konsep ERD (Entity Relationship Diagram)

Dalam pembuatannya ERD (Entity Relationship Diagram) ada 4 komponen yang menentukan terbentuknya entity relationship diagram adalah sebagai berikut:

1 Entity (Objek Data)

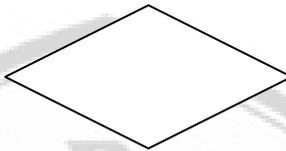
Entity adalah suatu kumpulan objek atau suatu yang dapat dibedakan atau didefinisikan secara unik. Entity dapat diterangkan dengan satu elemen data atau lebih. Simbol entity didalam entity relationship diagram menggunakan symbol persegi panjang.



Gambar 1 Entity

2. Relationship

Relationship adalah hubungan yang terjadi antara satu entity atau lebih. Relationship pada entity relationship diagram digambarkan dengan symbol diamond atau belah ketupat.



Gambar 2 Relationship

3. Atribut

Atribut adalah karakteristik dari entity atau relationship diagram digambarkan yang menyediakan penjelasan detail tentang entity atau relationship, atau dengan kata lain attribute adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entity. Simbol yang digunakan untuk menggambarkan attribute pada entity relationship diagram adalah bentuk elips.



Gambar 3 Atribut

4. Attribute Multivalued

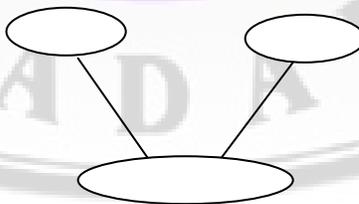
Attribute Multivalued adalah atribut yang memiliki sekelompok nilai untuk setiap instan entity.



Gambar 4 Atribut Multivalued

5. Attribute Composite

Attribute Composite adalah atribut yang terdiri dari beberapa atribut, yang lebih kecil dan mempunyai arti tertentu.



Gambar 5 Atribut Composite

4. Pengertian Derajat Relationship

Derajat Relationship adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam suatu relationship. Ada tiga derajat relationship yang sering digunakan dalam ERD, yaitu unary (berderajat satu), dan ternary (berderajat tiga).

Kardinalitas dalam relasi, contohnya misalkan ada dua entitas, A dan B, yang dihubungkan dengan satu relasi. Kardinalitas suatu relasi adalah jumlah entitas B yang dapat atau harus dihubungkan dengan tiap-tiap entitas A, Kardinalitas untuk relasi yang umum adalah:

- a. Satu-ke-satu (one-to-one)

Contoh :



Gambar 6 Cardinality Ratio 1 : 1

- b. Satu-ke-banyak (one-to-many)

Contoh :



Gambar 7 Cardinality Ratio 1 : m

- c. Banyak-ke-banyak (many-to-many)

Contoh :



Gambar 8 Cardinality Ratio m : n

5. Pengertian Normalisasi

Proses normalisasi adalah proses pengelompokan data elemen menjadi table-table yang menunjukkan entity dan relasinya. Berfungsi untuk menghilangkan redundansi data, menentukan yang unik untuk mengakses data item serta membantu menentukan hubungan yang diperlukan antara data item pembentuk database, Tingkat Normalisasi dapat disebut normal Form.

Konsep dan Bentuk Normalisasi

1. Field/Atribut Kunci

Setiap file selalu terdapat kunci dari file yang berupa satu/lebih field yang dapat mewakili record.

Macam-macam kunci tersebut adalah:

- a. Kunci Kandidat (Candidat Key)

Adalah satu atribut atau satu set atribut yang mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifikasi dari suatu entity.

- b. Kunci Primer (Primary Key)

Adalah satu atribut/satu set atribut yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifikasi, tapi juga dapat mewakili setiap kejadian dari suatu entit

- c. Kunci Alternatif (Alternate Key)

Adalah satu atribut yang tidak dipakai sebagai primary key, biasanya dipakai sebagai kunci pengurutan dalam sebuah laporan.

d. Kunci Utama (Foreign Key)

Adalah satu atribut yang melengkapi satu Relationship yang menunjukkan ke induknya.

2. Bentuk Normalisasi

a. Unnormalized form

Dalam bentuk ini tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu apa saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya, dan untuk menghilangkan perulangan group.

b. 1NF (First Normal Form)

Bentuk normal kesatu menjadi ciri yaitu setiap data dibentuk dalam flat file, data dibentuk dalam satu record demi record dan nilai dari file-file berupa Atomic Value. Tidak ada set atribut yang berulang-ulang atau bernilai ganda, tiap file hanya satu pengertian, bukan merupakan kumpulan kata yang mempunyai arti mendua, hanya satu arti saja, dan juga bukanlah pecahan-pecahan kata-kata sehingga artinya menjadi lain.

c. 2NF (Second Normal Form)

Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi criteria bentuk normal kesatu. Atributnya bukan kunci harus bergantung penuh pada kunci utama atau primary key. Sehingga untuk bentuk normal kedua haruslah sudah ditentukan kunci-kunci field dan kunci field tersebut harus unik serta dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

6. Analisa dan Perancangan

FremantleMedia adalah salah satu dari produser program televisi terbesar di dunia, dengan produksi yang mencakup serial drama, entertainment dan program fakta entertainment di beberapa Negara. *FremantleMedia* juga memiliki keahlian untuk menciptakan format-format baru untuk di produksi lokal di tiap negara. Di Indonesia, *FremantleMedia* mempunyai partner lokal yakni PT. Dunia Visitama Produksi yang didirikan pada 1 November 1995.

FremantleMedia memberikan penjualan lokal dan bantuan produksi untuk jaringan program TV lokal yang dimilikinya, seperti *Indonesian Idol* dan gameshow terlama di dunia, adapun produknya di Indonesia dapat dilihat pada table 1 :

Tabel 1 Tabel Produksi PT Media DVP sejak 1995-2006

No.	ORIGINAL TITLE	TYPE OF Program	LOCAL TITLE	BROADCASTER & Agency of Production	YEAR of Production	EPISODE									Series 9 Total
						Series 1	Series 2	Series 3	Series 4	Series 5	Series 6	Series 7	Series 8	Series 9	
1	Family Feud	Adaptation	Famili 100	ANTV	1995 - 1999	200	260	260	260	260	260	260	260	195	720
		Game Show		Indosiar	1999 - 2003									1235	
				TV7	2004 - 2005									37	
			Famili 100 Bintang-bintang	ANTV	1996 - 1999	52	52	11						115	
				Indosiar	1999 - 2003				68	52	52	52	36	260	
				TV7	2004 2005									28	
			Famili 100 Keluarga Bintang	Indosiar	1999 - 2003				70	52	52	40		214	
2	Child's Play	Adaptation	Kata Si Kecil	ANTV	1997	52								52	
3	Hot Streak	Adaptation	Komunikata	TPI	2000 - 2005	130	130	260	260					1040	
		Game Show			2000 - 2005	30	52	39						121	
			Komunikata Kepten Bintang		2000 - 2005	30	52	39						121	
			Komunikata Junior		2000 - 2005	30	52	39						121	
4	Gogo	Adaptation	Gogo	TPI	2001	40								40	
5	Forbidden Love	Adaptation	Belahan Hati	RCTI	2001 - 2002	165								165	
6	The Price Is Right	Adaptation	Tebak Harga	Trans TV	2001 - 2002	130								130	
		Game Show		Trans TV	2003 - 2005	26	8							34	
			The Price Is Right	Trans TV	2003 - 2005	26	8							34	
7	Run For The Money	Adaptation	Cepat Tepat Dapat	Harsaplast - SC	2000 - 2001	26	26							52	
8	TXTC	Adaptation	TXTC	SCTV	2003	26								26	
9	Touch The Truck	Adaptation	Touch The Car	MetroTV	2002 - 2005	5	5	5	5					26	
10	Small Talk	Adaptation	Celotot Anak	Indosiar	2001 - 2005	52	52	52						156	
11	Little Batters	Adaptation	Serunya Masa Balita	SGM - SCTV	2002 - 2003	52								52	
12	Idiot Games	Adaptation	Krezi Genz	TV7	2003 - 2004	26	12							38	
13	Man O Man	Adaptation	Sang Lelaki	Indosiar	2004	20								20	
14	The Lyrics Board	Adaptation	Melirik Lagu	TV7	2004 - 2005	40								40	
15	Your Face Or Mine?	Adaptation	Your Face Or Mine? / Cakupan Mana	GTV	2005 - 2006	52								52	
16	Pop Idol	Adaptation	Indonesian Idol	RCTI	2004 - 2006	v (2004)	v (2005)	v (2006)						52	
17		Local	The Mission	MTV - GTV	2004 - 2005	13								13	
18		Local	Nokia Funniest Phone Video Compet	Nokia-GTV	2005	1								1	
19		Local	Delon Dari Hati	RCTI	2005	4								4	
20		Local	Manis-Masakan Istimewa Selebritis	TV7	2005	13	8							21	
21		Local	Idolholic	RCTI	2005	12								12	
22		Local	Magikitchen	Mediacore-RCTI	2005	13	26							39	
23	The Apprentice	Adaptation	The Apprentice Indonesia	Indosiar	2005	v (2005)								173	
24	Let's Make A Deal	Adaptation	Super Deal 2 Milyar	Antv (Star)	2006	73	100							173	
25	Card Shark	Adaptation	Super Reteki 1 Milyar	Antv (Star)	2006	100								100	

7. Gambaran Sistem Yang Sedang Berjalan

Alur sistem yang berjalan pada PT. FrementleMedia berawal dari permintaan akan kebutuhan para staff. Setelah itu General affair (GA) menerima dan merespon permintaan akan kebutuhan barang para staff disertai dengan pemilihan surat penawaran yang sebelumnya telah diajukan oleh para supplier. Kemudian pihak General affair (GA)

mengajukannya ke bagian finance. Kemudian pihak finance akan memberikan *approval* (menyetujui) kebutuhan permintaan, setelah itu bagian finance akan mengeluarkan dana ke General Affair (GA). Dilanjutkan oleh pihak General Affair membayar ke supplier. Terdapat dua sistem pembayaran yang ada pada FremantleMedia, yaitu pembayaran dengan harga barang dibawah 1 juta dengan pembayaran tunai dan pembayaran dengan harga barang diatas 1 juta dengan sistem pembayaran transfer. Setelah pembayaran dilakukan, supplier lalu akan mengirimkan barang. Pada supplier proses yang pertama dilakukan adalah penginputan data dan pengkonfirmasi tentang permintaan pelanggan, setelah itu barang dipersiapkan dan dikirim kepada pihak FremantleMedia. Setelah itu barang diterima pihak FremantleMedia kemudian dimasukkan dalam data aset, kemudian dilakukan pengecekan keakuratan data. Setelah data disimpan maka data yang ada akan dipergunakan untuk mengasuransikan perusahaan.

8. Permasalahan yang sedang dihadapi

PT FremantleMedia adalah suatu perusahaan production house yang menggunakan aplikasi excel untuk pengelolaan datanya, tentu hal ini membuat data tidak tersentralisasi dengan baik. Dan juga menjadi rentan dan keakuratan data bisa dipertanyakan karena akan sangat mungkin terjadi kesalahan seperti pendataan data yang sama atau double. Hal ini disebabkan karena pengelolaan data yang belum terkelola dengan baik.

9. Usulan Perancangan

Keakuratan data adalah hal yang sangat penting bagi jalannya perusahaan. Karena jika data yang didapatkan pihak perusahaan tidak akurat, ataupun proses perhitungan yang tidak benar maka perusahaan dapat mengalami kerugian yang mungkin saja cukup besar. Mengingat pentingnya hal ini, maka penulis mencoba mengimplementasikan sistem pengelolaan permintaan kebutuhan kerja karyawan dan tape program acara dengan menggunakan Visual Studio.NET. dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada di FremantleMedia.

10. Analisa Proses Data yang Sedang Berjalan

Proses aktivitas kerja pada Fremantlemedia ini dilakukan sebagian besar secara manual, apabila staff membutuhkan alat untuk pendukung pekerjaan misalnya alat-alat tulis, staff harus membuat permintaan tertulis kepada admin, baru setelah admin menerima permintaan tertulis tersebut dan menyetujui permintan yang diajukan baru perusahaan melakukan pembelian kebutuhan yang diminta. Begitu juga apabila berkaitan dengan izin kerja staff, dibutuhkan permintaan tertulis kepada admin, beberapa hari sebelum izin yang diminta, apabila staff mendadak tidak masuk kerja, staff dapat membuat permintaan tertulis setelah masuk kerja lagi, tetapi untuk hal ini apabila setelah masuk permintaan izin tidak disetujui oleh admin, maka akan dipotong langsung dari cuti staff. Selain itu apabila staff melakukan pengeluaran dari kantong pribadi untuk keperluan kantor maka staff dapat melakukan permintaan tertulis kepada admin untuk pengembalian sejumlah uang yang terpakai, apabila disetujui maka uang kontan langsung diberikan kepada staff yang melakukan permintaan. Dalam hal penyimpanan rekaman dari tiap acara yang diproduksi oleh Freemantle, perusahaan sudah memiliki sistem komputerisasi, tetapi masih menggunakan aplikasi Microsoft Exel, sehingga admin harus melakukan pemeriksaan berkala untuk menghindari tercatatnya data rekaman yang sama.

Data juga harus disortir berdasarkan program acara dan tipe media rekaman (VHS, CD, VCD atau DVD), staff juga dapat melakukan permintaan tertulis apabila membutuhkan rekaman suatu program acara.

Setelah penulis mengamati proses yang berjalan dalam Fremantlemedia tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa kendala yang dihadapi, yaitu :

1. Proses pelayanan kerja yang dilakukan tidak maksimal karena banyak mengandalkan cara manual sehingga prosesnya lebih lama.
2. Terbatasnya informasi yang didapatkan oleh staff mengenai perusahaan.
3. Mengalami kesulitan untuk melakukan pemeliharaan aset perusahaan karena dibutuhkan pemeriksaan secara teliti agar tidak ada aset yang terlewat dalam pencatatan atau tidak sengaja tercatat beberapa kali dalam database perusahaan.
4. Terbatasnya gerak staff yang berada diluar Jakarta dan membutuhkan waktu yang lama untuk berhubungan dengan perusahaan.

11. Proses Management yang Diusulkan

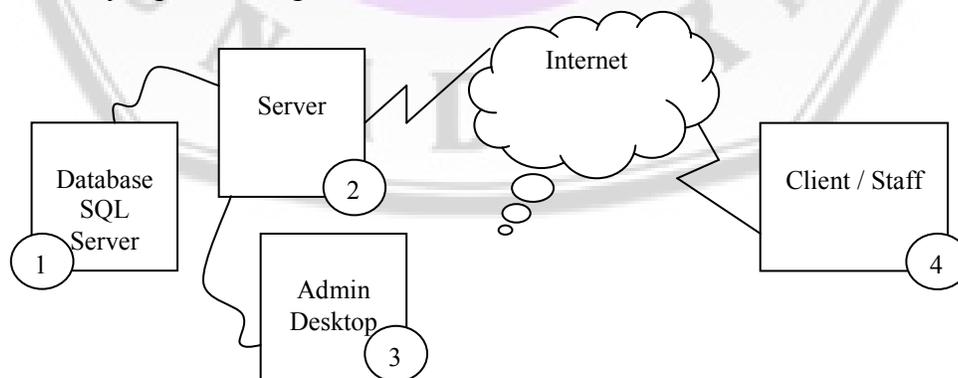
Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi yaitu dalam hal pelayanan kerja yang kurang efektif dan masih terbatas, penulis mengusulkan proses pengelolaan terkomputerisasi secara *online* yang meliputi permintaan aset atau kebutuhan kerja, permintaan pengembalian uang pribadi yang terpakai staff untuk urusan kerja, permintaan izin kerja, dan penyusunan rekaman acara yang telah dibuat oleh perusahaan. Aplikasi secara *online* ini dapat diakses oleh staff dan admin dengan mengikuti persyaratan yang berlaku.

Usulan ini dapat diterapkan dengan harapan dapat membantu Fremantlemedia dalam meningkatkan efektifitas baik dalam menghemat waktu dan mengoptimalkan pekerjaan, maupun dalam menghasilkan informasi secara tepat dan akurat.

12. Konsep dan Perancangan Aplikasi Web

Web aplikasi Fremantlemedia ini dirancang hanya untuk staff dan admin sehingga tidak bisa digunakan oleh kalangan umum. Staff dan admin dapat menggunakan web ini untuk berbagai keperluan.

Untuk membangun web yang baik, harus diawali dengan konsep yang jelas. Mulai dari infrastruktur hingga tampilan ke user. Berikut adalah konsep dari website aplikasi Fremantlemedia yang akan bangun.



Gambar 9 Konsep Dasar Website Aplikasi Fremantlemedia

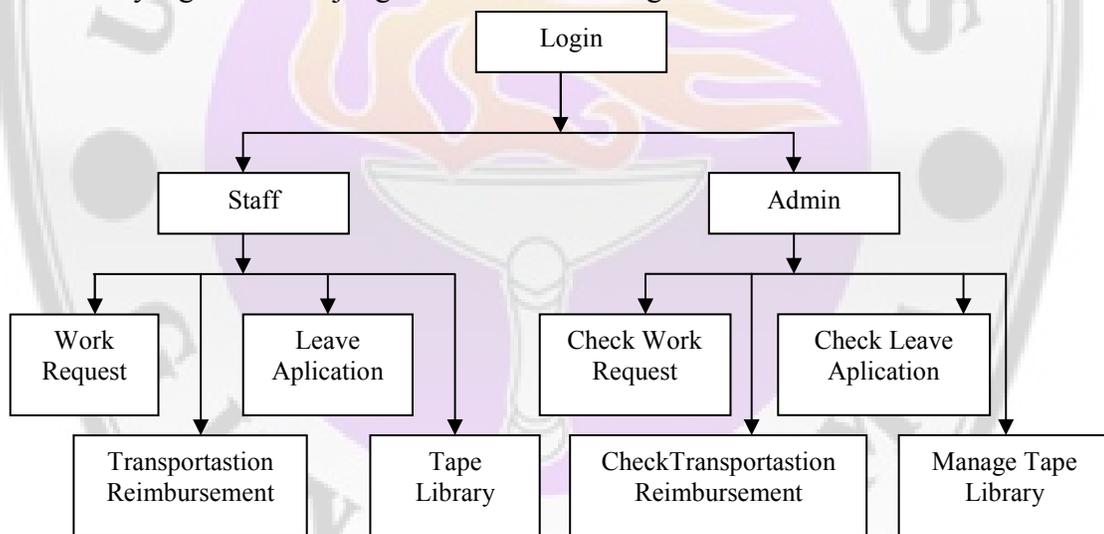
Penjelasan :

1. Server database menggunakan SQL Server, server ini digunakan untuk menampung semua data.
2. Server ini akan digunakan untuk file server biasa, isinya hanya file web saja yang difungsikan sebagai interface
3. Admin PC ini menggunakan PC Desktop biasa, berfungsi untuk mengolah semua data yang ada di website
4. Client/Staff, merupakan PC staff yang terkoneksi lewat internet. Staff bisa membrowsing semua tampilan dan fungsi untuk staff yang ada dalam website.

13. Pembuatan Struktur Navigasi

Pada gambar 10 memperlihatkan struktur navigasi situs web aplikasi Fremantlemedia yang merupakan gambaran secara garis besar isi dari setiap halaman dan hubungan antara isi tiap halaman tersebut. Pembuatan struktur navigasi situs web ini menggunakan struktur navigasi campuran yang merupakan gabungan dari struktur navigasi linear, nonlinear dan hirarki.

Pembuatan struktur navigasi ini akan sangat membantu nantinya ketika akan membuat rancangan seluruh halaman web. Struktur navigasi website yang baik adalah yang mampu memberitahukan kepada pengunjung tentang lokasi mereka sekarang, lokasi-lokasi yang bisa dikunjungi dari lokasi sekarang.



Gambar 10 Struktur Navigasi Website Aplikasi Fremantlemedia

14. Perancangan Tampilan Halaman Web

Untuk membuat halaman web, langkah pertama adalah membuat tampilan kasar atau rancangan halaman web tersebut.

1. Rancangan Halaman Login

Halaman login akan dirancang untuk dijadikan halaman security, pada halaman ini user akan diminta untuk memasukkan username dan password. Dan akan divalidasikan dengan database user. Dan akan di verifikasi tentang hak aksesnya. Apakah yang sedang login adalah staff atau admin. Berikut adalah rancangan dari halaman login.

SELAMAT DATANG DI Fremantlemedia

Username

Password

Gambar 11 Rancangan Halaman Login

2. Rancangan Halaman Index Staff

Halaman index staff dirancang untuk user level staff, pada halaman ini pengguna memiliki akses terbatas. Berikut adalah rancangan dari halaman index staff.

Fremantlemedia

Work Request	<input type="button" value="Logout"/>
Trans Reimb.	
Leave App	
Tape Library	

Gambar 12 Rancangan Halaman Index Staff

3. Rancangan Halaman Work Request

Pada halaman ini berfungsi sebagai halaman yang dapat digunakan oleh staff untuk meminta beberapa permintaan. Berikut adalah rancangan dari halaman work request.

Fremantlemedia

WORK REQUEST

Staff Name :

Request Date :

Request of :

Gambar 13 Rancangan Halaman Work Request

4. Rancangan Halaman Trans Reimbursement

Halaman Trans Reimbursement ini berfungsi untuk meminta pengembalian penggunaan uang dalam hal transportasi. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia	
TRANS REIMBURSEMENT	
Staff Name :	<input type="text"/>
Using date :	<input type="text"/>
For :	<input type="text"/>
Amount :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar 14 Rancangan Halaman Trans Reimbursement

5. Rancangan Halaman Leave Application

Halaman Leave Application akan berfungsi untuk karyawan yang meminta izin tidak masuk kerja. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia	
LEAVE APPLICATION	
Staff Name :	<input type="text"/>
Leave date :	<input type="text"/> Until <input type="text"/>
Leave Days :	<input type="text"/>
Reason :	() Sick () Annual () others <input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar 15 Rancangan Halaman Leave Application

6. Rancangan Halaman Tape Library

Halaman Tape Library akan berfungsi untuk karyawan yang hendak mencari informasi mengenai tape acara yang ada di Fremantlemedia. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia

TAPE LIBRARY

Program :

Episode :

Media Type :

Gambar 16 Rancangan Halaman Tape Library

7. Rancangan Halaman Index Admin

Halaman index admin dirancang untuk user level admin, pada halaman ini pengguna memiliki akses kesemua halaman dan melakukan beberapa perubahan. Berikut adalah rancangan dari halaman index staff.

Fremantlemedia

Gambar 17 Rancangan Halaman Index Admin

8. Rancangan Halaman Check Work Request

Pada halaman ini berfungsi sebagai halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk melakukan cek absensi karyawan yang tidak masuk kerja. Halaman ini lebih diutamakan untuk Staff General Affair. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia

CHECK WORK REQUEST

Employee Name	Request Date	Request Of	
XXXXXX	XX/XX/XX	XXXXXX	Approve
XXXXXX	XX/XX/XX	XXXXXX	Approve

Gambar 18 Rancangan Halaman Check Work Request

9. Rancangan Halaman Check Trans Reimbursement

Halaman Check Trans Reimbursement ini berfungsi untuk melihat karyawan yang hendak meminta pengembalian penggunaan uang dalam hal transportasi. Halaman ini ditujukan untuk bagian administrasi. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia				
CHECK TRANS REIMBURSEMENT				
Employee Name	Using Date	FOR	Amount	
XXXXXX	XX/XX/XX	XXXXXX	XXXXXX	Approve
XXXXXX	XX/XX/XX	XXXXXX	XXXXXX	Approve

Gambar 19 Rancangan Halaman Check Trans Reimbursement

10. Rancangan Halaman Check Leave Application

Halaman Check Leave Application akan berfungsi untuk melihat karyawan yang meminta izin tidak masuk kerja. Halaman ini lebih ditujukan untuk karyawan bagian HRD. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia				
CHECK LEAVE APPLICATION				
Employee Name	Leave Date	Leave Days	Reason	
XXXXXX	XX/XX/XX	XX Days	XXXXXX	Approve
XXXXXX	XX/XX/XX	XX Days	XXXXXX	Approve

Gambar 20 Rancangan Halaman Check Leave Application

11. Rancangan Halaman Manage Tape Library

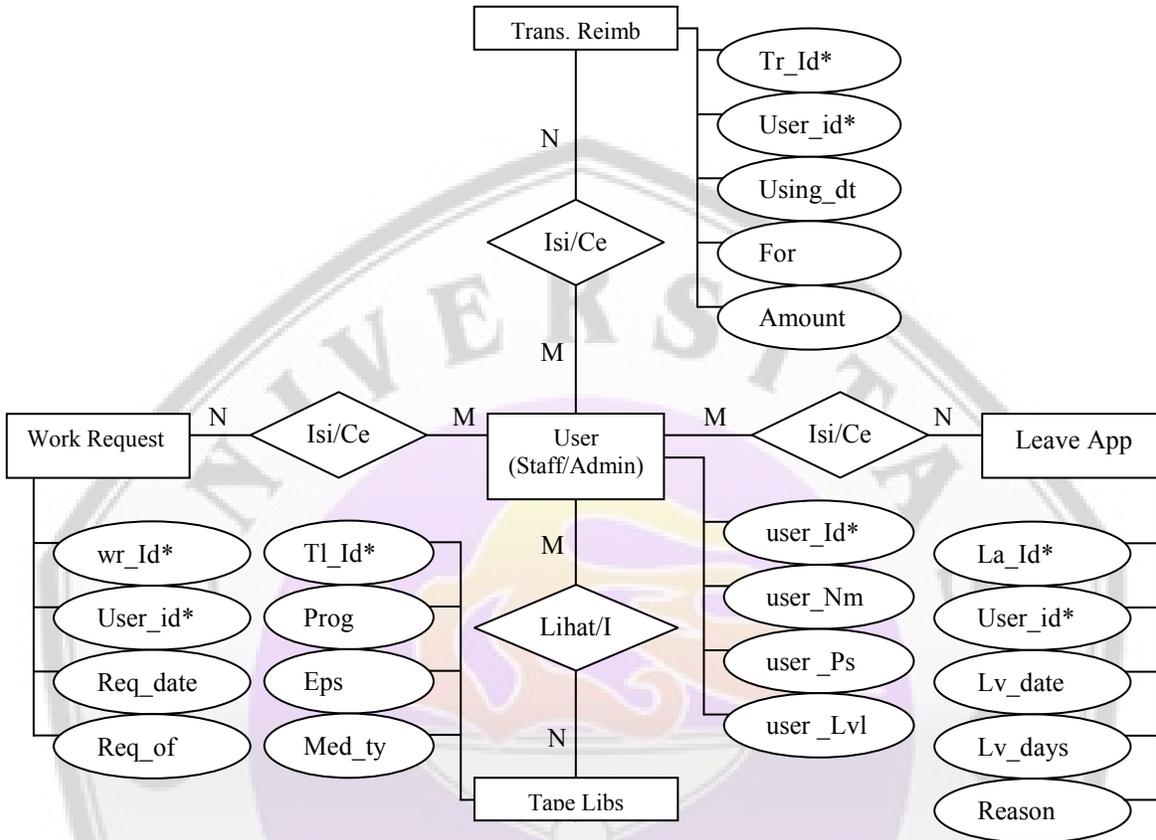
Halaman Tape Library akan berfungsi untuk karyawan bagian pergudangan yang berhubungan dengan asset perusahaan. Berikut adalah rancangannya.

Fremantlemedia	
MANAGE TAPE LIBRARY	
new edit find	
Program	: <input type="text"/>
Episode	: <input type="text"/>
Media Type	: <input type="text"/>
<input type="button" value="Add"/>	

Gambar 21 Rancangan Halaman Manage Tape Library

15. Entity Relationship Diagram

Diagram-ER (ERD) atau *Entity Relationship Diagram* adalah suatu penyajian data dengan menggunakan Entity dan Relationship yang dimaksudkan agar dapat mudah dimengerti oleh pemakai dan mudah disajikan oleh perancang basis data.



Gambar 22 Entity Relationship Diagram

Keterangan : ERD diatas terdiri dari 5 entity yaitu user, work request, trans reimb, leave app., dan tape libs. Erd mempunyai 4 relationship lihat/isi, isi/cek wr, isi/cek tr, dan isi/cek la. Entity user terdiri dari 4 atribut, entity work request terdiri dari 4 atribut, entity trans reimb. mempunyai 5 atribut, entity leave app. mempunyai 5 atribut, dan entity tape libs terdiri dari 4 atribut. Hubungan antara entity user dengan entity-entity lainnya adalah *many-to-many*. Sehingga satu user dapat mengisi form berkali-kali dan satu form bisa dipakai oleh banyak user, user yang dimaksud adalah staff, apabila user adalah admin, maka yang bisa dilakukan adalah mengecek form yang sudah diisi oleh staff. Khusus untuk entity tape libs, untuk staff hanya bisa melihat library yang ada, sedangkan admin dapat mengisi ke dalam library.

16. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses atau prosedur atau cara yang menjamin sebuah data menjadi efisien yang berfungsi untuk meniadakan kerangkapan data (*redundancy*).

1. Bentuk Unnormal

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam. Data bisa saja tidak lengkap atau terduplikasi. Data disatukan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

```
user_Id  
user_Nm  
user_Ps  
user_Lvl  
La_Id  
Lv_date  
Lv_days  
Reason  
Tl_Id  
Prog  
Eps  
Med_type  
wr_Id  
Req_date  
Req_of  
Tr_Id  
Using_dt  
For  
Amount
```

Gambar 23 Tidak Normal

2. Bentuk Normal Pertama (1NF)

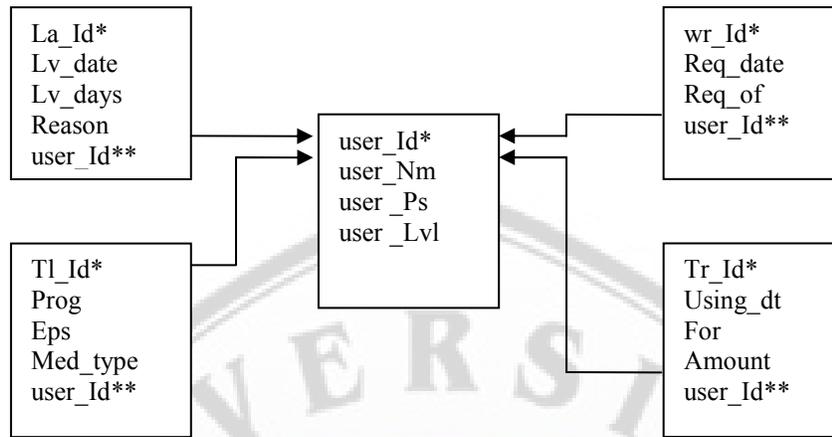
Dalam bentuk pertama ini baru dipisahkannya dengan memberi tabel masing-masing untuk membedakan atribut satu dengan atribut yang lain, ada atribut yang dijadikan key yang unik.

```
user_Id*  
user_Nm  
user_Ps  
user_Lvl  
La_Id*  
Lv_date  
Lv_days  
Reason  
Tl_Id*  
Prog  
Eps  
Med_type  
wr_Id*  
Req_date  
Req_of  
Tr_Id*  
Using_dt  
For  
Amount
```

Gambar 24 Normal pertama (1NF)

3. Bentuk Normal ke-2 (2NF)

Dalam bentuk normalisasi yang kedua ada keterhubungan antara tabel satu dengan yang lainnya.



Gambar 25 Normal Kedua (2NF)

*) Primary Key

***) Foreign Key

17. Struktur Database

Tabel 2 Tabel User

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	user_Id*	Varchar	9	ID User
2	user_Nm	Varchar	40	Username
3	user_Ps	Varchar	30	User Password
4	user_Lvl	Varchar	10	User Level

Tabel 3 Tabel Leave Application

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	La_Id*	Varchar	9	Leave Application ID
2	Lv_date	Date	-	Leave Date
3	Lv_days	Numeric	3	Leave Days
4	Reason	Varchar	100	Leave Reason

Tabel 4 Tabel Tape Library

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Tl_Id	Varchar	9	Tape ID
2	Prog	Varchar	40	Tape Program

3	Eps	Varchar	30	Episode
4	Med_type	Varchar	10	Media Tape

Tabel 5 Tabel Work Request

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	wr_id	Varchar	9	Work ID
2	Req_date	Varchar	40	Request Date
3	Req_of	Varchar	30	Request Of

Tabel 6 Tabel Trans Reimbursement

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Tr_id*	Varchar	9	Trans ID
2	Using_dt	Date	-	Using Date
3	For	Varchar	30	For
4	Amount	Currency	-	Amount

18. Implementasi Pada Sisi Staff

Setelah selesai membuat rancangan, maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikannya kedalam langkah pembuatan. Untuk pertama, pembuatan diawali di sisi staff. Pembuatan halaman website ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat layout dan dilanjutkan dengan Visual Studio 2005.

Langkah pertama adalah membuka program adobe photoshop. Kemudian buat layout dasar dengan menggunakan template yang sudah disediakan. Berikut adalah tampilan dari photoshop.



Gambar 26 Rancangan Template di Photoshop

Untuk pembuatan template diawali dengan memasukkan warna gradasi biru dengan cara layer → new fill layer → gradient. Kemudian masukkan gambar bangku dan meja yang penulis dapat dari koleksi gambar pribadi dan dilanjutkan dengan memasukkan kotak dengan menggunakan tool rectangle tool. Dan masukkan pin dengan ellipsis tool. Sedangkan untuk logo penulis masukkan berdasarkan pemberian dari pihak FremantleMedia. Cara memasukkan logo cukup mendrag langsung ke lembar kerja adobe.

Setelah itu akan dapat dibuka di photoshop, maka kita perlu mengexport terlebih dahulu. Caranya dengan menekan file → save for web. Berikut adalah tampilan save for web.



Gambar 27 Save for web di Photoshop

Tekan tombol save dan masukkan di folder c:\inetpub\wwroot\fremantlemedia.com. Dan selanjutnya adalah melanjutkan di aplikasi Visual Studio.Net.

1. Langkah Pembuatan Halaman Index

Pembuatan halaman index tidak terlalu rumit karena hanya membuat link saja untuk menghubungkan halaman lainnya dari template yang sudah dibuat. Caranya pilih gambar yang akan dijadikan link, kemudian isi property linknya ke halaman yang dituju. Berikut adalah tampilan halaman index di visual studio.



Gambar 28 Tampilan Halaman Index di Visual Studio

Tampilan terlihat tidak rapi di visual studio karena visual studio bermasalah pada rendering halaman. Namun apabila kita jalankan di web browser, maka tampilannya akan terlihat seperti dibawah ini.



Gambar 29 Tampilan Halaman Index di Web Browser

2. Pembuatan Halaman Work Request

Pembuatan halaman work request diawali dengan memasukkan tiga label dan tiga textbox untuk staff name, request date dan request of. Serta masukkan tombol untuk submit. Sedangkan script untuk menyimpan akan dilampirkan. Berikut adalah tampilan dari halaman work request.



Gambar 30 Tampilan Halaman Work Request

3. Pembuatan Halaman Transportation Reimbursement

Pembuatan halaman transportation reimbursement diawali dengan memasukkan empat label dan textbox untuk staff name, using date, for dan amount. Serta masukkan tombol untuk submit. Sedangkan script untuk menyimpan akan dilampirkan. Berikut adalah tampilan dari halaman Transportation reimbursement.



Gambar 31 Tampilan Halaman Transportation Reimbursement

4. Pembuatan Halaman Leave Application

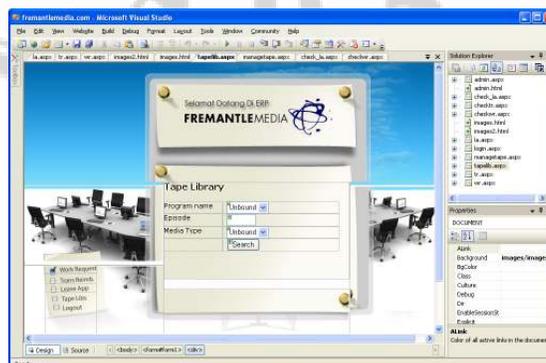
Pembuatan halaman leave application juga memiliki kesamaan langkah pembuatan seperti halamans sebelumnya, yaitu dengan memasukkan label dan textbox untuk keterangan sesuai dengan rancangan. Serta masukkan tombol untuk submit. Namun pada halaman ini terdapat radio button untuk dijadikan pilihan dari reason. Script untuk menyimpan akan dilampirkan. Berikut adalah tampilan dari halaman Leave Application.



Gambar 32 Tampilan Halaman Leave Application

5. Pembuatan Halaman Tape Library

Pembuatan halaman ini dapat mengikuti langkah pembuatan halaman sebelumnya karena tidak ada perbedaan dari langkah pembuatan halaman ini kecuali dengan menambahkan combobox untuk beberapa pilihan. Berikut adalah tampilan dari halaman Tape Library.



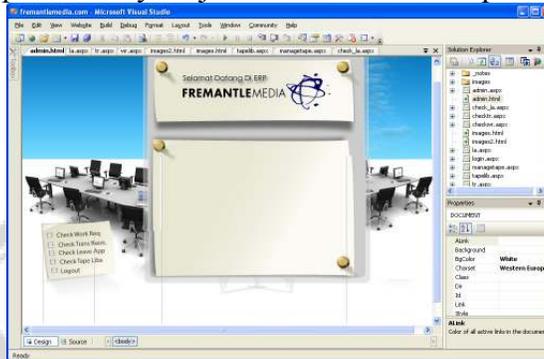
Gambar 33 Tampilan Halaman Tape Library

19. Implementasi Pada Sisi Admin

Setelah selesai membuat halaman untuk sisi staff, maka sekarang ada dibuat tampilan untuk sisi admin. Pembuatan diawali dengan halaman index admin.

1. Langkah Pembuatan Halaman Index Admin

Pembuatan halaman index admin dapat mengikuti pembuatan halaman index staff, perbedaan hanya pada linknya saja. Berikut adalah tampilan dari index admin.



Gambar 34 Tampilan Halaman Index Admin

2. Pembuatan Halaman Check Work Request

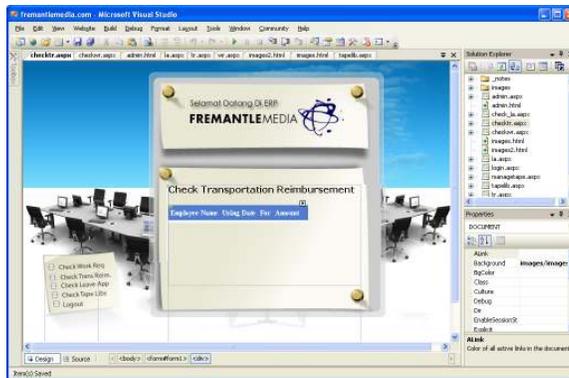
Pembuatan halaman ini hanya memasukkan gridview dengan control gridview untuk menampilkan work request yang sudah di entry. Berikut adalah tampilan dari check work request.



Gambar 35 Tampilan Halaman Check Work Request

3. Pembuatan Halaman Check Transportation Reimbursement

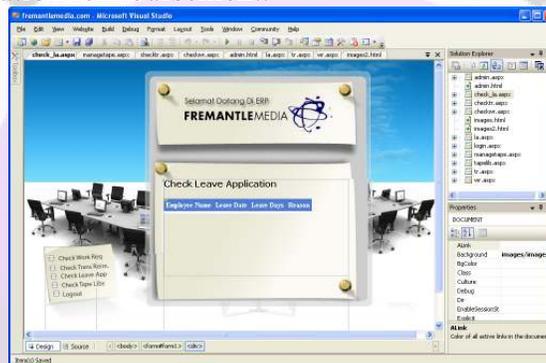
Pembuatan halaman ini juga hanya memasukkan gridview dengan control gridview untuk menampilkan transportation reimbursement yang sudah di entry. Berikut adalah tampilan dari transportation reimbursement.



Gambar 36 Tampilan Halaman Check Transportation Reimbursement

4. Pembuatan Halaman Check Leave Application

Pembuatan halaman ini juga hanya memasukkan gridview dengan control gridview untuk menampilkan leave application yang sudah di entry. Berikut adalah tampilan dari transportation reimbursement.



Gambar 37 Tampilan Halaman Check Leave Application

5. Pembuatan Halaman Manage Tape Library

Pembuatan halaman ini berbeda dengan halaman sebelumnya, pada halaman ini akan dimasukkan fungsi untuk menambah data tape library. Berikut adalah tampilan dari manage tape library.



Gambar 38 Tampilan Halaman Manage Tape Library

20. Uji Coba

Dalam proses uji coba ini penulis menggunakan beberapa web browser yang berbeda. Mulai dari web browser multiplatform hingga web browser default windows

yaitu IE. Hal ini dimaksudkan untuk mencari web browser yang ideal dan optimal dalam penerapan aplikasi ini. Berikut adalah web browser dalam ujicoba.

Tabel 7 Tabel Pertanyaan Uji Coba

No	Pertanyaan	Jenis Web Browser		
		Internet Explorer 7	Mozilla Firefox 2	Opera 8
1	Apakah aplikasi ini dapat dibuka dengan browser ..	Ya	Ya,	Ya,
2	Apakah perlu langkah kostumisasi pada browser ini untuk menjalani aplikasi ini	Tidak	Tidak	Tidak
3	Waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan halaman login	>3 detik untuk proses login	> 3 Detik	>2 detik
4	Adakah kendala yang dihadapi sewaktu menjalankan aplikasi	Tidak	Ya, tidak compatible dengan ASP.NET	Ya, letak layout tampilan berbeda dengan browser lainnya
5	Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk melakukan komunikasi dengan database	>3 Detik	>3 Detik	> 3 Detik
6	Untuk proses login, apakah ada kendala	Tidak	Tidak	Tidak
7	Berapa waktu yang dibutuhkan untuk proses penyimpanan data baru	>2 Detik	>3 Detik	>2 Detik
8	Adakah kendala lain yang dihadapi	Tidak	Tidak	Tidak
9	Perlu proses instalasi web browser	Tidak, sudah terdapat di windows	Ya	Ya
10	Total performance untuk render halaman	99% compatible, halaman ditampilkan dengan baik	80%, ada beberapa yang terlihat offside	80%, karena mesin yang terdapat di opera cukup berumur

1. Hasil Uji Coba

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka penulis menyimpulkan hal-hal yang dapat membantu kemudahan berjalannya aplikasi yaitu :

1. Untuk menjalankan website ini diperlukan browser yang *update*, karena web browser ini sebagian besar menggunakan gambar dengan format PNG. Maka dari itu penulis menggunakan IE 7, firefox dan opera yang sudah mendukung format gambar PNG. Browser ini sudah dapat menampilkan image .PNG dengan baik.
2. Secara keseluruhan, IE 7 menjadi browser paling compatible dalam uji coba ini karena ASP.NET ini memang dirancang untuk browser IE.

2. Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi diawali dengan halaman login, di halaman ini akan dilihat jenis user. Apakah staff biasa atau administrator. Apabila user merupakan staff maka akan secara langsung masuk ke halaman user biasa, namun apabila user merupakan admin maka akan masuk langsung ke halaman admin.

Begitu juga apabila user salah memasukkan username atau password, akan muncul tampilan pesan tentang kesalahan proses login.



Gambar 39 Tampilan Halaman Login User (Staff)



Gambar 40 Tampilan Halaman Login User (admin)



Gambar 41 Tampilan Halaman Login User (error username / password)

Pada halaman index user, halaman awal yang akan dibuka adalah halaman workrequest. Berikut adalah tampilan dari halaman work request.



Gambar 42 Tampilan Halaman Work Request

Dilanjutkan dengan halaman transportation reimbursement, pada halaman ini user hanya memasukkan tanggal penggunaan voucher taxi, untuk keperluan apa dan jumlah penggunaannya berapa. Berikut adalah tampilan dari halaman transportation reimbursement



Gambar 43 Tampilan Halaman Transportation Reimbursement

Halaman berikutnya adalah halaman leave application untuk mengambil cuti atau izin tidak masuk kerja, halaman ini user harus memasukkan mulai tanggal tidak masuk hingga akhir cuti atau akhir tanggal izin. Kemudian masukan jumlah hari dan alasan tidak masuk. Berikut adalah tampilan dari halaman leave application.



Gambar 44 Tampilan Halaman Leave Application

Dan untuk bagian user, halaman terakhir adalah halaman pencarian di tape library. User hanya perlu memasukkan criteria pencarian mulai dari jenis program, episode hingga media nya. Berikut adalah tampilan dari halaman tape library.



Gambar 45 Tampilan Halaman Tape Library

Pada halaman admin akan diawali dengan halaman cek work request, disini admin dapat melakukan approval pada setiap permintaan dari staff. Berikut adalah tampilan dari halaman admin check work request.



Gambar 46 Tampilan Halaman Admin Check Work Request

Kemudian dilanjutkan dengan halaman Transportation Reimbursement



Gambar 47 Tampilan Halaman Admin Check Transportation Reimbursement
Dan Halaman Check Leave application



Gambar 48 Tampilan Halaman Admin Check Leave Application

Dan yang terakhir adalah mengentri data tape library



Gambar 49 Tampilan Halaman Admin Manage Tape Library

3. User Acceptance Test

Berikutnya ini merupakan hasil dari *questioner* yang dilakukan kepada pengguna (*user*) yaitu beberapa staff dari PT. FremantleMedia yang terdiri dari staff HRD, finance, dan logistik mengenai faktor-faktor pada program ini seperti *Usability Program*, *User Interface*, *Content Program*, *Sistem Program*, dan *Kegunaan Program*. Selanjutnya dalam faktor-faktor tersebut terdapat pertanyaan kepada responden yang berhubungan dengan program.

Dari seluruh jawaban responden terhadap *questioner* tersebut diperoleh data sebagai berikut di bawah ini. Dengan nilai persentase dari total seluruh jawaban responden ditampilkan dengan data-data berikut :

a. Usability Program

1. Penilaian Anda tentang tingkat kemudahan penggunaan aplikasi

	<u>Persentase</u>
• Sangat Tidak Mudah	5,9 %
• Kurang Mudah	5,9 %
• Cukup Mudah	23,5 %
• Mudah	58,8 %
• Sangat Mudah	5,9 %

2. Penilaian Anda tentang kemudahan dalam memahami sistem dan proses penggunaan pada aplikasi

	<u>Persentase</u>
• Sangat Tidak Baik	0 %
• Kurang Baik	11,8 %
• Cukup Baik	35,3 %
• Baik	41,1 %
• Sangat Baik	11,8 %

b. User Interface

1. Penilaian Anda tentang aplikasi ini pada komposisi warna

	<u>Persentase</u>
• Sangat Tidak Baik	0 %
• Kurang Baik	0 %
• Cukup Baik	17,6 %
• Baik	70,6 %
• Sangat Baik	11,8 %

2. Penilaian Anda tentang letak/susunan icon pada sistem ini

	<u>Persentase</u>
• Sangat Tidak Baik	0 %
• Kurang Baik	5,9 %
• Cukup Baik	47 %
• Baik	35,3 %
• Sangat Baik	11,8 %

3. Penilaian Anda tentang jenis-jenis icon yang digunakan pada aplikasi ini

	<u>Persentase</u>
• Sangat Tidak Baik	0 %
• Kurang Baik	11,8 %

- Cukup Baik 17,6 %
- Baik 53 %
- Sangat Baik 17,6 %

c. Content Aplikasi

1. Penilaian Anda relevansi aplikasi ini berkaitan dengan pekerjaan Anda

- | | <u>Persentase</u> |
|---------------------|-------------------|
| • Sangat Tidak Baik | 0 % |
| • Kurang Baik | 0 % |
| • Cukup Baik | 47 % |
| • Baik | 47 % |
| • Sangat Baik | 6 % |

2. Penilaian Anda tentang kelengkapan fungsi yang disediakan oleh aplikasi

- | | <u>Persentase</u> |
|---------------------|-------------------|
| • Sangat Tidak Baik | 0 % |
| • Kurang Baik | 17,6 % |
| • Cukup Baik | 23,6 % |
| • Baik | 47 % |
| • Sangat Baik | 11,8 % |

d. Kegunaan Aplikasi

1. Aplikasi ini dapat mempermudah pekerjaan Anda di perusahaan

- | | <u>Persentase</u> |
|---------------------|-------------------|
| • Sangat Tidak Baik | 0 % |
| • Kurang Baik | 5,9 % |
| • Cukup Baik | 35,3 % |
| • Baik | 35,3 % |
| • Sangat Baik | 23,5 % |

2. Aplikasi ini dapat mengefisienkan sistem yang berjalan dalam perusahaan

- | | <u>Persentase</u> |
|---------------------|-------------------|
| • Sangat Tidak Baik | 0 % |
| • Kurang Baik | 0 % |
| • Cukup Baik | 29,4 % |
| • Baik | 47,1 % |
| • Sangat Baik | 23,5 % |

3. Aplikasi ini dapat membantu Anda dalam pekerjaan lapangan/di luar kantor

- | | <u>Persentase</u> |
|---------------------|-------------------|
| • Sangat Tidak Baik | 0 % |
| • Kurang Baik | 5,9 % |
| • Cukup Baik | 41,2 % |
| • Baik | 35,3 % |
| • Sangat Baik | 17,6 % |

4. Penilaian Anda pada aplikasi ini tentang manfaat yang diberikan pada perusahaan

- | | <u>Persentase</u> |
|---------------------|-------------------|
| • Sangat Tidak Baik | 0 % |
| • Kurang Baik | 5,9 % |
| • Cukup Baik | 41,2 % |

- Baik 35,3 %
- Sangat Baik 17,6 %

21. Penutup

Setelah selesai dalam melakukan ujicoba pada komputer penulis dan juga mengumpulkan *questioner* pada user yaitu staff dari PT. FremantleMediaMedia, maka penulis dapat menarik kesimpulan

- aplikasi yang penulis buat mudah digunakan oleh user, 58,8 % koresponden berpendapat bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan 23,5 % koresponden berpendapat cukup mudah. User juga dengan mudah dapat memahami sistem dan cara penggunaan dari aplikasi ini dengan persentase pendapat 41,1 % berpendapat aplikasi ini baik dalam kemudahan sistem dan proses penggunaan aplikasi dan 35,3 % berpendapat cukup baik. Sehingga aplikasi ini baik dalam segi usability.
- Dari segi *interface*, pada segi komposisi warna sebagian besar koresponden (70,6 %) berpendapat bahwa komposisi warna yang digunakan baik dan dari letak/susunan icon 35,3 % koresponden berpendapat letak/susunannya sudah cukup baik. Sedangkan untuk jenis icon yang digunakan, setengah dari responden (53 %) menyebutkan baik. Dapat diambil kesimpulan aplikasi ini baik dalam segi *interface*.
- Untuk *content* aplikasi, 47 % user berpendapat bahwa aplikasi yang dibuat cukup relevan dengan pekerjaan yang dilakukan oleh staff dan fungsi yang diberikan juga baik dalam kelengkapan fungsi untuk memenuhi kebutuhan staff. Sehingga dari hasil *questioner* ini dapat diambil kesimpulan *content* dari aplikasi ini baik dalam menunjang kerja staff.
- Dalam segi kegunaan aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat mempermudah pekerjaan staff PT. FremantleMediaMedia terbukti dengan 35,3 % koresponden berpendapat cukup baik, dan 35,3 % lainnya berpendapat baik. Selain itu 47,1 % koresponden berpendapat aplikasi ini dapat mengefisienkan pengelolaan. Karena jenis pekerjaan yang sering dilakukan oleh karyawan PT. FremantleMediaMedia ini kebanyakan bersifat *mobile*, misalnya syuting, maka dengan adanya aplikasi ini yang bersifat online, dapat lebih memudahkan karyawan apabila ada kebutuhan-kebutuhan mendesak ketika jauh dari kantor karena dapat diakses lewat internet, 41,2 % koresponden berpendapat aplikasi ini cukup baik dalam membantu staff ketika bekerja di lapangan. Dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini baik dalam memberikan manfaat kepada perusahaan, dengan persentase 41,2 % berpendapat cukup baik dan 35,3 % berpendapat baik.

Hal ini dapat menjadi usulan untuk pihak *FremantleMedia* dalam memanager data asset kantor mereka.

22. Daftar Pustaka

1. Dhewanto, Wawan, Falahah, *ERP Menyelaraskan Teknologi Informasi dengan Strategi Bisnis*, Informatika, Bandung, 2007
2. Gattiker, F., Thomas, Goodhue, L., Dale, *What happens after ERP implementation: understanding the impact of interdependence and differentiation on plant-level outcomes*, <http://bebas.vlsm.org/v06/Kuliah/Seminar-MIS/2006/145/145-09-ERP.pdf>. 13 September 2007
3. <http://www.ilmukomputer.com>. 31 November 2007

4. <http://www.wikipedia.com>. 31 November 2007
5. Linawati, *ERP Infrastruktur Vital sebuah Industri*, ilmu komputer.com, <http://ilmukomputer.com/2006/09/06/erp-infrastruktur-vital-sebuah-Industri/lina-introerp.zip> (<http://www.ilmukomputer.org>). 13 September 2007
6. Media industri solution for Intellectual Property Management, http://www.sap.com/industries/media/pdf/BWP_Intellectual_Property_Mgt.pdf, 20 Februari 2008
7. The value of Integrating IT asset management with ERP application, http://h20229.www2.hp.com/solutions/asset/swp/4aa06567enw.asset_erp_swp.pdf, 20 Februari 2008

