

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diera zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, terutama perkembangan jaringan Internet yang sangat cepat dan semakin meluas. Dengan adanya teknologi yang bisa menghubungkan manusia tanpa batasan tempat dan waktu, sehingga banyak diterapkan dalam berbagai bidang didunia bisnis perusahaan. Salah satunya adalah untuk media pemasaran, dengan menggunakan teknologi yang ada, aktivitas pemasaran pada suatu perusahaan menjadi lebih mudah. Tidak hanya perusahaan saja yang mendapatkan keuntungan, tetapi konsumen juga mendapat kemudahan untuk memperoleh informasi mengenai produk dan jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan.

Perkembangan teknologi sangat membantu Industri Kreatif di Indonesia yang sedang berkembang pesat, salah satu program pemerintah untuk mengurangi angka kemiskinan dengan memajukan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Banyak anak-anak negeri yang mulai berkarya dalam berbagai bidang seperti, barang kerajinan, musik, buku dan karya kreatif yang lainnya. Dengan memanfaatkan Internet untuk memasarkan produk-produk yang telah dihasilkan. Begitu juga dengan Manikmaya Craft Jogja, sebuah Industri Kreatif dari D.I. Yogyakarta yang didirikan oleh sekelompok mahasiswa untuk memanfaatkan limbah kayu menjadi barang aksesoris yang memiliki nilai ekonomi tinggi seperti jam dinding dan jam tangan.

Saat ini dalam mempromosikan produk, Manikmaya Craft sebatas menggunakan *social media*. Cara tersebut dirasa kurang efektif, karena hanya pengguna *social media* saja yang mendapat informasi produk dari Manikmaya Craft. Maka orang yang jarang menggunakan *social media*, pastinya akan ketinggalan informasi mengenai produk dari Manikmaya Craft.

Oleh karena itu Manikmaya Craft membutuhkan sebuah media untuk mempromosikan produk, memberikan informasi profile perusahaan dan mampu meningkatkan *Brand Image* Manikmaya Craft. Sebuah website yang dapat mempromosikan produk sekaligus memberikan informasi tentang perusahaan. Karena website menjadi cerminan profesionalitas sebuah perusahaan dalam menjalankan kegiatan bisnisnya. Konsumen tidak perlu datang langsung untuk

menanyakan informasi tentang perusahaan atau produk yang dijualnya, cukup dengan mengunjungi website semua informasi dapat diperoleh konsumen.

Untuk meningkatkan penjualan, Manikmaya Craft menerapkan strategi pemasaran *Inbound Marketing*. *Inbound Marketing* adalah strategi pemasaran modern dimana kita berupaya agar calon konsumen lah yang tertarik ingin mencari kita. Ini dilakukan dengan cara menyediakan konten-konten yang mampu menarik perhatian dan mendorong mereka untuk menjadi *customer*. Sehingga dalam *website* Manikmaya Craft mengkombinasikan *website gallery* untuk memamerkan produk dan *website* artikel sebagai umpan untuk mengundang *customer* datang mengunjungi website.

Dalam sebuah website artikel terdapat komponen penting yang harus diterapkan yaitu SEO (Search Engine Optimization). SEO atau Optimasi Mesin Pencari adalah serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan volume atau jumlah dan kualitas trafik kunjungan melalui mesin pencari menuju situs *website* tertentu dengan memanfaatkan mekanisme kerja atau algoritma mesin pencarian seperti *google*, *yahoo* atau *bing*.

B. Identifikasi Masalah

Keefektifan sebuah perusahaan dalam menjalankan bisnisnya tergantung pada media dan cara yang digunakan perusahaan tersebut dalam mempromosikan produknya. Berdasarkan uraian tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya website dimana penjualan produk Manikmaya Craft hanya sebatas menggunakan *social media*.
2. Strategi pemasaran terbilang tradisional dengan iklan yang sering kali tidak diinginkan *customer* sehingga mengganggu aktivitas *customer*.

C. Batasan Masalah

Setiap website yang dibuat memiliki batasan fungsi atau fitur tersendiri tentang masalah apa saja yang dapat ditanganinya. Melihat dari lingkup permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka lingkup permasalahan pada website Manikmaya Craft antara lain :

1. penyediaan halaman untuk memperkenalkan *profile* perusahaan dan memberikan informasi yang berkaitan dengan produk perusahaan, selain itu halaman artikel sebagai bentuk penerapan *inbound marketing*.
2. Penerapan teknik SEO (*Search Engine Optimizer*) untuk bersaing peringkat pada mesin pencarian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun website yang dapat mempromosikan perusahaan sekaligus produk-produknya.
2. Bagaimana cara mengejar atau mengungguli produk kompetitor yang serupa yang telah menggunakan website terlebih dahulu.

E. Tujuan Manajemen Tugas Proyek

Tugas proyek ini memiliki tujuan antara lain :

1. Membangun sebuah media promosi berupa website yang dapat mempromosikan produk, memperkenalkan profil perusahaan dan mengimplementasikan strategi inbound marketing.
2. Membuat website perusahaan mampu bersaing dengan website perusahaan lain bahkan mencapai peringkat halaman pertama mesin pencarian.

F. Manfaat Manajemen Tugas Proyek

Manfaat yang diharapkan dari terjalannya kerjasama dengan Manikmaya Craft adalah :

Bagi Mahasiswa :

1. Menambah pengalaman dalam membangun website dan optimasi SEO yang belum diperoleh pada bangku kuliah sebelumnya.
2. Menambah wawasan, dalam mendirikan sebuah perusahaan dari awal dan kemudian mencari proyek.
3. Belajar bertanggung jawab dengan posisinya dalam dunia kerja.

Bagi Universitas :

1. Hasil laporan tugas proyek diharapkan dapat menjadi referensi di perpustakaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.

2. Sebagai materi evaluasi di bidang akademik untuk pengembangan peningkatan mutu pendidikan.
3. Terjalin hubungan kerja sama antara Universitas dan pihak Industri Manikmaya Craft.

Bagi Instansi :

1. Tersedianya media untuk memasarkan produk dan memperkenalkan profile perusahaan.
2. Menambah *Brand Image* perusahaan dengan adanya website.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Instansi

Manikmaya Craft adalah sebuah Industri Kreatif yang berdiri pada tanggal 5 Maret 2017. Manikmaya Craft terbentuk dari ide sekelompok mahasiswa Teknik Industri yang merasa sedih karena melihat banyak limbah kayu pada suatu daerah di Bantul, D I. Yogyakarta.

Nama Manikmaya terinspirasi dari tokoh pewayangan, yang berarti sebagai *dewa yang merajai tiga dunia*. Filosofi dari penggunaan nama tersebut adalah dengan harapan Manikmaya Craft mampu merajai tiga dunia industri yaitu, dunia *Industri Kreatif, Industri Kayu* serta *Industri Aksesoris* terutama jam.

Pada awalnya barang-barang yang dihasilkan adalah benda-benda aksesoris meja seperti pigura. Kemudian muncul ide untuk membuat jam dari kayu, dikarenakan pada saat itu masih belum banyak produsen jam yang menggunakan bahan dari kayu. Berbagai varian jam telah berhasil diproduksi seperti jam dinding dengan berbagai bentuk dan desain.

Limbah yang menjadi bahan utama adalah limbah kayu bekas peti kemas, bekas *packing* dari jasa pengiriman saat mengirimkan barang ke pelanggan. Jenis kayu yang digunakan sebagai peti kemas adalah *Jati Londo* atau Jati Belanda yang sebenarnya adalah kayu pohon pinus. Cocok sekaali di olah menjadi aksesoris jam tangan karena memiliki permukaan serat kayu yang halus dan corak kayu yang halus.

2. Visi – Misi Instansi

Visi :

Menciptakan produk yang bernilai tinggi dengan memanfaatkan kembali limbah kayu serta mengasah ide dan kreatifitas dan membangun jiwa

kewirausahaan dikalangan Mahasiswa demi meyukseskan pembangunan ekonomi Nasional.

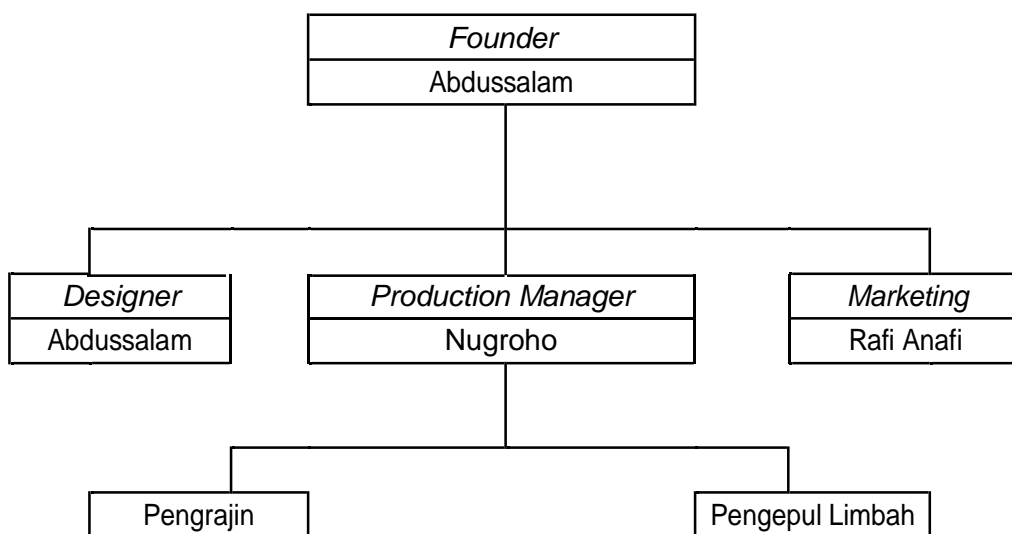
Misi :

- Mengubah paradigma bahwa Sarjana untuk menciptakan lapangan pekerjaan, BUKAN mencari pekerjaan.
- Menjaga kelestarian lingkungan, dengan memanfaatkan kembali limbah kayu.
- Menyediakan media kreatifitas Mahasiswa, dengan mewujudkan hasil desain & rancangan.
- Meningkatkan produktivitas pengrajin lokal, terutama didaerah Bantul DI. Yogyakarta.

3. Kontak dan Alamat

Kantor Manikmaya Craft berada di Kliteran Lor G21, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, DI. Yogyakarta, adapun kontak yang bisa dihubungi melalui *handphone* yaitu 0823-8403-3001.

B. Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Manikmaya Craft

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik

Sumber daya manusia adalah salah satu faktor yang sangat penting bahkan tidak dapat dilepaskan dari sebuah organisasi, baik institusi maupun perusahaan. Adapun sumber daya manusia yang terdapat di Manikmaya Craft, hanya terdiri dari 3 orang pegawai tetap dan ada juga beberapa pekerja lepas Manikmaya Craft. 3 orang

tersebut memiliki tanggung jawab masing-masing. Berikut detail berdasarkan struktur organisasi :

1. Founder

Founder adalah seorang yang membentuk sebuah perusahaan dan juga mempertahankan berdirinya perusahaan agar menjadi Industri yang kuat.

2. Designer

Bertanggung jawab merancang desain sesuai kebutuhan konsumen saat ini.

3. Production Manager

Bertanggung jawab atas jalannya sebuah produksi hingga awal sampe barang siap di antarkan.

4. Marketing

Bertugas memastikan untuk mempromosikan produk, dengan tujuan agar produk semakin banyak yang buli.

5. Pengepul Kayu

Penyedia bahan baku

6. Pengrajin

Mengolah limbah kayu menjadi benda bermanfaat

Sumber daya fisik adalah sumber daya yang memiliki wujud yang berfungsi membantu menjalankan proses bisnis organisasi. Adapun sumber daya fisik yang terdapat di Manikmaya Craft Sahabat sebagai berikut :

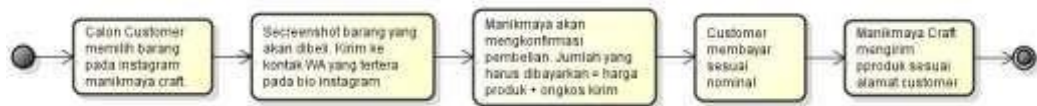
1. Kantor sebagai tempat yang digunakan melakukan proses bisnis.
2. Komputer sebagai alat bantu untuk melakukan desain.
3. Wifi sebagai media untuk mengakses internet.
4. Meja, kursi dan Papan tulis digunakan untuk melakukan presentasi project yang akan dikerjakan.

D. Proses Bisnis

Bisnis Proses adalah suatu kumpulan pekerjaan yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu. Suatu proses bisnis dapat dipecah menjadi beberapa subproses yang masing-masing memiliki atribut sendiri tapi juga berkontribusi untuk mencapai tujuan dari superprosesnya. Analisis proses bisnis umumnya melibatkan pemetaan proses dan subproses di dalamnya hingga

tingkatan aktivitas atau kegiatan. Banyak definisi yang telah dijabarkan oleh para ahli manajemen mengenai proses bisnis.

Untuk saat ini Manikmaya Craft hanya melayani pembelian secara *online*. Melalui social media instagram. Pembeli memilih barang yang ada pada gallery di instagram Manikmaya Craft, kemudian memilih salah satu produk yang diinginkan, lalu screenshot gambar produk yang diinginkan kirimkan kepada WA Manikmaya Craft yang tertera pada bio akun instagram beserta nama, alamat, dan nomer hp penerima barang. Kemudian Manikmaya Craft akan mengkonfirmasi pembelian dengan memberi balasan jumlah yang harus dibayarkan pembeli yaitu harga produk ditambahkan ongkos kirim apabila diluar kota Yogyakarta. Untuk lebih jelasnya berikut proses bisnis Manikmaya Craft :



Gambar 2.2 Proses Bisnis Manikmaya Craf

BAB III

PERSIAPAN PROYEK

A. Pendahuluan

Manajemen proyek perangkat lunak merupakan bagian yang penting dalam pembangunan perangkat lunak. Sekalipun tidak bersifat teknis seperti pengkodean, hal-hal dalam manajemen proyek perangkat lunak ini mampu menentukan apakah proyek akan berjalan dengan baik atau tidak sehingga diharapkan menghasilkan produk yang baik.

Manajemen proyek ini ditangani oleh sebuah tim yang kami beri nama ABAH.Dev. Tim tugas proyek ini memiliki sumber daya manusia sebagai berikut :

Tabel 3.1 Nama dan Jabatan tim ABAH.Dev

Nama	: Arma Yoga Prasetya
NIM	: 1500018071
Jabatan	: Analis
Prodi	: Teknik Informatika
No. Telp	: 0823 2880 9159
Nama	: Yogi Anggara
NIM	: 1500018073
Jabatan	: Ketua
Prodi	: Teknik Informatika
No. Telp	: 0812 7387 9086
Nama	: Yogi Handika
NIM	: 1500018082
Jabatan	: Sekretaris
Prodi	: Teknik Informatika

No. Telp	: 0812 3964 474
Nama	: Hendika Hardianto
NIM	: 1500018088
Jabatan	: Programmer
Prodi	: Teknik Informatika
Telp	: 0852 1120 9688
Nama	: Bagus Prasetiya
NIM	: 1500018090
Jabatan	: Bendahara, Pengumpul Data
Prodi	: Teknik Informatika
No. Telp	: 0815 1320 7929

Setiap tim memiliki tugasnya masing-masing, sesuai dengan jabatannya. Berikut deskripsi tugas dari setiap anggota tim :

- 1) Ketua Proyek
 - a. Memimpin setiap rapat pada hari yang telah disepakati bersama.
 - b. Menentukan jobdesc setiap anggota tim.
 - c. Mengkoordinir tim agar dapat bekerja sesuai waktu yang ditentukan.
 - d. Bertanggung jawab dalam pelaksanaan proyek.
 - e. Menyepakati penawaran dan penandatanganan perjanjian kontrak kerja dengan client.
 - f. Mengkordinir dan mengatur waktu untuk bimbingan.
 - g. Ikut serta dalam pencarian proyek.
- 2) Sekretaris
 - a. Merancang rencana kerja yang akan dilakukan oleh tim.
 - b. Bertugas dalam penyusunan surat perjanjian yang telah disetujui anggota tim dan pihak client.
 - c. Notulensi rapat dan mendokumentasikan waktu kerja tiap anggota.
 - d. Membuat laporan pengerjaan proyek serta bekerja sama dengan semua anggota tim dalam penyusunannya.
 - e. Ikut serta dalam pencarian proyek.
- 3) Bendahara
 - a. Merancang anggaran yang diperlukan untuk suatu proyek dalam proposal.

- b. Mencatat setiap pemasukan dan pengeluaran keuangan dalam pelaksanaan proyek.
 - c. Mendokumentasikan pemasukan dan pengeluaran keuangan dalam tim.
 - d. Mengelola keuangan selama pembuatan proyek dengan persetujuan ketua.
 - e. Ikut serta dalam pencarian proyek.
- 4) Pengumpul Data
- a. Melakukan observasi lapangan.
 - b. Melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan.
 - c. Mengumpulkan data dari hasil wawancara dan pengamatan di lapangan.
 - d. Ikut serta dalam pencarian proyek.
- 5) Analis
- a. Menetapkan metode dan merancang kebutuhan sistem menggunakan data yang sudah didapatkan dari Pengumpul Data.
 - b. Membangun kerangka kerja sistem.
 - c. Ikut serta dalam pencarian proyek.
- 6) Programmer
- a. Implementasi program sesuai dengan prototype yang dipilih klien.
 - b. Implementasi program sesuai dengan analisis sistem yang sudah dibuat oleh analisis.
 - c. Ikut serta dalam pencarian proyek.

B. Ruang Lingkup Proyek

Proyek pembuatan web profile Manikmaya Craft Jogja yang harus dikerjakan adalah :

1. Menganalisis kebutuhan sistem dan permasalahan yang terjadi pada Manikmaya Craft.
2. Membuat web profile untuk Manikmaya Craft Jogja.
3. Mendesain tampilan website.
4. Merancang dan mengimplementasikan kode program.
5. Melakukan pengujian aplikasi sehingga dapat beroperasi dengan baik.

C. Perencanaan Proyek

Pertemuan pertama dalam pelaksanaan proyek diawali dengan pembentuk tim dan kemudian menentukan nama tim, sehingga diperoleh nama ABAH.Dev.

Kemudian membagi tugas setiap anggota tim dan menentukan fokus proyek yang akan dikerjakan, kemudian diperoleh fokus proyek dalam pembuatan website. Dilanjutkan dengan pembuatan proposal oleh sekretaris, kemudian menawarkan pembuatan website ke beberapa UMKM (Usaha Menengah Kecil Mikro), industri kreatif, instansi dan beberapa teman dan kenalan.

Untuk meningkatkan kepercayaan calon klien kami berikan contoh prototipe website yang nantinya akan klien milik dan menjelaskan kalo proyek tersebut sangat bermanfaat dengan klasifikasi fasilitas dan harga yang sesuai.

Setelah beberapa hari menawarkan produk, akhirnya ada sebuah industri kreatif yang ingin memiliki web profile. Kemudian pihak perusahaan tersebut meminta untuk dibuatkan beberapa contoh prototipe.

Setelah melihat dan mencoba beberapa prototipe yang kami buat, pihak perusahaan tertarik sehingga terjalin kerjasama dalam pembuatan website. Kerjasama tersebut ditandai dengan penandatanganan surat perjanjian dan pembayaran uang muka sebesar empat puluh persen dari total nilai proyek.

Setelah mendapat proyek sekretaris mulai menyusun laporan, pengumpul data mulai melakukan observasi, analisis mulai menganalisis sistem sesuai data yang diperoleh oleh pengumpul data, programmer mengerjakan hasil analisis, bendahara mencatat setiap pengeluaran saat menjalankan proyek dan tentunya ketua memantau dan mengkoordinir setiap anggota tim.

D. Sasaran Proyek

Sasaran dari proyek pembuatan web profile Manikmaya craft untuk meningkatkan *brand image* perusahaan, dan yang menjadi suatu kebutuhan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan *brand image* perusahaan.
2. Pembuatan web profile yang *SEO Friendly*.
3. Perancangan design yang menarik dan memenuhi kebutuhan sistem.

E. Rancangan dan Realisasi Jadwal Kegiatan

Tabel rancangan dan realisasi jadwal kegiatan pada lampiran ke-2

F. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan Manajemen Tugas Proyek (MTP) berlangsung selama satu semester. Namun dalam pengerjaan proyek Manikmaya Craft selama dua bulan setelah pendatangan MoU yang telah disepakati.

Setiap anggota tim memiliki jadwal yang berbeda-beda dalam pengerjaan MTP sesuai dengan *jobdesc*, untuk lebih lengkapnya pada lampiran ke-1.

2. Tempat Pelaksanaan

Dalam mengerjakan Manajemen Tugas Proyek (MTP) ini terutama pembuatan desain, analisis sistem, implementasi program dan laporan sebagian besar bertempat di kost masing-masing, karena kesibukan masing-masing anggota yang berbeda sehingga sulit jika dikerjakan secara bersamaan di satu tempat. Akan tetapi kami juga berkumpul di beberapa café di jogja seperti di Angkringan Playground dan Angkringan 130 untuk rapat dan membahas perkembangan masing-masing *jobdesc*. Rapat mingguan yang diadakan bertujuan untuk membahas hasil laporan dan memantau masing-masing anggota tim sesuai *jobdesc* pada tiap minggunya juga melakukan sharing mengenai permasalahan-permasalahan yang ada selama mengerjakan proyek.

G. MoU (Memorandum of Understanding)

Tugas Proyek ini terdapat surat perjanjian atau MoU yang berfungsi sebagai bukti dari kerjasama agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan. Surat perjanjian tersebut telah dilampirkan pada lampiran ke-4.

H. Manajemen Keuangan

Untuk pengerjaan proyek ini tim telah membuat perancangan anggaran biaya masuk dan pengeluaran, mulai dari pengerjaan sampai penyelesaian proyek yang disajikan dalam table berikut :

1) Anggaran

Dana yang dimiliki saat membangun proyek untuk memenuhi kebutuhan selama menjalankan proyek nantinya. Dana anggaran diperoleh dari dua sumber, dana awal hasil iuran anggota tim dan dana hasil pengerjaan proyek.

Berikut **Tabel 3.2** rincian anggaran yang dimiliki tim ABAH.Dev :

Tabel 3.2 Anggaran Masuk

No	Keterangan	biaya
1	Iuran bersama (Rp 50.000 x 5)	Rp 250.000
2	Iuran mingguan (Rp 60.000 x 5)	Rp 300.000
3	Pembayaran aplikasi	Rp 1.300.000
Total		Rp 1.850.000

2) Daftar Pengeluaran

Dalam pembuatan proyek pasti membutuhkan biaya untuk kelancaran pengerjaan proyek website Manikmaya Craft dari awal hingga proyek selesai. Dalam proyek ini telah menghabiskan dana dengan rincian pada **Tabel 3.3** berikut ini :

a. Pengeluaran Ketua

Tabel 3.3 Daftar Pengeluaran Ketua

No.	Barang	Satuan	Byk	Total
1	Bensin(Pertamax)	Rp. 9800	1,02	Rp. 10.000
2	Konsumsi klien	Rp. 15000	2	Rp. 30.000
Jumlah				Rp. 40.000

b. Pengeluaran Sekretaris

Tabel 3.4 Daftar Pengeluaran Sekertaris

No.	Barang	Satuan	Byk	Total
1	Print	Rp. 500	20	Rp. 10.000
2	Foto Copy	Rp. 200	20	Rp. 4.000
3	Materai 6000	Rp. 6.500	2	Rp. 13.000
Jumlah				Rp. 27.000

c. Pengeluaran Bendahara

Tabel 3.5 Daftar Pengeluaran Bendahara

No.	Barang	Satuan	Byk	Total
1	Print	Rp. 500	5	Rp. 2.500
2	Konsumsi Rapat	Rp. 25.000	5	Rp. 125.000
3	Bensin	Rp. 9.800	1,02	Rp. 10.000
Jumlah				Rp. 137.500

d. Pengeluaran Programmer

Tabel 3.6 Daftar Pengeluaran Programer

No.	Barang	Satuan	Byk	Total
1	Hosting	Rp. 100.000	1	Rp. 100.000
2	Domain	Rp. 14.000	1	Rp. 14.000
Jumlah				Rp.114.000

e. Total Pengeluaran

Hasil dari total pengeluaran diperoleh dari jumlah seluruh pengeluaran anggota tim selama pengerjaan proyek untuk memenuhi kebutuhan pembuatan pyoyek.

Tabel 3.7 Daftar Total Pengeluaran

No.	Pengguna	Harga
1	Ketua	Rp. 40.000
2	Sekretaris	Rp. 27.000
3	Bendahara	Rp. 137.500
4	Programmer	Rp. 114.000
Jumlah		Rp. 318.500

Sisa Dana:

Pemasukan	=	Rp1,850,000
Pengeluaran	=	<u>Rp318,500</u> -
		Rp1,531,500

3) Pembagian Honor

Dalam pembagian honor pada Tugas Proyek ini, diperoleh dari sisa dana yang telah digunakan untuk biaya pembuatan website dan biaya operasional lainnya. Dan hasil keputusan bersama pembagian honor diperoleh dari lama jam kerja masing-masing anggota tim :

$$\text{Pembagian Honor} = \frac{\sum \text{Jam Kerja Anggota}}{\sum \text{Jam Kerja Semua Anggota}} \times \text{Sisa Dana}$$

a) Ketua

$$\text{Pembagian Honor} = \frac{65}{263} \times \text{Rp. 1.531.500} = \text{Rp. 378.500}$$

b) Sekretaris

$$\text{Pembagian Honor} = \frac{38}{263} \times \text{Rp. 1.531.500} = \text{Rp. 221.200}$$

c) Bendahara

$$\text{Pembagian Honor} = \frac{30}{263} \times \text{Rp. 1.531.500} = \text{Rp. 174.600}$$

d) Pengumpul Data

$$\square\square\square\square = \frac{29}{263} \square\square\square.1.531.500 = \square\square.168.800$$

e) Analis

$$\square\square\square\square = \frac{45}{263} \square\square\square.1.531.500 = \square\square.262.000$$

f) Programmer

$$\square\square\square\square = \frac{56}{263} \square\square\square.1.531.500 = \square\square.326.000$$

4) Sisa dana proyek

Tabel 3.8 Daftar Pemasukan dan Pengeluaran

No	Tanggal	Keterangan	Pemasukan	Pengeluaran	Saldo
1	28 Februari 2018	Iuran Awal (Rp. 50.000 x 5)	Rp250,000		Rp250,000
2	28 Februari 2018	Konsumsi Rapat		Rp25,000	Rp225,000
3	10 Maret 2018	Iuran Mingguan 1 & 2 (Rp. 24.000 x 5)	Rp120,000		Rp345,000
4	10 Maret 2018	Konsumsi Rapat		Rp25,000	Rp320,000
5	10 Maret 2018	Print Proposal		Rp12,000	Rp308,000
6	13 Maret 2018	Print Log Book		Rp2,000	Rp306,000
7	14 Maret 2018	Iuran Mingguan 3 (Rp. 12.000 x 5)	Rp60,000		Rp366,000
8	14 Maret 2018	Konsumsi Rapat		Rp25,000	Rp341,000
9	19 Maret 2018	Iuran Mingguan 4 (Rp. 12.000 x 5)	Rp60,000		Rp401,000
10	19 Maret 2018	Konsumsi Rapat		Rp25,000	Rp376,000
11	28 Maret 2018	Uang Transport (Bensin)		Rp10,000	Rp366,000
12	28 Maret 2018	Konsumsi (Klien)		Rp30,000	Rp336,000
13	29 Maret 2018	Iuran Mingguan 5 (Rp. 12.000 x 5)	Rp60,000		Rp396,000
14	29 Maret 2018	Konsumsi Rapat		Rp25,000	Rp371,000
15	01 April 2018	Pembelian Materai (Rp. 6500 x 2)		Rp13,000	Rp358,000

16	01 April 2018	Print MoU		Rp2,500	Rp355,500
17	04 April 2018	Uang Transport (Bensin)		Rp10,000	Rp345,500
18	04 April 2018	DP 40%	Rp520,000		Rp865,500
19	29 Mei 2018	Pembelian Hosting		Rp100,000	Rp765,500
20	29 Mei 2018	Pembelian Domain		Rp14,000	Rp751,500
21	01 Juni 2018	Pelunasan	Rp780,000		Rp1,531,500
22	09 Juni 2018	Penggajian Tim		Rp1,531,100	Rp400

I. Analisa Kelayakan Proyek

Analisa kelayakan proyek untuk mengukur layak atau tidaknya suatu *website* yang dibuat dengan klasifikasi *function* dan harga tertentu. *Website* yang ada dan harga yang telah disepakati kedua belah pihak sebesar Rp. 1.300.000 (*Satu Juta Tiga Ratus Ribu Rupiah*) yang dikerjakan selama dua bulan. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan untuk menerima proyek ini yaitu :

1. *Website* ini tidak terlalu rumit dalam analisis dan implementasinya.
2. Biaya yang disepakati sesuai dengan harga minimal dan standar tugas proyek.

J. Evaluasi Proyek

Dalam pelaksanaan tugas proyek, ada beberapa yang tidak sesuai dengan yang telah kami rencanakan pada awal perencanaan proyek yaitu :

1. Untuk mendapatkan klien tidak semudah yang dibayangkan. Target minggu pertama dibulan Maret, namun baru terealisasi pada minggu keempat dibulan Maret.
2. Pengajuan MoU yang direncanakan dapat disetujui pada Kamis, 29 Maret 2018 menjadi tertunda karena ada beberapa pasal perjanjian yang tidak menguntungkan pihak klien, sehingga mundur menjadi hari Rabu, 4 April 2018.
3. Jam bertemu anggota tim untuk rapat sulit untuk diatur karena setiap anggota tim memiliki kesibukan yang berbeda diluar kampus.
4. Banyak tugas kuliah dari setiap matkuliah sehingga membuat anggota tim kurang fokus dalam mengerjakan tugas proyek.
5. Beberapa anggota tim masih kurang paham terhadap tugasnya masing-masing.

K. Tindak Lanjut

Agar meminimalkan ketidaksesuaian pelaksanaan proyek dengan rencana pelaksanaan, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Adanya koordinasi dan kerjasama tim yang baik, pembagian tugas masing-masing individu harus sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
2. Adanya kerjasama yang baik antara klien dengan pembuat proyek. Pembuatan proyek harus mengerti sepenuhnya kebutuhan klien.
3. Jika ada kesulitan dalam pengerjaan proyek segera berkonsultasi dengan dosen pembimbing proyek, sehingga ketika ada kesalahan dapat segera diperbaiki.

L. Metode Pengambilan Data MTP

Salah satu langkah paling penting dalam pembangunan sistem yaitu, proses pengumpulan data. Pengambilan data sendiri bertujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam membangun sistem aplikasi. Sehingga pengambilan data tidak bisa dilakukan secara sembarangan, karena dapat mempengaruhi hasil analisis sistem yang akan dibangun.

Dalam pembangunan website Manikmaya Craft tim ABAH.Dev memerlukan beberapa data dalam pembangunan website tersebut. Kemudian tim ABAH.Dev melakukan pengambilan data dengan menggunakan metode wawancara.

Wawancara adalah teknik pengambilan data dilakukan dengan cara bertatap muka dan kemudian tanya jawab kepada narasumber secara langsung. Oleh karena itu Tim ABAH.Dev menjadwalkan untuk bertemu dengan pemilik Manikmaya Craft di sebuah lokasi, untuk mendapatkan informasi kebutuhan sistem dan proses bisnis yang diinginkan.

M. Rancangan Sistem

Berdasarkan wawancara dan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Pembuatan web profile yang akan dibuat ini akan mempublikasikan tentang informasi perusahaan terutama kontak dan alamat perusahaan, kemudian produk-produk yang ditawarkan dan juga artikel sebagai salah satu strategi pemasaran.

1. Analisis kebutuhan web gallery dan artikel perusahaan

Berdasarkan hasil pengumpulan data maka dapat disimpulkan bahwa kebutuhan sistem informasi web profile perusahaan dapat di deskripsikan sebagai berikut :

- a) Admin :
 - 1) Admin dapat login dan logout pada halaman khusus admin.
 - 2) Admin dapat mengelola isi konten dalam website seperti menambah, mengubah dan mengedit pada halaman utama, halaman profile, halaman gallery atau halaman artikel.
- b) Pengguna :
 - 1) Pengguna dapat melihat berbagai produk.
 - 2) Pengguna dapat melihat informasi perusahaan.
 - 3) Pengguna dapat membaca artikel.

2. Kebutuhan Sistem

Website yang akan dibuat yaitu website gallery dan website artikel Manikmaya Craft. Agar pengembangan sistem menjadi lebih efisien maka terdapat kebutuhan teknologi atau peralatan penunjang yang diperlukan dalam pengembangan sistem ini yang terdiri dari:

a. Perangkat Keras

Dalam penyelesaian pembuatan website gallery dan artikel Manikmaya Craft didukung oleh komponen berupa Laptop Asus A456U dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Processor : Intel Core i5 6200U 2.3Ghz up to 2.8GHz (3MB Cache)
- 2) RAM : 4GB On Board
- 3) Hardisk : 1TB HDD 5400RPM
- 4) VGA: Intel HD Graphics 520 & Nvidia GeForce GT930MX 2GB DDR3
- 5) Display : 14" inch HD LED Display

b. Perangkat Lunak

Dalam penyelesaian pembuatan website gallery dan artikel Manikmaya Craft didukung oleh perangkat lunak sebagai berikut :

- 1) Windows 10 Pro 64bit

Sistem operasi komputer pribadi yang dikembangkan oleh Microsoft sebagai bagian dari keluarga sistem operasi Windows NT.

Diperkenalkan pada tanggal 30 September 2014, dirilis pada 29 Juli 2015

2) Astah Profesional

Astah Profesional adalah alat desain perangkat lunak yang mendukung UML, ERD, DFD, Flowchart, dan Mindmap.

3) Microsoft Word 2013

Microsoft Word adalah sebuah program aplikasi pengelola data berupa huruf / kata yang biasa digunakan untuk membuat laporan, membuat dokumen, dan lain-lain.

4) XAMPP

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows.

5) Sublime Text

Sublime Text adalah salah satu text editor yang biasa digunakan oleh para programmer, khususnya Web Developer.

6) Chrome

Chrome adalah peramban web yang cepat, sederhana, dan aman khusus dibuat untuk web modern.

7) Codeigniter

Merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP.

8) MySQL

adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user.

3. Daftar Kejadian (*event list*)

Daftar Kejadian yang terjadi pada web profile Manikmaya Craft Jogja adalah sebagai berikut :

1) Input

- a) Username dan Password
- b) Data produk

- c) Data informasi perusahaan
 - d) Data artikel
- 2) Proses
- a) Kelola username dan password
 - b) Kelola data galeryproduk
 - c) Kelola data informasi perusahaan
 - d) Kelola data artikel
- 3) Output
- a) Tampilan halaman awal website
 - b) Tampilan informasi perusahaan
 - c) Tampilan informasi produk
 - d) Tampilan Artikel

BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

A. Gambaran Sistem

Dalam perancangan pembuatan *website gallery* Manikmaya Craft Jogja, *website* dapat menampilkan profile perusahaan, menampilkan informasi produk barang dan menampilkan artikel. Hasil tampilan bersifat dinamis karena bisa diedit pada bagian menu admin. Seorang admin dapat mengubah seluruh isi konten *website* baik dari profile perusahaan, artikel dan produk-produk untuk ditawarkan kepada calon pembeli.

B. Perancangan Sistem

1. Identifikasi Sistem

Pada tahap ini sistem yang akan dibuat mulai diidentifikasi, untuk siapakah sistem ini dibuat dan fitur apa saja yang akan di terapkan pada aplikasi ini.

a. Identifikasi User

Dalam aplikasi ini hanya terdapat dua user yaitu admin untuk mengatur dan mengelola isi konten website nantinya dan pengunjung yang hanya bisa melihat konten yang di *publish* oleh admin.

b. Identifikasi Kebutuhan Fungsional.

Identifikasi layanan atau fitur sangat lah penting, hal ini akan menentukan apa saja yang harus dirancang untuk keperluan sistem. Berikut Identifikasi kebutuhan fungsional :

- Proses login Admin
- Pengelolaan data Perusahaan oleh admin, meliputi : *input, update, delete*
- Pengelolaan data Produk oleh admin, meliputi : *input, update, delete*
- Pengelolaan data Artikel oleh admin, meliputi : *input, update, delete*
- Menampilkan data oleh sistem, meliputi : data produk dan data artikel

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini elemen perangkat seperti *database* mulai dirancang. Pada tahap akhir perancangan akan dihasilkan suatu bentuk rancangan yang siap untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Pada saat ini, Manikmaya Craft Yogyakarta belum memiliki media pemasaran berupa website. Sehingga perlu perancangan sistem yang matang, sehingga sistem yang akan dibuat nantinya dapat memudahkan pemilik Manikmaya Craft untuk memasarkan produknya.

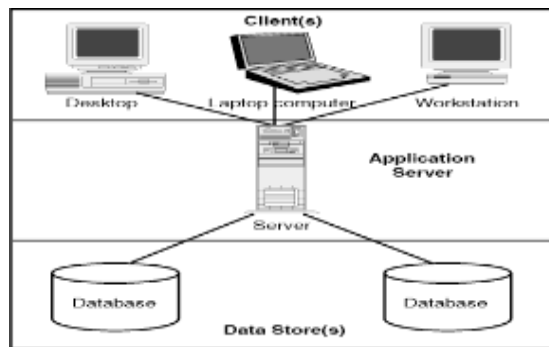
a. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Pada pembuatan aplikasi website artikel dan galeri ini kebutuhan sistem yang digunakan meliputi kebutuhan input dan output dari data produk. Dimana pada proses input produk kebutuhan sistem yang diperlukan mencakup adanya judul yang berisi keyword yang merupakan nama produk dan informasi barang, kemudian tanggal upload produk, dan tanggal ketika memperbarui informasi produk, kemudian pemilihan kategori. Selain data produk, terdapat juga data artikel. Tidak ada perbedaan kebutuhan sistem yang diperlukan antara data artikel dengan produk.

Kemudian setelah semua proses input dilakukan, aplikasi akan menghasilkan output berupa konten yang disajikan dalam bentuk artikel untuk pengunjung.

b. Arsitektur Aplikasi

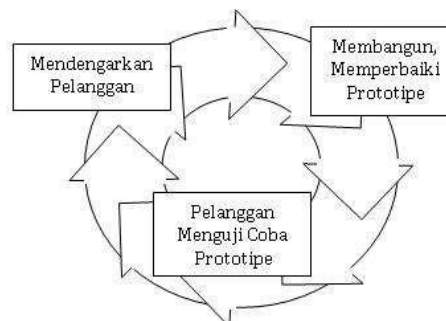
Pada aplikasi ini, arsitektur aplikasi yang digunakan berbasis *two-tier*, dikarenakan standar operasional perusahaan yang melakukan proses pengelolaan data produk dan artikel hanyalah Admin atau pemilik Manikmaya Crafft. Walaupun hanya satu user tetapi pembangunan sistem ini menggunakan arsitektur *client/server*. Aplikasi user umumnya diletakkan pada workstation yang digunakan oleh user, sedangkan server suatu computer yang diletakkan dibagian lainpada jaringan. Arsitektur *two-tier* yaitu : Layanan Presentasi (*Client*), Layanan presentasi atau antarmuka pengguna ditempatkan dalam mesin pencarian *client*. Layanan Data, merupakan sebuah database server atau DBMS (Database Management System) yang menyediakan data bagi layanan *client*.



Gambar 4.1 Model two tier *Client/server*

3. Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *website* adalah metode prototipe. Secara garis besar ada tiga tahap dalam metode ini seperti pada **Gambar 4.2** dibawah ini.



Gambar 4.2 Metode Pengembangan Sistem Prototipe

Langkah yang pertama adalah mendengarkan *client*, yaitu mengumpulkan kebutuhan dari sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini pengumpulan bahan dan data berdasarkan kebutuhan dari *client* yaitu Manikmaya Craft, yaitu dengan cara wawancara dengan pemilik Manikmaya Craft. Berdasarkan hasil wawancara dan data-data yang diperoleh dilakukan perancangan arsitektur *client-server* (*two-tier*), dan perancangan sistem menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*). Kemudian Sistem dibangun berdasarkan perancangan yang dibuat, dengan menggunakan HTML, PHP dan MySQL sebagai *database* sistem. Selanjutnya pada tahap yang terakhir dari metode ini adalah *client* test. Tahap ini user akan melakukan pengujian sistem.

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan langkah awal sebelum sistem dibangun hal tersebut dimaksudkan sebagai acuan dan dasar sebelum melangkah pada proses implementasi sistem. Disamping itu pada perancangan sistem ini dimaksudkan juga sebagai media evaluasi agar kesalahan pada implementasi dapat dikurangi. Pada perancangan proses ini, hal yang dilakukan terdiri dari :

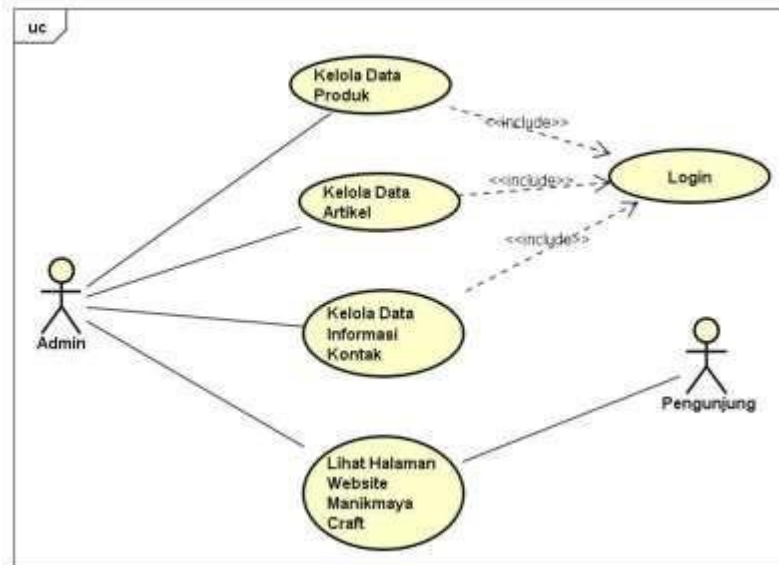
- a. Perancangan Proses
- b. Perancangan Basis Data

a. Perancangan Proses

Perancangan sistem menggunakan diagram-diagram UML (*Unified Modeling Language*). Yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan untuk merepresentasikan *actor* dalam sistem, dan interaksi antar *actor* dengan sistem. Selain itu, diagram *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut diagram *use case* berdasar batasan masalah dalam pengembangan *web gallery* dan *web article* Manikmaya Craft.



Gambar 4.3 Use Case Diagram Website Manikmaya Craft

Berdasarkan **Gambar 4.3** *Use Case Diagram* Website Manikmaya Craft terdapat dua *actor* yaitu, admin sebagai pengelola *website* dan pengunjung. Tugas dari setiap *actor* berbeda-beda yang dicantumkan dalam *use case*. Admin sebagai pengelola *website* bisa mengelola data produk, mengelola data artikel dan mengelola data informasi halaman kontak dan tentunya admin juga bisa melihat halaman *website* Manikmaya Craft nantinya. Sebelumnya untuk dapat menjalankan fungsi-fungsi tersebut admin diharuskan *login* terlebih dahulu. Aktor berikutnya adalah pengunjung, sebagai pengunjung hanya dapat melihat halaman *website* Manikmaya.

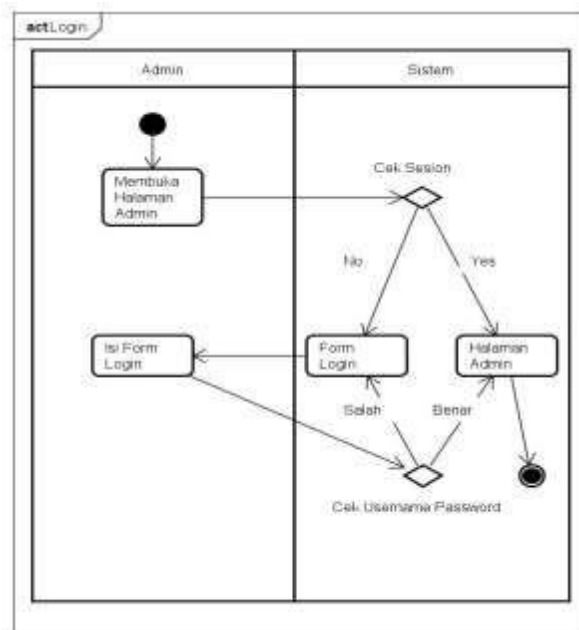
2) *Activity Diagram*

Salah satu cara untuk memodelkan aliran kerja (*workflow*) dari sebuah sistem dalam bentuk grafik. Sesuai dengan namanya diagram ini menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem. Dari pertama sampai akhir, diagram ini menunjukkan langkah – langkah dalam proses kerja sistem yang kita buat. Dalam hasil observasi proses bisnis, secara umum proses admin sebagai pengelola *website* dalam mengelola data produk, mengelola data artikel dan mengelola informasi kontak tidak jauh beda, secara garis besar pengelola *website* bisa melakukan proses CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) yaitu, admin dapat melakukan proses

membuat data baru, membaca data yang telah tersimpan, memperbarui data dan menghapus data. *Activity Diagramnya* adalah sebagai berikut :

a. Activity diagram login

Untuk memasuki halaman pengelolaan website diperlukan login terlebih dahulu, untuk memastikan bahwa yang mengakses halaman tersebut benar-benar memperoleh hak akses.



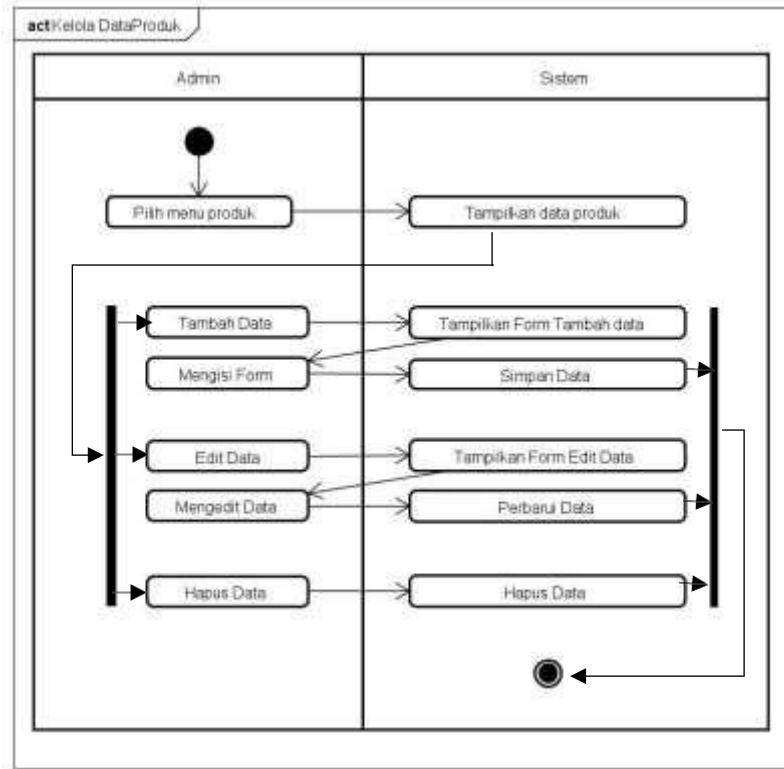
Gambar 4.4 Activity Diagram Login

Berdasar **Gambar 4.4** activity diagram login dari halaman pengelolaan website Manikmaya Craft berikut penjelasannya :

- 1) *Activity* pertama menggambarkan pengelola *website* membuka halaman login.
- 2) Kemudian terdapat *decision* untuk mengecek apakah session dari pengelola *website* masih tersimpan atau tidak.
- 3) Jika masih tersimpan *activity* selesai. Jika tidak menuju kehalaman form *login*.
- 4) Kemudian pengelola *website* memasukkan username dan password untuk login.
- 5) Kemudian terdapat *decision* untuk memastikan apakah username dan password yang dimasukkan benar atau tidak.

6) Jika salah akan dikembalikan ke halaman login dan jika benar akan dilanjutkan ke halaman pengelola *website*.

b. *Activity Diagram* Kelola Data Produk



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Kelola Data Produk

Berdasar **Gambar 4.5** setelah admin sebagai pengelola *website* memilih menu halaman produk maka akan muncul data informasi produk Manikmaya Craft. Kemudian pengelola *website* dapat untuk, menambah produk, menyunting produk atau menghapus produk. Berikut prosesnya.

Tambah data :

- 1) Pengelola *website* memilih untuk tambah data produk baru
- 2) Sistem menampilkan form isian untuk data produk baru
- 3) Pengelola *website* mengisi form
- 4) Sistem menyimpan data produk baru

Menyunting data :

- 1) Pengelola *website* memilih salah satu data produk untuk diedit
- 2) Sistem menampilkan form isian untuk edit data produk
- 3) Pengelola *website* mengganti isi form yang telah akan diubah

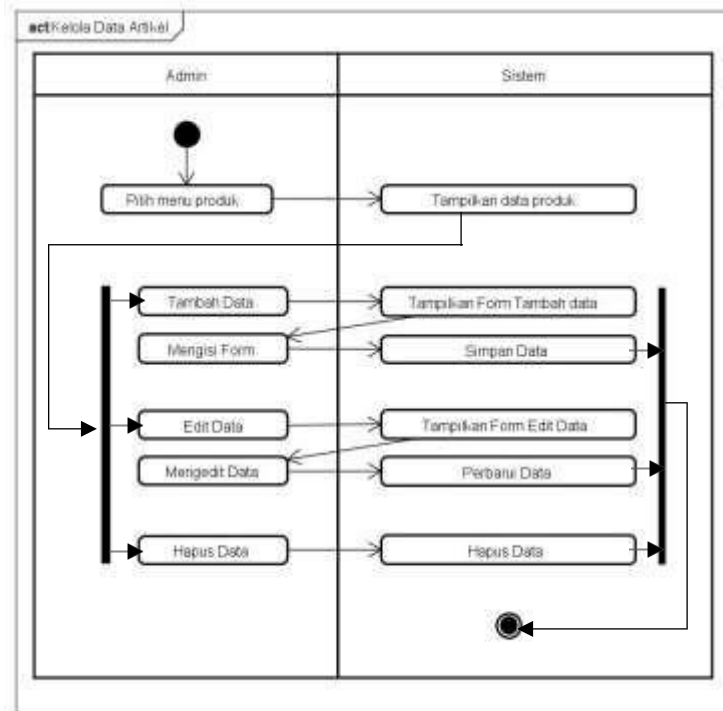
4) Sistem memperbarui data produk baru

Menghapus data :

1) Pengelola *website* memilih salah satu data produk untuk dihapus

Sistem menghapus data

c. *Activity Diagram* Kelola Data Artikel



Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Data Artikel

Berdasar **Gambar 4.6** setelah admin sebagai pengelola *website* memilih menu halaman artikel maka akan muncul data informasi artikel Manikmaya Craft. Kemudian pengelola *website* dapat untuk, menambah artikel, menyunting artikel atau menghapus artikel. Berikut prosesnya.

Tambah data :

- 1) Pengelola *website* memilih untuk tambah data artikel baru
- 2) Sistem menampilkan form isian untuk data artikel baru
- 3) Pengelola *website* mengisi form
- 4) Sistem menyimpan kotal baru

Menyunting data :

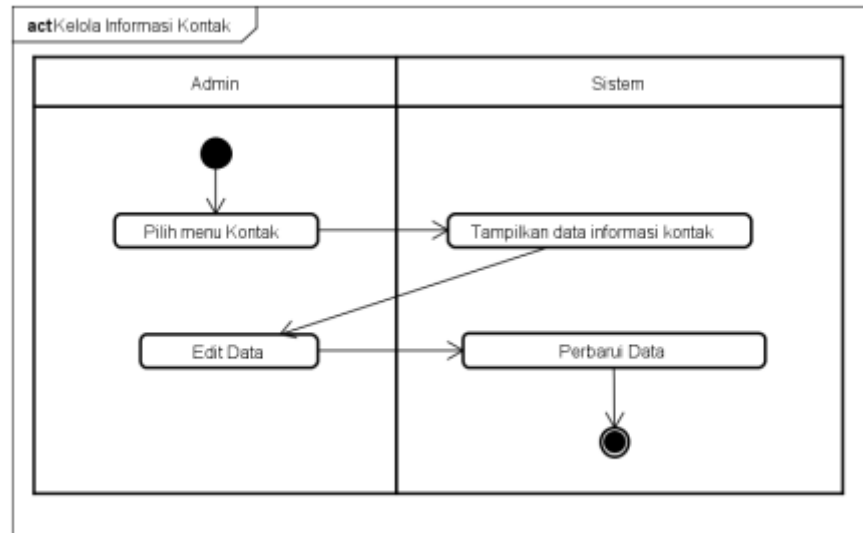
- 1) Pengelola *website* memilih salah satu data artikel untuk diedit
- 2) Sistem menampilkan form isian untuk edit data artikel

- 3) Pengelola *website* mengganti isi form yang telah akan diubah
- 4) Sistem memperbarui data artikel baru

Menghapus data :

- 1) Pengelola *website* memilih salah satu data artikel untuk dihapus
- 2) Sistem menghapus data

d. Activity Diagram Kelola Informasi dan Kontak



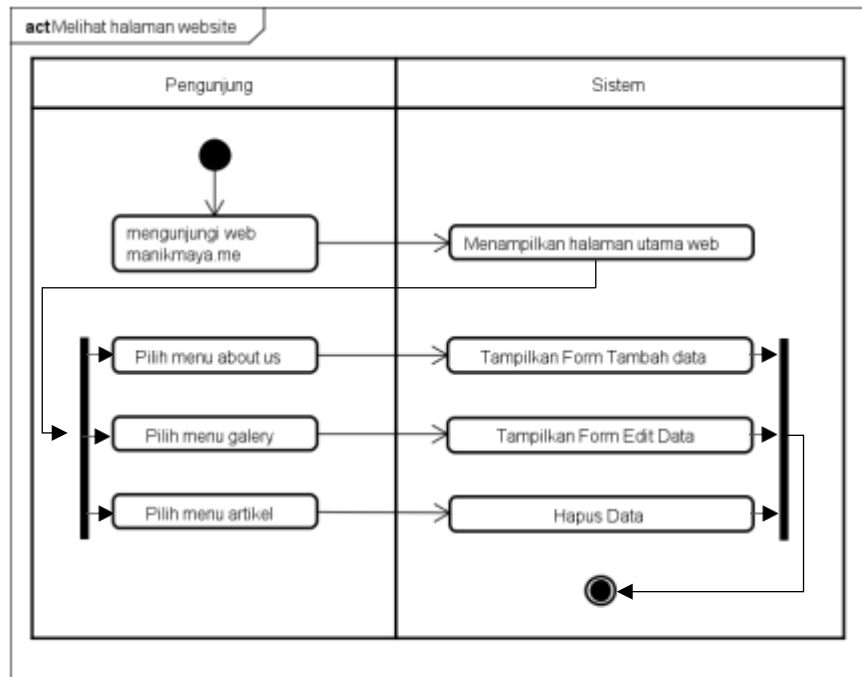
powered by Astah

Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Informasi dan Kontak

Berdasar **Gambar 4.7** setelah admin sebagai pengelola *website* memilih menu halaman kontak maka akan muncul data informasi dan kontak Manikmaya Craft. Kemudian pengelola *website* hanya dapat untuk, menyunting informasi kontak. Berikut prosesnya.

- 1) Pengelola *website* memilih menu kontak
- 2) Sistem akan menampilkan form informasi dan kontak Manimaya Craft
- 3) Pengelola *website* mengedit form yang diinginkan
- 4) Sistem akan memperbarui data

e. Activity Diagram LihatWebsite



powered by Astah

Gambar 4.8 Activity Diagram lihat website

Berdasar **Gambar 4.8** setelah pengunjung mengunjungi halaman web manikmaya maka sistem akan menampilkan halaman utama dari Manikmaya Craft. Berikut prosesnya.

Halaman about :

- 1) Pengunjung memilih menu about
- 2) Sistem akan menampilkan halaman about yang berisi informasi tentang Manikmaya Craft

Halaman gallery :

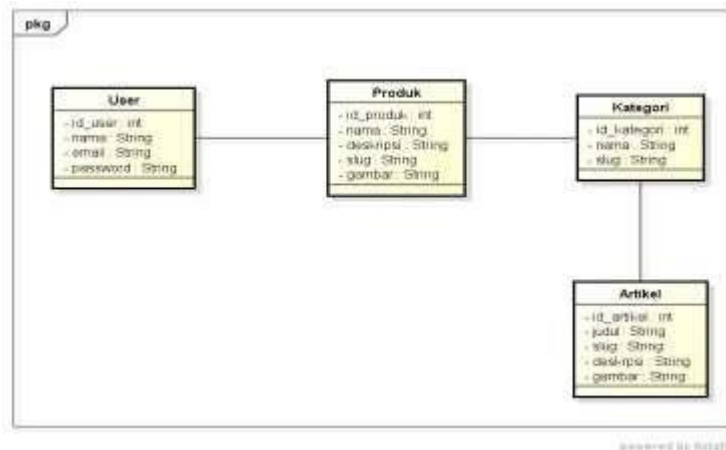
- 1) Pengunjung memilih menu gallery
- 2) Sistem akan menampilkan halaman galler yang berisi daftar produk

Halaman artikel :

- 1) Pengunjung memilih menu artikel
- 2) Sistem akan menampilkan halaman artikel yang berisi daftar artikel

3) Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu diagram utama dari UML untuk menggambarkan *class* atau *blueprint object* pada sebuah sistem. Analisis pembentukan *class diagram* merupakan aktivitas inti yang sangat mempengaruhi arsitektur piranti lunak yang dirancang hingga ke tahap pengkodean. Berikut *class diagram* dari rancangan website Manikmaya Craft.



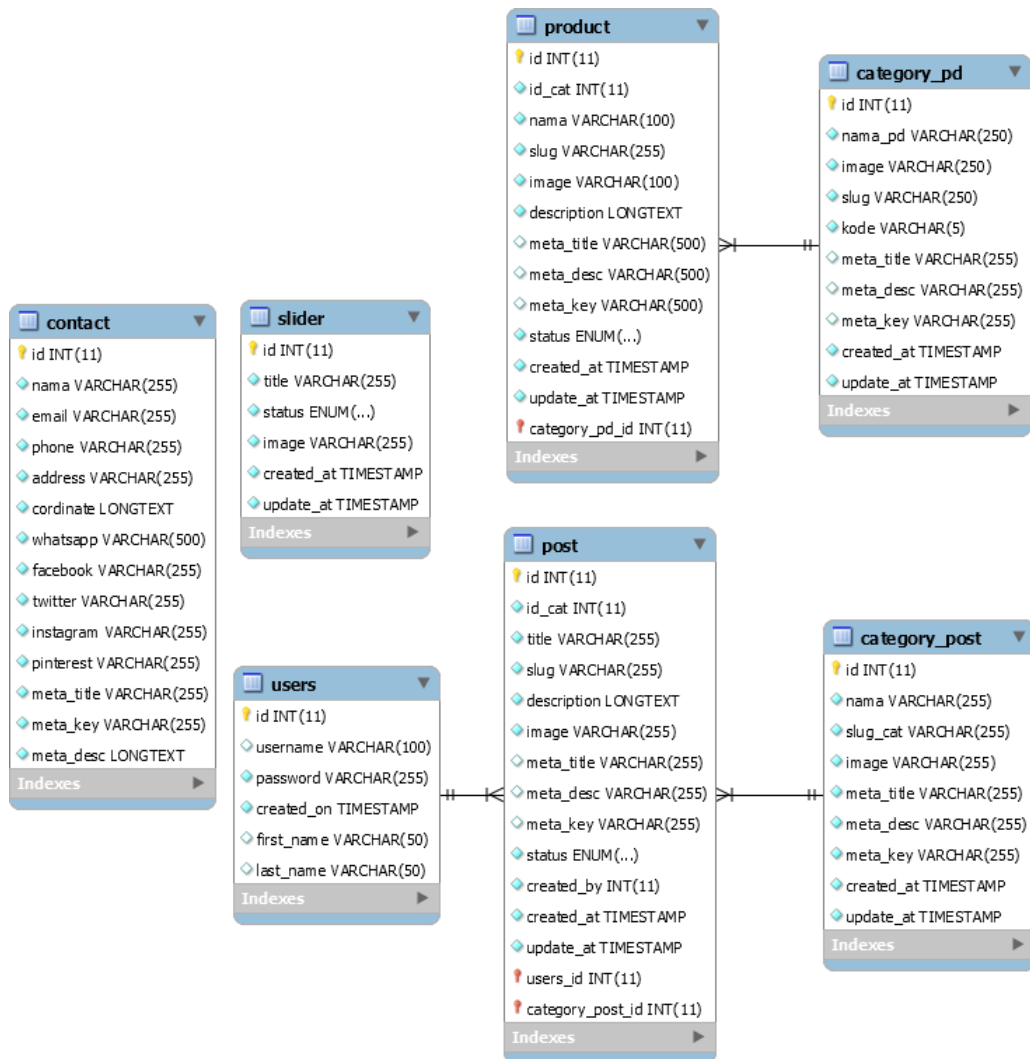
Gambar 4.9 *Class Diagram* Manikmaya Craft

Berdasarkan **Gambar 4.9** *Class Diagram* Manikmaya Craft terdapat empat kelas, dimana mewakili interaksi dalam aplikasi yang mana di tunjukkan oleh *use case diagram* dan kelas-kelas yang akan diprogram nantinya beserta atribut masing-masing kelas.

b. Perancangan Basis Data

1. ERD (Entity Relationship Diagram)

Adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.



Gambar 4.10 ER Diagram Sistem Manikmaya Craft

Berdasar **Gambar 4.10** terdapat relasi dari beberapa tabel yaitu tabel user dengan tabel artikel berelasi *one-to-many* dimana satu user dapat menulis banyak artikel. Kemudian pada tabel artikel juga terdapat relasi dengan tabel kategori, relasi yang terjadi *one-to-many*. Karena satu kategori bisa untuk banyak artikel. Kemudian pada tabel produk juga terdapat relasi dengan tabel kategori, relasi yang terjadi *one-to-many*. Karena satu kategori bisa untuk banyak produk. Untuk tabel slider dan kontak tidak terdapat relasi.

C. Implementasi Program

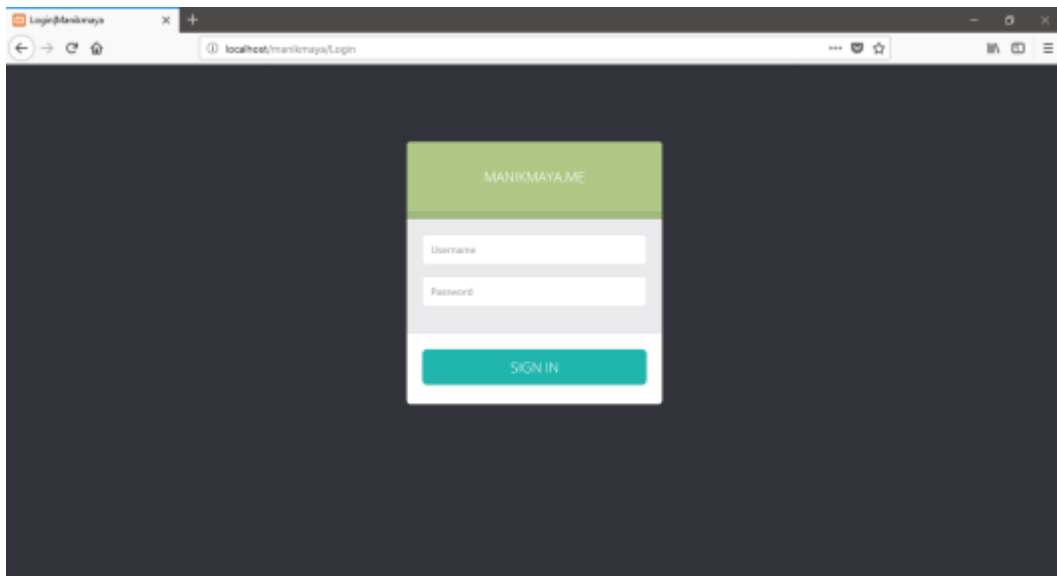
Pada *website profile* Manikmaya Craft memiliki empat menu utama yaitu menu halaman home, menu tentang perusahaan, menu gallery dan menu artikel. Dimana setiap menu memiliki fungsinya masing-masing.

a. Halaman Admin

Pada halaman admin berfungsi untuk admin atau pengelola website untuk mengubah isi konten dalam website seperti menambahkan, mengedit ataupun menghapus produk atau artikel.

1. Login

Sebagai gerbang utama admin untuk dapat mengakses halaman admin apabila akan mengubah isi dari konten website Manikmaya Craft.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Login

Berdasarkan **Gambar 4.11** merupakan tampilan awal halaman login untuk admin, dimana admin diminta untuk menginputkan username dan password apabila akan login. Pada proyek ini dibuat dengan menggunakan *framework* php yaitu *codeigniter* yang menggunakan model MVC (Model, View, Controller) berikut *source code* :

a) Model :

```
function login($username,$password) {  
    $this->db->where('username', $username);  
    $this->db->where('password', $password);  
    $query = $this->db->get('users');
```

```

return $query->num_rows();
}

```

Gambar 4.12 Source code model Login

Berdasarkan **Gambar 4.12** Source code model Login adalah proses login dimana *method login* memiliki dua parameter yaitu *username* dan *password*. Kemudian query mengambil data berdasarkan *username* dan *password* yang diinputkan pada tabel *users*, kemudian mengembalikan nilai baris untuk mendapatkan nilai baris.

b) View

```

<form method="POST" action="<?php echo
site_url().Login/auth' ?>" enctype="multipart/form-data"
class="form-signin">
  <h2 class="form-signin-heading">Manikmaya.me</h2>
  <div class="login-wrap">
    <div class="user-login-info">
      <input type="text" class="form-control"
placeholder="Username" data-validation="required email"
data-validation-error-msg="Username is required."
name="username" value="" />
      <p class="help-block"></p>
      <input type="password" class="form-control"
placeholder="Password" data-validation="required" data-
validation-error-msg="Password is required." name="password"
/>
      <p class="help-block"></p>
    </div>
    <div class="text-center text-error">
      <div style="color: red;"><?php echo (isset($error))?
$error : ""; ?></div>
    </div>
  </label>

```

```

        <button class="btn btn-lg btn-login btn-block"
type="submit">Sign In</button>
    </div>
</form>

```

Gambar 4.13 Source code view Login

Berdasarkan **Gambar 4.13** Source code view Login maka form akan mengirimkan data pada *controller login* dan method bernama *auth*.

c) Controller

```

public function auth() {
    $this->load->model('M_login');
    $user = set_value('username');
    $pass = md5(set_value('password'));
    $login = $this->M_login->login($user,$pass);
    if ($login == 1) {
        $row = $this->M_login->data_login($user, $pass);
        $data = array(
            'logged' => TRUE,
            'id' => $row->id,
            'username' => $row->username,
            'hak_akses' => $row->hak_akses,
            'first_name' => $row->first_name,
            'last_name' => $row->last_name
        );
        $this->session->set_userdata($data);
        redirect(site_url('Admin'));
    } else {
        $error = 'username atau password salah';
        $this->load->view('admin/login',$error);
    }
}
function logout() {

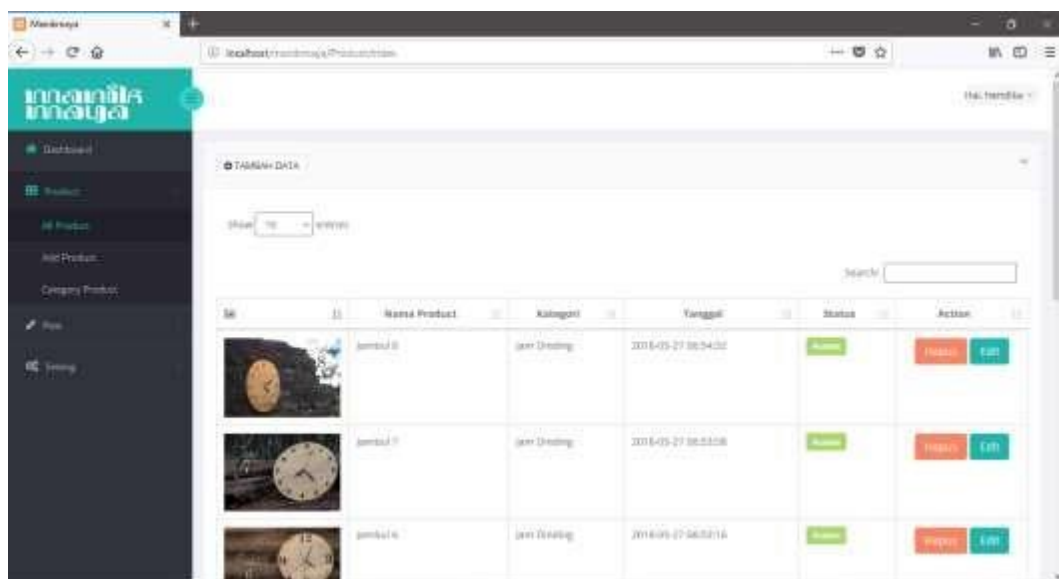
```

```
$this->session->sess_destroy();  
redirect('Login');  
}
```

Gambar 4.14 Source code controller Login

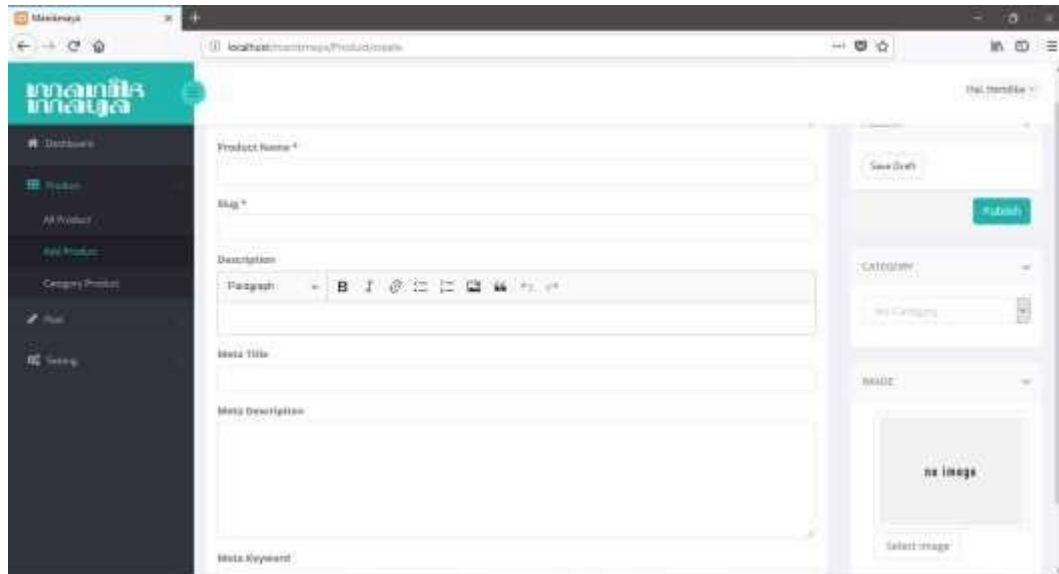
Berdasarkan **Gambar 4.14** Source code controller Login terdapat dua method yaitu *auth* dan *logout*. Dimana *auth* untuk proses login untuk memeriksa username dan password yang diinputkan oleh admin sehingga terdapat dua kondisi apabila benar maka akan dilanjutkan kehalaman berikutnya dan apabila salah akan dikembalikan pada halaman login. Dan method *logout* untuk mengakhiri *session*.

2. Produk



Gambar 4.15 Halaman Produk

Pada **Gambar 4.15** merupakan halaman daftar produk yang berisi informasi singkat tentang produk dan admin dapat mengelola produk dengan mengedit atau menghapus produk, dan juga dapat menambahkan produk. Berikut form untuk menambahkan data produk.



Gambar 4.16 Form tambah produk

a) Model

```

public function create($data)
{
    try{
        $this->db->insert('product', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){
    }
}

public function read()
{
    $this->db->select('product.*,          category_pd.nama_pd,
category_pd.kode');
    $this->db->from('product');
    $this->db->join('category_pd',      'category_pd.id      =
product.id_cat', 'left');
    $this->db->order_by('update_at', 'desc');
    $data = $this->db->get();
    return $data->result();
}

```

```

public function edit($id)
{
    $this->db->select('product.*, category_pd.nama_pd');
    $this->db->from('product');
    $this->db->where('product.id',$id);
    $this->db->join('category_pd', 'category_pd.id = product.id_cat',
'left');
    $data = $this->db->get();
    return $data->result();
}
public function getImg($id)
{
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('product')->row();
}
public function update($id, $data)
{
    try{
        $this->db->where('id',$id)->limit(1)->update('product', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){}
}
public function delete($where,$table)
{
    $this->db->where($where);
    $this->db->delete($table);
}
}

```

Gambar 4.17 *Source code* model Produk

Pada **Gambar 4.17** *Source code* model Produk dimana terdapat beberapa method yaitu method create untuk menginputkan data kedalam database, method read untuk menampilkan data, method edit untuk mengambil data yang akan di edit admin, method update

untuk memperbarui data setelah diperbarui oleh admin dan method delete untuk menghapus data.

b) View

```
<?php foreach($get as $u){ ?>
    <tr>
        <td>
        <td><?php echo $u->nama ?></td>
        <td><?php echo $u->nama_pd ?></td>
        <td><?php echo $u->created_at ?></td>
        <td><?php if($u->status == 'publish'){ ?> <a
href="#" class="label label-success">Publish</a> <?php } else { ?>
<a href="#" class="label label-danger">Draft</a> <?php } ?>
        </td>
        <td style="text-align: center; width: 150px;">
            <a          href="<?php          echo
site_url('Product/delete/'. $u->id);          ?>"          class="btn          btn-
danger">Hapus</a>
            <a          href="<?php          echo
site_url('Product/update/'. $u->id);          ?>"          class="btn          btn-
primary">Edit</a>
        </td>
    </tr>
<?php } ?>
```

Gambar 4.18 Source code view Produk

Pada **Gambar 4.18** Source code view Produk untuk menampilkan produk, terdapat perulangan *foreach*.

c) Controller

```
public function index()
{
    $data = array( "header" => "admin/header",
                  "sidebar" => "admin/sidebar",
```



```

        "content" => "admin/produk/index",
        "get" => $this->M_produk->read()
    );
    $this->parser->parse('admin/index',$data);
}
public function create()
    {
        $data = array( "header" => "admin/header",
        "sidebar" => "admin/sidebar",
        "content" => "admin/produk/create",
        "get" => $this->M_CategoryProduk->read()
    );
        $this->parser->parse('admin/index',$data);
    }
    public function do_upload()
    {
        $config['upload_path']      = './uploads/product/';
        $config['allowed_types']    = 'gif|jpg|png|jpeg';
        $config['max_size']         = 1024;
        $config['max_width']        = 2048;
        $config['max_height']       = 1024;
        $this->upload->initialize($config);
        if ( ! $this->upload->do_upload('userfile'))
        {
            $error=array('error'=>$this->upload->display_errors(),
            "header" => "admin/header",
            "sidebar" => "admin/sidebar",
            "content" => "admin/produk/create",
            "get" => $this->M_CategoryProduk->read());
            $this->load->view('admin/index', $error);
        }
        else
        {

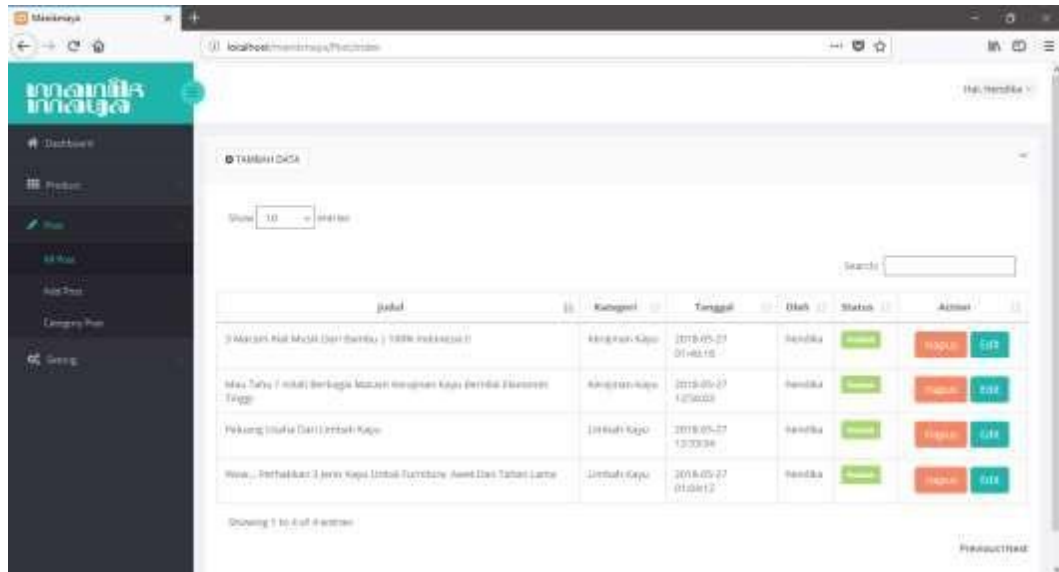
```

```
$file = $this->upload->data();
$date = date('Y-m-d h:i:s');
$data=[ 'id_cat' => set_value('category_id'),
        'nama' => set_value('productName'),
        'slug' => set_value('productSlug'),
        'image' => $file['file_name'],
        'description' => set_value('productDescription'),
        'meta_title' => set_value('metaTitle'),
        'meta_desc' => set_value('metaDescription'),
        'meta_key' => set_value('metaKeyword'),
        'status' => set_value('status'),
        'created_at' => $date,
        'update_at' => $date
    ];
$this->M_produk->create($data);
redirect('Product/index');
}
}
public function delete($id){
    $where = array('id' => $id);
    $this->M_produk->delete($where,'product');
    redirect('Product/index');
}
```

Gambar 4.19 Source code controller Produk

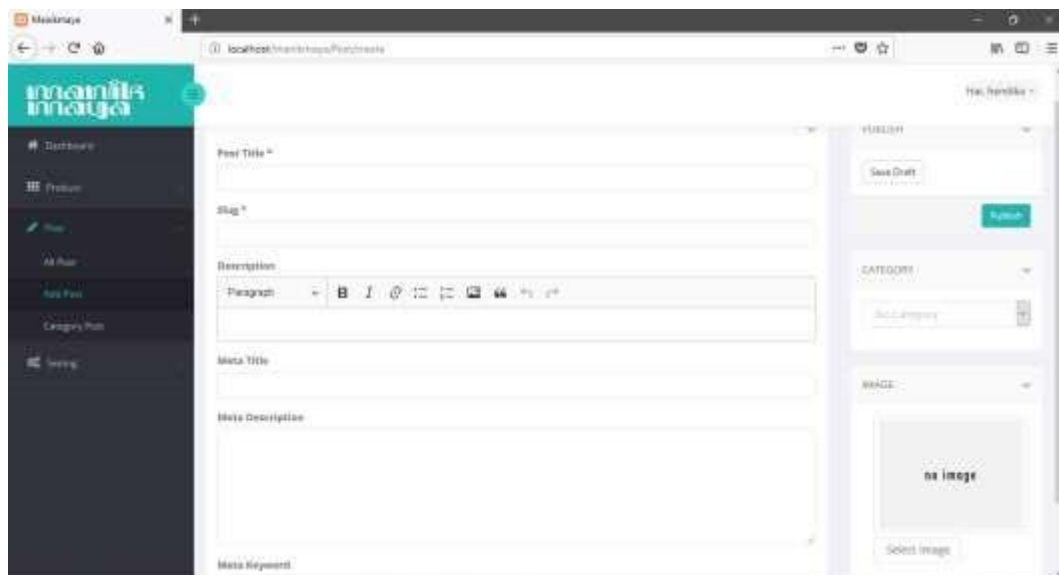
Pada **Gambar 4.19** Source code controller Produk terdapat beberapa method yaitu method *read* untuk menampilkan data, method *index* untuk menampilkan halaman *view*, method *create* untuk menampilkan form tambah data, method *do_upload* untuk memasukan data kedalam database dan method *delete* untuk menghapus data produk.

3. Artikel



Gambar 4.20 Halaman daftar artikel

Pada **Gambar 4.20** merupakan halaman daftar artikel yang berisi informasi singkat tentang artikel dan admin dapat mengelola artikel dengan mengedit atau menghapus artikel, dan juga dapat menambahkan artikel. Berikut form untuk menambahkan data artikel.



Gambar 4.21 Halaman form artikel

a) Model

```
public function create($data)
{
    try{
        $this->db->insert('post', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){
    }
}

public function read()
{
    $this->db->select('post.*, category_post.nama,
users.username');
    $this->db->from('post');
    $this->db->join('category_post', 'category_post.id =
post.id_cat', 'left');
    $this->db->join('users', 'users.id = post.created_by', 'left');
    $data = $this->db->get();
    return $data->result();
}

function delete($where, $table){
    $this->db->where($where);
    $this->db->delete($table);
}
```

Gambar 4.22 Source code model artikel

Pada **Gambar 4.22** Source code model artikel dimana terdapat beberapa method yaitu method create untuk menginputkan data kedalam database, method read untuk menampilkan data, method edit untuk mengambil data yang akan di edit admin, method update untuk memperbarui data setelah diperbarui oleh admin dan method delete untuk menghapus data.

b) View

```
<?php foreach($get as $u){ ?>
    <tr>
        <td><?php echo $u->title ?></td>
        <td><?php echo $u->nama ?></td>
        <td><?php echo $u->update_at ?></td>
        <td><?php echo $u->username ?></td>
        <td><?php if($u->status == 'publish'){ ?> <a
href="#" class="label label-success">Publish</a> <?php } else { ?>
<a href="#" class="label label-danger">Draft</a> <?php } ?>
        </td>
        <td style="text-align: center; width: 150px;">
            <a href="#" class="btn btn-danger">Hapus</a>
            <a href="#" class="btn btn-primary">Edit</a>
        </td>
    </tr>
<?php } ?>
```

Gambar 4.23 Source code view artikel

Pada **Gambar 4.23** Source code view artikel untuk menampilkan artikel, terdapat perulangan *foreach*.

c) Controller

```
public function index()
{
    $data = array( "header" => "admin/header",
        "sidebar" => "admin/sidebar",
        "content" => "admin/post/index",
        "get" => $this->M_post->read()
    );
}
```

```

$this->parser->parse('admin/index',$data);
}

public function create()
{
    $data=array("header"=>"admin/header",
"sidebar" => "admin/sidebar",
"content" => "admin/post/create",
"get" => $this->M_CategoryPos->read()
);
    $this->parser->parse('admin/index',$data);
}

public function do_upload()
{
    $config['upload_path']    = './uploads/post/';
$config['allowed_types']    = 'gif|jpg|png|jpeg';
$config['max_size']        = 1024;
$config['max_width']      = 2048;
$config['max_height']     = 1024;

$this->upload->initialize($config);
if ( ! $this->upload->do_upload('userfile'))
{
    $error=array('error'=>$this->upload->display_errors(),
"header" => "admin/header",
"sidebar" => "admin/sidebar",
"content" => "admin/produk/create",
"get" => $this->M_CategoryPos->read());

    $this->load->view('admin/index', $error);
}
else
{
    $file = $this->upload->data();
}
}

```

```

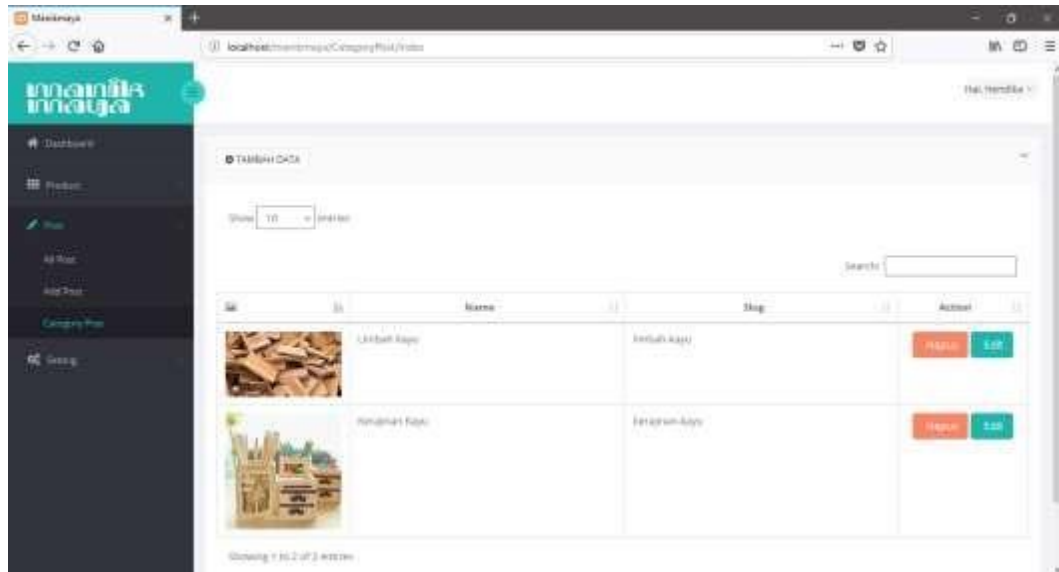
$date = date('Y-m-d h:i:s');
$data=[ 'id_cat' => set_value('category_id'),
'title' => set_value('postTitle'),
'slug' => set_value('postSlug'),
'image' => $file['file_name'],
'description' => set_value('postDescription'),
'meta_title' => set_value('metaTitle'),
'meta_desc' => set_value('metaDescription'),
'meta_key' => set_value('metaKeyword'),
'status' => set_value('status'),
'created_by' => set_value('user'),
'created_at' => $date,
'update_at' => $date
];
$this->M_post->create($data);
redirect('Post/index');
}
}
public function delete($id){
    $where = array('id' => $id);
    $this->M_post->delete($where,'post');
    redirect('Post/index');
}

```

Gambar 4.24 Source code controller artikel

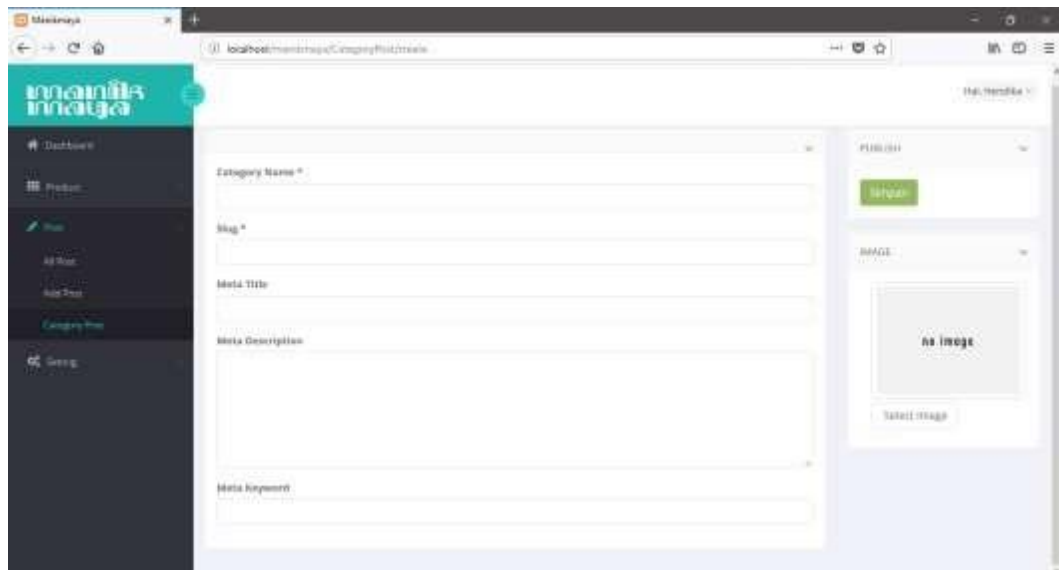
Pada **Gambar 4.24** Source code controller artikel terdapat beberapa method yaitu method *read* untuk menampilkan data, method *index* untuk menampilkan halaman *view*, method *create* untuk menampilkan form tambah data, method *do_upload* untuk memasukan data kedalam database dan method *delete* untuk menghapus data artikel.

4. Kategori



Gambar 4.25 Halaman daftar kategori

Pada **Gambar 4.25** merupakan halaman daftar kategori yang berisi informasi singkat tentang kategori dan admin dapat mengelola kategori dengan mengedit atau menghapus kategori, dan juga dapat menambahkan kategori. Berikut form untuk menambahkan data kategori.



Gambar 4.26 Halaman form kategori

a) Model

```
public function create($data)
{
    try{
        $this->db->insert('category_post', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){
    }
}

public function read()
{
    $hasil=$this->db->query("SELECT * FROM
category_post");
    return $hasil->result();
}

public function edit($id){
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('category_post')->result();
}

public function getImg($id)
{
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('category_post')->row();
}

public function update($id, $data) {
    try{
        $this->db->where('id', $id)->limit(1)-
>update('category_post', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){}
}

function delete($where, $table){
```

```

$this->db->where($where);
$this->db->delete($table);
}

```

Gambar 4.27 *Source code* model kategori

Pada **Gambar 4.27** *Source code* model kategori dimana terdapat beberapa method yaitu method create untuk menginputkan data kedalam database, method read untuk menampilkan data, method edit untuk mengambil data yang akan di edit admin, method update untuk memperbarui data setelah diperbarui oleh admin dan method delete untuk menghapus data.

b) View

```

<?php foreach($get as $u){ ?>
    <tr>
        <td>
        </td>
        <td><?php echo $u->nama ?></td>
        <td><?php echo $u->slug_cat ?></td>
        <td style="width: 150px; text-align: center;" >
            <a href="<?php echo
site_url('CategoryPost/delete/'. $u->id); ?>" class="btn btn-
danger"><i class="fa fa-trash"></i> Hapus</a>
            <a href="<?php echo
site_url('CategoryPost/update/'. $u->id); ?>" class="btn btn-
primary"><i class="fa fa=pencil"></i> Edit</a>
        </td>
    </tr>
<?php } ?>

```

Gambar 4.28 *Source code* view kategori

Pada **Gambar 4.28** *Source code* view kategori untuk menampilkan kategori, terdapat perulangan *foreach*.

c) Controller

```
public function index()
{
    $data = array(
        "header" => "admin/header",
        "sidebar" => "admin/sidebar",
        "content" => "admin/kategori-post/index",
        "get" => $this->M_CategoryPos->read()
    );
    $this->load->view('admin/index',$data);
}
public function create()
{
    $data = array(
        "header" => "admin/header",
        "sidebar" => "admin/sidebar",
        "content" => "admin/kategori-post/create",
        "error" => ""
    );
    $this->parser->parse('admin/index',$data);
}
public function do_upload()
{
    $config['upload_path']     = './uploads/category/';
    $config['allowed_types']   = 'gif|jpg|png|jpeg';
    $config['max_size']        = 2048;
    $config['max_width']       = 2048;
    $config['max_height']      = 1024;

    $this->upload->initialize($config);
    if ( ! $this->upload->do_upload('userfile'))
    {
```

```

$error=array('error'=>$this->upload->display_errors(),
    "header" => "admin/header",
    "sidebar" => "admin/sidebar",
    "content" => "admin/kategori-post/create");

    $this->load->view('admin/index', $error);
}
else
{
    $file = $this->upload->data();
    $date = date('Y-m-d h:i:s');
    $data=[ 'nama' => set_value('categoryName'),
        'image' => $file['file_name'],
        'slug_cat' => set_value('categorySlug'),
        'meta_title' => set_value('metaTitle'),
        'meta_desc' => set_value('metaDescription'),
        'meta_key' => set_value('metaKeyword'),
        'created_at' => $date
    ];
    $this->M_CategoryPos->create($data);
    redirect('CategoryPost/index');

}
}
public function delete($id){
    $where = array('id' => $id);
    $this->M_CategoryPos->delete($where,'category_post');
    redirect('CategoryPost/index');
}

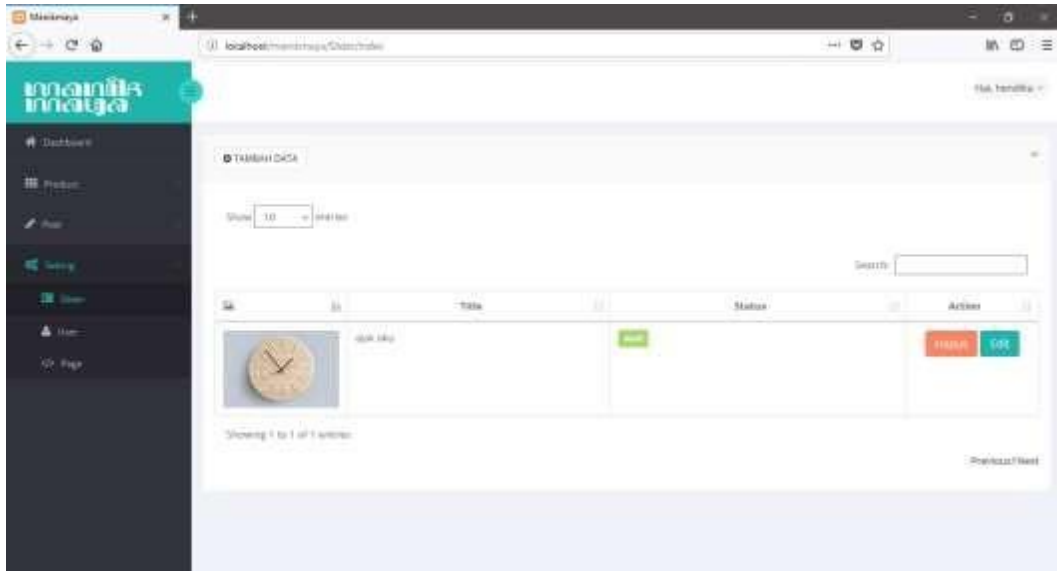
```

Gambar 4.29 *Source code* controller kategori

Pada **Gambar 4.29** *Source code* controller kategori terdapat beberapa method yaitu method *read* untuk menampilkan data, method *index* untuk menampilkan halaman *view*, method *create*

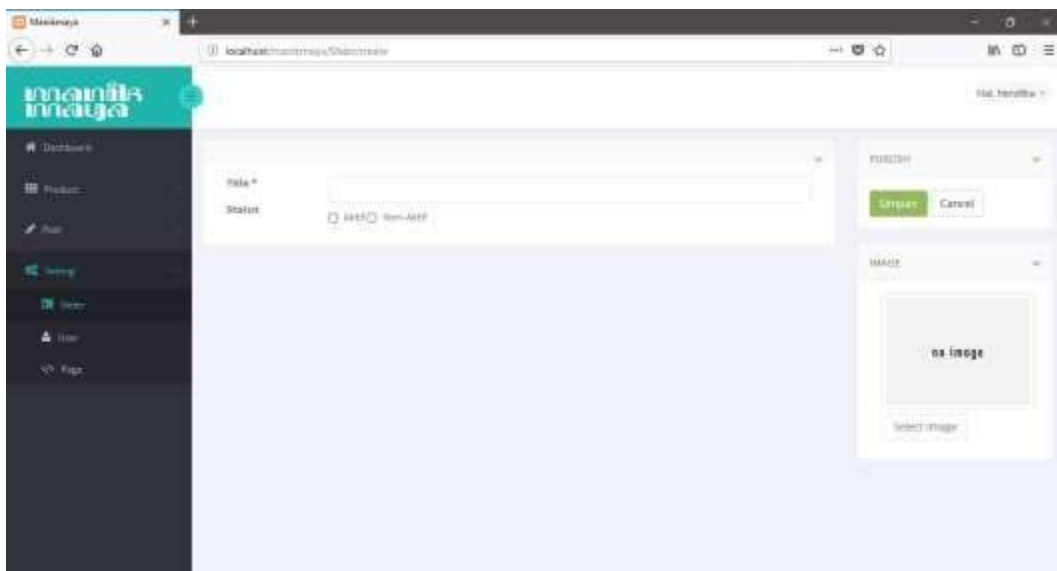
untuk menampilkan form tambah data, method *do_upload* untuk memasukan data kedalam database dan method *delete* untuk menghapus data kategori.

5. Slider



Gambar 4.30 Halaman daftar slider

Pada **Gambar 4.30** Halaman daftar slider yang berisi informasi singkat tentang slider dan admin dapat mengelola slider dengan mengedit atau menghapus slider, dan juga dapat menambahkan slider. Berikut form untuk menambahkan data slider.



Gambar 4.31 Halaman form slider

a) Model

```
public function create($data)
{
    try{
        $this->db->insert('slider', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){
    }
}

public function read()
{
    $hasil=$this->db->query("SELECT * FROM
slider");
    return $hasil->result();
}

public function edit($id){
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('slider')->result();
}

public function getlmg($id)
{
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('slider')->row();
}

public function update($id, $data) {
    try{
        $this->db->where('id',$id)->limit(1)->update('slider',
$data);
        return true;
    }catch(Exception $e){}
}

function delete($where,$table){
```

```

$this->db->where($where);
$this->db->delete($table);
}

```

Gambar 4.32 Source code model slider

Pada **Gambar 4.32** Source code model slider dimana terdapat beberapa method yaitu method create untuk menginputkan data kedalam database, method read untuk menampilkan data, method edit untuk mengambil data yang akan di edit admin, method update untuk memperbarui data setelah diperbarui oleh admin dan method delete untuk menghapus data.

b) View

```

<?php foreach($get as $u){ ?>
    <tr>
        <td>
        <td><?php echo $u->title ?></td>
        <td><?php if($u->status == 'aktif'){ ?> <a
href="#" class="label label-success">Aktif</a><?php } else{ ?>
<a href="#" class="label label-danger">Non-Aktif</a><?php }
?></td>
        <td style="text-align: center; width: 150px;">
            <a href="<?php echo
site_url('Slider/delete/'.$u->id); ?>" class="btn btn-
danger">Hapus</a>
            <a href="<?php echo
site_url('Slider/update/'.$u->id); ?>" class="btn btn-
primary">Edit</a>
        </td>
    </tr>
<?php } ?>

```

Gambar 4.33 Source code view slider

Pada **Gambar 4.33** Source code view slider untuk menampilkan slider, terdapat perulangan *foreach*.

c) Controller

```
public function index()
{
    $data = array(
        "header" => "admin/header",
        "sidebar" => "admin/sidebar",
        "content" => "admin/slider/index",
        "get" => $this->M_slider->read()
    );
    $this->load->view('admin/index',$data);
}

    public function create()
    {
        $data = array(
            "header" => "admin/header",
            "sidebar" => "admin/sidebar",
            "content" => "admin/slider/create",
            "error" => ""
        );
        $this->parser->parse('admin/index',$data);
    }

    public function do_upload()
{
    $config['upload_path']    = './uploads/slider/';
    $config['allowed_types']  = 'gif|jpg|png';
    $config['max_size']       = 2048;
    $config['max_width']      = 2048;
    $config['max_height']     = 1024;

    $this->upload->initialize($config);
    if ( ! $this->upload->do_upload('userfile'))
    {
```



```

$error = array('error' => $this->upload->display_errors(),
    "header" => "admin/header",
    "sidebar" => "admin/sidebar",
    "content" => "admin/slider/create");

    $this->load->view('admin/index', $error);
}
else
{
    $file = $this->upload->data();
    $date = date('Y-m-d h:i:s');
    $data = ['title' => set_value('title'),
        'image' => $file['file_name'],
        'created_at' => $date,
        'update_at' => $date
    ];
    $this->M_slider->create($data);
    redirect('Slider/index');

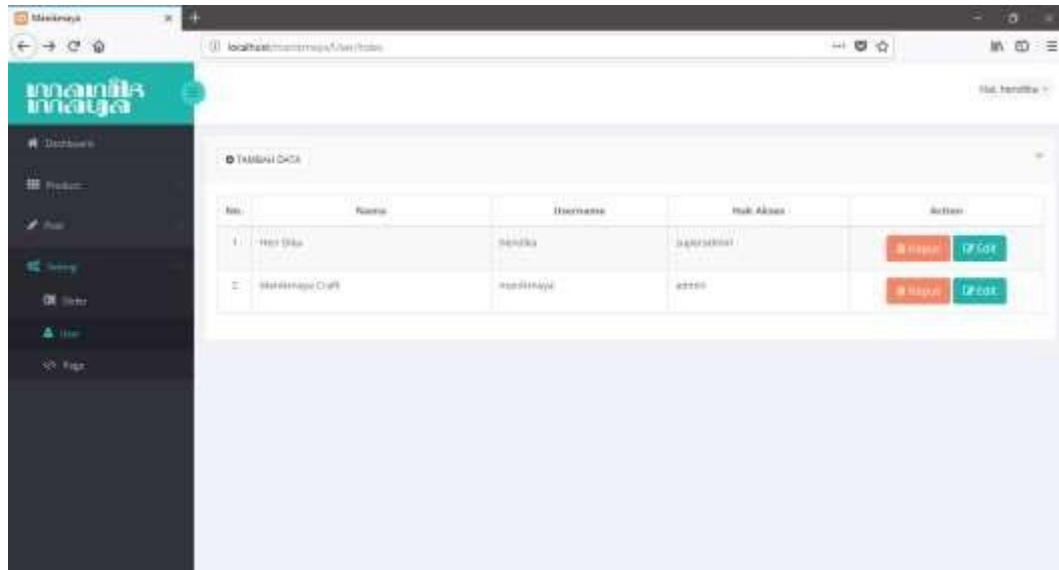
}
}
public function delete($id){
    $where = array('id' => $id);
    $this->M_slider->delete($where,'slider');
    redirect('Slider/index');
}
}

```

Gambar 4.34 Source code controller slider

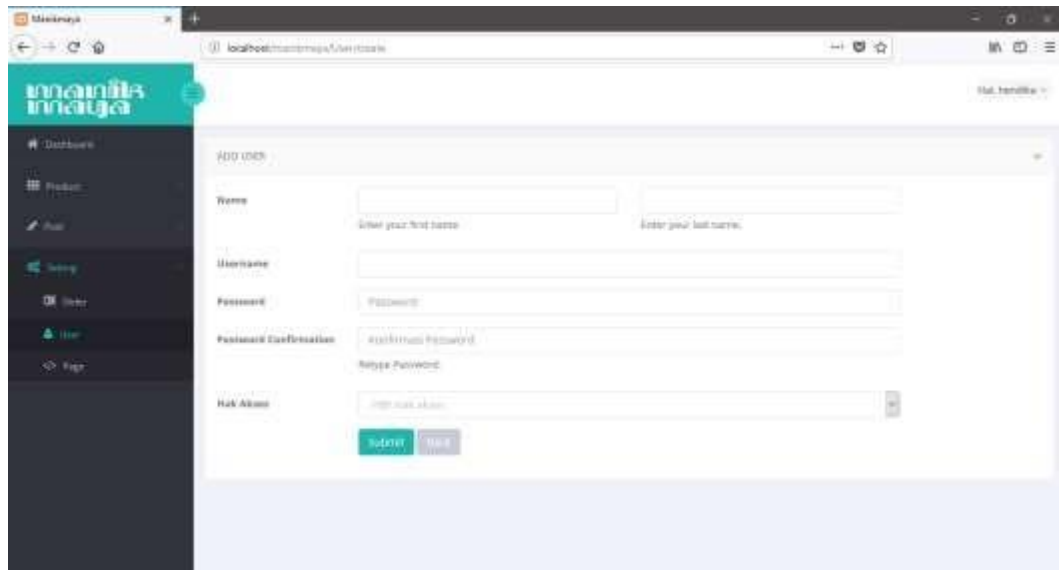
Pada **Gambar 4.34** Source code controller slider terdapat beberapa method yaitu method *read* untuk menampilkan data, method *index* untuk menampilkan halaman *view*, method *create* untuk menampilkan form tambah data, method *do_upload* untuk memasukan data kedalam database dan method *delete* untuk menghapus data slider.

6. User



Gambar 4.35 Halaman daftar user

Pada **Gambar 4.35** Halaman daftar user yang berisi informasi singkat tentang user dan superadmin dapat mengelola user dengan mengedit atau menghapus user, dan juga dapat menambahkan user. Berikut form untuk menambahkan data user.



Gambar 4.36 Halaman form user

a) Model

```
public function create($data)
{
    try{
        $this->db->insert('users', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){
    }
}

public function read()
{
    return $this->db->get('users')->result();
}

public function edit($id)
{
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('users')->result();
}

public function update($id, $data) {
    try{
        $this->db->where('id', $id)->limit(1)->update('users',
$data);
        return true;
    }catch(Exception $e){}
}

function delete($where, $table){
    $this->db->where($where);
    $this->db->delete($table);
}
```

Gambar 4.37 Source code model user

Pada **Gambar 4.37** Source code model user dimana terdapat beberapa method yaitu method create untuk menginputkan data kedalam database, method read untuk menampilkan data, method

edit untuk mengambil data yang akan di edit admin, method update untuk memperbarui data setelah diperbarui oleh admin dan method delete untuk menghapus data.

b) View

```
<?php $i=1 ?>
    <?php foreach($get as $u){ ?>
    <tr>
        <td><center><?php echo $i++
?></center></td>
        <td><?php echo $u->first_name.' '.$u-
>last_name ?></td>
        <td><?php echo $u->username ?></td>
        <td><?php echo $u->hak_akses ?></td>
        <td style="width: 250px; text-align: center;" >
            <a href="<?php echo
site_url("User/delete/'.$u->id); ?>"><button class="btn btn-
danger"><i class="fa fa-trash-o"></i> Hapus</button></a>
            <a href="<?php echo
site_url("User/update/'.$u->id); ?>"><button class="btn btn-
primary"><i class="fa fa-edit"></i> Edit</button></a>
        </td>
    </tr>
    <?php } ?>
```

Gambar 4.38 Source code view user

Pada **Gambar 4.38** Source code view user untuk menampilkan daftar user, terdapat perulangan *foreach*.

c) Controller

```
function_construct()
{
    parent::_construct();
    if ($this->session->userdata('logged')<>1) {
        redirect('Login');
```

```

}elseif ($this->session->userdata('hak_akses') !==
'superadmin') {
    redirect('Admin/index');
}

$this->load->model('M_user');
}
public function index()
{
    $data = array("header" => "admin/header",
"sidebar" => "admin/sidebar",
"content" => "admin/user/index",
"get" => $this->M_user->read());

$this->load->view('admin/index',$data);
}
public function create()
{
    $data = array("header" => "admin/header",
"sidebar" => "admin/sidebar",
"content" => "admin/user/create");

$this->load->view('admin/index',$data);
}
public function store()
{
    $pass = set_value('password_confirmation');
    $password = md5($pass);
    $date = date('Y-m-d h:i:s');
    $data = array("first_name" =>
set_value('first_name'),
"last_name" => set_value('last_name'),
"username"=> set_value('username'),
"created_on" => $date,

```

```

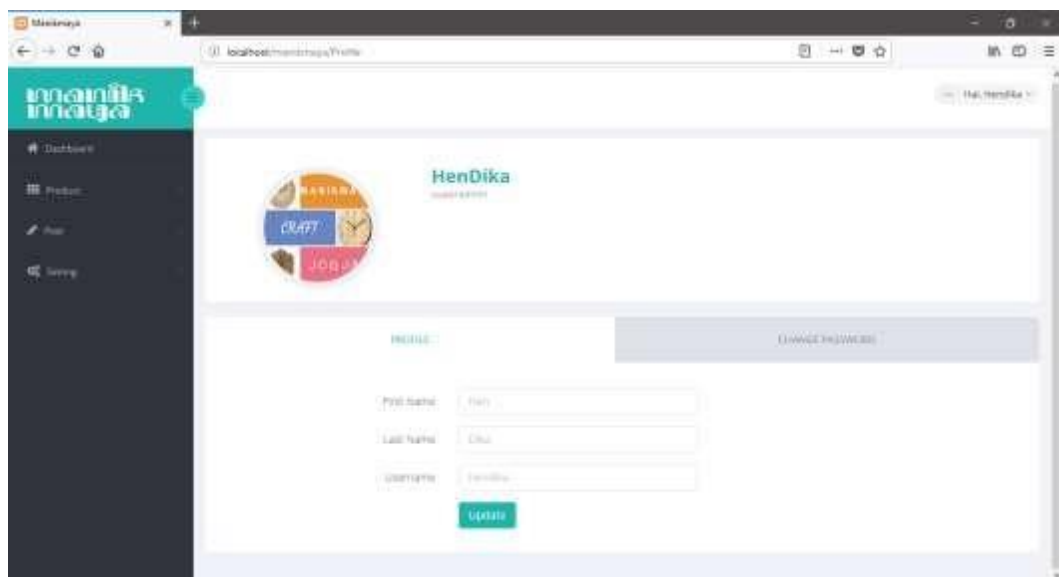
        "password" => $password,
        "hak_akses" => set_value('hak_akses'));
//print_r($data);
$this->M_user->create($data);
redirect('User/index');
}

```

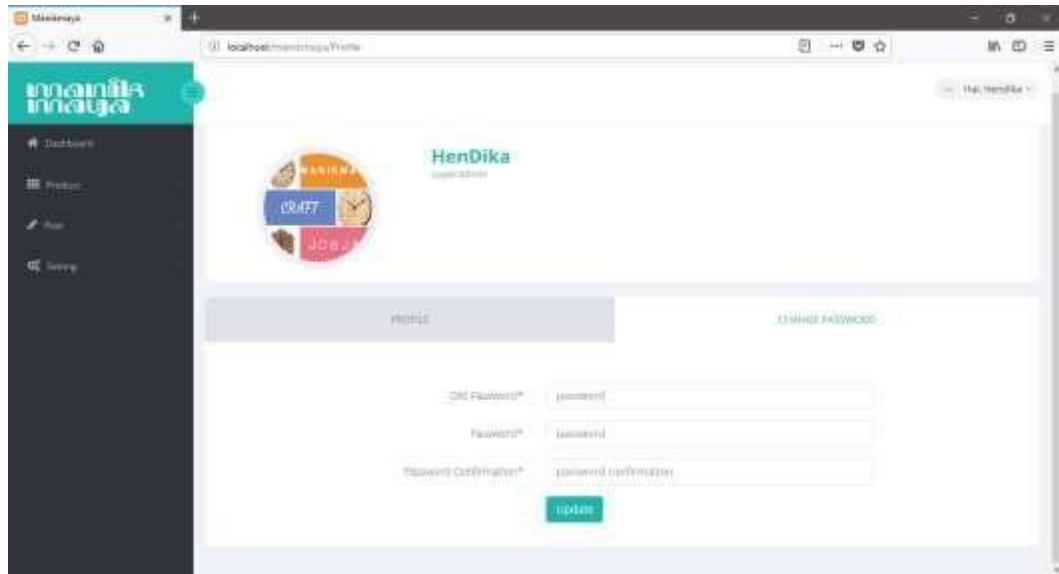
Gambar 4.39 Source code controller user

Pada **Gambar 4.39** Source code controller user terdapat beberapa method yaitu method *read* untuk menampilkan data, method *index* untuk menampilkan halaman *view*, method *create* untuk menampilkan form tambah data, method *store* untuk memasukan data kedalam database dan method *delete* untuk menghapus data user. Tetapi sebelumnya pada controller ini terdapat kondisi dimana hanya user yang memiliki hak akses superadmin yang dapat mengaksesnya.

7. Ganti Profil dan Password



Gambar 4.40 Halaman ganti profile



Gambar 4.41 Halaman ganti password

Pada **Gambar 4.40** Halaman ganti profile dan **Gambar 4.41** Halaman ganti password untuk setiap user yang sedang login kedalam halaman admin.

a) Model

```

public function edit($id)
{
    $this->db->where('id', $id);
    return $this->db->get('users')->result();
}

public function update($id, $data) {
    try{
        $this->db->where('id', $id)->limit(1)->update('users', $data);
        return true;
    }catch(Exception $e){}
}

```

Gambar 4.42 Source code model update profile

Pada **Gambar 4.42** Source code model update profile dimana terdapat beberapa method yaitu method edit untuk mengambil data user yang sedang login, method update untuk memperbarui data profile atau password.

b) View

```
<form class="form-horizontal" method="post" action="<?php
echo site_url().'Profile/do_update' ?> ">
    <input name="id" type="hidden"
value="<?php echo $this->session->userdata('id') ?>">
    <input name="hak_akses" type="hidden"
value="<?php echo $this->session->userdata('hak_akses`) ?>">
    <div class="form-group">
        <label class="col-lg-2 control-
label">First
Name</label>
        <div class="col-lg-6">
            <input type="text" placeholder="First
Name "class="form-control" data-validation="required" data-
validation-error-msg="The first name is required"
value="<?php echo $this->session->userdata('first_name')
?>" name="first_name">
            </div>
        </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-lg-2 control-label">Last
Name</label>
        <div class="col-lg-6">
            <input type="text" placeholder="Last
Name" class="form-control" value="<?php echo $this->session-
>userdata('last_name') ?>" name="last_name">
            </div>
        </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-lg-2 control-
label">Username</label>
        <div class="col-lg-6">
```



```

        <input type="text"
placeholder="username" class="form-control" data-
validation="required" data-validation-error-msg="The username
is required" value="<?php echo $this->session-
>userdata('username') ?>" name="username">
        </div>
    </div>

    <div class="form-group">
        <div class="col-lg-offset-2 col-lg-10">
            <button class="btn btn-primary"
type="submit">Update</button>

            </div>
        </div>
    </form>

<form role="form" class="form-horizontal" method="post"
action="<?php echo site_url().'Profile/do_update' ?> ">
    <input name="id" type="hidden"
value="<?php echo $this->session->userdata('id') ?>">
    <input type="hidden" class="form-control"
value="<?php echo $this->session->userdata('first_name') ?>"
name="first_name">
    <input type="hidden" class="form-control"
value="<?php echo $this->session->userdata('last_name') ?>"
name="last_name">
    <input type="hidden" class="form-control"
value="<?php echo $this->session->userdata('username') ?>"
name="username">
</form>

```

Gambar 4.43 Source code view update profile

Pada **Gambar 4.43** *Source code* view update profile dimana terdapat beberapa form bertipe hidden untuk menampung variable yang diperoleh dari session.

c) Controller

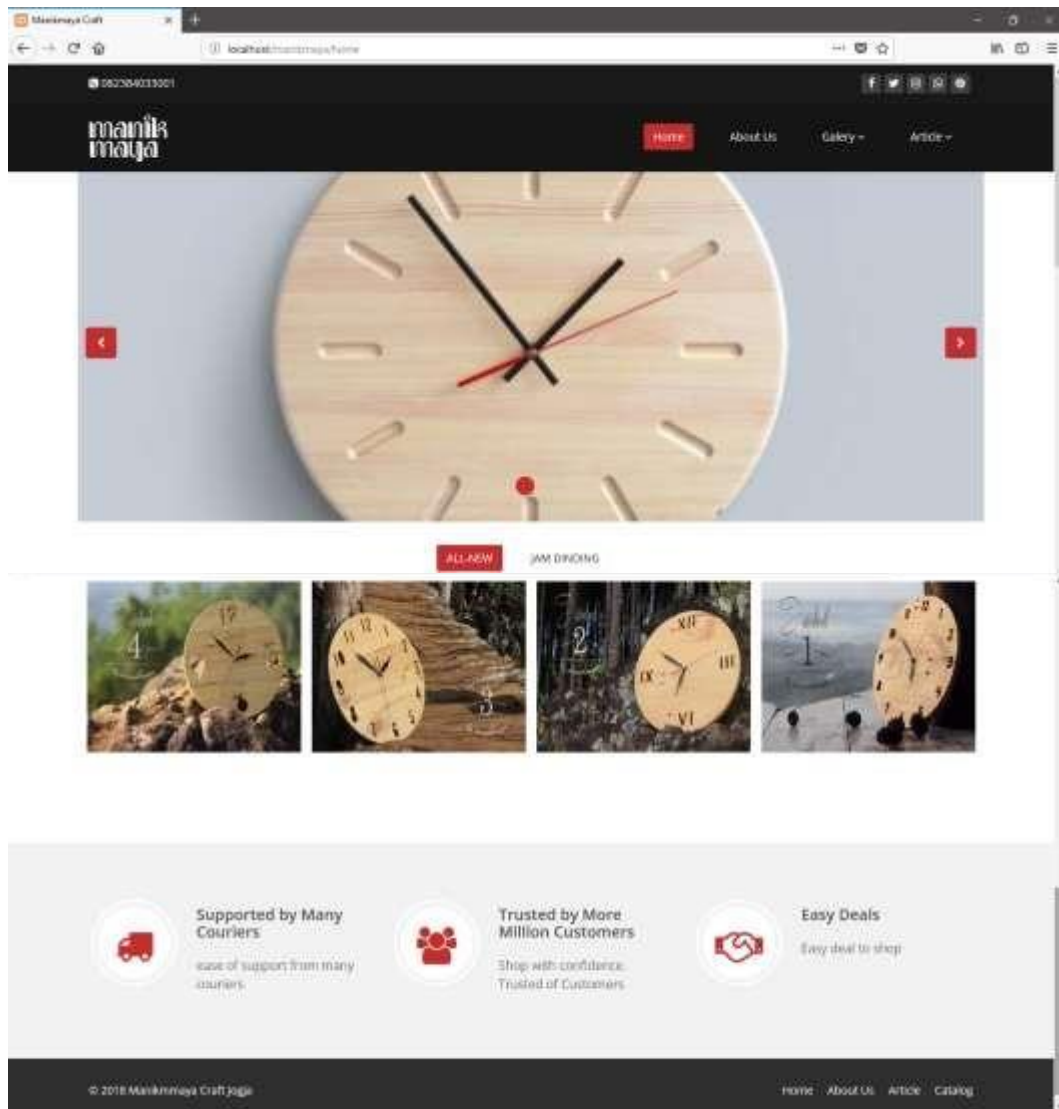
```
public function index()
{
    $data = array(
        "header" => "admin/header",
        "sidebar" => "admin/sidebar",
        "content" => "admin/profile"
    );
    $this->load->view('admin/index',$data);
}
public function do_update()
{
    $pass = set_value('password_confirmation');
    $password = md5($pass);
    $date = date('Y-m-d h:i:s');
    $id = set_value('id');
    $data = array("first_name" => set_value('first_name'),
        "last_name" => set_value('last_name'),
        "username" => set_value('username'),
        "created_on" => $date,
        "password" => $password,
        "hak_akses" => set_value('hak_akses'));

    $this->M_user->update($id, $data);
    redirect('Admin/index');
}
```

Gambar 4.44 *Source code* controller update profile

Pada **Gambar 4.44** *Source code* controller update profile terdapat beberapa method yaitu method index untuk menampilkan form update profile dan method update untuk memperbarui data.

- b. Halaman Pengunjung
 - 1. Halaman utama manimaya



Gambar 4.45 Halaman utama

Pada **Gambar 4.45** Halaman utama manikmaya dimana pada header terdapat nomer telephone, beberapa akun media social dari manikmaya dan menu navigasi dari website manikmaya. Kemudian terdapat slider yang bisa diatur, gambar apa yang diinginkan melalui halaman admin. Dan terdapat beberapa produk terbaru yang dari manikmaya craft.

a) Model

Untuk model pada halaman utama ini menggunakan banyak model yaitu, model dari kontak, model produk, model artikel dan model kategori.

b) View

```
<section id="main-slider" class="no-margin">
    <div class="carousel slide">
        <ol class="carousel-indicators">
            <?php $i=0; $h=0; foreach ($slider as $s) { ?>
                <li data-target="#main-slider" data-slide-to="<?php $h =
                $i++; echo $h; ?>" class="<?php if($h==0){ echo 'active'; }
                ?>"></li>
            <?php } ?>
        </ol>
        <div class="carousel-inner">
            <?php $i=0; $h=0; foreach ($slider as $s) { ?>
                <?php $h = $i++; ?>
                <div class="item <?php if($h==0){ echo 'active'; } ?>"
                style="background-image: url(<?php echo
                base_url().'uploads/slider/'. $s->image; ?>);" >
                    <div class="container">
                        <div class="row slide-margin">
                            </div>
                        </div>
                    </div><!--/.item-->
                <?php } ?>
            </div>
        </div>
        <a class="prev hidden-xs" href="#main-slider" data-
        slide="prev">
            <i class="fa fa-chevron-left"></i>
        </a>
        <a class="next hidden-xs" href="#main-slider" data-
        slide="next">
            <i class="fa fa-chevron-right"></i>
        </a>
```

```

</section>
<section id="portfolio">
  <div class="container">
    <ul class="portfolio-filter text-center" style="margin-top:
20px;">
      <li><a class="btn btn-default active" href="#" data-
filter="" style="f">All-New</a></li>
      <?php foreach ($category as $cat) { ?>
        <li><a class="btn btn-default" href="#" data-
filter="<?php echo '.'.$cat->kode ?>"><?php echo $cat-
>nama_pd; ?></a></li>
        <?php } ?>
      </ul><!--/#portfolio-filter-->
      <div class="row">
        <div class="portfolio-items">
          <?php foreach ($product as $p ) { ?>
            <div class="portfolio-item <?php echo $p->kode ?>
col-xs-12 col-sm-4 col-md-3">
              <div class="recent-work-wrap">
                
                <div class="overlay">
                  <div class="recent-work-inner">
                    <h3><a href="#">Bedroom
Furniture</a></h3>
                    <p>Made from mahogany wood. Solid and
Durable</p>
                    <a class="preview" href="<?php echo
base_url().'uploads/product/'.$p->image; ?>"
rel="prettyPhoto"><i class="fa fa-eye"></i> View</a>
                  </div>
                </div>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>

```

```

        </div><!--/.portfolio-item-->
        <?php } ?>
    </div>
</div>
</div>
</section><!--/#portfolio-item-->
<section id="feature" >
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="features">
                <divclass="col-md-4col-sm-6wowfadeInDown" data-
wow-duration="1000ms" data-wow-delay="600ms">
                    <div class="feature-wrap">
                        <i class="fa fa-truck"></i>
                        <h2>Supported by Many Couriers</h2>
                        <h3>ease of supportfrom many couriers</h3>
                    </div>
                </div><!--/.col-md-4-->
                <divclass="col-md-4col-sm-6wowfadeInDown" data-
wow-duration="1000ms" data-wow-delay="600ms">
                    <div class="feature-wrap">
                        <i class="fa fa-users"></i>
                        <h2>Trusted by More Million Customers</h2>
                        <h3>Shop with confidence. Trusted of
Customers</h3>
                    </div>
                </div><!--/.col-md-4-->
                <divclass="col-md-4col-sm-6wowfadeInDown" data-
wow-duration="1000ms" data-wow-delay="600ms">
                    <div class="feature-wrap">
                        <i class="fa fa-handshake-o"></i>
                        <h2>Easy Deals</h2>
                        <h3>Easy deal to shop</h3>

```

```

        </div>
    </div><!--/.col-md-4-->
</div><!--/.services-->
</div><!--/.row-->
</div><!--/.container-->
</section><!--/#feature-->

```

Gambar 4.46 Source code view Halaman utama

Pada **Gambar 4.46** Source code view Halaman utama yang terdiri berbagai kode untuk menampilkan kontak, slider, produk, dan kategori.

c) Cotroller

```

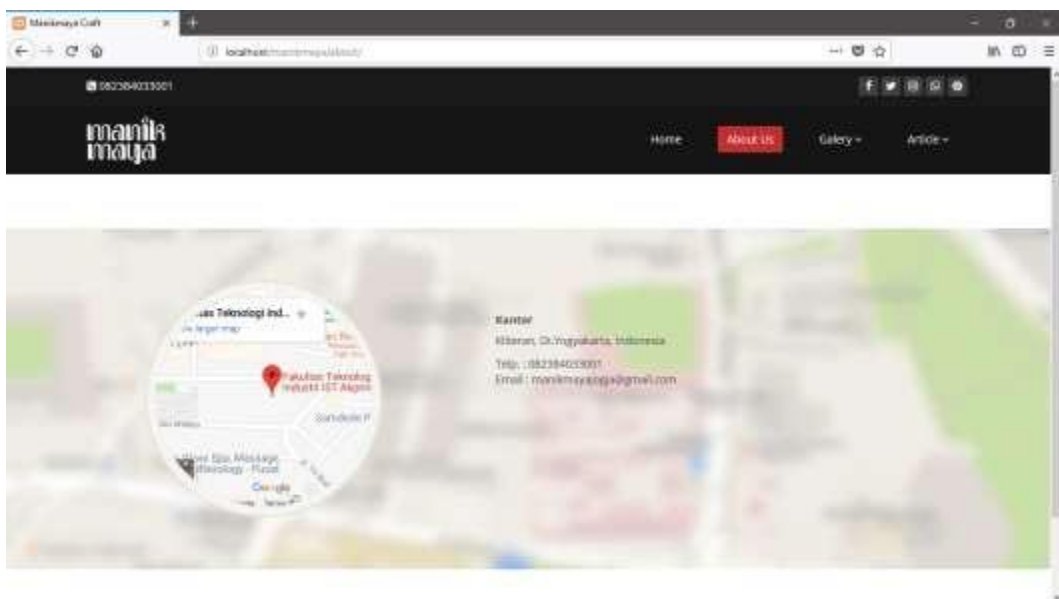
public function index()
{
    $data = array(
        "header" =>
"front/header",
        "footer" =>
"front/footer",
        "page" =>
"front/page/home",
        "contact" => $this->M_contact->contact(),
        "slider" => $this->M_slider->show(),
        "category" => $this->M_CategoryProduk->read(),
        "kategori" => $this->M_CategoryPos->read(),
        "product" => $this->M_produk->show(),
        "seo" => $this->M_contact->contact()
    );
}

```

```
);  
$this->load->view('front/index', $data);  
//print_r($data);  
}
```

Gambar 4.47 Source code controller Halaman utama
Pada **Gambar 4.47** Source code controller Halaman utama yang hanya berisi method untuk menampilkan data.

2. About Us



Gambar 4.48 Halaman About Us

Pada **Gambar 4.48** Halaman About Us berisi tentang informasi seputar perusahaan seperti alamat kantor, nomor telphon, email dan juga google maps.

a) Model

Sama halnya model pada halaman utama, untuk model pada halaman About Us ini menggunakan banyak model yang berkaitan dengan halaman ini spserti, model dari kontak, model produk, model artikel dan model kategori.

b) View

```
<?php foreach($contact as $c) { ?>
  <section id="contact-info">
    <div class="gmap-area" style="background-image: url(<?php
echo base_url().'assets/images/map.jpg'?>);">
    <div class="container">
      <div class="row">
        <div class="col-sm-5 text-center">
          <div class="gmap">
            <iframe
src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m18!1m12!1m3!
1d1397.6121909556207!2d110.38476219416717!3d-
7.785135462708824!2m3!1f0!2f0!3f0!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!3m
3!1m2!1s0x2e7a59ce29bc3887%3A0x2cad870b4a56cf1!2sFakultas+
Teknologi+Industri+IST+Akprind+Yogyakarta!5e0!3m2!1sen!2sid!4v
1530858132125" width="600" height="450" frameborder="0"
style="border:0" allowfullscreen></iframe>
            </div>
          </div>
        </div>
        <div class="col-sm-7 map-content" style="margin-top:
30px">
          <ul class="row">
            <li class="col-sm-6">
              <address>
                <h5>Kantor</h5>
                <p><?php echo $c['address']; ?><br>
                </p>
                <p>Telp. : <?php echo $c['phone']; ?><br>
                Email : <?php echo $c['email']; ?></p>
            </li>
          </ul>
        </div>
      </div>
    </div>
  </section>
}
```

```

        </address>
    </li>
</ul>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section> <!--/gmap_area -->
<?php } ?>

```

Gambar 4.49 Source code view Halaman About Us

Pada **Gambar 4.49** Source code view Halaman About Us yang terdiri kode-kode untuk menampilkan kontak, slider, produk dan tentunya informasi perusahaan dan kode API dari google maps.

c) Controller

```

public function index()
{
    $data =array(
        "header"    => "front/header",
        "footer"    => "front/footer",
        "page"      =>
"front/page/about",
        "contact"   => $this->
>M_contact->contact(),
        "category"  => $this->
>M_CategoryProduk->read(),
        "kategori"  => $this->
>M_CategoryPos->read(),
        "seo"       => $this->
>M_contact->contact()
    );
    $this->load->view('front/index', $data);
    //print_r($data);
}

```

Gambar 4.50 Source code controller Halaman about us

Pada **Gambar 4.50** *Source code* controller Halaman about us yang hanya berisi method untuk menampilkan data.

3. Halaman Gallery



Gambar 4.51 Halaman gallery

Pada **Gambar 4.51** Halaman gallery adalah halaman gallery dimana menampilkan produk-produk dari manikmaya craft sesuai dengan kategori yang dipilih dan diurutkan berdasarkan produk terbaru.

a) Model

Sama halnya model pada halaman about us, untuk model pada halaman gallery ini menggunakan banyak model yang berkaitan dengan halaman ini seperti, model dari kontak, model produk, model artikel dan model kategori.

b) View

```
<?php foreach ($product as $p ) { ?>
    <div class="portfolio-item col-xs-12 col-sm-6 col-md-4">
        <div class="recent-work-wrap">
            
            <div class="overlay">
                <div class="recent-work-inner">
```

```

        <h3><a href="#"><?php echo $p->nama;
?></a></h3>

        <p><?php echo $p->description; ?></p>

        <a class="preview" href="<?php echo
base_url().'uploads/product/'. $p->image; ?>" rel="prettyPhoto"><i
class="fa fa-eye"></i> View</a>

        </div>

    </div>

</div>
</div><!--/.portfolio-item-->
<?php } ?>

```

Gambar 4.52 Source code view Halaman gallery

Pada **Gambar 4.52** Source code view Halaman gallery yang terdiri kode-kode untuk menampilkan data produk.

c) Controller

```

public function category($slug)
{
    //konfigurasi pagination
    $data = array(
        "header" => "front/header",
        "footer" => "front/footer",
        "page" =>
"front/page/gallery",
        "contact" => $this->M_contact->contact(),
        "category" => $this->M_CategoryProduk->read(),
        "kategori" => $this->M_CategoryPos->read(),
        "product" => $this->M_produk->gallery($slug),
    );
}

```

```

"judul" => $this->M_produk-
>judul($slug),
"seo" => $this-
>M_produk->seo($slug)
);
$this->load->view('front/index', $data);
//print_r($data);
}

```

Gambar 4.53 Source code controller Halaman gallery

Pada **Gambar 4.53** Source code controller Halaman gallery yang hanya berisi method untuk menampilkan data.

4. Halaman Artikel



Gambar 4.54 Halaman menu artikel

Pada **Gambar 4.54** Halaman menu artikel berisi dengan aartikel yang telah diterbitkan oleh admin, dan pada bagian sidebar terdapat artikel terbaru.

a) Model

Sama halnya dengan model sebelumnya, untuk model pada halaman artikel ini menggunakan banyak model yang berkaitan dengan halaman ini seperti, model dari kontak, model produk, model artikel dan model kategori.

b) View

```
<?php foreach ($post as $p ) { ?>
    <div class="blog-item">
        <div class="row">
            <div class="col-xs-12 col-sm-2 text-center">
                <div class="entry-meta">
                    <spanid="publish_date"><?php echodate('dF
Y', strtotime($p->update_at) ); ?></span>
                    <span><i class="fa fa-user"></i> <a
href="#"><?php echo $p->first_name.' '.$p->last_name
?></a></span>
                </div>
            </div>
            <div class="col-xs-12 col-sm-10 blog-content">
                <a href="<?php echo site_url('article/article/'.$p-
>slug); ?>"></a>
                <h2><a href="<?php echo
site_url('article/article/'.$p->slug); ?>"><?php echo $p->title
?></a></h2>
            </div>
        </div>
    </div><!--/.blog-item-->
<?php } ?>
```

Gambar 4.55 Source code view Halaman artikel

Pada **Gambar 4.55** Source code view Halaman artikel yang terdiri kode-kode untuk menampilkan data artikel yang telah terbit.

c) Controller

```
public function article($slug)
{
    $data = array(
        "header"      => "front/header",
        "footer"      => "front/footer",
        "page"        => "front/page/article_detail",
        "contact"     => $this->M_contact->contact(),
        "category"    => $this->M_CategoryProduk-
>read(),
        "kategori"    => $this->M_CategoryPos->read(),
        "post"        => $this->M_post->post($slug),
        "recent"      => $this->M_post->recent(),
        "seo"         => $this->M_post->postseo($slug)
    );
    $this->load->view('front/index', $data);
    //print_r($data);
}
```

Gambar 4.56 Source code controller Halaman menu artikel

Pada Gambar 4.56 Source code controller Halaman artikel yang hanya berisi method untuk menampilkan data.

5. SEO

```
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<title>Haskimaya Craff</title>

<meta name="description" content="Haskimaya Craff berletak di jogja, sebuah industri kreatif memanfaatkan limbah kayu menjadi sebuah kerajinan yang ber
<meta name="title" content="Haskimaya Craff Jogja" />
<meta name="keywords" content="Craff, Limb Kayu" />
<meta name="robots" content="index, follow" />
<meta property="og:title" content="Haskimaya Craff Jogja"/>
<meta property="og:type" content="article"/>
<meta property="og:description" content="Haskimaya Craff berletak di jogja, sebuah industri kreatif memanfaatkan limbah kayu menjadi sebuah kerajinan yang
<meta property="og:image" content="http://localhost/haskimaya/home"/>
<meta name="twitter:card" content="summary" />
<meta name="twitter:title" content="Haskimaya Craff Jogja"/>
<meta name="twitter:description" content="http://localhost/haskimaya/home"/>
<meta name="twitter:image:src" content="http://localhost/haskimaya/home">

<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/jquery-ui.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/jquery-ui.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/animate.min.css" rel="stylesheet">
<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/main.css" rel="stylesheet">
<link href="http://localhost/haskimaya/assets/front/css/responsive.css" rel="stylesheet">
</head>
```

Gambar 4.57 Hasil tampilan penerapan SEO

Gambar 4.57 Hasil tampilan penerapan SEO yang bisa dilihat melalui menu "view page source" pada browser. Data tersebut diperoleh dari setiap meta tag yang terdapat dalam form produk, artikel atau kategori.

a) Model

```
public function seo($id)
{
    $this->db->select('product.*, category_pd.slug,
category_pd.meta_title,category_pd.meta_desc,
category_pd.meta_key');
    $this->db->from('product');
    $this->db->join('category_pd', 'category_pd.id =
product.id_cat','left');
    $this->db->where('category_pd.slug',$id);
    $this->db->where('product.status','publish');
    $this->db->limit(1);
    $data = $this->db->get();
    return $data->result_array();
}
```

Gambar 4.58 Source code model SEO

Gambar 4.58 Source code model SEO dimana terdapat method untuk mengambil data meta title, meta description dan meta keyword dari setiap halaman pada manikmaya.

b) View

```
<?php foreach($seo as $s){ ?>
    <meta name="description" content="<?php echo
$s['meta_desc'] ?> " />
    <meta name="title" content="<?php echo $s['meta_title'] ?>"
/>
    <meta name="keyword" content="<?php echo $s['meta_key']
?>" />
    <meta name="robots" content="index,follow"/>
    <meta property="og:title" content="<?php echo
$s['meta_title'] ?>"/>
    <meta property="og:type" content="article"/>
```



```

<meta property="og:description" content="<?php echo
$$s['meta_desc'] ?> "/>
<meta property="og:url" content="<?php echo
"http://".$_SERVER['HTTP_HOST']. $_SERVER['REQUEST_URI'];
?>"/>
<meta name="twitter:card" content="summary"/>
<meta name="twitter:title" content="<?php echo
$$s['meta_title'] ?>"/>
<meta name="twitter:url" content="<?php echo
"http://".$_SERVER['HTTP_HOST']. $_SERVER['REQUEST_URI'];
?>"/>
<meta name="twitter:description" content="<?php echo
$$s['meta_desc'] ?>"/>
<?php } ?>

```

Gambar 4.59 Source code view SEO

Pada **Gambar 4.59** Source code view SEO dimana untuk menampilkan data meta yang telah tersimpan dalam database.

c) Controller

```

public function index()
{
    $data = array(
        "header"    => "front/header",
        "footer"    => "front/footer",
        "page"      => "front/page/home",
        "contact"   => $this->M_contact->contact(),
        "slider"    => $this->M_slider->show(),
        "category"  => $this->M_CategoryProduk->read(),
        "kategori"  => $this->M_CategoryPos->read(),
        "product"   => $this->M_produk->show(),
        "seo"       => $this->M_contact->contact()
    );
    $this->load->view('front/index', $data); }

```

Gambar 4.60 Source code controller SEO

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pembuatan Web Profil dengan Penerapan Search Engine Optimazation (SEO) merupakan bentuk implementasi dari strategi pemasaran dalam penjualan produk-produk Manikmaya Craft. Berbagai permasalahan yang muncul telah diupayakan untuk ditangani dalam web profil ini. Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Adanya website pemasaran ini dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan pelayanan dan penjualan di berbagai wilayah baik dalam kota maupun luar kota secara luas.
2. Dengan adanya halaman web ini juga dapat membantu pelanggan untuk melihat produk yang tersedia di Manikamaya Craft Jogja.
3. Dengan adanya *SEO* dapat meningkatkan *traffick* kunjungan dalam waktu yang relatif cepat sehingga masyarakat dapat menemukan halaman web ini dengan mudah.
4. Target pengguna internet yang sesuai dengan target pemsaran akan meningkatkan penjualan barang/jasa.

B. Saran

Pembuatan Web Profil dengan Penerapan Search Engine Optimazation (SEO) yang dibangun dalam tugas proyek ini belum bersifat menyeluruh, artinya masih banyak bagian bagian yang masih bisa dikembangkan. Diharapkan Manikmaya Craft agar dapat meningkatkan sistem agar lebih baik dengan menambahkan fitur-fitur yang dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap pelanggan Manikmaya Craft Jogja.

Kerjasama dan kekompakan tim sangat dibutuhkan, karena menentukan keberhasilan proyek serta tanggung jawab masing-masing anggota tim harus lebih diutamakan. Koordinasi yang baik juga diperlukan dalam mengerjakan tugas proyek agar tidak terjadi miss komunikasi yang dapat berdampak buruk untuk keberlangsungan proyek.

LAMPIRAN

A. Lampiran Ke-1 Jam Kerja Tim

a. Jam Kerja Ketua Proyek

Tabel L.1 Jam Kerja Ketua Proyek

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi Kerja	Waktu	Jam Kerja
1	Selasa, 27 Februari 2018	Pembentukan kelompok	15.00 – 17.00	2 Jam
2	Rabu, 28 Februari 2018	- Penentuan nama tim “ABAH.Dev” - Pembagian JobDesc setiap anggota tim	19.00 – 22.00	3 Jam
3	Kamis, 1 Maret 2018	Penyusunan rancangan kegiatan anggota tim	21.00-23.00	2 Jam
4	Jumat, 2 Maret 2018	Evaluasi dan Menyetujui rencana anggaran	18.00-20.00	2 Jam
5	Sabtu, 10 Maret 2018	Memimpin rapat penentuan fokus proyek ABAH.Dev	14.00 – 15.00	1 Jam
	Minggu, 11 Maret 2018	Evaluasi dan Menyetujui proposal	08.00-09.00	1 Jam
6	Rabu, 14 Maret 2018	Memimpin rapat strategi pencarian proyek	20.00 – 21.00	1 Jam
7	Jumat, 23 Maret 2018	Memimpin rapat perancangan MoU	20.00 – 22.00	2 Jam
8	Rabu, 28 Maret 2018	Bertemu dengan client	19.00 – 20.00	1 Jam
9	Kamis, 29 Maret 2018	Memimpin rapat penyusunan rancangan kegiatan dan prototipe	21.00-23.00	2 Jam
10	Jumat, 30 Maret 2018	Memantau bendahara dalam mendokumentasi keuangan	21.00-22.00	1 Jam
11	Sabtu, 31 Maret 2018	Memantau programmer dalam persiapan prototipe	22.00-24.00	2 Jam
12	Selasa, 3 April 2018	Evaluasi dan persetujuan MoU	21.00-22.00	1 Jam
13	Rabu, 4 April 2018	Evaluasi hasil wawancara pengumpul data	22.00-24.00	2 Jam
14	Kamis, 5 April 2018	Evaluasi laporan BAB 1	10.00-11.00	1 Jam
15	Jum'at, 13 April 2018	Memimpin rapat analisis kebutuhan sistem dan pengumpulan data	20.00 – 22.00	2 Jam
16	Sabtu, 14 April 2018	Memantau rekap hasil pengumpulan data	16.00-18.00	2 Jam
17	Senin, 16 April 2018	Memantau pembuatan laporan BAB 2	19.00-21.00	2 Jam

18	Selasa, 17 April 2018	Memantau kerja analisis membuat rancangan kebutuhan sistem	21.00-23.00	2 Jam
19	Kamis, 19 April 2018	Memantau analisis membuat event list	19.00-20.00	1 Jam
20	Jum'at, 20 April 2018	Memantau dan evaluasi laporan BAB 3	22.00-23.00	1 Jam
21	Sabtu, 21 April 2018	Evaluasi hasil rekap pengumpulan data	20.00-23.00	3 Jam
22	Minggu, 22 April 2018	Memimpin rapat penyusunan laporan dan desain website	20.00 – 22.00	2 Jam
23	Selasa, 24 April 2018	Evaluasi ERD	15.00-16.00	1 Jam
24	Jum'at, 27 April 2018	Evaluasi Use Case	21.00-22.00	1 Jam
25	Minggu, 29 April 2018	Evaluasi Activity Diagram	08.00-09.00	1 Jam
26	Selasa, 1 Mei 2018	Memimpin rapat tentang pembuatan <i>website</i>	20.00 – 21.00	1 Jam
27	Rabu, 2 Mei 2018	Memantau programmer dalam pembuatan halaman admin	20.00-23.00	3 Jam
28	Minggu, 13 Mei 2018	Uji coba dan evaluasi halaman admin	10.00-13.00	3 Jam
29	Minggu, 20 Mei 2018	Memimpin rapat kelanjutan pembuatan <i>website</i> dan laporan MTP	19.00 – 21.00	2 Jam
30	Selasa, 22 Mei 2018	Memantau programmer dalam pembuatahn halaman pengunjung	20.00-23.00	3 Jam
31	Kamis, 24 Mei 2018	Memantau sekretaris pembuatan laporan BAB 4	22.00-24.00	2 Jam
32	Jum'at, 25 Mei 2018	Evaluasi final laporan	19.00-21.00	2 Jam
33	Minggu, 27 Mei 2018	Uji coba dan evaluasi sistem keseluruhan	20.00-22.00	2 Jam
34	Selasa, 29 Mei 2018	Memimpin rapat hasil ujicoba <i>website</i> dan evaluasi kerja tim	13.00 – 15.00	2 Jam
35	Sabtu, 31 Mei 2018	Evaluasi dan Menyetujui pembagian gaji tim	23.00-24.00	1 Jam
36	Minggu, 1 Juni 2018	Penyerahan website	10.00-11.00	1 Jam
37	Sabtu, 9 Juni 2018	Evaluasi pengeluaran tim	15.00-17.00	2 Jam
Jumlah				65 Jam

b. Jam Kerja Sekretaris

Tabel L.2 Jam Kerja Sekretaris

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi Kerja	Waktu	Jam Kerja
1	Rabu, 28 Februari 2018	Mengikuti rapat pembagian tugas	19.00-22.00	3 Jam
2	Kamis, 1 Maret 2018	Penyusunan rancangan kegiatan	21.00-23.00	2 Jam
3	Sabtu, 10 Maret 2018	Mengikuti rapat fokus proyek	14.00-15.00	1 Jam
4	Sabtu, 10 Maret 2018	Penyusunan Proposal	19.00-22.00	3 Jam
5	Rabu, 14 Maret 2018	Mengikuti rapat strategi pencarian project	20.00-21.00	1 Jam
6	Kamis, 29 Maret 2018	Mengikuti rapat penyusunan rancangan kegiatan	21.00-23.00	2 Jam
7	Selasa, 3 April 2018	Pembuatan MoU	20.00-22.00	2 Jam
8	Jumat, 4 April 2018	Pembuatan BAB I	19.00-22.00	3 Jam
9	Jum'at, 13 April 2018	Mengikuti rapat hasil ertemuan dengan klien	20.00-22.00	2 Jam
10	Senin, 16 April 2018	Pembuatan laporan BAB II	19.00-21.00	2 Jam
11	Jumat, 20 April 2018	Pembuatan laporan BAB III	19.00-22.00	3 Jam
12	Minggu, 22 April 2018	Mengikuti rapat penyusunan laporan	20.00-22.00	2 Jam
13	Sabtu, 28 April 2018	Revisi laporan BAB I,II,III	19.00-21.00	2 Jam
14	Selasa, 1 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website	20.00-21.00	1 Jam
15	Minggu, 20 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website dan kelanjutan laporan	19.00-21.00	2 Jam
16	Kamis, 24 Mei 2018	Pembuatan laporan BAB IV	19.00-24.00	5 jam
17	Selasa, 29 Mei 2018	Mengikuti rapat evaluasi kerja tim	13.00-15.00	2 Jam
Jumlah				38 Jam

c. Jam Kerja Bendahara

Tabel L.3 Jam Kerja Bendahara

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi Kerja	Waktu	Jam Kerja
1	Rabu, 28 Februari 2018	Membuat rencana anggaran	18.00 - 20.00	2 Jam
2	Rabu, 28 Februari 2018	Mengikuti rapat pembagian tugas	19.00-22.00	3 Jam
3	Sabtu, 10 Maret 2018	Mengikuti rapat fokus proyek	14.00-15.00	1 Jam
4	Rabu, 14 Maret 2018	Mengikuti rapat strategi pencarian project	20.00-21.00	1 Jam
5	Kamis, 29 Maret 2018	Mengikuti rapat penyusunan rancangan kegiatan	21.00-23.00	2 Jam
6	Jumat, 30 Maret 2018	Mendokumentasi pemasukan dan pengeluaran dana anggota tim	18.00 - 20.00	2Jam
7	Rabu, 4April 2018	Penanda tangan mou	20.00-22.00	2 jam
8	Jum'at, 13 April 2018	Mengikuti rapat hasil ertemuan dengan klien	20.00-22.00	2 Jam
9	Minggu, 22 April 2018	Mengikuti rapat penyusunan laporan	20.00-22.00	2 Jam
10	Selasa, 1 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website	20.00-21.00	1 Jam
11	Minggu, 20 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website dan kelanjutan laporan	19.00-21.00	2 Jam
12	Sabtu, 26 Mei 2018	Rekap rincian pemasukan dan pengeluaran dana proyek	19.00-22.00	3 Jam
13	Selasa, 29 Mei 2018	Mengikuti rapat evaluasi kerja tim	13.00-15.00	2 Jam
14	Sabtu, 31 Mei 2018	Merancang gaji tim	20.00 - 23.00	3 Jam
15	Sabtu, 9 Juni 2018	Rekap pengeluaran	15.00 – 7.00	2 Jam
Jumlah				30 Jam

d. Jam Kerja Analis

Tabel L.4 Jam Kerja Analis

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi Kerja	Waktu	Jam Kerja
1	Rabu, 28 Februari 2018	Mengikuti rapat pembagian tugas	19.00-22.00	3 Jam

2	Sabtu, 10 Maret 2018	Mengikuti rapat fokus proyek	14.00-15.00	1 Jam
3	Rabu, 14 Maret 2018	Mengikuti rapat strategi pencarian project	20.00-21.00	1 Jam
4	Kamis, 29 Maret 2018	Mengikuti rapat penyusunan rancangan kegiatan	21.00-23.00	2 Jam
5	Jum'at, 13 April 2018	Mengikuti rapat hasil pertemuan dengan klien	20.00-22.00	2 Jam
6	Selasa, 17 April 2018	Analisis kebutuhan Sistem	20.00-23.00	3 Jam
7	Kamis, 19 April 2018	Pembuatan event list	19.00-20.00	1 Jam
8	Jumat, 20 April 2018	Perancangan ERD	19.00-21.00	2 Jam
9	Jumat, 20 April 2018	Pembuatan ERD	21.00-23.00	2 Jam
10	Minggu, 22 April 2018	Mengikuti rapat penyusunan laporan	20.00-22.00	2 Jam
11	Selasa, 24 April 2018	Revisi ERD	19.00-21.00	2 Jam
12	Jum'at, 27 April 2018	Pembuatan Use Case	18.00-20.00	2 Jam
13	Sabtu, 28 April 2018	Revisi Usecase	21.00-23.00	2 Jam
14	Sabtu, 28 April 2018	Pembuatan Activity Diagram	19.00-21.00	2 Jam
15	Mingu, 29 April 2018	Revisi Activity Diagram	19.00-21.00	3 Jam
16	Selasa, 1 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website	20.00-21.00	1 Jam
17	Minggu, 20 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website dan kelanjutan laporan	19.00-21.00	2 Jam
18	Selasa, 29 Mei 2018	Mengikuti rapat evaluasi kerja tim	13.00-15.00	2 Jam
Jumlah				35 Jam

e. Jam Kerja Pengumpul Data

Tabel L.5 Jam Kerja Pengumpul Data

No	Hari/ Tanggal	Deskripsi Kerja	Waktu	Jam kerja
1	Rabu, 28 Februari 2018	Mengikuti rapat pembagian tugas	19.00-22.00	3 Jam
2	Sabtu, 10 Maret 2018	Mengikuti rapat fokus proyek	14.00-15.00	1 Jam

3	Rabu, 14 Maret 2018	Mengikuti rapat strategi pencarian project	20.00-21.00	1 Jam
4	Kamis, 29 Maret 2018	Mengikuti rapat penyusunan rancangan kegiatan	21.00-23.00	2 Jam
5	Rabu, 4 April 2018	Wawancara kebutuhan sistem	20.00-22.00	2 jam
6	Selasa, 10 April 2018	Pengumpulan data dan lain-lain	09.00-12.00	3 jam
7	Kamis, 12 April 2018	Pengumpulan data informasi perusahaan	11.00-13.00	2 jam
8	Jum'at, 13 April 2018	Mengikuti rapat hasil ertemuan dengan klien	20.00-22.00	2 Jam
9	Sabtu, 14 April 2018	Rekap hasil pengumpulan data sementara	16.00-18.00	2 jam
10	Rabu, 18 April 2018	Pengumpulan data produk	16.00-17.00	1 jam
11	Sabtu, 21 April 2018	Rekap hasil pengumpulan data keseluruhan	19.30-23.30	3 jam
12	Minggu, 22 April 2018	Mengikuti rapat penyusunan laporan	20.00-22.00	2 Jam
13	Selasa, 1 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website	20.00-21.00	1 Jam
14	Minggu, 20 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website dan kelanjutan laporan	19.00-21.00	2 Jam
15	Selasa, 29 Mei 2018	Mengikuti rapat evaluasi kerja tim	13.00-15.00	2 Jam
Jumlah				29 jam

f. Jam Kerja Programmer

Tabel L.6 Jam Kerja Programmer

No.	Hari/Tanggal	Deskripsi Kerja	Waktu	Jam Kerja
1	Rabu, 28 Februari 2018	Mengikuti rapat pembagian tugas	19.00-22.00	3 Jam
2	Sabtu, 10 Maret 2018	Mengikuti rapat fokus proyek	14.00-15.00	1 Jam
3	Rabu, 14 Maret 2018	Mengikuti rapat strategi pencarian project	20.00-21.00	1 Jam
4	Kamis, 29 Maret 2018	Mengikuti rapat penyusunan rancangan kegiatan	21.00-23.00	2 Jam
5	Sabtu, 31 Maret 2018	Persiapan prototype	22.00-01.00	3 jam
6	Rabu, 4 April 2018	Menunjukkan prototype	20.00-22.00	2 jam

7	Jum'at, 13 April 2018	Mengikuti rapat hasil ertemuan dengan klien	20.00-22.00	2 Jam
8	Minggu, 22 April 2018	Mengikuti rapat penyusunan laporan	20.00-22.00	2 Jam
9	Selasa, 1 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website	20.00-21.00	1 Jam
10	Rabu, 2 Mei 2018	Membuat tampilan dashboard admin	19.00-23.00	4 jam
11	Rabu, 9 Mei 2018	Membuat fungsi admin	21.00-01.00	4 jam
12	Kamis, 10 Mei 2018	Membuat fungsi admin	08.00-12.00	4 jam
13	Rabu, 16 Mei 2018	Membuat halaman Pengunjung	21.00-01.00	4 jam
14	Jum'at, 18 Mei 2018	Membuat fungsi halaman utama	18.00-22.00	4 jam
15	Mingu, 20 Mei 2018	Membuat halaman profile perusahaan	18.00-21.00	3 jam
16	Minggu, 20 Mei 2018	Mengikuti rapat pembuatan website dan kelanjutan laporan	19.00-21.00	2 Jam
17	Selasa, 22 Mei 2018	Membuat halaman galery	19.00-23.00	4 jam
18	Jum'at, 25 Mei 2018	Membuat halaman artikel	19.00-23.00	4 jam
19	Kamis, 27 Mei 2018	Uji coba	20.00-22.00	2 jam
20	Selasa, 29 Mei 2018	Mengikuti rapat evaluasi kerja tim	13.00-15.00	2 Jam
21	Selasa, 29 Mei 2018	Upload ke hosting	22.00-24.00	2 jam
Jumlah				56 jam

B. Lampiran Ke-2 Rancangan dan Realisasi Kegiatan Tugas Proyek

Tabel L.7 Rancangan dan Realisasi Kegiatan Tugas Proyek

Kegiatan	Feb	Maret				April				Mei			
	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembentukan Tim													
Persiapan Mencari Proyek													
Pencarian Proyek													
Penandatanganan Mou													
Perancangan													
1 Analisa sistem													
2 Pengumpulan data													
Desain													
1 Membuat struktur HTML													
Programming													
1 Implementasi koding													
2 Penggabungan desain dan koding													
Uji coba													
Peluncuran website													
Dokumentasi Kegiatan													
Penyusunan Laporan													

Keterangan :
 : Realisasi
 : Rencana

C. Lampiran Ke-3 Proposal Tugas Proyek



+62 85 2112 096 88



abah.develop@gmail.com



Jl. Kenari Miliran UHII/314, Yogyakarta
(-7.7987159, 110.3901729)

PROPOSAL PENAWARAN JASA PEMBUATAN WEBSITE PROFILE

Kepada
Manimaya Craft
Di Tempat

Dengan hormat,

Keberadaan website profile merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat di hindari lagi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin modern. Teknologi informasi (internet) merupakan bagian penting dalam perkembangan dunia industri. Website profile adalah merupakan satu bentuk identitas sebuah perusahaan yang baru dizaman era informasi ini.

Selain sebagai sarana promosi produk, website profile perusahaan berguna juga sebagai media informasi dan komunikasi antara perusahaan dengan client atau konsumen. Sekarang ini website profile perusahaan sudah menjadi satu parameter nilai ketanggapan sebuah perusahaan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

ABAH.Dev berkomitmen membantu perusahaan anda untuk memiliki website profile resmi perusahaan yang dikerjakan dengan tim yang professional dibidangnya.

Demikian proposal ini, semoga bermanfaat untuk perusahaan anda khususnya , untuk dunia perindustrian Indonesia pada umumnya.

Yogyakarta, 27 Maret 2018

Hormat kami,

ABAH.Dev

PENDAHULUAN

Penggunaan internet di lingkungan industri mengalami peningkatan yang cepat, seiring dengan memaksimalkan pemanfaatan internet sebagai salah satu media promosi sebuah perusahaan. Penggunaan internet tidak hanya sekedar mencari informasi, tetapi juga sebagai media publikasi dan komunikasi perusahaan dalam meningkatkan persentase penjualan yang direalisasikan dalam sebuah website profile.

Keberadaan website profile perusahaan merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat di hindari lagi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin modern. Teknologi informasi (internet) merupakan bagian penting dalam perkembangan dunia industri. Website profile perusahaan adalah merupakan satu bentuk identitas perusahaan yang baru dizaman era global ini.

Apa Manfaat Website Profile Perusahaan ?

Pembuatan website profile perusahaan menjadi salah satu pilihan ketika masyarakat juga mulai terbiasa dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet. Untuk itu, sudah selayaknya perusahaan memiliki website sebagai sarana marketing. Di bawah ini adalah beberapa manfaat website profile perusahaan :

Memperkenalkan profil perusahaan sehingga masyarakat luas mengetahui informasi apapun tentang perusahaan, tidak perlu bersusah payah untuk datang ke kantor menanyakan hal tentang produk seperti, informasi produk, harga produk dll.

Sebagai media komunikasi antara perusahaan dengan dunia luar, bentuk komunikasi yang terjalin diantaranya, komunikasi antara konsumen melalui media sosial, ataupun form kontak di website.

Meningkatkan image perusahaan dimata masyarakat sebagai perusahaan yang mengikuti perkembangan teknologi internet.

GAMBARAN UMUM WEBSITE

Sesuai dengan manfaat diatas maka gambaran umum fitur website yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Profile Perusahaan

Berisi informasi umum perusahaan seperti alamat, kontak, visi & misi perusahaan dan sebagainya.

2. Pengumuman/Informasi

Perusahaan dapat mempublikasikan informasi penting yang berkaitan dengan perusahaan seperti lowongan.

3. Artikel

Sama halnya dengan blog pada umumnya, perusahaan dapat mempublikasikan artikel dalam website perusahaan.

4. Pemasaran Produk ONLine

Pemasaran produk secara OnLine.

Diatas hanyalah gambaran umum saja karena tidak cukup apabila dijabarkan satu-persatu, dan fitur lain dapat di tambahkan sesuai dengan keinginan pihak perusahaan.

ESTIMASI HARGA & LAMA Pengerjaan

Pembuatan website perusahaan memiliki banyak manfaat baik bagi perusahaan. Untuk itu kami menawarkan jasa pembuatan website profile dengan harga mulai Rp. 1.000.000 dengan lama pengerjaan 4-8 minggu.

KONTAK




Jl. Kenari 314, Umbulharjo, Yogyakarta, DI

Yogyakarta

abah.develop@gmail.com

+62 85 2112 096 88

D. Lampiran Ke-4 MoU



ABAH.Dev
Digital Product Development
Jl. Kenari Miliran UH II/314, Yogyakarta

SURAT PERJANJIAN SERAH TERIMA PEKERJAAN

Pada hari ini, Rabu 28 Maret 2018, kami yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Yogi Anggara
Jabatan : CEO ABAH.Dev
Alamat : Jl. Kenari Miliran UH II /314, Yogyakarta

Dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Project yang selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.

2. Nama : Abdussalam
Jabatan : Pemilik Manikmaya Craft
Alamat : Kliteran, Yogyakarta

Dalam hal ini bertindak sebagai Pemilik Manikmaya Craft yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Dengan ini **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** setuju untuk mengadakan perjanjian kerjasama dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut dibawah ini.

Pasal I
Lingkup Kerjasama

1. Terhitung pada tanggal surat ini ditandatangani maka mulai hari ini **PIHAK KEDUA** memberikan pekerjaan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa pembuatan web profile Perusahaan

Pasal 2

Kewajiban Masing-masing Pihak

Kewajiban PIHAK PERTAMA adalah

1. Membuat design antarmuka website Manikmaya Craft
2. Membuat halaman admin dan pengunjung, dengan rincian :

Halaman Admin	Halaman Pengunjung
Halaman login & manajemen akun	Halaman profile perusahaan
Halaman CRUD profile perusahaan	Halaman gallery produk
Halaman CRUD informasi produk	Halaman artikel
Halaman CRUD artikel	Halaman utama
Halaman CRUD SEO	Halaman lokasi perusahaan

3. Implementasi SEO
4. Menyelesaikan dengan tepat waktu
5. Menyetujui perjanjian yang telah dibuat

Kewajiban PIHAK KEDUA adalah

1. Menyetujui perjanjian yang telah dibuat
2. Membayar biaya pembuatan web profile perusahaan sesuai dengan fitur-fitur yang diminta sesuai dengan perjanjian yang telah dibuat.

Pasal 3

Lama Pengerjaan

1. PIHAK PERTAMA wajib menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan perjanjian yang disepakati yaitu selama 45 hari, dengan rincian pengerjaan sebagai berikut :

Kegiatan	April				Mei				Keterangan	
	Minggu Ke-									
	1	2	3	4	1	2	3	4		
Perancangan										
Analisa sistem	■									2 hari
Pengumpulan data	■									3 hari
Struktur situs	■									1 hari
Review dan Revisi (meeting)										1 hari
Desain										
Desain mockup		■								1 hari
Membuat struktur HTML			■							3 hari
Desain tampilan dan css			■	■						6 hari
Koreksi dan revisi				■						1 hari
Penyelesaian desain										2 hari
Programming										
Coding				■	■	■	■			10 hari
Penggabungan desain dan coding							■	■		4 hari
Koreksi dan revisi								■		2 hari
Penyelesaian pemrograman								■		2 hari
Uji coba										
Uji coba sistem lokal dan server									■	3 hari
Koreksi dan revisi									■	2 hari
Tes keseluruhan									■	2 hari
Peluncuran website										
									■	1 hari
									Total	45 hari

Pasal 4

Biaya Pekerjaan

1. PIHAK KEDUA setuju untuk memberikan biaya atas pekerjaan kepada pihak pertama dengan total sebesar Rp 1.300.000,00, dengan rincian sebagai berikut :

Design Web Custom	Rp. 350.000,-
Optimasi SEO	Rp. 200.000,-
Pelatihan Admin	Rp. 200.000,-
Hosting & Domain	Rp. 300.000,-
Maintenance	Rp. 250.000,-/tahun

Pembayaran dilakukan 40% saat persetujuan ini telah disetujui kedua belah pihak dan sisanya sebesar 60% setelah website diterima oleh pihak pertama.

Pasal 5

Penambahan

1. PIHAK KEDUA dapat meminta penambahan Fitur-fitur lainnya dengan ketentuan dan biaya penambahan dapat dibicarakan diluar perjanjian yang telah disetujui ini.
2. PIHAK KEDUA dapat memberikan sanksi berupa :
 - a. Tidak membayar nilai kontrak
 - b. Membatalkan kontrak

Kepada PIHAK PERTAMA jika dalam penyelesaian pembuatan web profile perusahaan Manikmaya Craft sudah melewati batas kesepakatan dan tenggang waktu atau tidak bisa menyelesaikan dan menyerahkan hasil pekerjaan kepada PIHAK KEDUA

Penutup

Surat perjanjian kerjasama ini dibuat atas persetujuan dua belah pihak pada hari dan tanggal yang sama dengan diatas dan ditandatangani tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

PIHAK PERTAMA

CEO ABAH.Dev,


ABAH.
DEV
Yogi Anggara

PIHAK KEDUA

Pemilik Manikmaya Craft


METERAI
TERANGGIL
6000
ABDUSLAM
Abdussalam

E. Lampiran Ke-5 Berita acara serah terima

F. Lampiran Ke-6 Log Book



LOG BOOK MENEMEN TUGAS PROYEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A.2017/2018



Nama Kelompok MTP : ABAH, Dev



No	NIM	NAMA
1	1500018073	Arma Yoga Prasetyo
2	1500018073	Yogi Anggara
3	1500018082	Yogi Hardika
4	1500018088	Hendika Hardianto
5	1500018090	Bagus Prasetya


Judul Manajemen Tugas Proyek :




Dosen Pembimbing : Sri Winarti, S.T., M.Cs



No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perbaikan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
1	Pembentukan Kelompok		27/1/2018	1. ter bentuk kelompok dengan 5 anggota				
2	Trayak		28/1/2018	1. pendataan nama team 2. pembagian job desk 3. rencana anggaran				



No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
3	Bimbingan		1/3 2018	2. Gambaran MTP				
4	Pembekalan umum mtp di kelas		2/3 2018	1. Jadwal agenda kuliah 2. Penulisan Logbook setiap minggu				


No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
1	Bimbingan		01/3/2018	<ol style="list-style-type: none"> Pembuatan Proposal yang benar Target promosi 				
2	Rapat rutin		10/3/2018	<ol style="list-style-type: none"> Pemertuan bidang MTP Penyusunan proposal 				

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
3	Pembekalan di kelas		01/3/2018	<ol style="list-style-type: none"> formulir laporan formulir laporan akbar entitas 				

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
1.	Bimbingan		14/2018 18	1. Tips saat meeting client 2. Tata cara bertemu client.				
2.	Rapat rutin		14/2018 13	1. Strategi marketing				
3.	Pembekalan MTP di kelas		14/2018 13	1. penyusunan Laporan 2. mendalami instruksi 3. membuat kerja tim				

No	Kegiatan	WAKTU PELAKSANAAN		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
1.	Bimbingan			1. Isi dari MBO 2. Formulir MBO				
2.	Rapat			1. Pembahasan MBO dan Misi project				

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
1.	Bastem U. client		28/3 2018	1. Pengajuan proposal				
2.	Rapat		29/3 2018	1. Penyusunan rancangan kegiatan 2. Pembahasan prototipe				

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Ketrangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
1.	Bertemu client		4/4 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peranda tanggapan Model 2. Menanyakan kebutuhan sistem 3. Menunjukkan Portofolio 				

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing MTP
		Rencana	Realisasi					
	Bimbingan		5/4 2018	2. BAB 1 BAB II - Menentukan (di rencanakan sistem BAB II)				

Yogyakarta,
Ketua MTP


Yogi Angkasa
1500018073

Kordinator MTP
2018/11/18

Gus/Bog 910

G. Lampiran Ke-7 Dokumentasi

1. Dokumentasi Kegiatan Rapat

Gambar dibawah ini merupakan dokumentasi saat sedang rapat di rumah kontrakan Bagus Prasetya dan di Kampus UAD 3.



2. Menunjukkan prototype

Gambar dibawah ini sedang menunjukan prototype yang nantinya akan menjadi web dari manikmaya dan penanda tangan MoU dari kedua belah pihak, dimana manikmaya di wakilkkan oleh bendahara dan manikmaya oleh pemiliknya langsung . Lokasi gambar diambil di angkringan playground selatan kampus UIN Sunan Kali Jaga.



