

APLIKASI MANAJEMEN PROYEK BERBASIS WEB

(Studi kasus: PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia)

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Disusun oleh:

Kenshin Geraldly Emor

(18013015)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE

MANADO

2021

APLIKASI MANAJEMEN PROYEK BERBASIS WEB
(Studi kasus: PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia)

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Disusun oleh:

Kenshin Geraldly Emor

(18013015)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE

MANADO

2021

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Judul:

APLIKASI MANAJEMEN PROYEK BERBASIS WEB

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal: 12 Januari 2022

Oleh:

PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia



Ferdinand B. Nelwan

Direktur Perusahaan

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kenshin Gerald Emor
NIM : 18013015
Tempat/Tanggal Lahir : Manado/22 November 2000
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa laporan Kerja Praktik dan atau Aplikasi/Program berjudul “**Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web**” yang penulis buat adalah benar hasil karya penulis dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan yang diterapkan oleh Fakultas Teknik, berupa pembatalan Kerja Praktik dan hasilnya.

Manado, 17 Desember 2021
Yang Membuat Pernyataan,



Kenshin Gerald Emor

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Steven Pandelaki, S.T., M.Sc.

Dosen Pembimbing II

Junaidy B. Sanger, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs.



Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T.



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO**

FORM KP - 003

FORMULIR DATA UMUM PERUSAHAAN

NAMA MAHASISWA : Kenshin Gerald Emor
NIM : 18013015


NAMA PERUSAHAAN : PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia
ALAMAT PERUSAHAAN : Jalan Toar. No.18A, Kelurahan Bumi Beringin, Kecamatan Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara

DIDIRIKAN TAHUN : 2020
IJIN USAHA : 1283000132366
BIDANG BISNIS : Teknologi Informasi
JUMLAH KARYAWAN : 15
PEMILIK : Ferdinand Benyamin Nelwan
DEWAN DIREKTUR

- **President Direktur** : Ferdinand Benyamin Nelwan
- **Wapres Direktur 1** : Marcello Luis Wuisan
- **Wapres Direktur 2** : Agus Adhi Sumitro
- **Wapres Direktur 3** : Bobby Rando Najonan

WAKIL PERUSAHAAN

Tanggal : 12 Januari 2021
Nama : Ferdinand Benyamin Nelwan
Jabatan : Direktur

(Tanda tangan dan cap perusahaan) : 



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO**

FORM KP - 004

FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTEK

A. UMUM

Nama Mahasiswa : Kenshin Geraldly Emor
NIM Mahasiswa : 18013015
Program Studi : Teknik Informatika
Dosen Pembimbing Akademik : Apriandy Angdresey, S.T., M.Sc.
Topik/Rencana Bidang : Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web
Pembimbing 1 : Steven Pandelaki, S.T., M.Sc.
Pembimbing 2 : Junaidy B. Sanger, S.Kom., M.Kom.
Terhitung Mulai : 18 Agustus 2021
Target Selesai : 20 Desember 2021


B. KEGIATAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
1.	23 September 2021	Menambah fitur	St
2.	2 Oktober 2021	Revisi Laporan Bab 2 dan 3	St
3.	2 Oktober 2021	Format Penulisan	St
4.	20 November 2021	Format Penulisan	St
5.	23 Oktober 2021	Progres Aplikasi	St
6.	16 November 2021	Perancangan Aplikasi	St
7.	11 November 2021	BAB I, II dan III	St

8.	17 November 2021	Konsultasi Perancangan	SA
9.	4 Desember 2021	Konsultasi Laporan	SA
10.	6 Desember 2021	Konsultasi Progres laporan	SA
11.	9 Desember 2021	Cek Progres Aplikasi	SA
12.	13 Desember 2021	Revisi Laporan Full	SA
13.	10 Desember 2021	BAB III dan IV	SA
14.	14 Desember 2021	BAB IV: Perancangan	SA
15.	15 Desember 2021	BAB IV: Desain dan Implementasi	SA
16.	16 Desember 2021	Progress Aplikasi	SA
17.	16 Desember 2021	BAB I-V, Similarity Check	SA

Manado, 17 Desember 2021

Dosen Pembimbing I



(Steven Pandelaki, S.T., M.Sc.)



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO**

FORM KP - 005

FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Kenshin Gerald Emor
NIM : 18013015
NAMA PERUSAHAAN : PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia
ALAMAT PERUSAHAAN : Jalan Toar. No.18A, Kelurahan Bumi Beringin, Kecamatan Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara
TGL KERJA PRAKTEK : 18 Agustus 2021 – 20 Desember 2021
TOPIK YANG DIBAHAS : Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web

Nilai Sikap =	50	60	70	80	90	100
Kerajinan =	50	60	70	80	90	100
Prestasi =	50	60	70	80	90	100

KOMENTAR/SARAN

Tingkatkan terus kemampuan untuk bersosialisasi mahasiswa ini dapat cepat menyesuaikan diri dengan tempat kerja.

NILAI RATA-RATA : 96,67
TANGGAL : 12 Januari
NAMA PENILAI : Ferdinand Nelwan
JABATAN : Direktur Perusahaan
(Tanda tangan dan cap perusahaan) :

**CLEVER
LABS**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus oleh karena kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web” yang telah dibuat dan selesai dengan baik. Adapun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik program studi Teknik Informatika Universitas Katolik De La Salle Manado.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam membantu serta memfasilitasi selama pelaksanaan Kerja Praktik ini sehingga boleh terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Bapak Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Steven Pandelaki, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membantu, membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi.
5. Bapak Junaidy Budi Sanger, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing, memberikan arahan dan memotivasi kepada penulis dalam penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi.
6. Bapak Apriandy Angdresey, S.T., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu, membimbing serta memberikan saran dalam pelaksanaan Kerja Praktik.
7. Pegawai perusahaan PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia yang telah mengizinkan serta menerima penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik di PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia. Terima kasih kepada Bapak Ferdinand Benyamin Nelwan selaku pimpinan PT. Cleverlabs Indonesia.
8. Ayah, Ibu, Adik yang selalu mendukung serta memberikan semangat, nasihat, motivasi dan doa kepada penulis.
9. Gabriela Rorimpandey yang selalu memberikan semangat serta memberikan motivasi dan doa kepada penulis.
10. Teman-teman seperjuangan Kerja Praktik dan juga Teman-teman Teknik Informatika yang selalu memberikan dukungan kepada Penulis.

Dalam penyusunan laporan Kerja Praktik ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi penulis untuk kedepannya.

Manado, Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
FORMULIR DATA UMUM PERUSAHAAN (FORM KP-003).....	iv
FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTEK (FORM KP-004) .	v
FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK (FORM KP-005).....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Kerja Praktik	2
1.4 Manfaat Kerja Praktik	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Umum Perusahaan.....	4
2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan.....	4
2.2.1 Aktivitas Bisnis Perusahaan.....	4
2.2.2 Visi, Misi dan Logo Perusahaan	4
2.2.2.1 Visi.....	4
2.2.2.2 Misi	5
2.2.2.3 Logo.....	5
2.2.3 Struktur Organisasi	6
2.2.4 Tugas Pokok dan Fungsi Bagian (Tempat KP).....	6
2.3 Lingkup Pekerjaan Yang Dilakukan	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Teori Pendukung	8
3.1.1 Manajemen Proyek.....	8
3.1.2 <i>Website</i>	8
3.1.2.1 HTML	8
3.1.2.2 PHP	9
3.1.2.3 <i>Native</i>	9
3.1.2.4 CSS	9
3.1.2.5 <i>JavaScript</i>	10
3.1.3 <i>Database</i>	10

3.1.3.1	MySQL	10
3.1.3.2	SQL.....	10
3.1.4	Kakas Pemodelan	11
3.1.4.1	<i>Flowchart</i>	11
3.1.4.2	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	12
3.1.4.3	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	13
3.2	Metodologi Pengembang Sistem.....	15
3.2.1	<i>Requirements Planning</i> (Perencanaan Kebutuhan).....	15
3.2.2	<i>Design Workshop</i> (Proses Desain).....	15
3.2.3	<i>Implementation</i> (Implementasi)	15
BAB IV PEMBAHASAN.....		16
4.1	<i>Requirements Planning</i> (Perencanaan Kebutuhan).....	16
4.1.1	Metode Observasi.....	16
4.1.2	Metode Wawancara.....	16
4.1.2.1	Pertanyaan Wawancara.....	17
4.1.2.2	Analisis Hasil Wawancara.....	17
4.1.3	Metode Pengembangan Sistem	17
4.1.3.1	Analisa Sistem Sedang Berjalan.....	18
4.1.3.2	Tabel <i>Problem Statements Matrix</i>	19
4.1.4	Mengidentifikasi Target Pengguna	20
4.1.5	Mengidentifikasi Sumber Daya Yang Dibutuhkan	21
4.2	<i>Design Workshop</i> (Proses Desain)	21
4.2.1	<i>Flowchart</i>	21
4.2.2	Perancangan <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	23
4.2.2.1	Diagram Konteks	23
4.2.2.2	<i>Diagram Zero</i>	24
4.2.2.3	Diagram Rinci proses ke-1	26
4.2.2.4	Diagram Rinci proses ke-2	27
4.2.2.5	Diagram Rinci proses ke-3	28
4.2.3	Perancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	29
4.2.4	<i>Storyboard</i>	30
4.2.4.1	Tampilan Umum	30
4.2.4.2	Tampilan Admin	38
4.2.4.3	Tampilan Direktur.....	46
4.2.4.4	Tampilan <i>Project Manager</i>	48
4.2.4.5	Tampilan Pengembang	51
4.3	<i>Implementation</i> (Implementasi)	53
4.3.1	<i>Implementation Interface</i>	53
4.3.1.1	Implementasi Tampilan Umum	53
4.3.1.2	Implementasi Tampilan Admin	60
4.3.1.3	Implementasi Tampilan Direktur.....	67
4.3.1.4	Implementasi Tampilan <i>Project Manager</i>	68
4.3.1.5	Implementasi Tampilan Pengembang.....	71
4.3.1	Pelaksanaan Pengujian	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	11
Tabel 3.2 Simbol-simbol DFD	12
Tabel 3.3 Simbol-simbol ERD	14
Tabel 4.1 <i>Problem Statements Matrix</i>	19
Tabel 4.2 Identifikasi Target Pengguna	20
Tabel 4.3 Sumber Daya.....	21
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Aplikasi.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Clevelabs.....	6
Gambar 4.1 <i>flowchart</i> sistem sedang berjalan.....	18
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi Manajemen proyek 1.....	22
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Aplikasi Manajemen Proyek 2	23
Gambar 4.4 Diagram Konteks.....	24
Gambar 4.5 Diagram Zero	25
Gambar 4.6 Diagram rinci proses ke-1	26
Gambar 4.7 Diagram rinci proses ke-2	27
Gambar 4.8 Diagram rinci proses ke-3	28
Gambar 4.9 ERD Aplikasi Manajemen Proyek	29
Gambar 4.10 Halaman Utama.....	30
Gambar 4.11 Halaman Tentang	31
Gambar 4.12 Halaman Pelayanan	32
Gambar 4.13 Halaman Portofolio	32
Gambar 4.14 Halaman Kontak.....	33
Gambar 4.15 Halaman Pertanyaan 1	34
Gambar 4.16 Halaman Pertanyaan 2.....	34
Gambar 4.17 Halaman Pertanyaan 3.....	35
Gambar 4.18 Halaman Konfirmasi	36
Gambar 4.19 Halaman Login	36
Gambar 4.20 Halaman Beranda	37
Gambar 4.21 Halaman Admin	38
Gambar 4.22 Halaman Konsultasi	39
Gambar 4.23 Halaman Permintaan	39
Gambar 4.24 <i>Popup</i> Tambah Permintaan	40
Gambar 4.25 <i>Popup</i> Proses	40
Gambar 4.26 Halaman Monitoring	41
Gambar 4.27 Halaman Kategori	41
Gambar 4.28 <i>Popup</i> Tambah Kategori	42
Gambar 4.29 Halaman Keahlian	42
Gambar 4.30 <i>Popup</i> Tambah Keahlian.....	43
Gambar 4.31 Halaman Portofolio	43
Gambar 4.32 <i>Popup</i> Tambah Porotofolio	44
Gambar 4.33 Halaman Pengguna.....	44
Gambar 4.34 Halaman Tambah Admin	45
Gambar 4.35 <i>Popup</i> Tambah Pengguna.....	45
Gambar 4.36 <i>Popup</i> Tambah Admin	46
Gambar 4.37 Halaman Direktur	46
Gambar 4.38 Halaman Proyek Baru	47
Gambar 4.39 <i>Popup</i> Tambah <i>Project Manager</i>	47

Gambar 4.40 Halaman <i>Project Manager</i>	48
Gambar 4.41 Halaman Manajemen Tim	48
Gambar 4.42 Halaman Manajemen Aktivitas (<i>Project Manager</i>)	49
Gambar 4.43 <i>Popup</i> Manajemen Tim	49
Gambar 4.44 Halaman Manajemen Aktivitas Proyek	50
Gambar 4.45 <i>Popup</i> Tambah Manajemen Aktivitas	51
Gambar 4.46 Halaman Pengembang	51
Gambar 4.47 Halaman Manajemen Aktifitas (Pengembang)	52
Gambar 4.48 Manajemen Aktivitas Proyek (Pengembang)	52
Gambar 4.49 Implementasi Halaman Utama	53
Gambar 4.50 Implementasi Halaman Tentang 2	54
Gambar 4.51 Implementasi Halaman Tentang 1	54
Gambar 4.52 Implementasi Halaman Pelayanan	55
Gambar 4.53 Implementasi Halaman Portofolio	55
Gambar 4.54 Implementasi Halaman Kontak	56
Gambar 4.55 Implementasi Halaman Pertanyaan 1	56
Gambar 4.56 Implementasi Halaman Pertanyaan 2	57
Gambar 4.57 Implementasi Halaman Pertanyaan 3	57
Gambar 4.58 Implementasi Halaman Konfirmasi	58
Gambar 4.59 Implementasi Halaman Login	58
Gambar 4.60 Implementasi Halaman Admin	59
Gambar 4.61 Implementasi Halaman Konsultasi	59
Gambar 4.62 Implementasi Halaman Permintaan	60
Gambar 4.63 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Permintaan	60
Gambar 4.64 Implementasi <i>Popup</i> Proses	61
Gambar 4.65 Implementasi Halaman Monitoring	61
Gambar 4.66 Implementasi Halaman Kategori	62
Gambar 4.67 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Kategori	62
Gambar 4.68 Implementasi Halaman Keahlian	63
Gambar 4.69 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Keahlian	63
Gambar 4.70 Implementasi Halaman Portofolio	64
Gambar 4.71 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Portofolio	64
Gambar 4.72 Implementasi Halaman Pengguna	65
Gambar 4.73 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Pengguna	65
Gambar 4.74 Implementasi Halaman Tambah Admin	66
Gambar 4.75 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Admin	66
Gambar 4.76 Implementasi Halaman Direktur	67
Gambar 4.77 Implementasi Halaman Proyek Baru	67
Gambar 4.78 Implementasi <i>Popup</i> Tambah <i>Project Manager</i>	68
Gambar 4.79 Implementasi Halaman <i>Project Manager</i>	68
Gambar 4.80 Implementasi Halaman Manajemen Tim	69
Gambar 4.81 Implementasi <i>Popup</i> Manajemen Tim	69
Gambar 4.82 Implementasi Halaman Manajemen Aktivitas (<i>Project Manager</i>) ..	70
Gambar 4.83 Implementasi Manajemen Aktivitas Proyek (<i>Project Manager</i>)	70
Gambar 4.84 Implementasi <i>Popup</i> Tambah Aktivitas Proyek	71

Gambar 4.85 Implementasi Halaman Pengembang	71
Gambar 4.86 Implementasi Halaman Manajemen Aktivitas (Pengembang).....	72
Gambar 4.87 Implementasi Manajemen Aktivitas Proyek (Pengembang).....	72

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Transkrip Wawancara.....	A-1
LAMPIRAN B <i>User Acceptance Test</i>	B-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan dunia usaha makin berkembang selaras dengan kemajuan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi dan dengan kemampuan Sumber Daya Manusia yang ada pada PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia berupaya menjawab kebutuhan tersebut. Cleverlabs Teknologi Indonesia merupakan perusahaan yang menawarkan jasa konsultan IT dan *Digital Marketing* dalam berbagai *platform* layanan. Dalam jangka waktu 6 bulan perusahaan Cleverlabs bisa mengerjakan 3-5 proyek sekaligus.

Banyaknya proyek yang diperoleh dan harus dikerjakan oleh perusahaan, menyebabkan tabrakan pengerjaan proyek sehingga beberapa proyek tidak terselesaikan sesuai dengan target penyelesaian. Ini menyebabkan adanya penurunan kinerja developer perusahaan. Dan untuk memantau kinerja para pengembang, pimpinan perlu mengetahui proses kerja dan perkembangan proyek yang dikerjakan oleh pengembang, namun proses pemantauan aktivitas proyek masih terbilang memakan waktu karena pimpinan harus mengecek satu per satu proyek-proyek dan pengembang.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibuat “Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web”. Dengan adanya aplikasi manajemen proyek ini, maka proyek yang harus dikerjakan oleh perusahaan dapat terorganisir dengan baik mulai dari waktu pengerjaan suatu proyek hingga siapa yang mengerjakannya sehingga tidak akan terjadi tabrakan waktu pengerjaan proyek. Kemudian aplikasi manajemen proyek ini menyediakan dimana pimpinan perusahaan dapat memantau langsung perkembangan dari para Pengembang dengan melihat proses apa saja yang telah ditandai “selesai” oleh developer tanpa harus mengecek satu per satu developer dan proyeknya sehingga tidak memakan waktu untuk memantau kerja proyek dari pengembang.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah “Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web” yang bertujuan agar proyek dalam perusahaan dapat terorganisir dengan baik dan dapat membantu pimpinan dalam memantau proses dari setiap proyek yang dikerjakan ?

1.3 Tujuan Kerja Praktik

Membangun sebuah “Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web” yang bertujuan agar proyek dalam perusahaan dapat terorganisir dengan baik dan dapat membantu pimpinan dalam memantau proses dari setiap proyek yang dikerjakan.

1.4 Manfaat Kerja Praktik

Bagi mahasiswa:

1. Menambah pengetahuan serta wawasan yang tidak didapatkan di perkuliahan.
2. Menambah pengalaman kerja dalam hal *programming* saat kerja praktik.

Bagi PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia:

1. Mengontrol proses pengembangan aplikasi atau proyek-proyek.
2. Membantu developer agar lebih fokus dalam sebuah proyek yang sedang dikerjakan.
3. Membantu dalam pembagian tugas dalam mengejakan proyek yang diberikan.
4. Dapat meningkatkan persentase kerja dari stiap developer yang terlibat dalam proyek yang dikerjakan.

1.5 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan yaitu:

1. Sistem yang dibangun merupakan sistem berbasis Web.
2. Sistem yang dibangun hanya mencangkup proses permintaan pembuatan aplikasi, penerimaan proyek baru, pembagian tim yang mengerjakan sebuah proyek, hingga menampilkan progres aktivitas.

3. Sistem hanya menampilkan notifikasi aktifitas yang telah selesai dikerjakan dan juga progres dari proyek yang dikerjakan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari Kerja Praktik, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

Bab ini membahas tentang sejarah dari perusahaan, lingkup pekerjaan dari perusahaan dan pekerjaan yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori pengembangan, seperti metodologi pengembangan aplikasi yang akan digunakan dalam aplikasi, prosedur dalam pengumpulan data serta pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang aplikasi yang akan dibangun

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil kerja praktik dan juga aplikasi yang sudah dibuat.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Umum Perusahaan

PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia yang beralamatkan di Jalan Toar. No.18A, Kelurahan Bumi Beringin, Kecamatan Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara, berdiri sejak tanggal 15 Desember 2020 sampai sekarang. Perusahaan ini bergerak di bidang jasa layanan Teknologi Informasi (TI). Perusahaan ini juga didirikan dan dikepalai oleh bapak Ferdinan Nelwan. Dari tahun 2020 sampai saat ini telah menghasilkan beberapa aplikasi yang digunakan di Provinsi Sulawesi Utara diantaranya: Aplikasi Manjo Ka Sulut (Playstore), Akses Bang Dali (Playstore), Si Tali Merah (maengket.cleverlabs.id), dan lain-lain.

2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Berikut ini adalah lingkup pekerjaan yang dilakukan di PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia.

2.2.1 Aktivitas Bisnis Perusahaan

PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia bergerak di bidang jasa layanan Teknologi Informasi (TI) berupa pembangunan dan pengembangan *software* beserta aplikasi pendukungnya untuk menjawab kebutuhan dunia usaha khususnya yang ada di Provinsi Sulawesi Utara.

2.2.2 Visi, Misi dan Logo Perusahaan

Berikut ini merupakan visi dan misi dari perusahaan PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia

2.2.2.1 Visi

Menjadikan perusahaan konsultan TI lewat integrasi sistem dan digital marketing berbasis teknologi informasi di Indonesia.

2.2.2.2 Misi

1. Mengedepankan profesionalisme, kemampuan individu, dan tim dalam menghasilkan produk-produk unggulan.
2. Menyediakan layanan sistem integrasi infrastruktur teknologi informasi meliputi implementasi infrastruktur teknologi maupun pengembangan perangkat lunak dengan fokus pada solusi yang inovatif dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
3. Melayani jasa konsultasi bidang manajemen teknologi informasi sehingga meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan produktivitas infrastruktur TI yang dimiliki oleh pelanggan.
4. Memberikan layanan dan produk yang berkualitas dengan konsepsi *purna jual* yang maksimal kepada setiap pelanggan.
5. Memberikan solusi yang tepat sasaran dalam rangka memberikan *image* positif terhadap *company/personal brand*.

2.2.2.3 Logo

Berikut pada gambar 2.1 merupakan logo dari PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia.

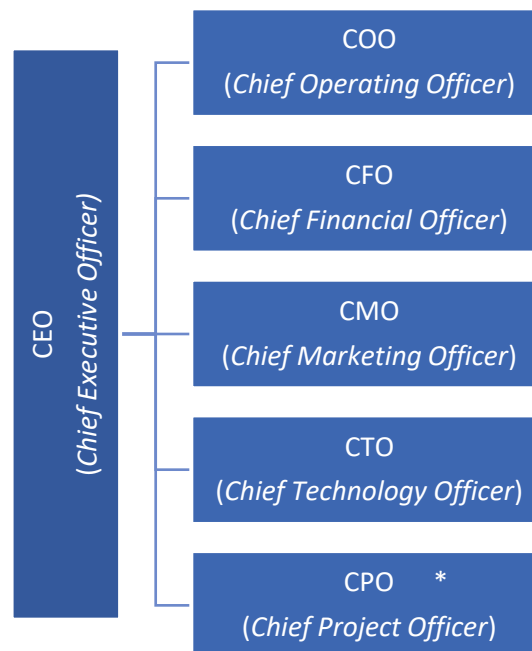


Gambar 2.1 Logo PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia

Cleverlabs diambil dari kata *Clever* yang artinya “pintar” dan *Labs* merupakan “Laboratorium”, Jadi Cleverlabs merupakan “Laboratorium Pintar” yang bisa memenuhi kebutuhan dan mengatasi segala permasalahan dalam dunia Teknologi Informasi (TI). Logo di atas berbentuk huruf C melingkar yang artinya huruf C merupakan inisial dari nama perusahaan yaitu Cleverlabs ,serta C yang melingkar dibuat mirip gambar otak karena arti *Clever* sendiri adalah “pintar”, Serta warna merah diberikan diartikan berani maju kedepan dan berani mengambil keputusan dalam menciptakan hal-hal baru.

2.2.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia dapat dilihat pada



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Cleverlabs

Tanda (*) di atas merupakan tempat dimana penulis ditempatkan saat melaksanakan Kerja Praktik.

2.2.4 Tugas Pokok dan Fungsi Bagian (Tempat KP)

1. CEO (*Chief Executive Officer*)
 - Merancang dan mengomunikasikan visi perusahaan
 - Memotivasi anggota tim
 - Merekrut anggota tim
 - Meramalkan tren pasar
 - Menguraikan strategi bisnis perusahaan
 - Membangun hubungan dengan investor
 - Mengatur pembiayaan dan anggaran
2. COO (*Chief Operating Officer*)
 - Mengatur perusahaan
 - Bertindak sebagai penghubung antara karyawan dan CEO
 - Mengatur bisnis inti

3. CFO (*Chief Financial Officer*)

- Membentuk strategi penggalangan dana
- Membuat keputusan yang berhubungan dengan sumber daya manusia
- Merumuskan dokumen keuangan
- Membahas kesehatan keuangan perusahaan dengan CEO

4. CMO (*Chief Marketing Officer*)

- Mengembangkan strategi pemasaran
- Melaksanakan riset pasar
- Pencitraan
- Menciptakan kampanye kehumasan

5. CTO (*Chief Technology Officer*)

- Menyatukan pengembangan produk
- Memahami perkembangan teknologi saat ini dan pengadopsiannya
- Mengelola pengembangan produk

6. CPO (*Chief Project Officer*)

- Membangun sistem tata kelola untuk proyek, program dan portofolio,
- Mengarahkan semua kegiatan di bidang proyek, program dan portofolio,
- Melakukan kepemimpinan untuk proyek, program, manajer portofolio dan PMO, dan
- Mendukung semua anggota dewan lainnya dalam mencarter atau mensponsori proyek di wilayah tanggung jawab mereka.

2.3 Lingkup Pekerjaan Yang Dilakukan

Dalam melaksanakan Kerja Praktik kurang lebih 1 bulan (250 jam), terhitung dari tanggal 13 Juli 2021 sampai 31 Agustus 2021. Penulis mengidentifikasi masalah yang ada dalam perusahaan serta merancang basis data dan *storyboard* dari sistem baru yaitu “**Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web**”.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Teori Pendukung

Bagian ini membahas mengenai teori-teori pendukung yang terkait dengan metode yang akan digunakan untuk membangun sebuah aplikasi dan membahas tentang prosedur atau teknik dalam mengumpulkan data untuk Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web.

3.1.1 Manajemen Proyek

Manajemen Proyek merupakan proses dalam pengolahan sebuah proyek yang memperhitungkan faktor-faktor yang ada dan merencanakan, mengatur, dan mengelola pekerjaan sumber daya untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Manajemen proyek berlaku untuk semua jenis proyek dan banyak digunakan untuk melaksanakan proyek-proyek besar dan kompleks [1].

3.1.2 Website

Website merupakan kumpulan dari halaman-halaman dalam web yang menampilkan berbagai bentuk informasi untuk pengguna internet. Dalam *website* Informasi-informasi yang dimuat dapat berupa gambar, ilustrasi, video, dan teks [2]. Dalam perancangan sistem, *software* yang digunakan antara lain:

3.1.2.1 HTML

HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan bahasa pemrograman standar dalam pembentukan *website*, HTML terdiri dari *head*, *body* dan termasuk juga didalamnya TAG dan Atribut. Dalam dunia *website* HTML digambarkan sebagai pondasi atau struktur dari Web.

HTML terdiri dari kode dan simbol tertentu, yang diproses kedalam file atau dokumen. Sehingga dapat ditampilkan ke dalam layar komputer. Dan bisa dimengerti oleh semua pengguna internet. *Hypertext* merupakan metode yang digunakan untuk perpindahan halaman web satu ke halaman web lainnya setelah

mengklik tulisan atau simbol yang ada dalam *website*. Dan Markup merupakan hal yang dilakukan tag HTML terhadap teks didalamnya [3].

3.1.2.2 PHP

PHP atau merupakan kependekan dari *Personal Home Page* adalah bahasa *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada dalam *server (server side HTML embedded scripting)*. *Script* merupakan seperangkat instruksi pemograman yang ditafsirkan pada saat *runtime*. Dan untuk menafsirkan *script* saat *runtime* disebut bahasa *scripting*. Bahasa pemograman PHP adalah *scripting server-side* yang kemudian dieksekusi/diproses di server.

PHP sangat dibutuhkan untuk menghubungkan web statis dengan server dan database dikarenakan dalam pengembangan *website* membutuhkan integrasi dengan server sertahan kebutuhan *database*. *Website* dinamis berguna untuk menyimpan data kedalam *database* dan merubah halaman situs sesuai dengan inputan dari *user* [4].

3.1.2.3 Native

PHP *native* merupakan pembuatan sebuah *website* yang menggunakan gaya php sendiri. PHP *Native* adalah gabungan dari bahasa pemograman PHP yang bisa sisipkan *text java script*, *css*, dll. *Native* merupakan susunan *coding* asli yang dibuat dari programmer sendiri [5].

3.1.2.4 CSS

CSS atau kependekan dari *Cascading Style Sheet* biasanya sering digunakan untuk menyesuaikan tampilan dari *website* sehingga membuat halaman *website* lebih terstruktur. CSS dapat merubah *text*, warna, *background* dan posisi dari suatu tag.

HTML dan CSS memiliki hubungan yang sangat erat. Karena HTML merupakan markup/fondasi dari situs dan CSS mengubah semua aspek dari tampilan teks baik dari ukuran, warna, maupun ukuran dari *font*, serta menambahkan gambar dan juga mengubah latar belakan dari halaman HTML [6].

3.1.2.5 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat *Client-Side*. Bahasa pemrograman *Client-side* adalah jenis pemrograman yang di tangani oleh *Client*. Dalam dokumen HTML dapat disisipkan *JavaScript* atau dibuat dalam dokumen yang terpisah kemudian dihubungkan dengan dokumen HTML yang dialamatkan.

JavaScript merupakan bahasa pemograman yang membuat konten-konten website menjadi dinamis. Konten dinamis artinya konten yang bisa bergerak atau berubah tanpa merelog halaman website. *JavaScript* biasanya dikolaborasikan dengan bahasa pemrograman HTML dan CSS. *JavaScript* digunakan untuk menambahkan elemen interaktif untuk meningkatkan pengalaman pengguna. [7]

3.1.3 Database

Database merupakan sekumpulan informasi yang dikelompokan dan disimpan di dalam komputer secara terstruktur sehingga untuk memperoleh informasi dari basis data lebih mudah [8].

3.1.3.1 MySQL

MySQL merupakan sistem manajemen *database*, data yang didalam *database* dikelola dan diletakan dalam tabel-tabel terpisah sehingga dalam mengelola data-data akan lebih cepat dan mudah.

MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengelola *database server-side* yang berisi berbagai informasi. MySQL ini digunakan untuk memudahkan pengguna untuk mengakses data yang berisikan informasi berupa *string* (teks) yang dapat diakses secara pribadi maupun publik di *website* [9].

3.1.3.2 SQL

SQL merupakan sistem manajemen relasional. SQL memudahkan seorang pengguna untuk mengetahui lokasi data. SQL dibuat untuk mengirim perintah *query* (mengakses data berdasarkan alamat tertentu) ke *database*. Dengan Menggunakan SQL kita dapat memanipulasi dan mengakses *database*, mampu untuk mengetahui *query*, serta dapat mengatur hak akses user [9].

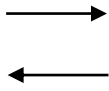

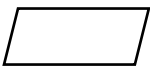
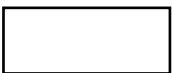

3.1.4 Kakas Pemodelan



Untuk pemodelan sistem secara visual penulis menggunakan *Flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

3.1.4.1 *Flowchart*

Flowchart atau biasa disebut dengan bagan alur merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah atau alur dalam proses dari suatu program/sistem. Langkah-langkah dari suatu sistem digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau garis panah [10]. Tabel 3.1 dibawah ini merupakan penjelasan dari simbol-simbol yang digunakan dalam *Flowchart*.

Tabel 3.1 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Flow</i>	Simbol <i>flow</i> berfungsi menghubungkan antar simbol
	Terminator	Simbol awal dan akhir dari sebuah program.
	<i>Input/output</i>	Simbol proses dari masukan dan keluaran
	Proses	Menyatakan suatu proses dari sistem.
	<i>Decision</i>	Simbol yang menunjukkan pilihan yang menampilkan antara dua jawaban ya dan tidak

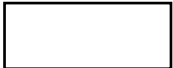


Simbol	Nama	Keterangan
	<i>On-page Reference</i>	Untuk menghubungkan proses yang ada pada halaman yang sama
	<i>Offline connector</i>	Untuk menghubungkan proses yang ada pada halaman lain

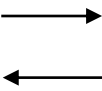
3.1.4.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan Diagram yang menggambar alur dari data dalam sistem informasi. Dalam diagram DFD atau biasa disebut *Data Flow Diagram* terdapat informasi mengenai masukan dan keluaran dari tiap-tiap entitas dan proses itu sendiri.

Penyampaian informasi menggunakan DFD menjadi lebih mudah dikarenakan DFD memiliki tampilan visual yang *simple* dan mudah dimengerti. Berikut pada tabel 3.2 merupakan penjelasan dari simbol-simbol yang akan digunakan dalam *Data Flow Diagram* [11].

Tabel 3.2 Simbol-simbol DFD

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entity</i>	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan pihak di luar sistem seperti individu, perusahaan, atau sistem lainnya
	Proses	Simbol ini digunakan untuk mengubah input menjadi <i>output</i> .
	<i>Data Store</i>	digunakan untuk menyimpan data untuk proses berikutnya.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Data Flow</i>	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan alir antara <i>entity</i> , proses, dan <i>data store</i> .

DFD terbagi atas 3 tingkatan, yang dimana setiap level menjelaskan secara detail dari level sebelumnya. Berikut penjelasan dari 3 tingkatan DFD tersebut [11]:

1. Diagram Konteks (Level 0)

Level ini adalah gambaran dari sebuah proses yang berada pada level pusat atau gambaran proses keseluruhan dari sebuah sistem.

2. Diagram 0 (Level 1)

Level 1 atau disebut dengan Diagram 0 ini mewakili proses dari Diagram konteks atau level 0 yang dibagi menjadi proses-proses yang berbeda.

3. Diagram Rinci (Level 2)

Level 2 atau disebut dengan Diagram rinci ini merupakan level yang merinci proses yang ada pada level 1 atau diagram 0 penomoran didasarkan pada urutan proses.

3.1.4.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan diagram untuk memodelkan atau memvisualisasikan *database*. ERD menggambarkan objek data dan hubungan yang ada pada objek berikutnya. ERD sangat membantu dalam mengorganisasikan data yang ada dalam proyek menjadi entitas-entitas dan menghubungkan antar entitas. Dalam penggambaran ERD terdapat 3 macam relasi yaitu [12]:

1. Satu ke Satu (*One to One*)

One to one yang berarti hanya mempunyai hubungan dengan satu entitas lain. Contohnya laptop dengan Nomor Seri.

2. Satu ke Banyak (*One to Many*)


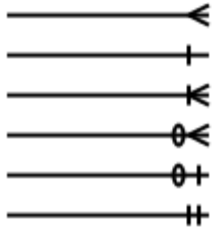
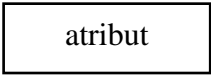
One to Many yang berarti satu entitas memiliki hubungan dengan beberapa entitas dan sebaliknya. Contohnya dosen dengan mahasiswa.

3. Banyak ke Banyak (*Many to Many*)

Many to Many yang berarti setiap entitas berhubungan dengan entitas lain dan sebaliknya. Contohnya: Mahasiswa dengan UKM.

Dan pada Tabel 3.3 merupakan simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

Tabel 3.3 Simbol-simbol ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Simbol ini memiliki karakteristik yang digunakan untuk menyimpan data.
	Relasi	Untuk menghubungkan setiap entitas yang ada
	Atribut	Atribut merupakan karakteristik dari setiap entitas

3.2 Metodologi Pengembang Sistem

Dalam pembuatan “Aplikasi Manajemen Proyek di PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia Berbasis Web”, Penulis menggunakan metodologi pengembangan sistem model RAD (*Rapid Application Development*). RAD (*Rapid Application Development*) merupakan metodologi yang mudah di gunakan serta pengembang sistem yang membutuhkan waktu yang singkat. Dalam metodologi pengembangan sistem RAD terdapat beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut [13]:

3.2.1 Requirements Planing (perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap ini dimana mengidentifikasi masalah yang ada dalam perusahaan Cleverlabs Teknologi Indonesia serta mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dalam membangun Aplikasi Manajemen Proyek sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi dalam perusahaan Cleverlabs serta melakukan wawancara dengan pimpinan Cleverlabs. Pengumpulan data ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan sistem.

3.2.2 Design Workshop (Proses Desain)

Pada tahap ini merancang desain antarmuka dari Aplikasi Manajemen Proyek mulai dari halaman *login*, halaman monitoring, dan halaman pengimputan. Dan juga menganalisis jalannya sebuah Aplikasi Manajemen Proyek dengan menggunakan pemodelan diagram serta membuat *Storyboard* untuk perancangan antar muka dari Aplikasi Manajemen Proyek berbasis Web.

3.2.3 Implementation (Implementasi)

Setelah perancangan sistem telah dilakukan pada tahap sebelumnya selanjutnya tahap ini mengimplementasikan rancangan tersebut ke dalam sebuah program (aplikasi) yang nyata dan bisa digunakan serta menguji apakah Aplikasi Manajemen Proyek terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan dalam perusahaan Cleverlabs Teknologi Indonesia.

BAB IV

PEMBAHASAN

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi “Aplikasi Manajemen Proyek ” yang berbasis web ini adalah Rapid Application Development (RAD). RAD dibagi dalam beberapa tahapan, di antaranya: *Requirements Planning*, *Workshop Design*, dan *Implementation*. Berikut fase – fase dari model RAD.

4.1 *Requirements Planning* (Perencanaan Kebutuhan)

Pada fase ini merupakan fase dimana perencanaan kebutuhan awal yang terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

4.1.1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap hal-hal yang terjadi di perusahaan, selama melakukan kerja praktik di perusahaan Cleverlabs Teknologi Indonesia. Hal ini bertujuan agar dapat memperoleh penjelasan mengenai data-data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian pada perusahaan Cleverlabs. Dan hasil observasi di ambil kesimpulan bahwa dalam pengerjaan sebuah proyek sering terjadinya tabrakan proyek dikarenakan perusahaan bisa mengerjakan 3-5 proyek sekaligus dan pembagian tugas untuk tiap *programmer* tidak merata hal ini menyebabkan proyek-proyek tidak diselesaikan sesuai dengan target penyelesaian.

4.1.2 Metode Wawancara

Dalam penyusunan laporan dan menganalisis kebutuhan dari pembuatan aplikasi dilakukan tanya jawab dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pimpinan perusahaan Cleverlabs yaitu Bapak Ferdinan Nelwan.

4.1.2.1 Pertanyaan Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam perancangan dan pembangunan sebuah sistem. Berikut adalah daftar pertanyaan yang ditanyakan kepada pimpinan Cleverlebs:

- 1) Bagaimana proses permintaan pembuatan aplikasi dari pelanggan ke perusahaan Cleverlabs ?
- 2) Berapa banyak aplikasi yang dibuat perusahaan sampai saat ini ?
- 3) Bagaimana proses dalam pembagian tugas dalam pembuatan aplikasi ?
- 4) Bagaimana pimpinan memantau proses dari pembuatan sebuah aplikasi ?

4.1.2.2 Analisi hasil wawancara

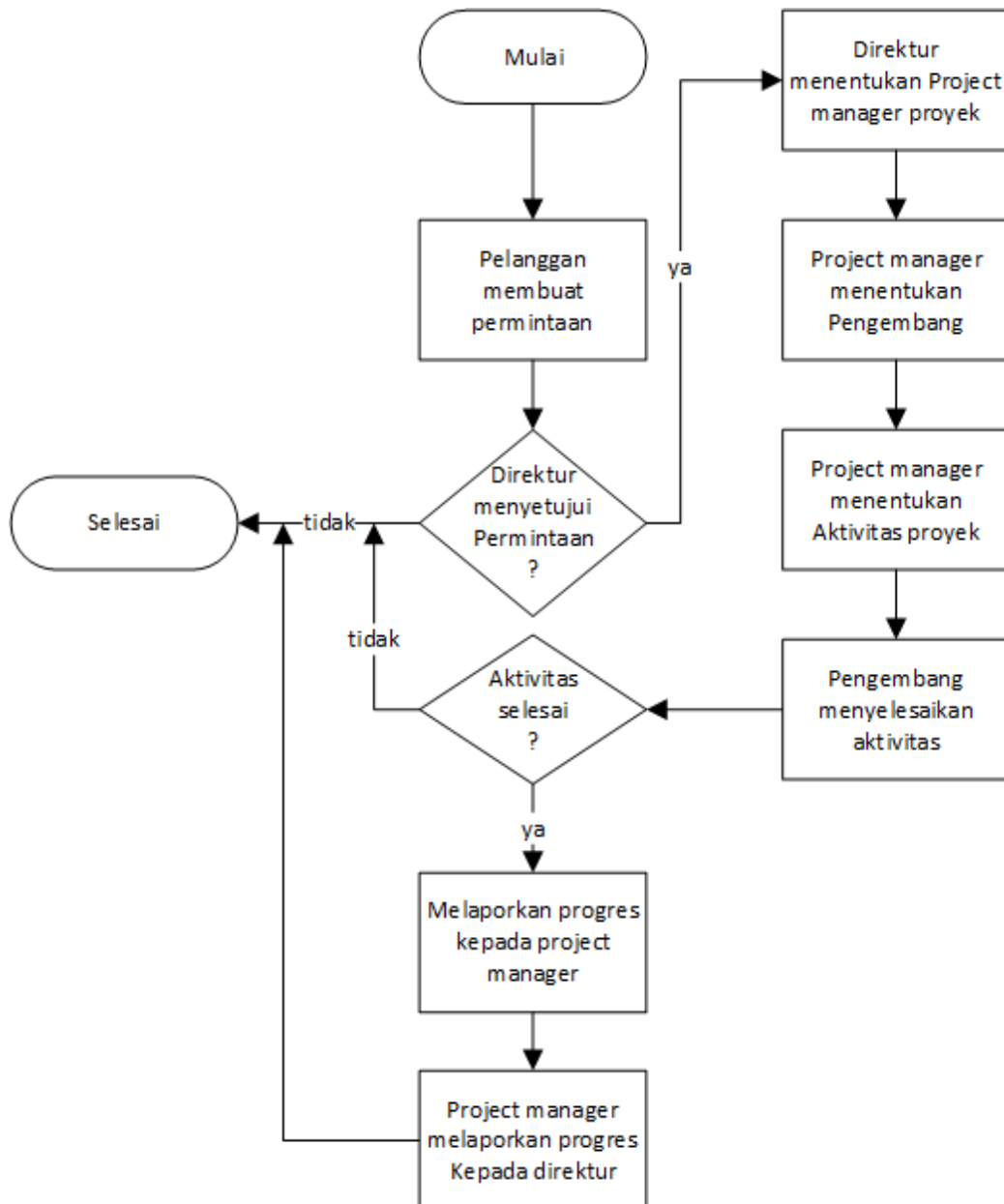
Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan pimpinan Cleverlabs dapat diperoleh informasi yang dimana dalam permintaan pembuatan aplikasi, pelanggan mendatangi langsung perusahaan Cleverlabs untuk konsultasi mengenai aplikasi yang akan dibuat. Dari berdirinya perusahaan pada tanggal 15 Desember 2020 hingga saat ini perusahaan telah menghasilkan 7 aplikasi yang siap. Dalam jangka waktu 6 bulan perusahaan bisa menerima 3-5 permintaan pembuatan aplikasi lalu dari permintaan itu diterima oleh perusahaan dan dibagikan tugas untuk pembuatan aplikasi-aplikasi tersebut. Untuk pembuatan aplikasi Direktur menghubungi salah satu *Project Manager* untuk membicarakan mengenai proyek yang akan dikerjakan, setelah itu *project manager* menentukan pengembang yang akan mengerjakan proyek tersebut dan membicarakan hal-hal yang akan dibuat dalam proyek lalu pengembang tersebut mengerjakan tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil dari progresnya secara langsung kepada *project manager* lalu *project manager* melaporkannya lagi kepada direktur perusahaan.

4.1.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode ini digunakan untuk menganalisis perkembangan dari sistem yang sedang berjalan serta masalah-masalah yang ada di PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia.

4.1.3.1 Analisa Sistem Sedang berjalan

Pada bagian ini sistem yang sedang berjalan dalam perusahaan Cleverlabs dengan memodelkan sistem yang berjalan menggunakan *flowchart*. Berikut *flowchart* sistem yang sedang berjalan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Flowchart* sistem sedang berjalan

4.1.3.2 Tabel *Problem Statements Matrix*

Berikut adalah tabel *problem statements matrix* yang berisikan tentang Masalah, Kesempatan dan Pengarahan dan juga Solusi yang diusulkan.

Tabel 4.1 *Problem Statements Matrix*

Masalah, Kesempatan dan Pengarahan	Solusi yang diusulkan
Proses permintaan pembuatan aplikasi masih kurang efektif dikarenakan pelanggan harus mendatangi langsung perusahaan untuk mengkonsultasikan pembuatan aplikasi	Membuat sebuah sistem yang dapat memudahkan pelanggan untuk menghubungi perusahaan tanpa harus mendatangi langsung perusahaan bersangkutan
Pembagian tugas untuk tiap proyek kepada pengembang tidak merata dikarenakan banyaknya proyek yang di kerjakan secara bersamaan sehingga membuat proyek-proyek yang dikerjakan tidak terselesaikan sesuai dengan target penyelesaian	Membuat aplikasi manajemen proyek berbasis website yang bisa mengatur agar pembagian tugas dari tiap proyek dapat terorganisir dengan baik mulai dari pengembang yang mengerjakannya hingga aktivitas yang ada di dalam proyek sehingga proyek dapat dikerjakan sesuai dengan target penyelesaian
Untuk pengecekan progres dari sebuah proyek pimpinan harus menghubungi langsung <i>project manager</i> untuk menanyakan progres dari proyek yang dikerjakan	Membuat sebuah sistem yang dapat memudahkan pimpinan memantau progres dari sebuah proyek secara <i>real time</i> tanpa harus menghubungi setiap <i>project manager</i> untuk menanyakan progres dari sebuah proyek
Aktivitas-aktivitas yang telah selesai dikerjakan oleh pengembang di laporkan secara langsung kepada <i>project manager</i>	Membuat sebuah sistem yang dapat mendata aktivitas-aktivitas yang telah selesai dikerjakan menjadi sebuah informasi progres dari proyek

4.1.4 Mengidentifikasi Target Pengguna

Bagian ini akan mengidentifikasi serta menetapkan kebutuhan dari pengguna.

Tabel 4.2 Identifikasi Target Pengguna

No.	Pengguna	Tanggung Jawab
1	Admin	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan, mengedit, menghapus data pengguna - Menambahkan , mengedit, menghapus data admin - Menambahkan , mengedit, menghapus permintaan aplikasi - Menambahkan, mengedit, menghapus data keahlian - Menambahkan, mengedit, menghapus data kategori - Memasukan proyek yang telah selesai dikerjakan kedalam portofolio
2	Direktur Teknik	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan <i>Project Manager</i> dalam proyek baru - Memonitoring proyek yang sedang dikerjakan
3	<i>Project Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan <i>programmer</i> yang akan mengerjakan proyek - Memasukan aktivitas-aktivitas yang ada dalam proyek - Memonitoring proyek yang sedang dikerjakan
4	Programmer	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan <i>Project Manager</i>
5	Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi pesan konsultasi - Mengisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pembuatan aplikasi

4.1.5 Mengidentifikasi Sumber Daya Yang Dibutuhkan

Pada tahap ini menjelaskan sumber daya yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi dalam bentuk perangkat lunak dan perangkat keras dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Sumber Daya

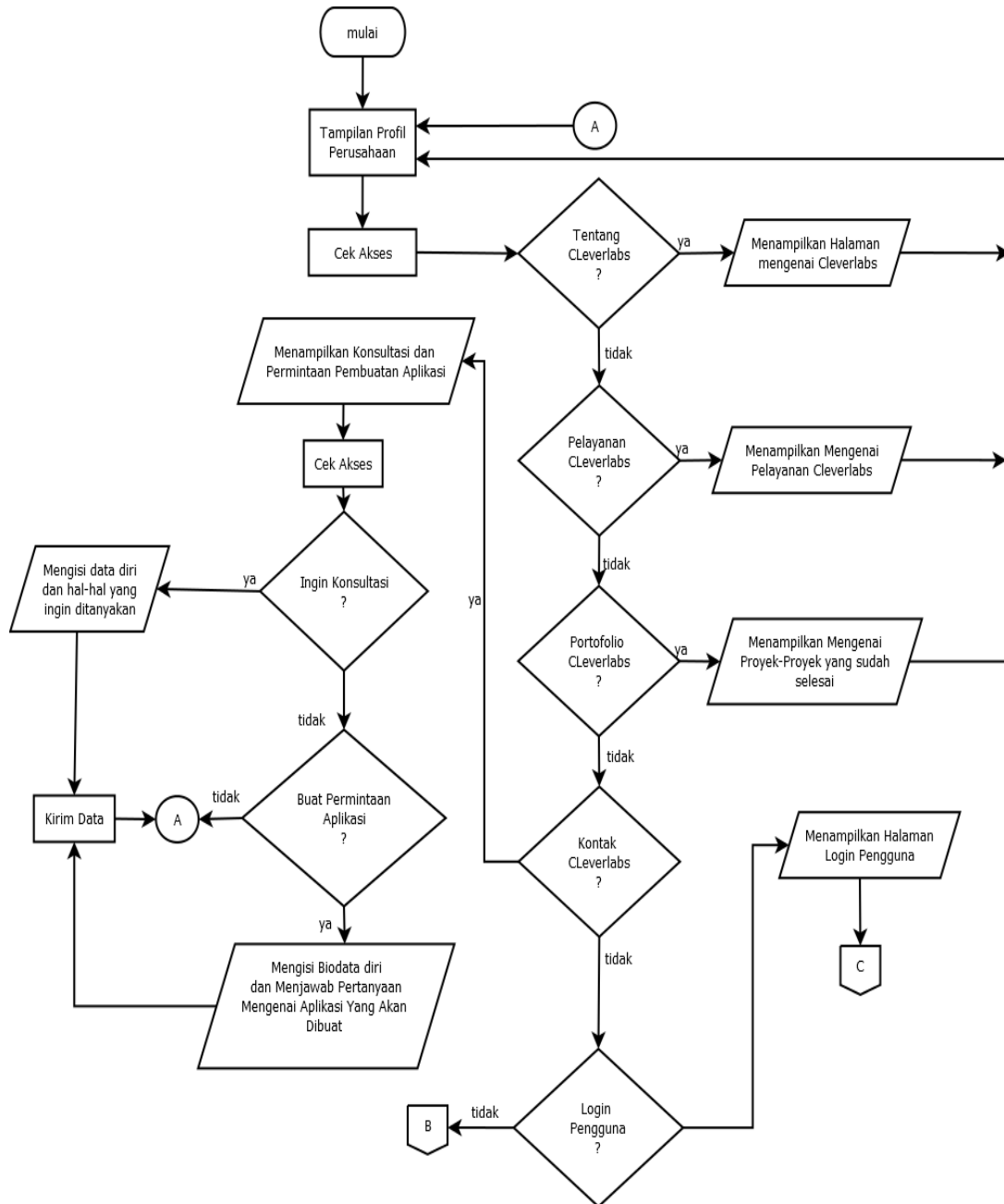
No	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	
1	Pemograman	HTML
2	<i>Text Editor</i>	<i>Visual Studio Code</i> versi 1.58.0
3	Sistem Operasi	Windows 10
4	<i>Browser</i>	Mozilla Firefox versi 93.0
5	DBMS	<i>MySQL</i>
6	Pemodelan Sistem	<i>Microsoft Visio, dia</i>
7	<i>Storyboard</i>	<i>Balsamiq Wireframes</i>
No	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	
7	<i>Device</i>	Laptop HP
8	<i>Processor</i>	Intel Core i7
9	SSD	250gb
10	RAM	8gb

4.2 *Design Workshop* (Proses Desain)

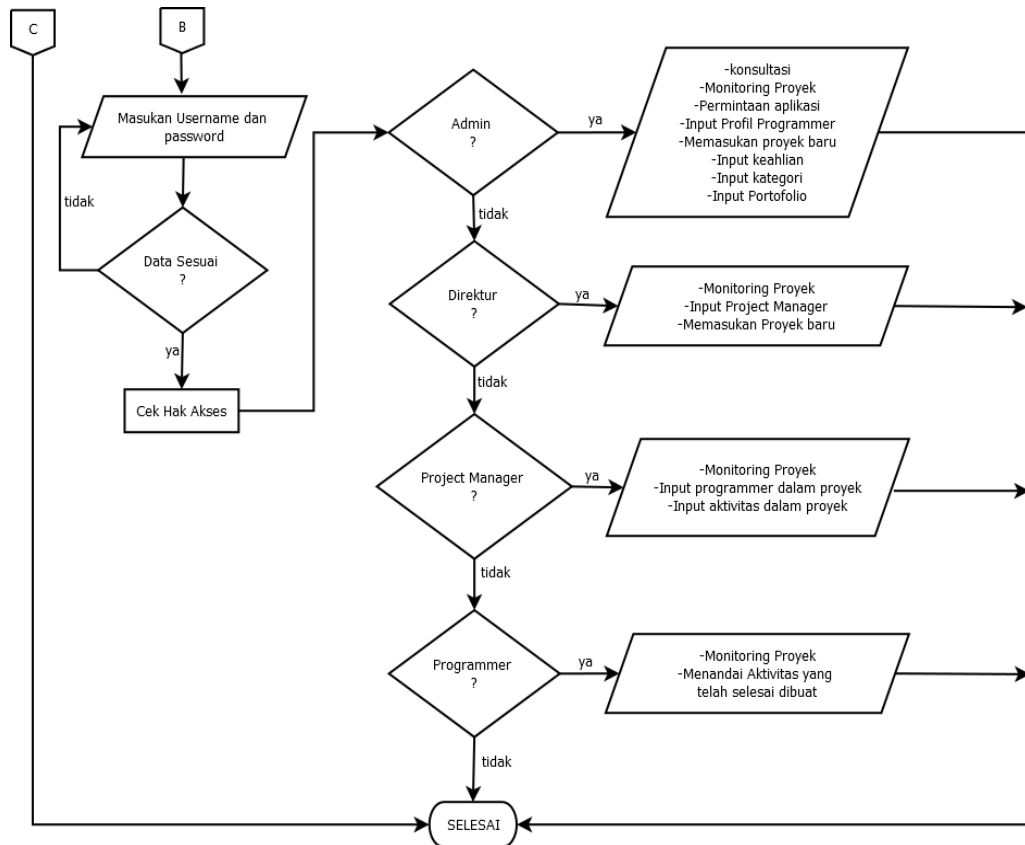
Tahapan selanjutnya dalam RAD yaitu *Design Workshop* (Proses Desain) yang dimana merancang sebuah sistem baru yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem berjalan.

4.2.1 *Flowchart*

Dalam pembuatan Aplikasi Manajemen Proyek *flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur dari berjalannya sistem manajemen proyek. Berikut pada gambar 4.2 dan 4.3 adalah *flowchart* dari Aplikasi Manajemen Proyek.



Gambar 4.2 Flowchart Aplikasi Manajemen proyek 1



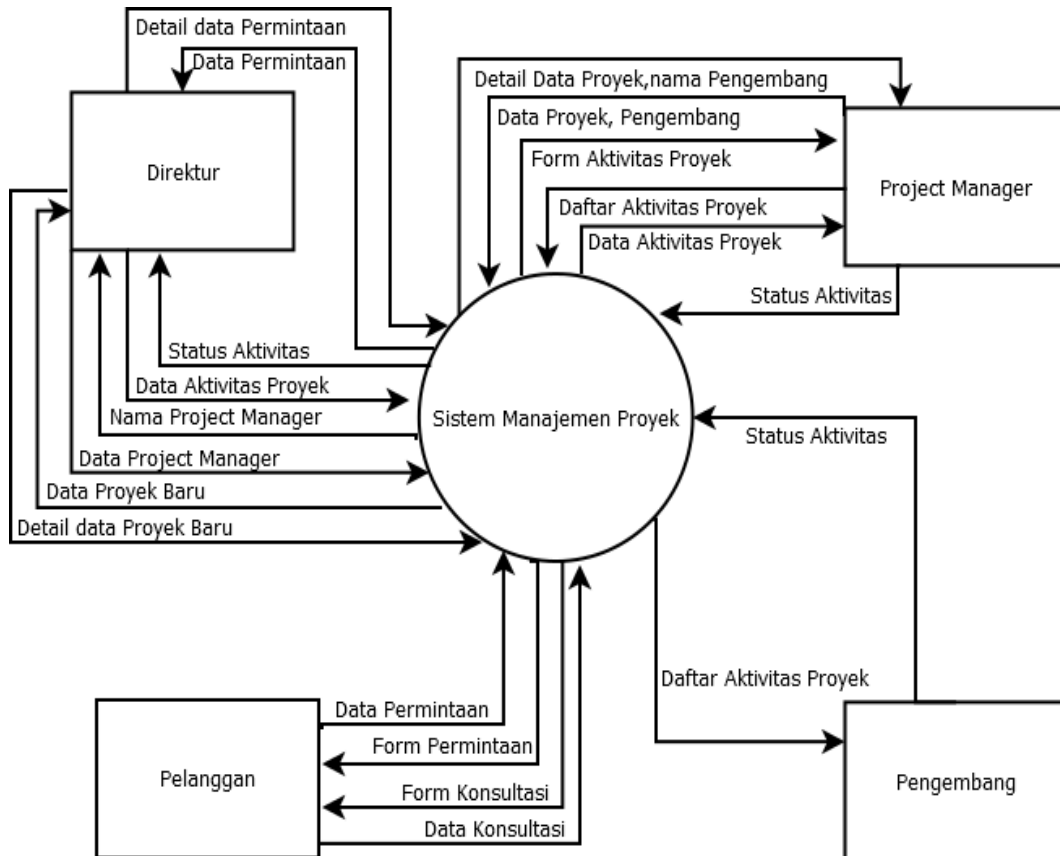
Gambar 4.3 Flowchart Aplikasi Manajemen Proyek 2

4.2.2 Perancangan *Data Flow Diagram (DFD)*

DFD merupakan salah satu diagram yang digunakan untuk merancang sistem berorientasi pada alur data untuk penggambaran rancangan sistem sebelum membuat program. Berikut merupakan gambaran umum Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis WEB dalam bentuk DFD.

4.2.2.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks ini merupakan diagram yang menampilkan proses yang terjadi dalam aplikasi. Berikut gambar 4.4 merupakan diagram konteks dari Aplikasi Manajemen Proyek.

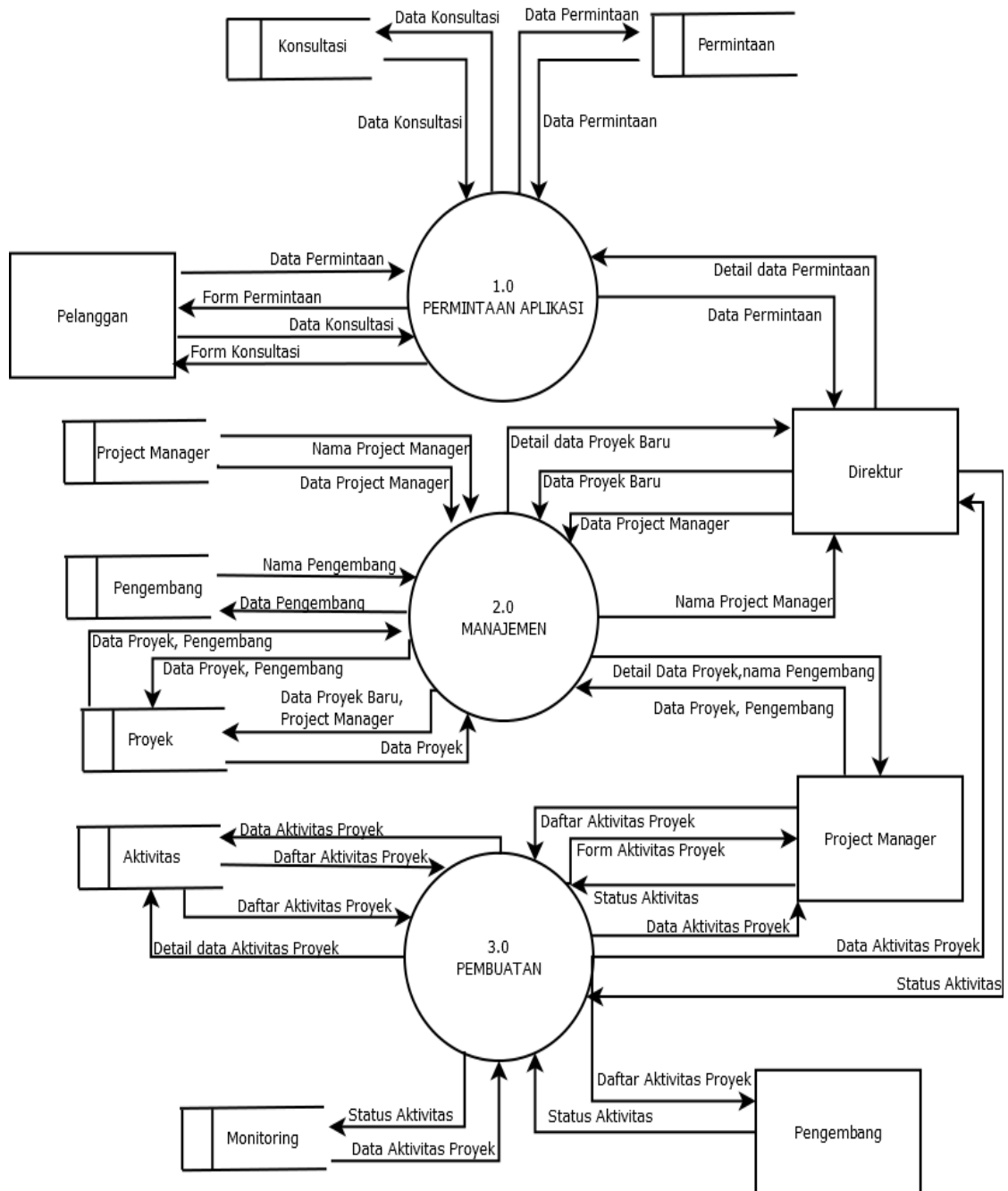


Gambar 4.4 Diagram Konteks

Dalam diagram konteks pada gambar 4.4 terdapat 4 *entity* yang menunjang proses aplikasi yaitu Direktur, Pelanggan, *Project Manager*, dan Pengembang.

4.2.2.2 *Diagram Zero*

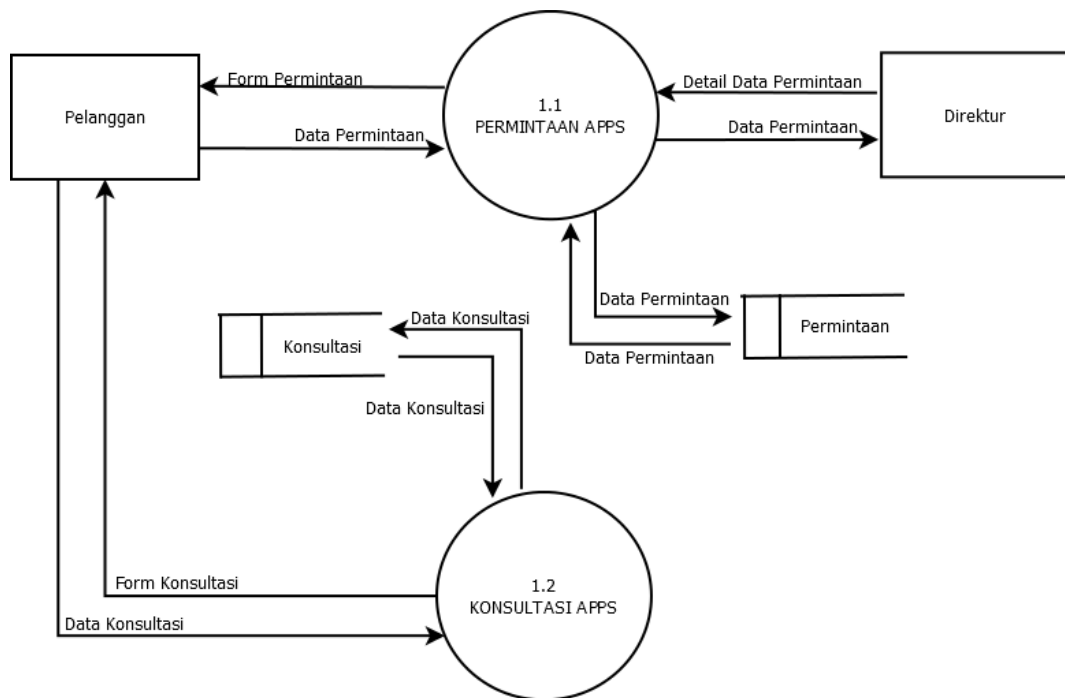
Diagram Zero menggambarkan secara detail proses yang terjadi dalam sistem yang diusulkan. Berikut Gambar 4.5 merupakan *Diagram Zero* dari Aplikasi Manajemen Proyek.



Gambar 4.5 Diagram Zero

Diagram Gambar 4.5 ini, terdapat *Entity* yaitu Direktur, Pelanggan, *Project Manager*, dan Pengembang. Sistem ini memiliki 4 proses yaitu 1.0 Permintaan Aplikasi, 2.0 Manajemen, 3.0 Pembuatan.

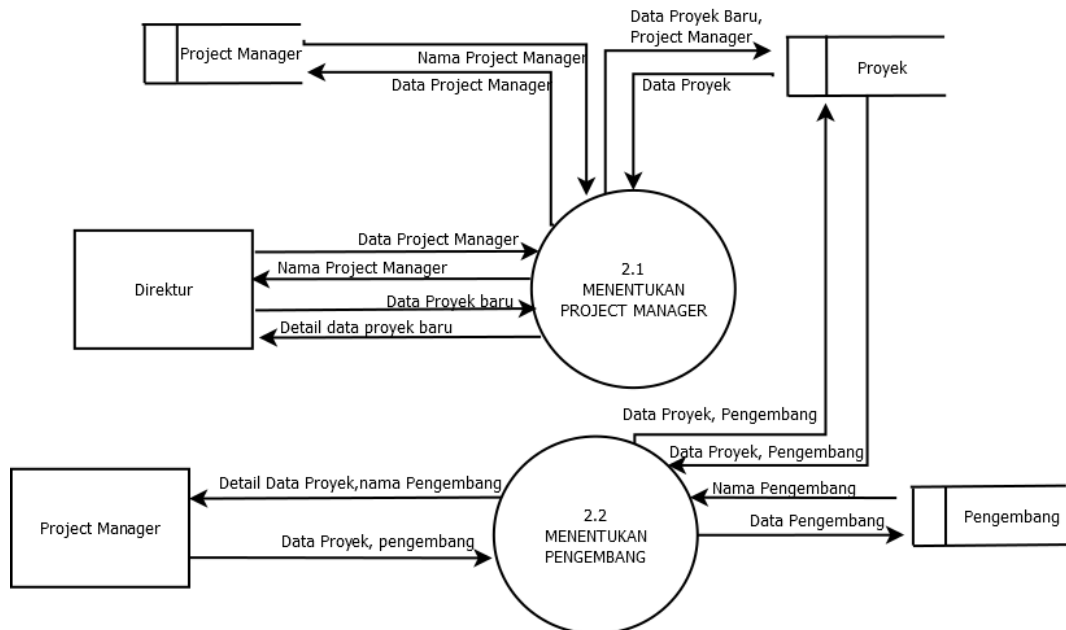
4.2.2.3 Diagram Rinci proses ke-1



Gambar 4.6 Diagram rinci proses ke-1

Diagram Gambar 4.6 menjelaskan secara detail dari proses 1 yaitu proses permintaan aplikasi dan proses konsultasi dimana data permintaan yang diperoleh disimpan ke *database* permintaan dan data konsultasi disimpan ke *database* konsultasi.

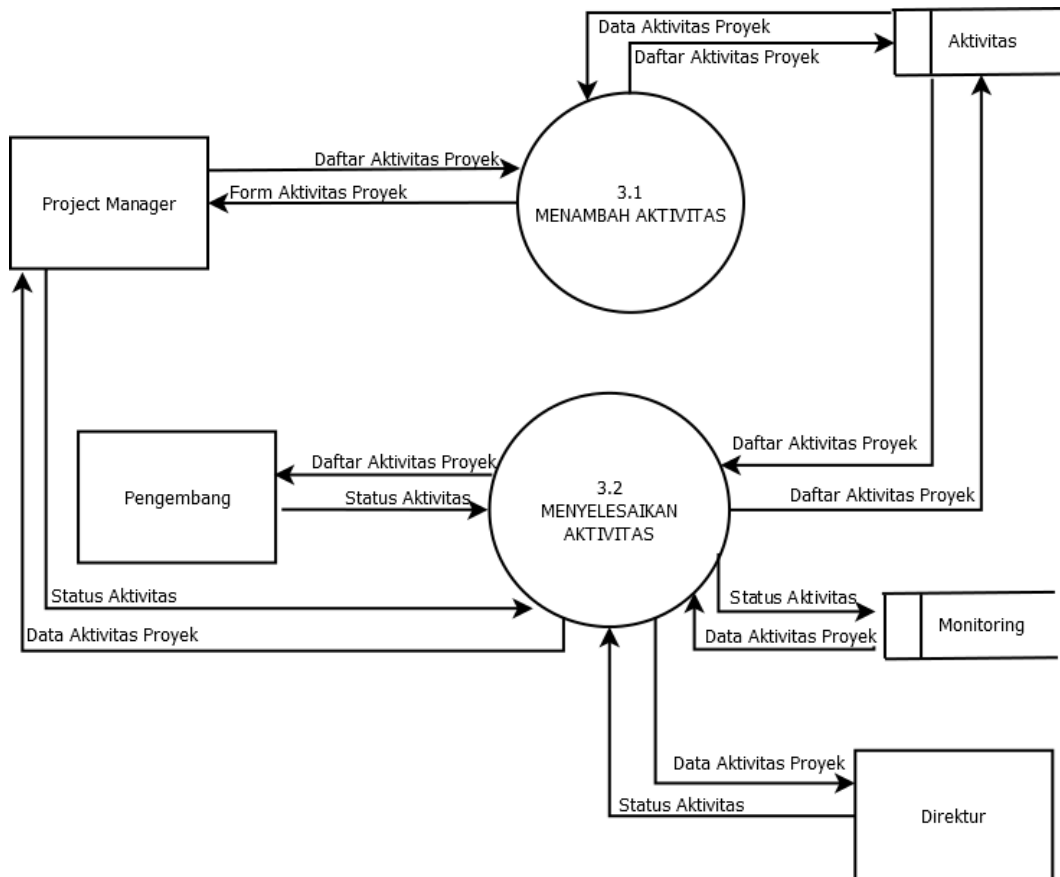
4.2.2.4 Diagram Rinci proses ke-2



Gambar 4.7 Diagram rinci proses ke-2

Diagram gambar 4.7 menjelaskan secara detail dari proses 2 yaitu menentukan *project manager* dilakukan direktur data tersebut masuk ke *database* proyek. Lalu menentukan pengembang dalam proyek dilakukan *project manager* dan data pengembang masuk ke *database* proyek.

4.2.2.5 Diagram Rinci proses ke-3

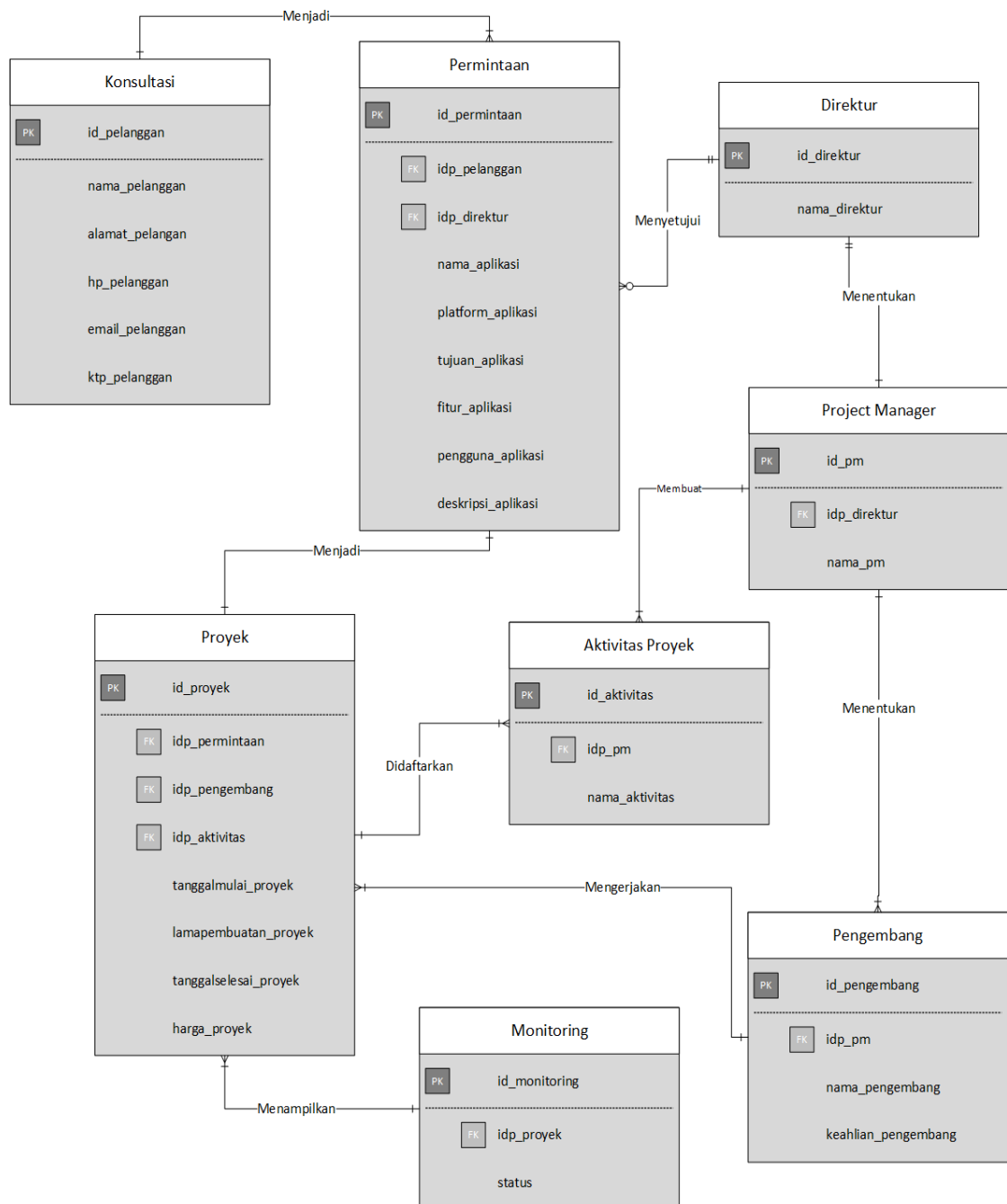


Gambar 4.8 Diagram rinci proses ke-3

Diagram Gambar 4.8 menjelaskan secara detail dari proses ke 3 yaitu aktivitas dalam proyek ditentukan oleh *project manager* dan data aktivitas masuk ke *database* aktivitas. Lalu data aktivitas dari proyek ditampilkan ke halaman pengembang. Dan pengembang menyelesaikan aktivitas-aktivitas yang diberikan. Status aktivitas dalam proyek disimpan ke dalam *database* monitoring dan status aktivitas dari proyek ditampilkan ke halaman direktur, *Project Manager*, dan Pengembang.

4.2.3 Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan salah satu Diagram yang digunakan untuk membuat rancangan *database*. Pada gambar 4.10 merupakan perancangan ERD Aplikasi Manajemen Proyek dengan model *Crow's foot*.



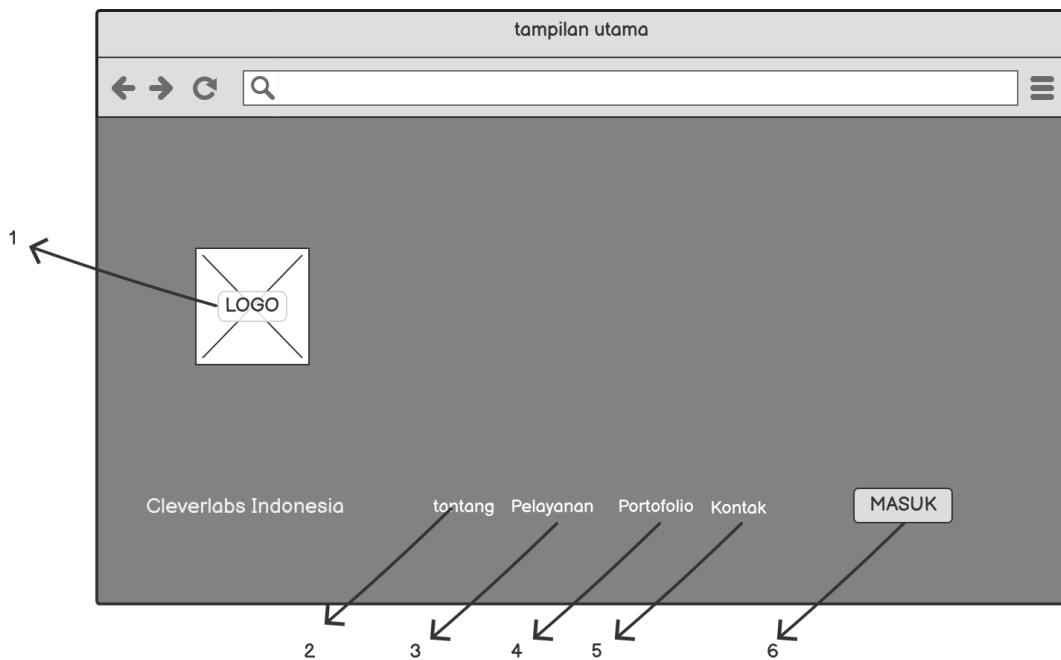
Gambar 4.9 ERD Aplikasi Manajemen Proyek

4.2.4 Storyboard

Pada bagian ini merupakan gambaran visual dari tampilan aplikasi dan penjelasan dari tiap-tiap fitur dari aplikasi.

4.2.4.1 Tampilan Umum

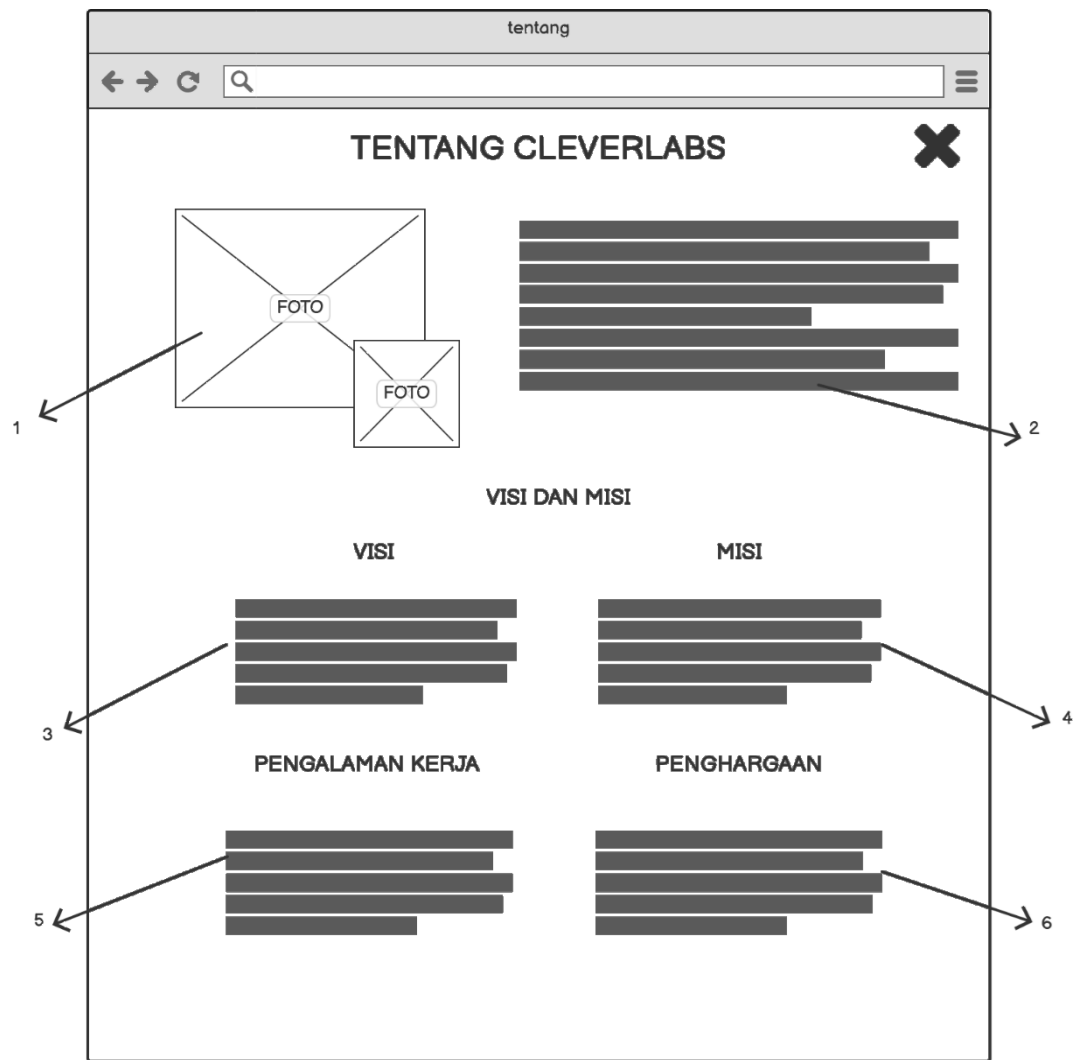
Tampilan umum merupakan tampilan yang bisa dilihat semua orang. Untuk perancangannya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 4.10 Halaman Utama

Keterangan Gambar 4.11:

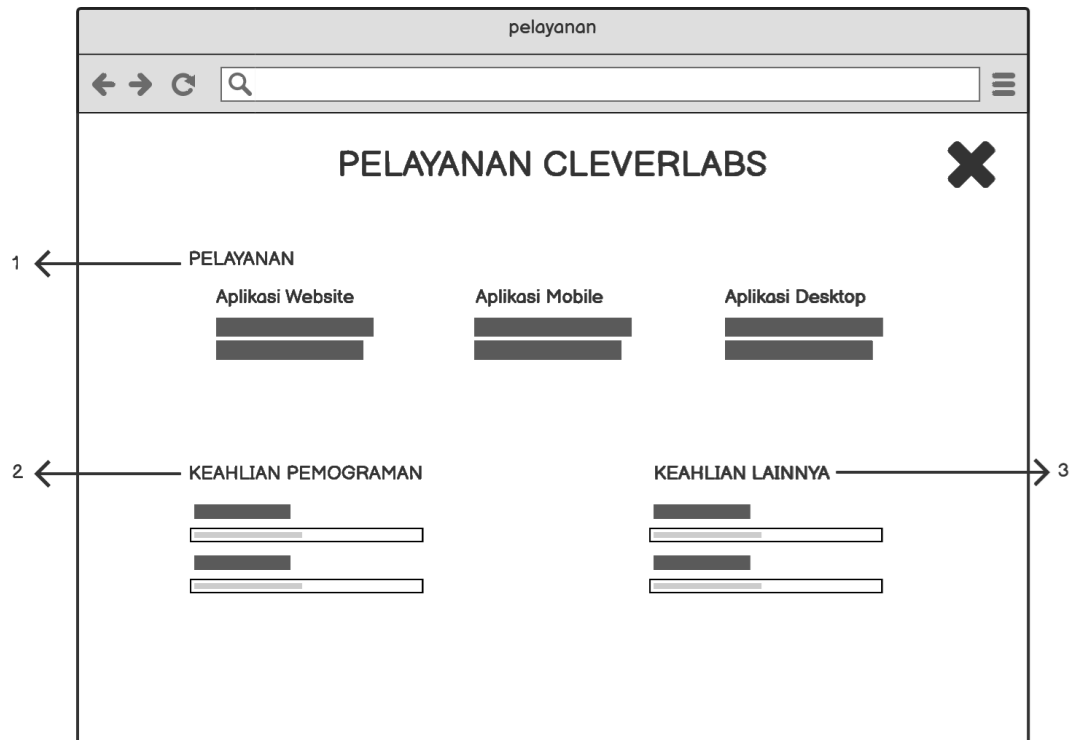
1. Logo Perusahaan Cleverlabs.
2. Menampilkan pengetahuan mengenai perusahaan dapat dilihat pada gambar 4.12.
3. Menampilkan pelayanan-pelayanan perusahaan dalam berbagai *platform* dapat dilihat pada gambar 4.13.
4. Portofolio menampilkan proyek-proyek yang telah selesai dikerjakan dapat dilihat pada gambar 4.14.
5. Kontak merupakan halaman konsultasi dan juga dapat membuat permintaan pembuatan aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.15.
6. Tombol masuk merupakan halaman *login*.



Gambar 4.11 Halaman Tentang

Keterangan Gambar 4.12:

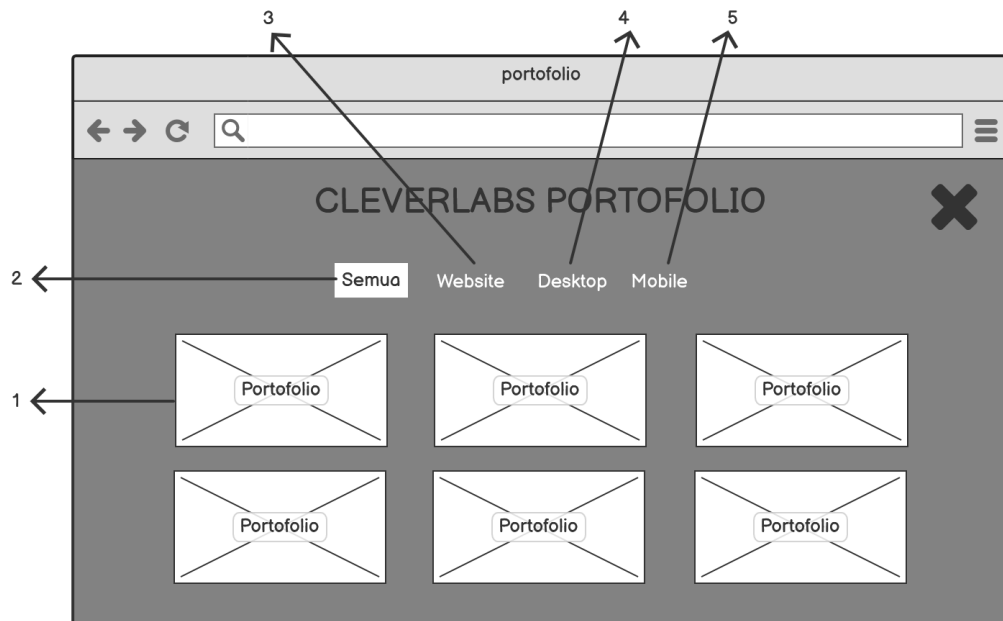
1. Menampilkan Foto-foto Perusahaan Cleverlabs.
2. Penjelasan mengenai Perusahaan Cleverlabs.
3. Menampilkan Visi Cleverlabs.
4. Menampilkan Misi Cleverlabs.
5. Menampilkan Aplikasi-aplikasi yang telah dihasilkan Perusahaan Cleverlabs.
6. Menampilkan Penghargaan yang diperoleh dari perusahaan.



Gambar 4.12 Halaman Pelayanan

Keterangan Gambar 4.13:

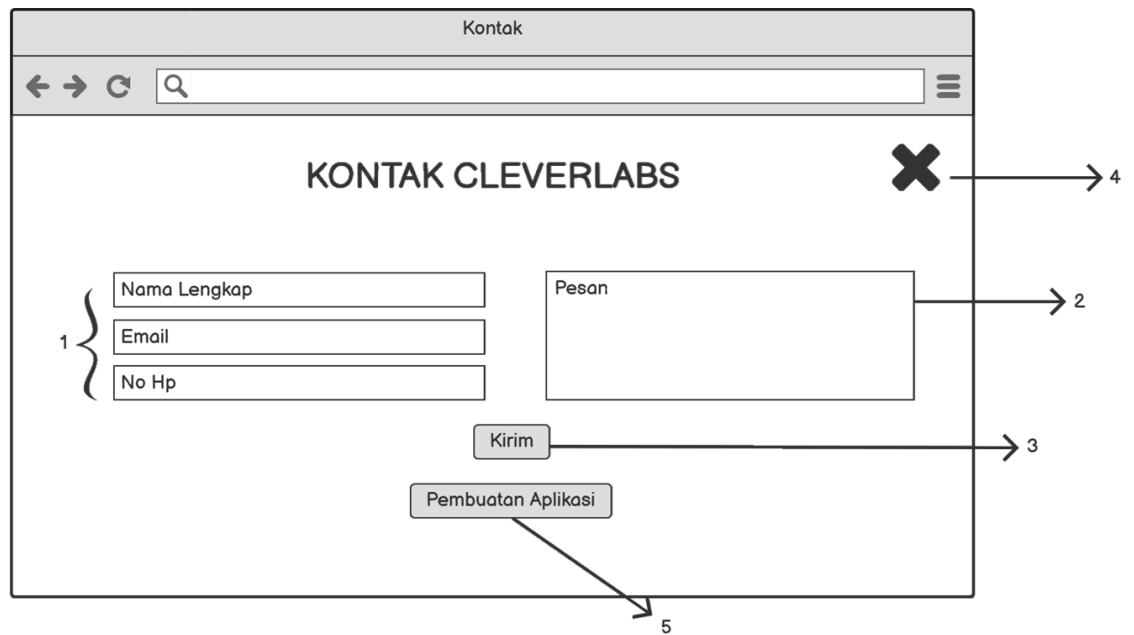
1. Menampilkan *Platform* apa saja yang dilayani perusahaan.
2. Menampilkan keahlian pengembang dalam perusahaan.
3. Menampilkan keahlian lainnya.



Gambar 4.13 Halaman Portofolio

Keterangan Gambar 4.14:

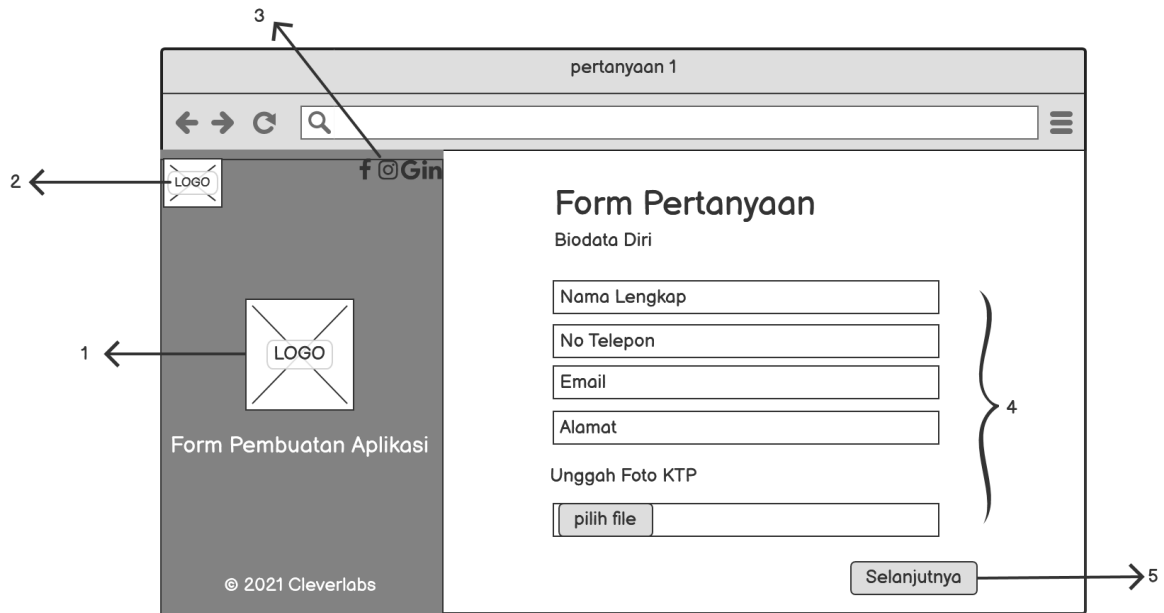
1. Tampilan dari portofolio dari proyek-proyek yang telah selesai dikerjakan.
2. Menampilkan portofolio semua jenis *platform*.
3. Menampilkan portofolio platform *website*.
4. Menampilkan portofolio platform *desktop*.
5. Menampilkan portofolio platform *mobile*.



Gambar 4.14 Halaman Kontak

Keterangan Gambar 4.15:

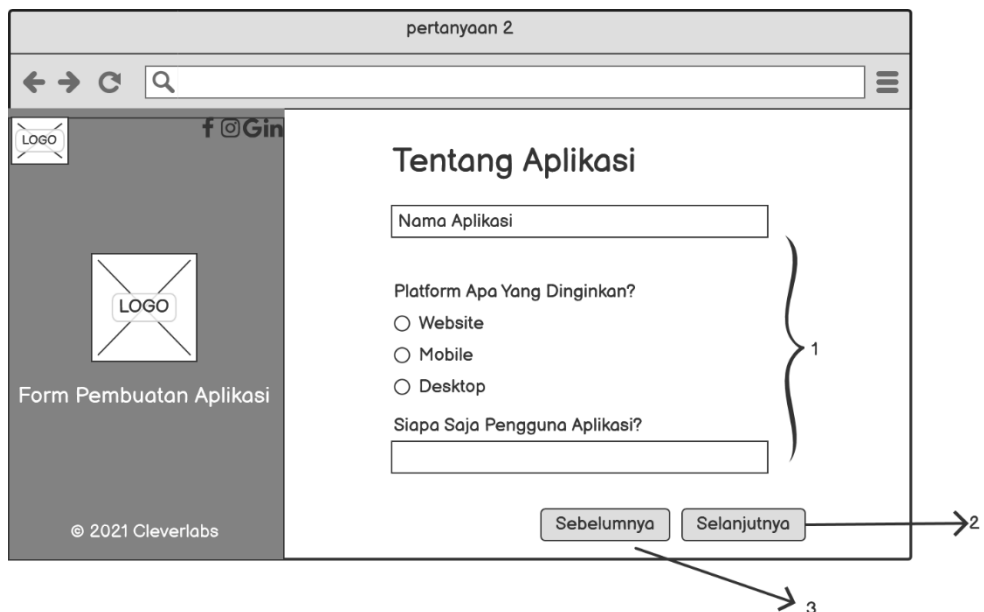
1. Form mengisi data diri.
2. Mengisi pesan yang ingin ditanyakan.
3. Tombol Kirim untuk mengirim pesan.
4. Tombol kembali ke halaman utama pada gambar 4.11.
5. Tombol untuk menampilkan pertanyaan-pertanyaan mengenai aplikasi yang diinginkan dapat dilihat pada gambar-gambar 4.16.



Gambar 4.15 halaman Pertanyaan 1

Keterangan Gambar 4.16:

1. Logo Dari perusahaan.
2. Logo perusahaan yang berfungsi juga sebagai tombol kembali.
3. Sosial media dari perusahaan.
4. *Form* biodata diri.
5. Tombol lanjut ke pertanyaan berikut Gambar 4.17.



Gambar 4.16 Halaman Pertanyaan 2

Keterangan Gambar 4.17:

1. *Form* pertanyaan yang menyangkut aplikasi yang diinginkan.
2. Tombol ke halaman berikut pada gambar 4.18.
3. Tombol ke halaman sebelumnya pada gambar 4.16.

The image shows a web browser window with the title 'pertanyaan 3'. The browser's address bar is empty. The main content area is divided into two sections. On the left is a dark grey sidebar with a 'LOGO' placeholder, social media icons for Facebook and Instagram, and the text 'Form Pembuatan Aplikasi' and '© 2021 Cleverlabs'. On the right is a white area titled 'Tentang Aplikasi'. It contains three text input fields with labels: 'Apa Tujuan Pembuatan Aplikasi Diinginkan?', 'Fitur Apa Saja Yang Dibutuhkan?', and 'Deskripsikan Mengenai Aplikasi Yang Diinginkan!'. A bracket labeled '1' groups these three fields. At the bottom right of the form are two buttons: 'Sebelumnya' and 'Selanjutnya'. An arrow labeled '2' points to the 'Selanjutnya' button, and an arrow labeled '3' points to the 'Sebelumnya' button.

Gambar 4.17 Halaman Pertanyaan 3

Keterangan Gambar 4.18:

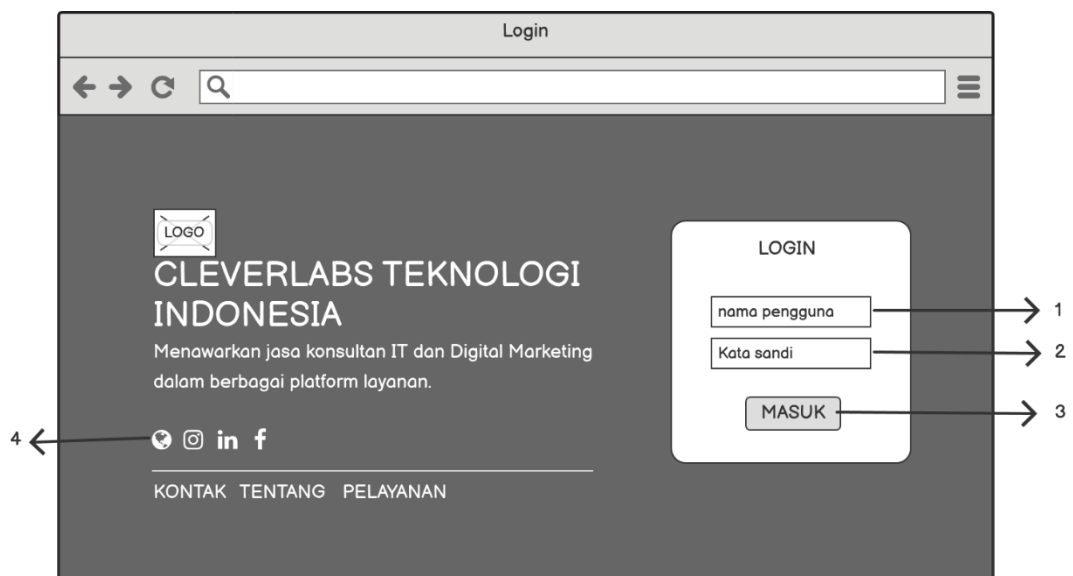
1. *Form* pertanyaan yang menyangkut aplikasi yang diinginkan.
2. Tombol ke halaman berikut pada gambar 4.19.
3. Tombol ke halaman sebelumnya pada gambar 4.17.



Gambar 4.18 Halaman Konfirmasi

Keterangan Gambar 4.19:

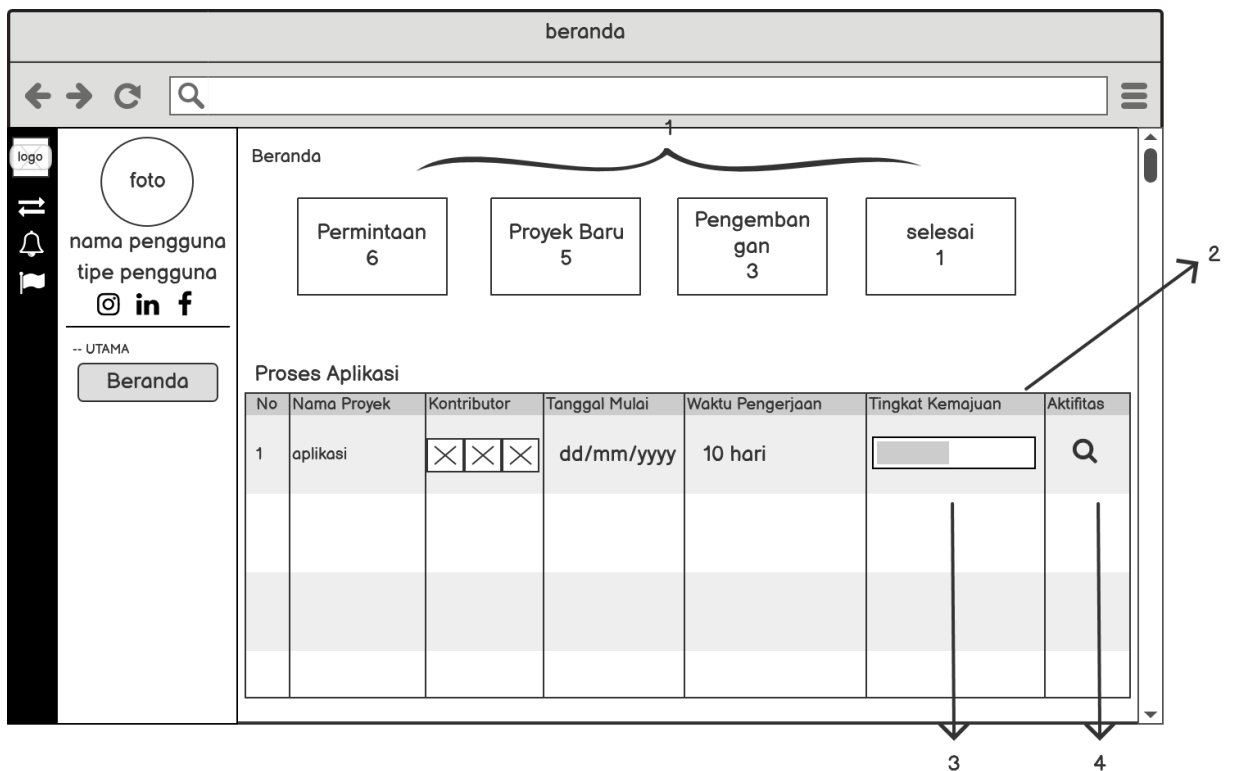
1. Syarat dan Ketentuan sebelum mengirim data.
2. Tombol kirim data.
3. Tombol ke halaman sebelumnya pada gambar 4.18.



Gambar 4.19 Halaman Login

Keterangan Gambar 4.20:

1. *Input* Nama Pengguna Aplikasi.
2. *Input* Kata Sandi Pengguna.
3. Tombol Masuk sesuai dengan pengguna.
4. Sosial media Perusahaan.

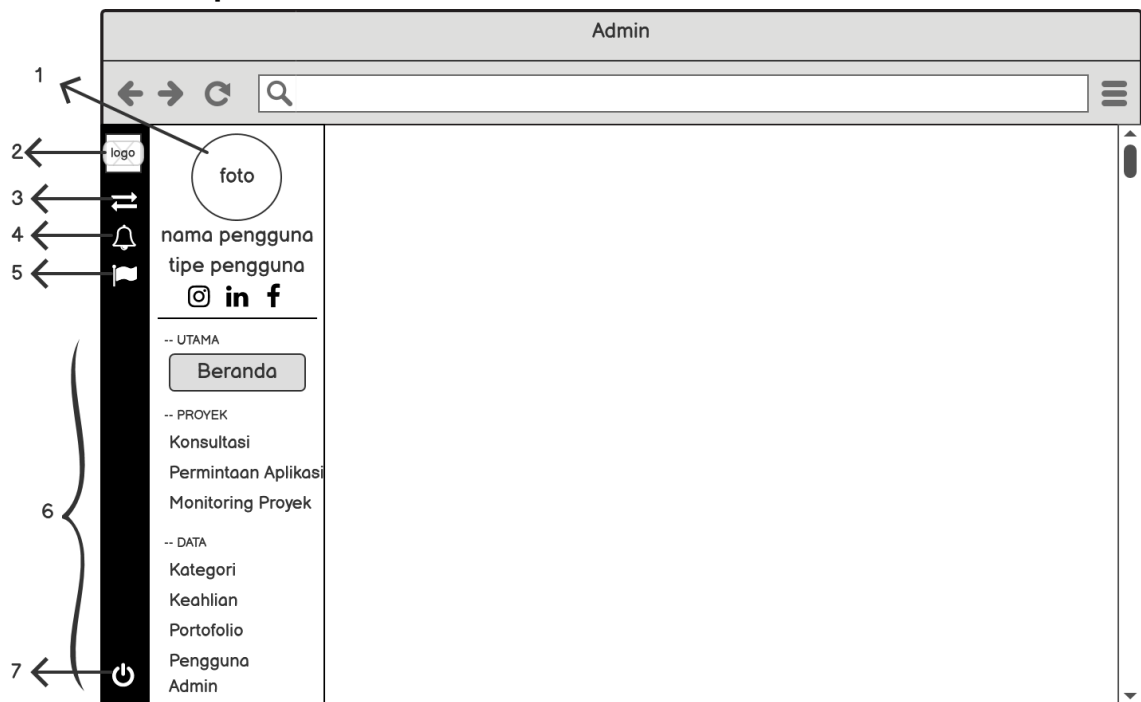


Gambar 4.20 Halaman Beranda

Keterangan Gambar 4.20:

1. Navigasi untuk menampilkan jumlah permintaan, proyek baru, pengembangan proyek, proyek yang selesai
2. Tabel Progres dari aplikasi.
3. Menampilkan Persentase aktivitas yang telah selesai proyek.
4. Menampilkan aktivitas-aktivitas yang ada dalam proyek.

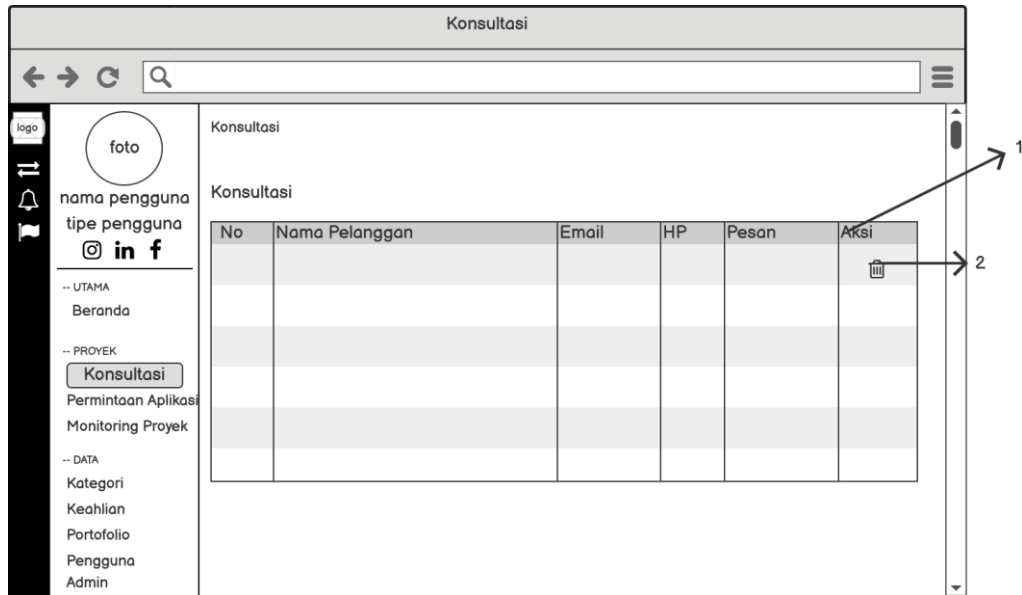
4.2.4.2 Tampilan Admin



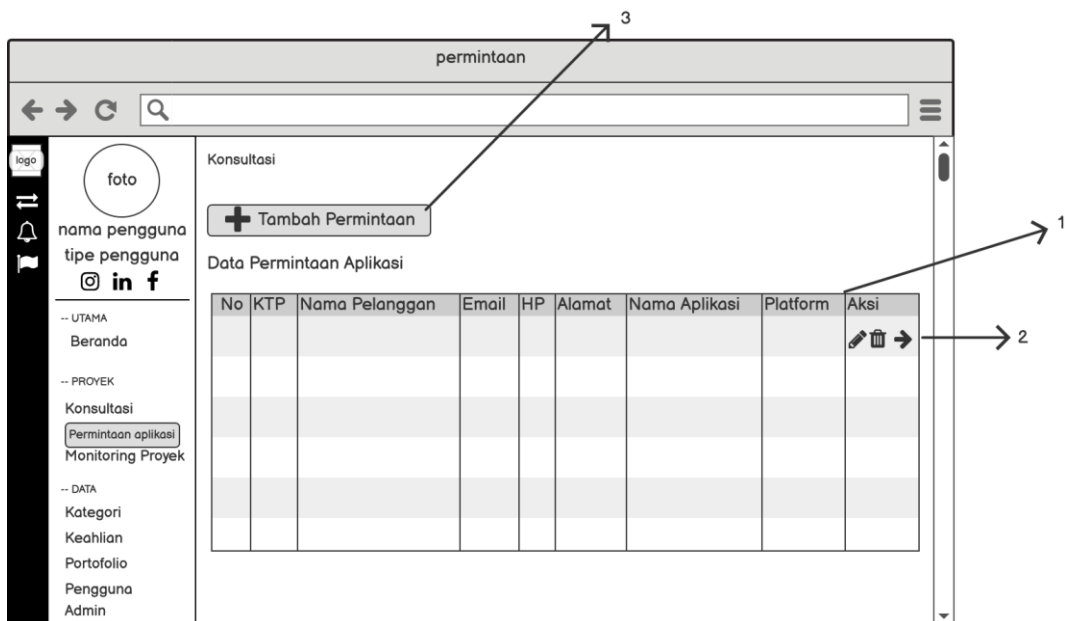
Gambar 4.21 Halaman Admin

Keterangan Gambar 4.22:

1. Foto pengguna aplikasi
2. Logo Kecil Perusahaan
3. Mengecilkan *left bar*
4. Notifikasi aktivitas yang telah selesai dikerjakan
5. Notifikasi Progres dari semua proyek.
6. Fitur-fitur yang diakses admin
7. Tombol Keluar



Gambar 4.23 Halaman Konsultasi



Gambar 4.22 Halaman Permintaan

Keterangan Gambar 4.22:

1. Tabel data-data konsultasi.
2. Menghapus data konsultasi.

Keterangan Gambar 4.24:

1. Tabel data-data permintaan.
2. Tombol edit, hapus, proses pada gambar.
3. Tombol tambah permintaan dilihat pada gambar 4.25.

Popup tambah permintaan

← → ↻ 🔍 ☰

logo foto

nama pengguna
tipe pengguna
@ in f

-- UTAMA
Beranda

-- PROYEK
Konsultasi
Permintaan aplikasi
Monitoring Proyek

-- DATA
Kategori
Keahlian
Portofolio
Pengguna
Admin

Permintaan Aplikasi

+ Tambah

Data Permintaan

No	KTP	Nama

Tambah Permintaan Aplikasi

Nama Pelanggan

HP

Email

Alamat

KTP

Nama Aplikasi

Platform

Tujuan

Pengguna

Fitur

Deskripsi

asi Platform Aksi

Simpan Tutup

Gambar 4.24 Popup tambah permintaan

Popup proses

← → ↻ 🔍 ☰

logo foto

nama pengguna
tipe pengguna
@ in f

-- UTAMA
Beranda

-- PROYEK
Konsultasi
Permintaan aplikasi
Monitoring Proyek

-- DATA
Kategori
Keahlian
Portofolio
Pengguna
Admin

Permintaan Aplikasi

+ Tambah

Data Permintaan

No	KTP	Nama

Detail Permintaan Aplikasi

Nama Pelanggan

HP

Email

Alamat

KTP

Nama Aplikasi

Platform

Tujuan

Pengguna

Fitur

Deskripsi

Tanggal Mulai

Lama pembuatan

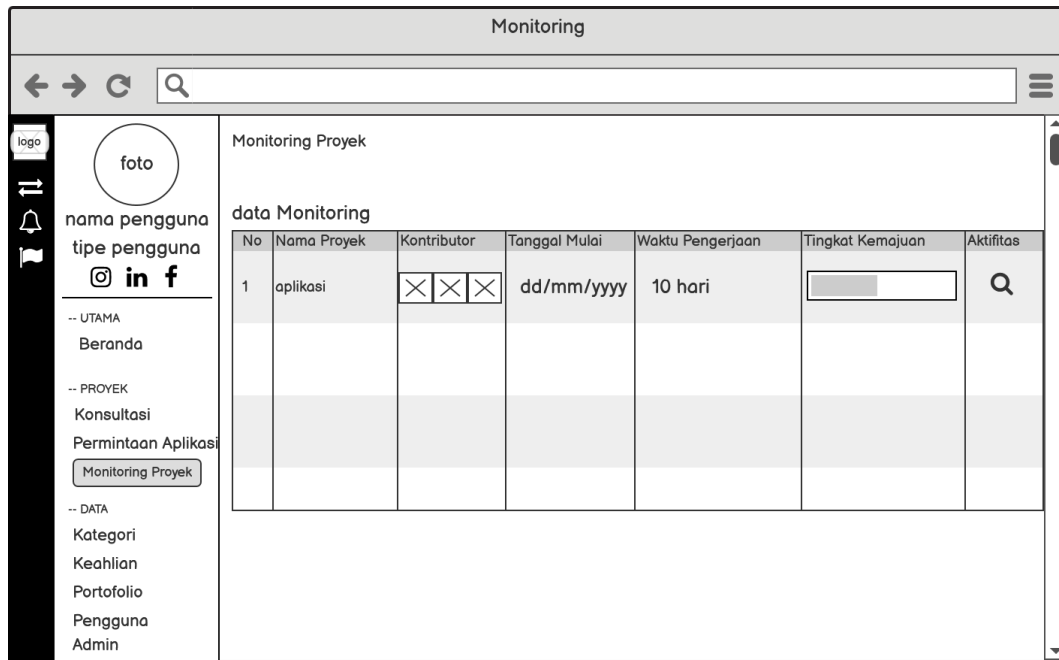
Tanggal Selesai

Harga Aplikasi

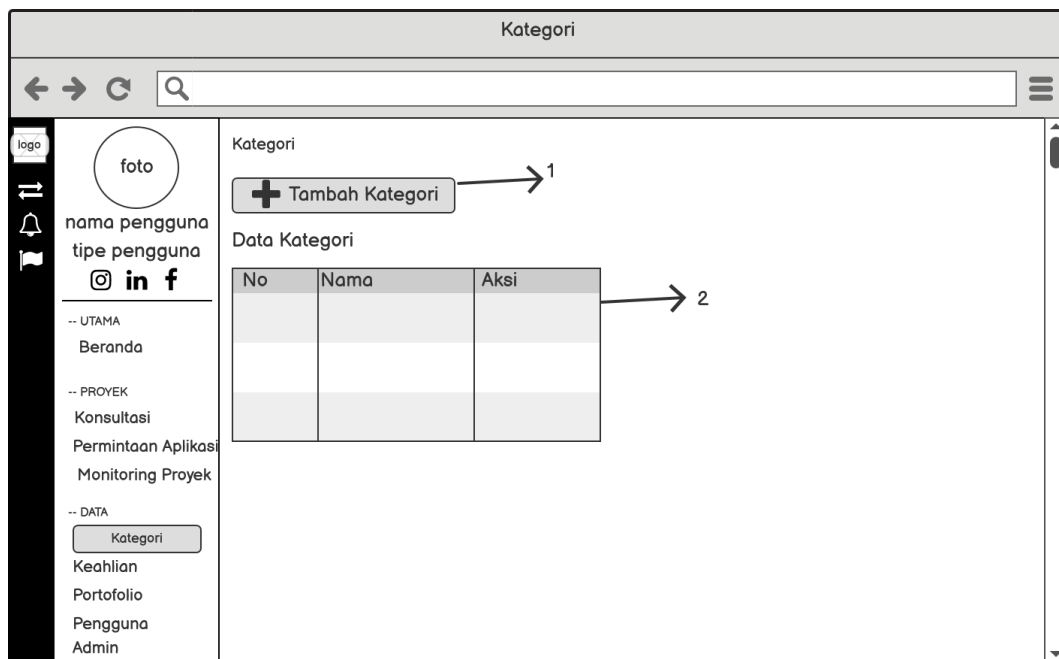
asi Platform Aksi

Simpan Tutup

Gambar 4.25 Popup Proses



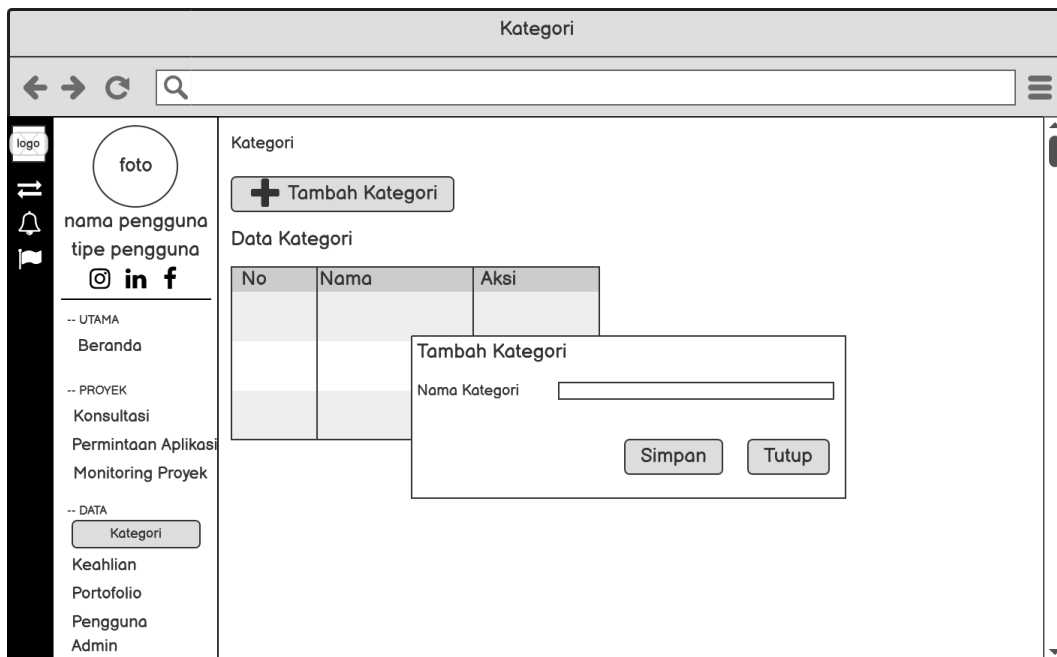
Gambar 4.26 Halaman Monitoring



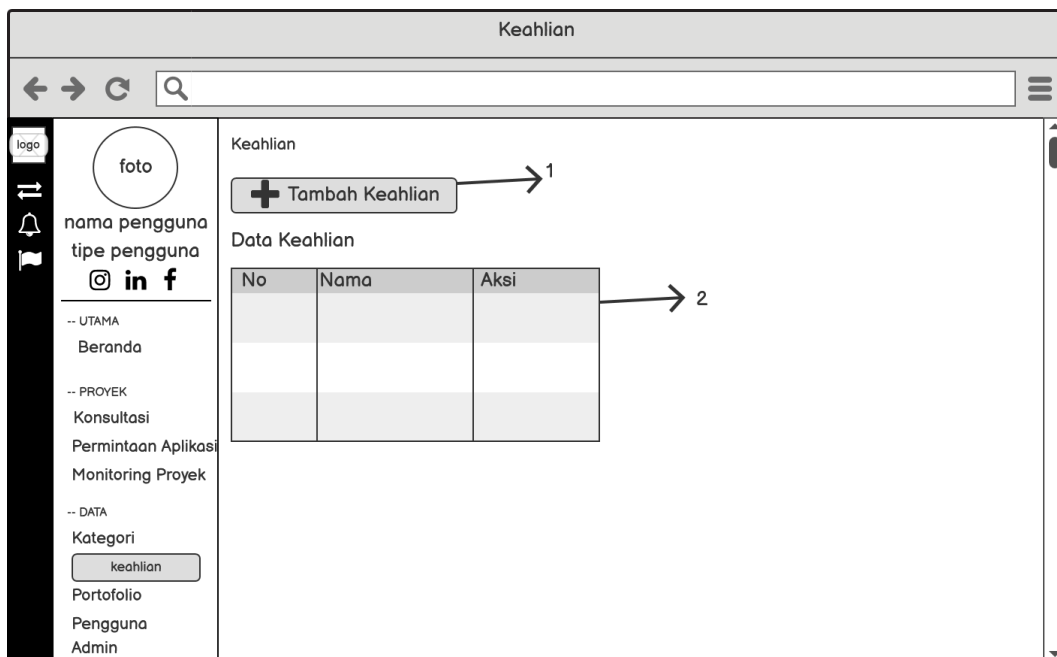
Gambar 4.27 Halaman Kategori

Keterangan Gambar 4.28:

1. Tombol Menampilkan *popup* untuk menambahkan kategori dapat dilihat pada gambar 4.29.
2. Tabel data-data kategori.

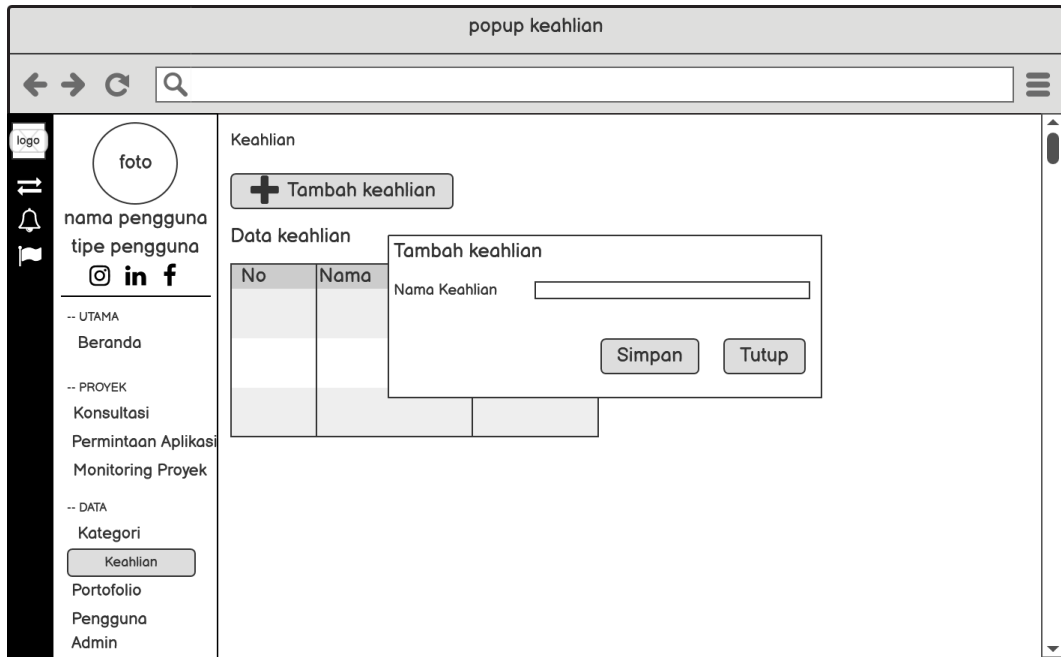


Gambar 4.28 *Popup* Tambah Kategori

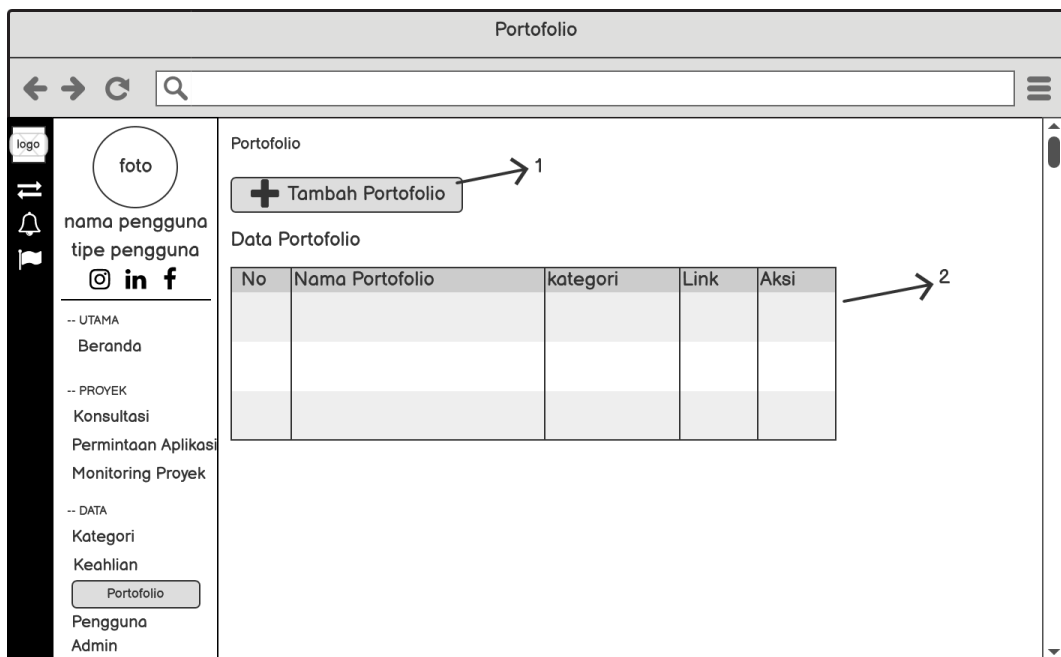


Keterangan Gambar 4.30:

1. Tombol Menampilkan *popup* untuk menambahkan keahlian dapat dilihat pada gambar 4.31.
2. Tabel data-data keahlian.



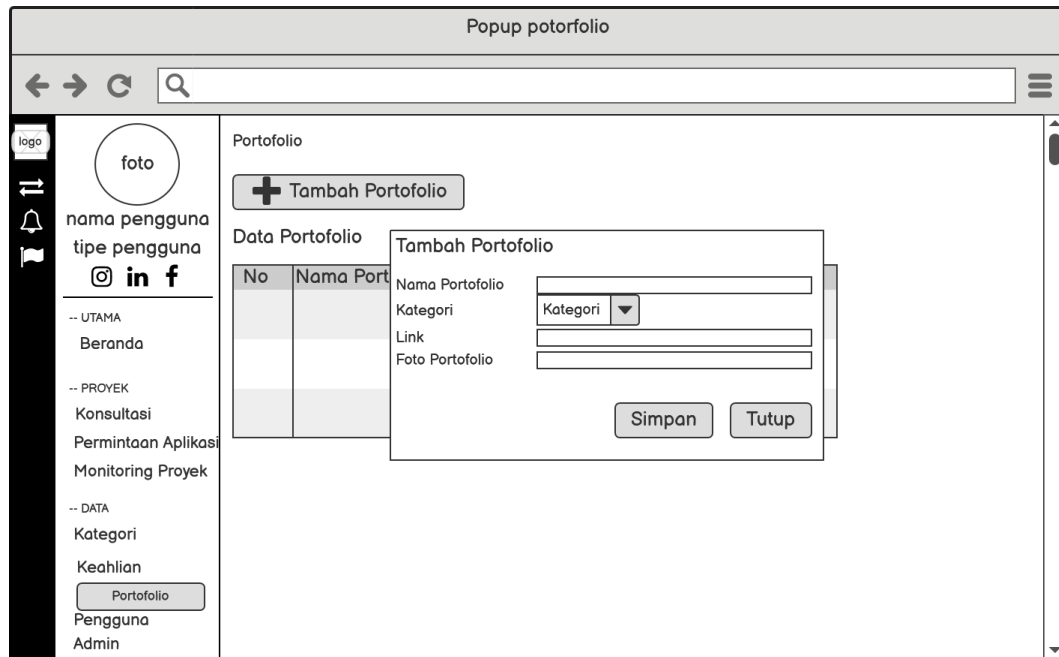
Gambar 4.29 Pop up Tambah Keahlian



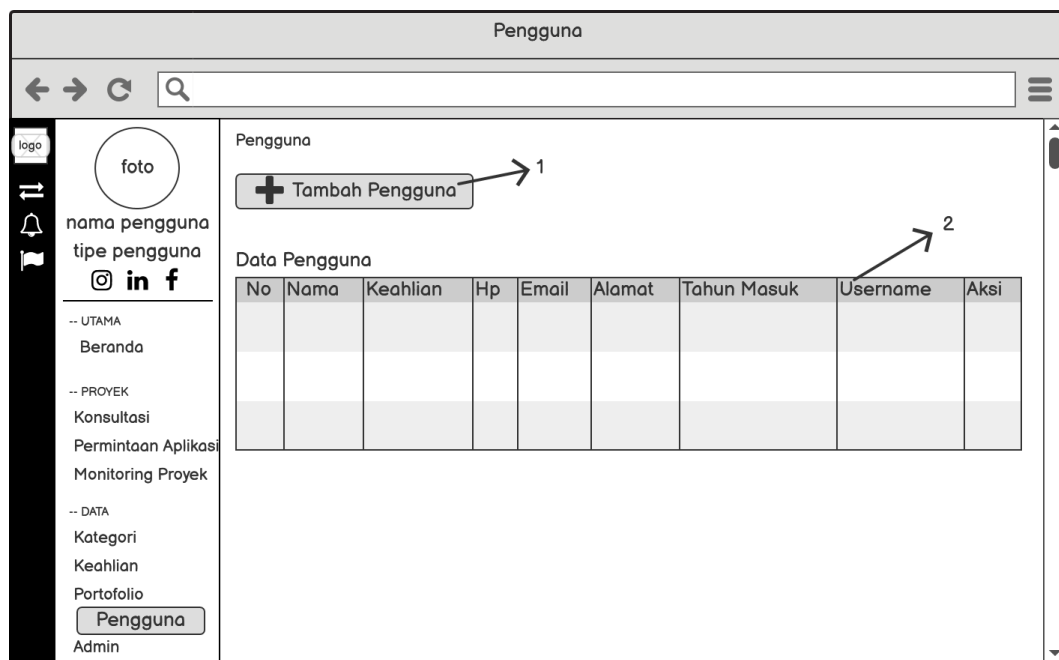
Gambar 4.30 Halaman Portofolio

Keterangan Gambar 4.32:

1. Tombol Menampilkan *pop up* untuk menambahkan portofolio dapat dilihat pada gambar 4.33.
2. Tabel data-data portofolio.



Gambar 4.31 Pop-up Tambah Porotofolio



Gambar 4.32 Halaman Pengguna

Keterangan Gambar 4.34:

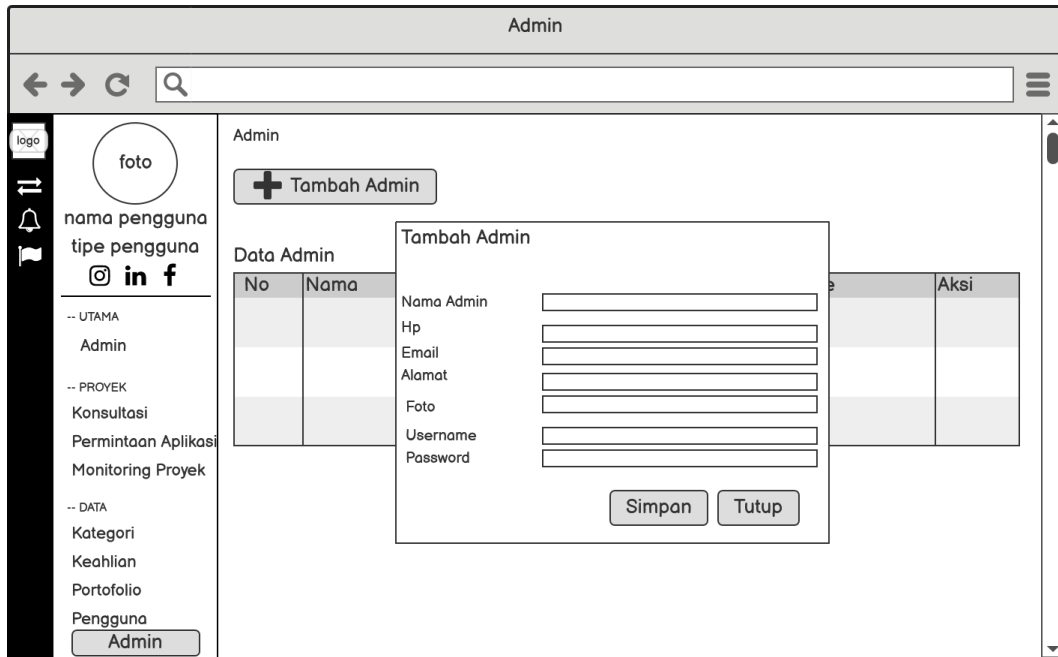
1. Tombol Menampilkan *popup* untuk menambahkan Pengguna dapat dilihat pada gambar 4.35.
2. Tabel data-data pengguna.

Gambar 4.34 Popup Tambah Pengguna

Gambar 4.33 Halaman Tambah Admin

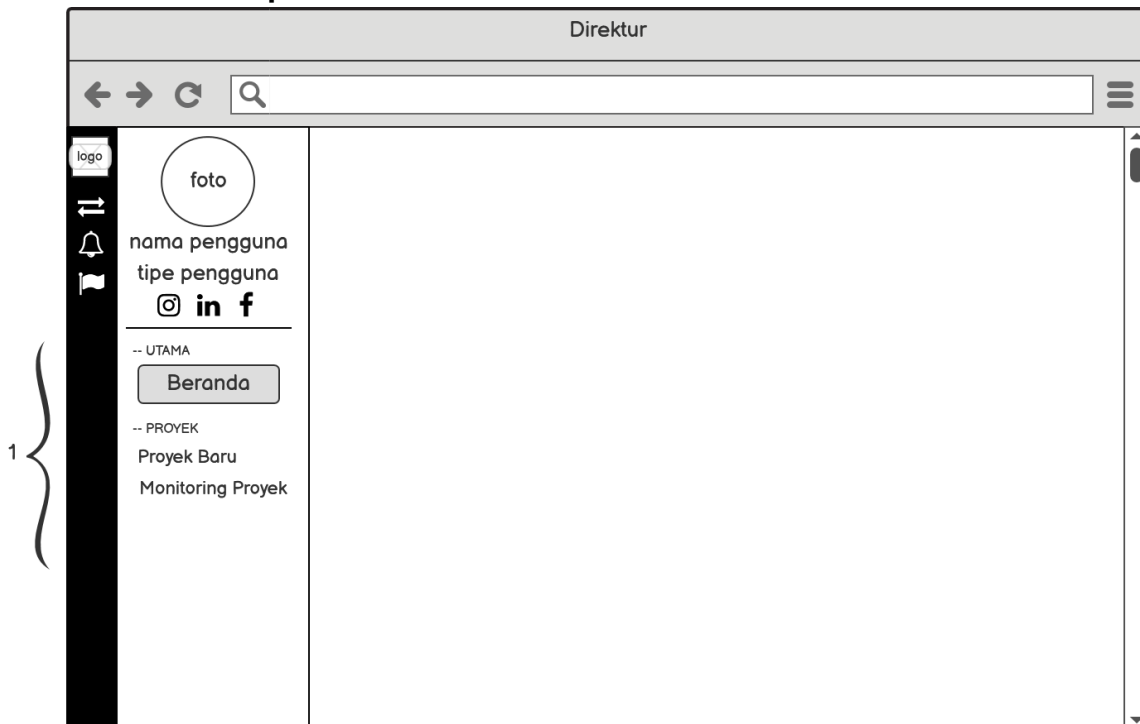
Keterangan Gambar 4.36:

1. Tombol Menampilkan *popup* untuk menambahkan Admin dapat dilihat pada gambar 4.37.
2. Tabel data-data Admin.



Gambar 4.35 *Popup* Tambah Admin

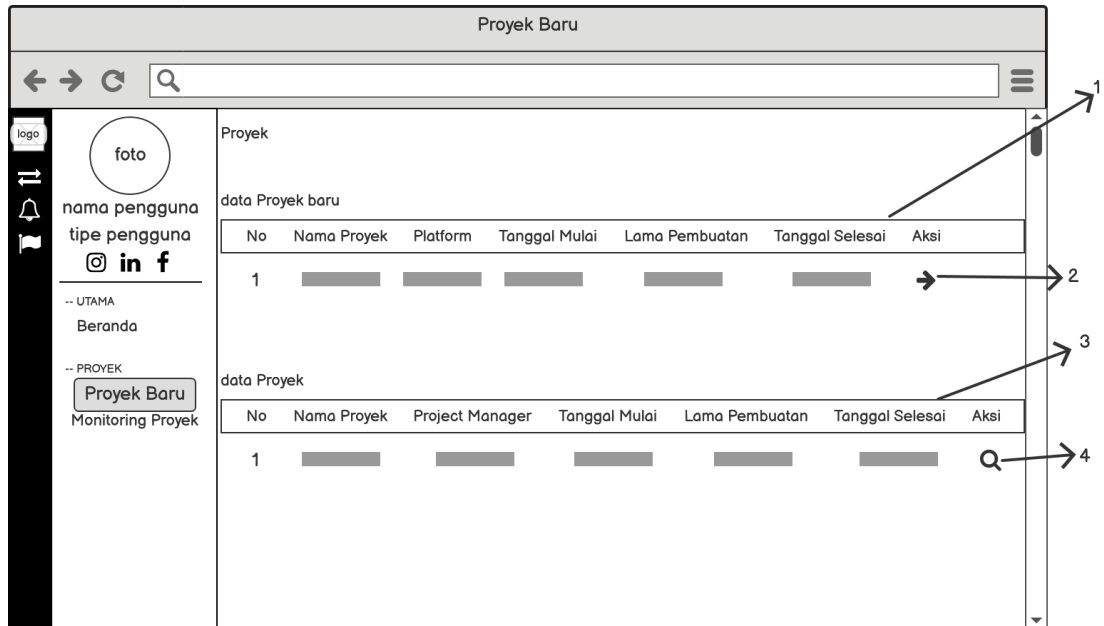
4.2.4.3 Tampilan Direktur



Gambar 4.36 Halaman Direktur

Keterangan Gambar 4.38:

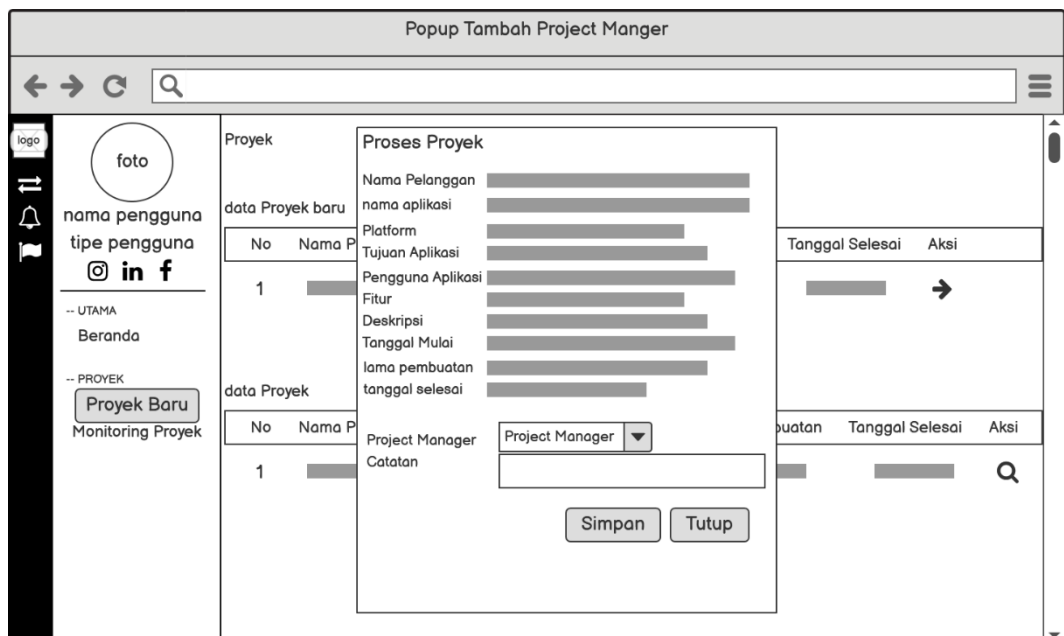
1. Fitur-fitur yang diakses Direktur.



Gambar 4.37 Halaman Proyek baru

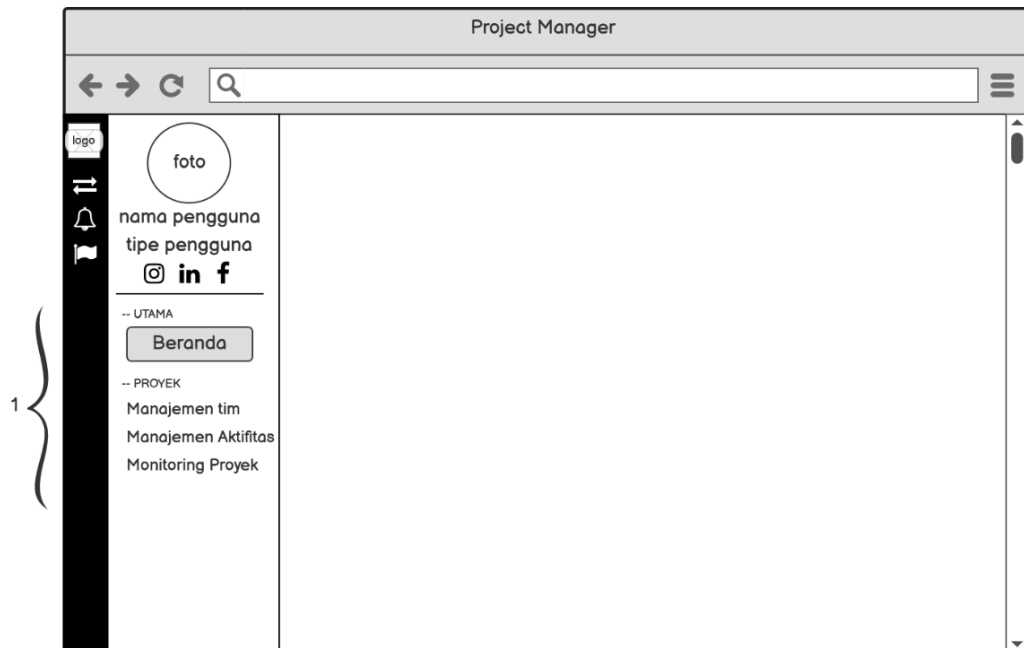
Keterangan Gambar 4.39:

1. Tabel data proyek baru masuk.
2. Tombol proses untuk menentukan *Project Manager* Dapat dilihat pada gambar 4.40.
3. Tabel data proyek yang akan di kerjakan.
4. Tombol untuk melihat detail dari proyek



Gambar 4.38 PopUp Tambah Project Manager

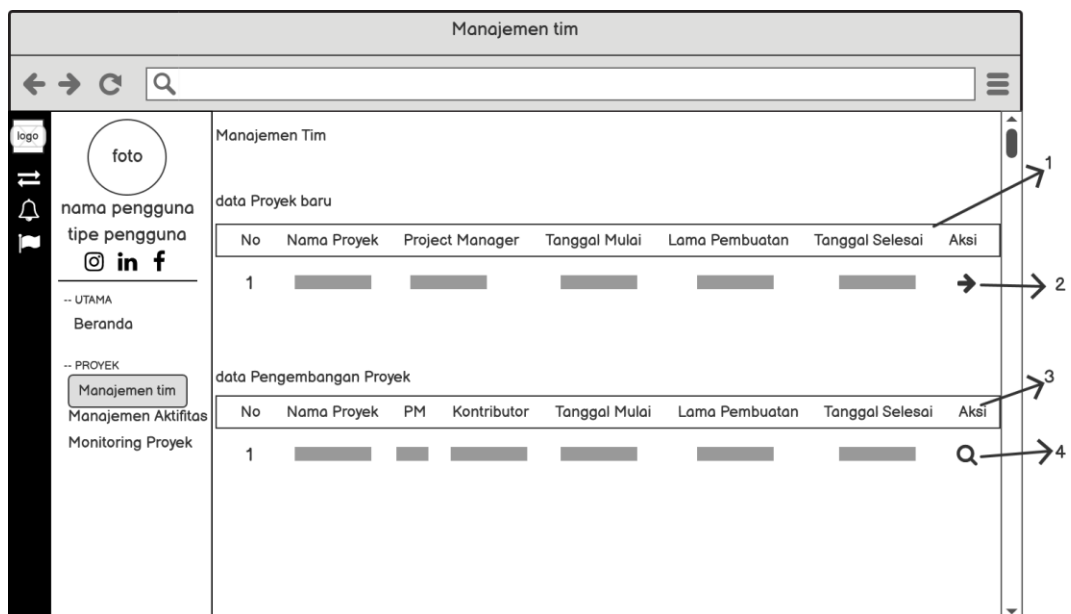
4.2.4.4 Tampilan *Project Manager*



Gambar 4.39 Halaman *Project Manager*

Keterangan Gambar 4.41:

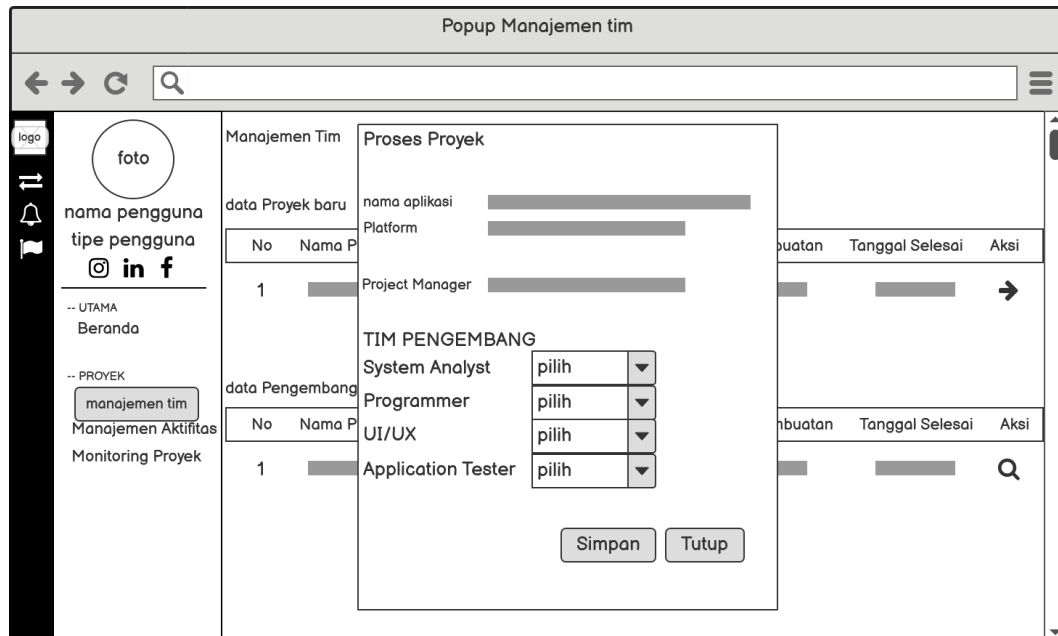
1. Fitur-fitur yang diakses *Project Manager*.



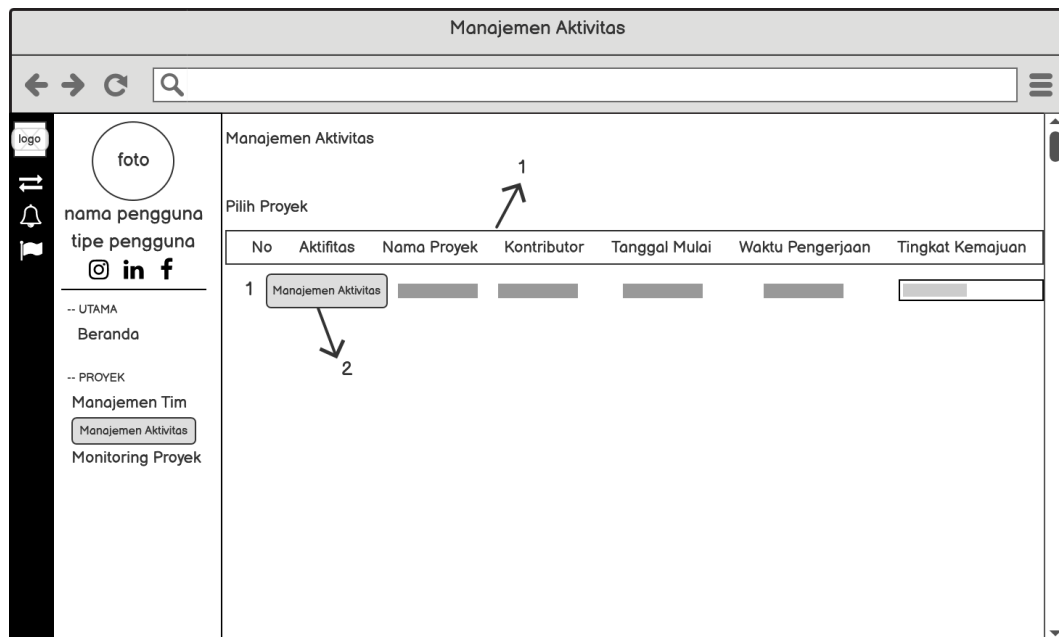
Gambar 4.40 Halaman Manajemen Tim

Keterangan Gambar 4.42:

1. Tabel data proyek baru yang akang dikerjakan.
2. Tombol Proses menentukan tim dalam proyek dapat dilihat pada gambar 4.43.
3. Tabel data pengembangan proyek.
4. Melihat detail proyek.



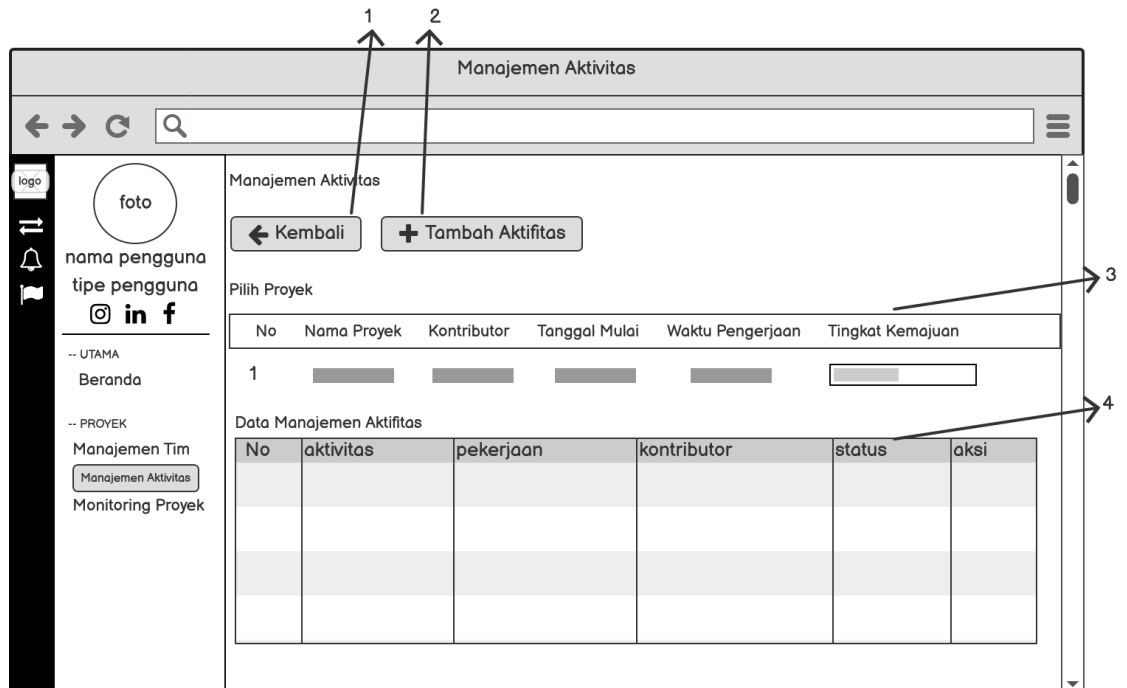
Gambar 4.41 *Popup Manajemen Tim*



Gambar 4.42 *Halaman Manajemen Aktivitas (Project Manager)*

Keterangan Gambar 4.44:

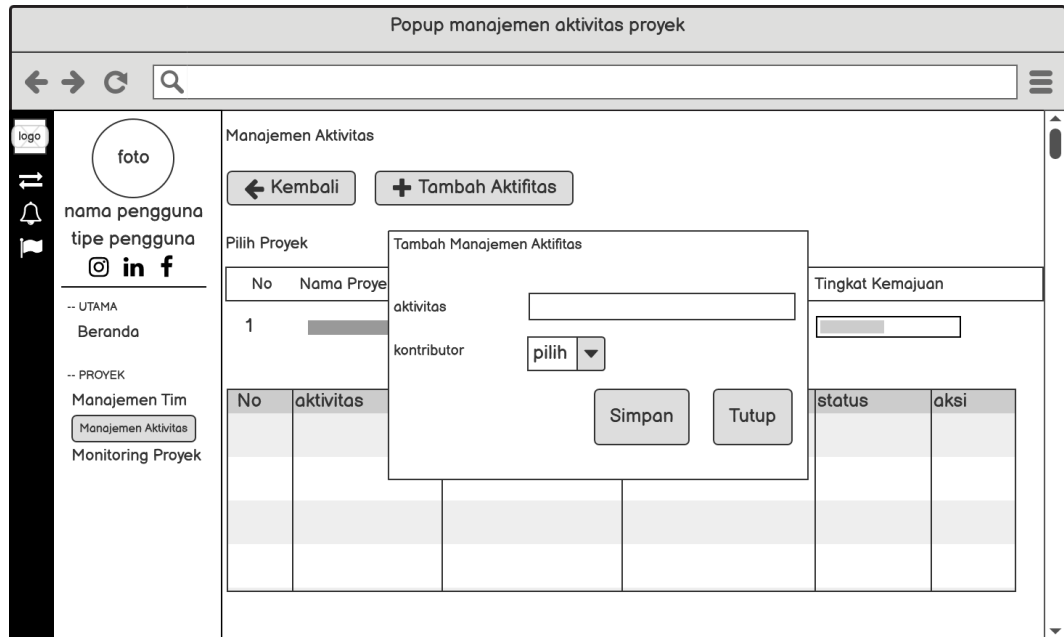
1. Tabel data proyek baru yang akang dikerjakan.
2. Tombol Masuk ke halaman manajemen aktivitas per proyek dapat dilihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.43 Halaman Manajemen Aktivitas Proyek

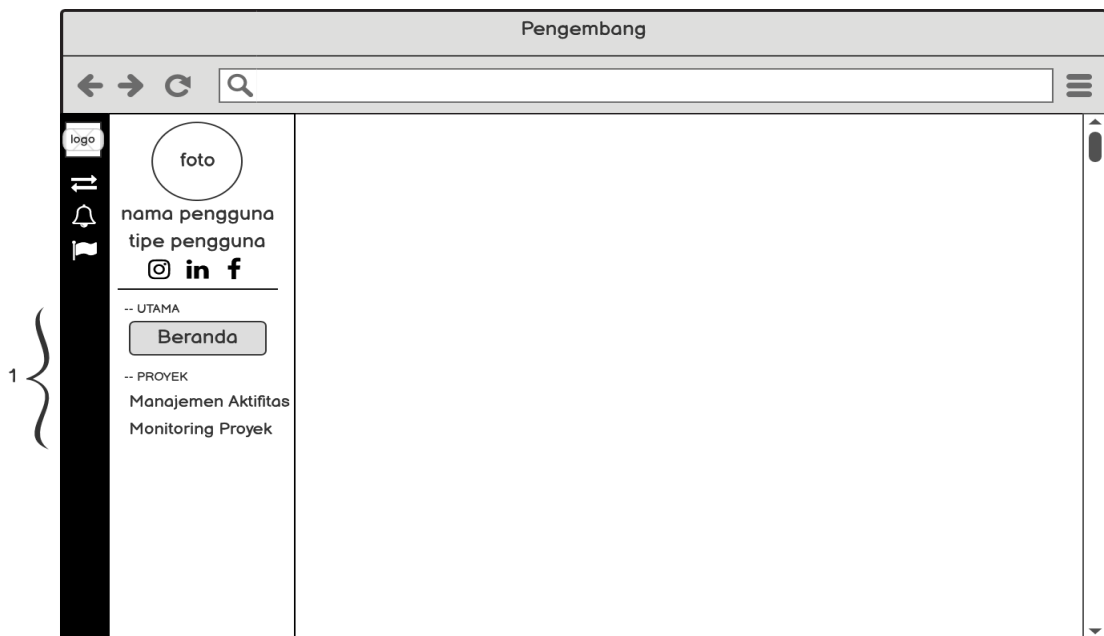
Keterangan Gambar 4.44:

1. Tombol Kembali ke halaman sebelumnya pada gambar 4.43.
2. Menampilkan *Popup* untuk menambahkan aktivitas dalam proyek dapat dilihat pada gambar 4.46.
3. Tabel data proyek yang dipilih.
4. Tabel data Aktivitas dari proyek.



Gambar 4.44 Popup Tambah Manajemen Aktivitas

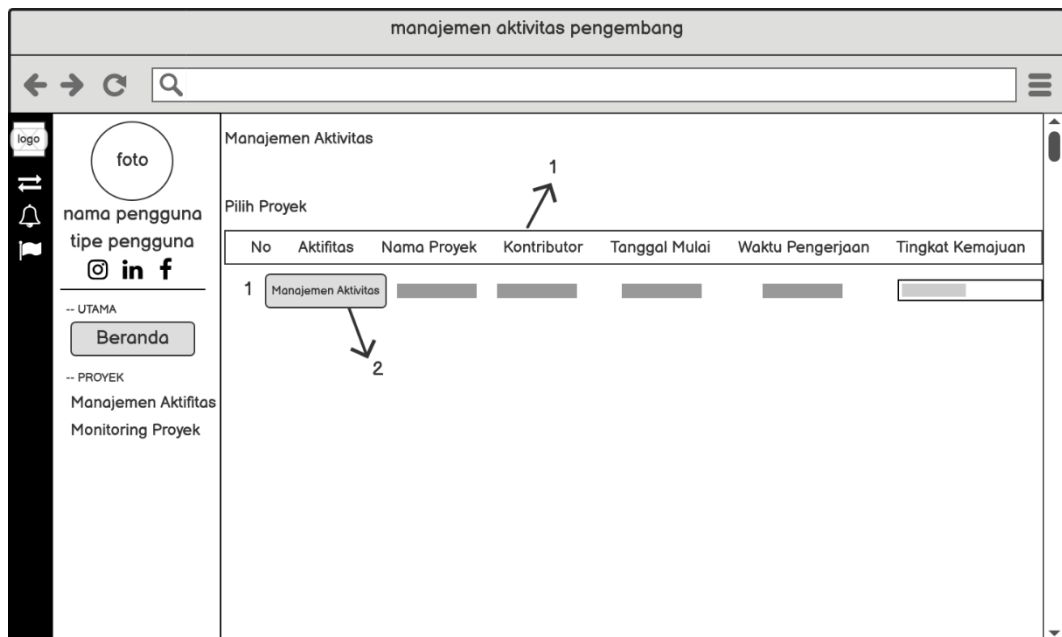
4.2.4.5 Tampilan Pengembang



Gambar 4.45 Halaman Pengembang

Keterangan Gambar 4.47:

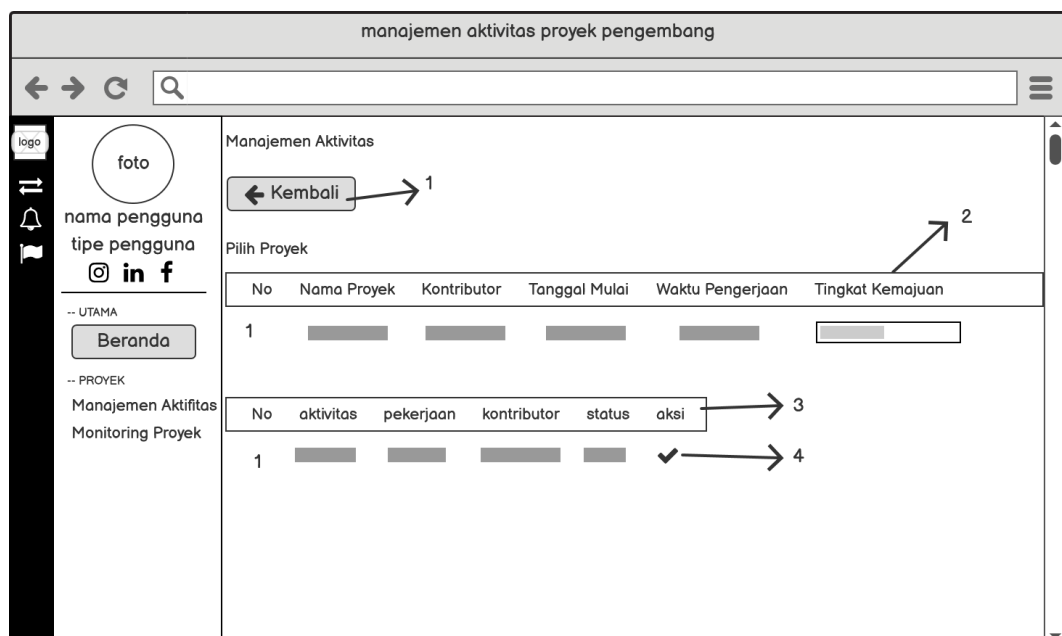
1. Fitur-fitur yang diakses pengembang.



Gambar 4.46 Halaman Manajemen Aktifitas (Pengembang)

Keterangan Gambar 4.48:

1. Tabel data proyek baru yang diterima.
2. Tombol Masuk ke halaman manajemen aktivitas per proyek dapat dilihat pada gambar 4.49.



Gambar 4.47 Manajemen Aktivitas Proyek (Pengembang)

Keterangan Gambar 4.49:

1. Tombol Kembali ke halaman sebelumnya pada gambar 4.48.
2. Tabel Data Proyek yang dipilih.
3. Tabel Data Aktivitas dari proyek.
4. Tombol menyelesaikan aktivitas.

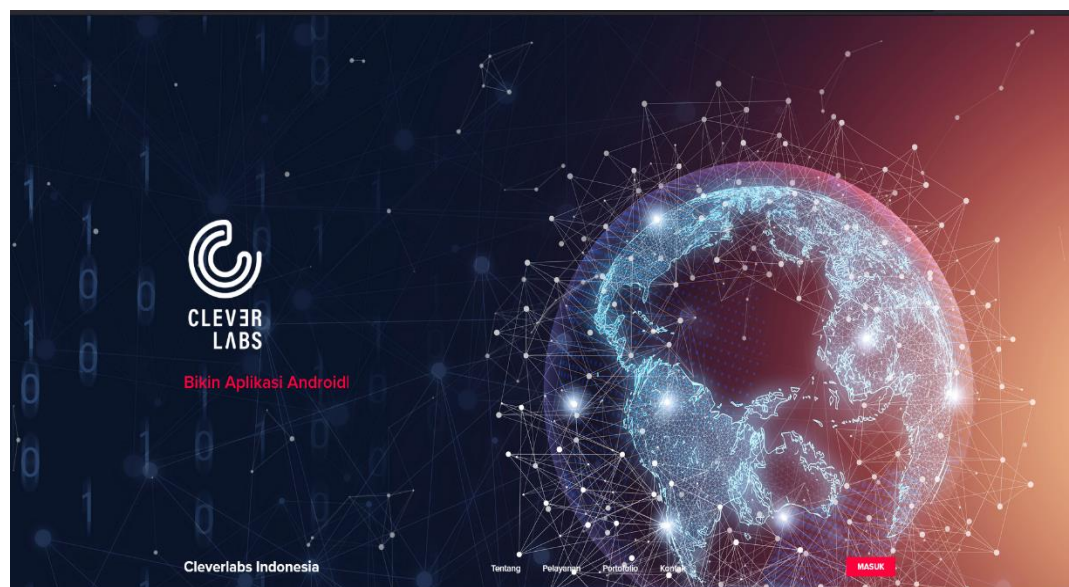
4.3 Implementation (Implementasi)

Fase ini merupakan fase untuk mengimplementasikan hasil perancangan ke dalam sebuah aplikasi atau sistem.

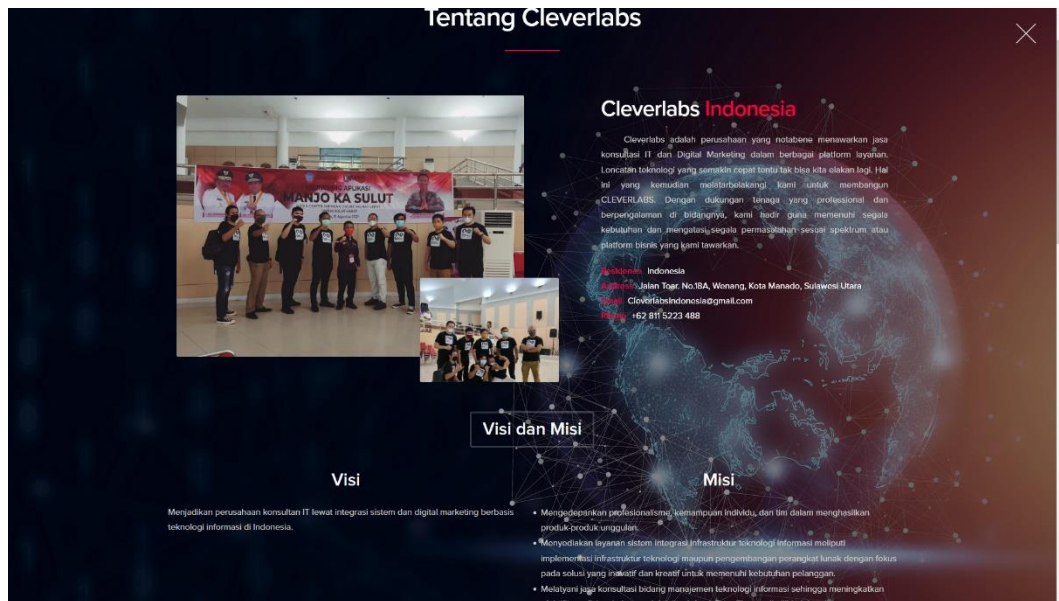
4.3.1 Implementation Interface

Pada tahap ini akan menampilkan hasil dari pengimplementasian berdasarkan perancangan di atas.

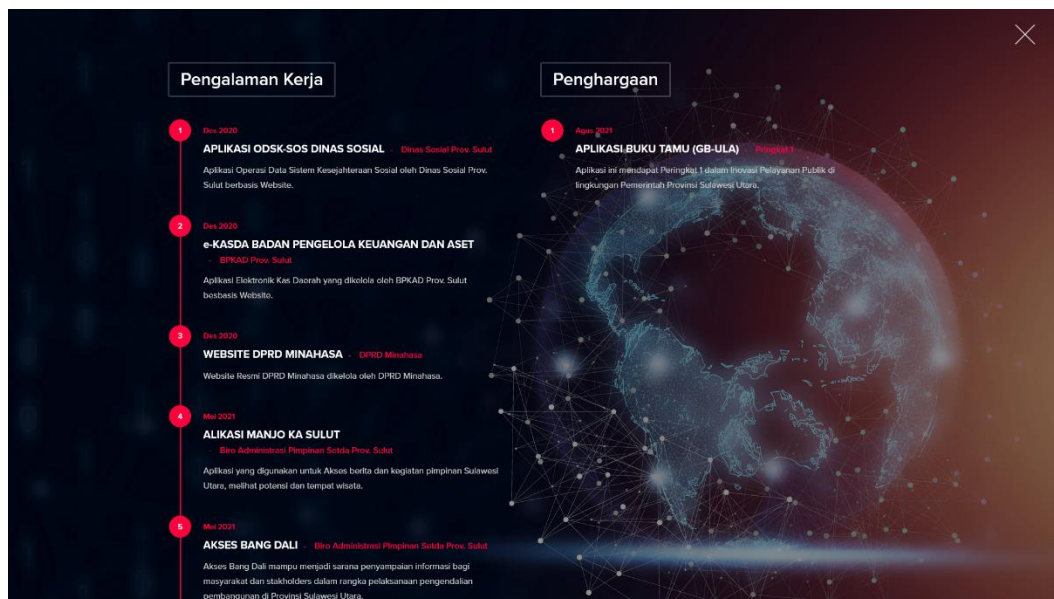
4.3.1.1 Implementasi Tampilan Umum



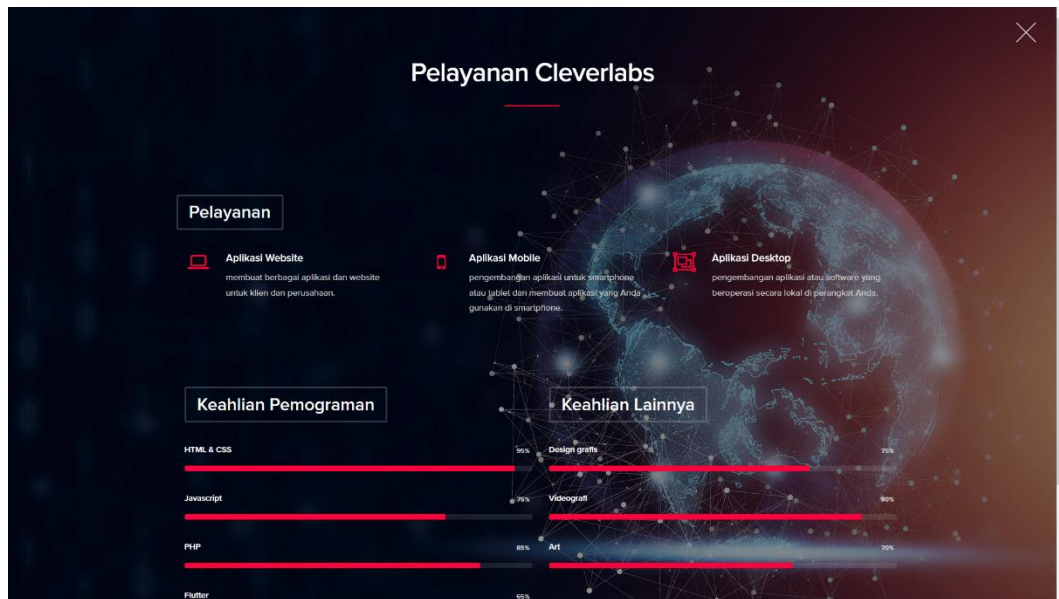
Gambar 4.48 Implementasi Halaman Utama



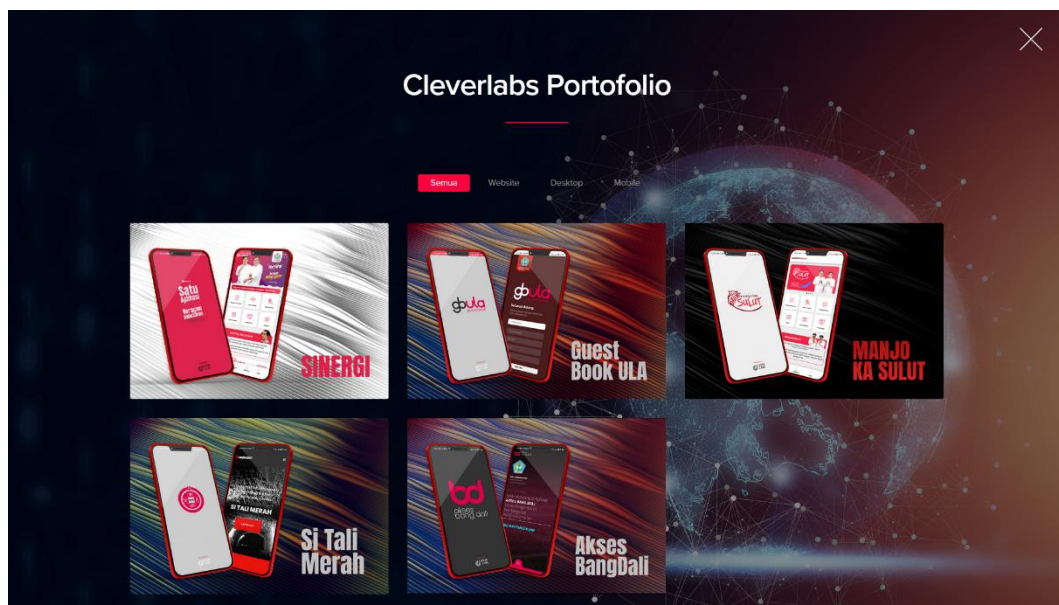
Gambar 4.50 Implementasi Halaman Tentang 1



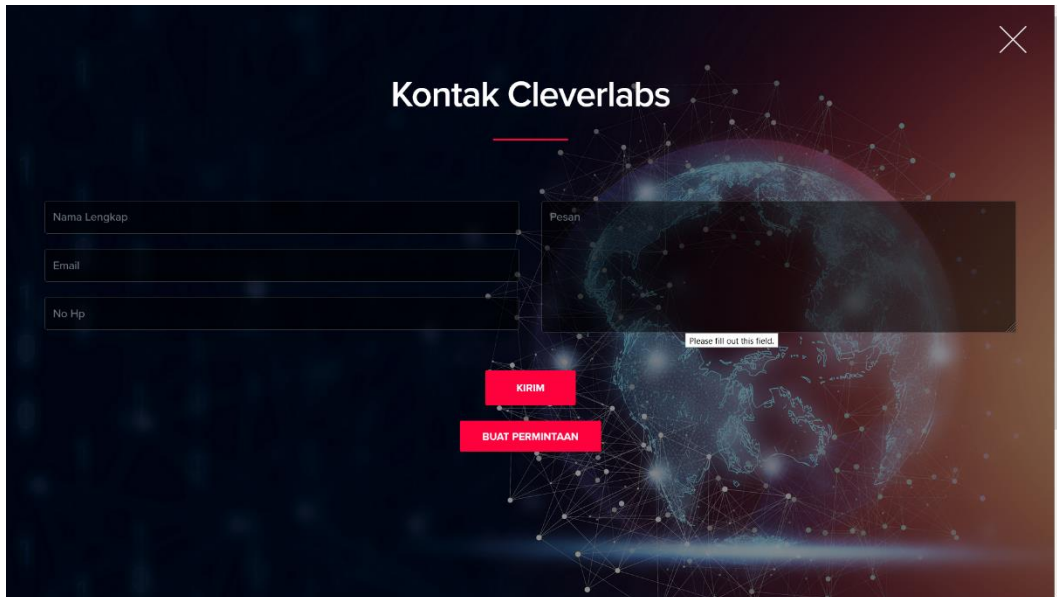
Gambar 4.49 Implementasi Halaman Tentang 2



Gambar 4.51 Implementasi Halaman Pelayanan



Gambar 4.52 Implementasi Halaman Portofolio



Kontak Cleverlabs

Nama Lengkap

Email

No Hp

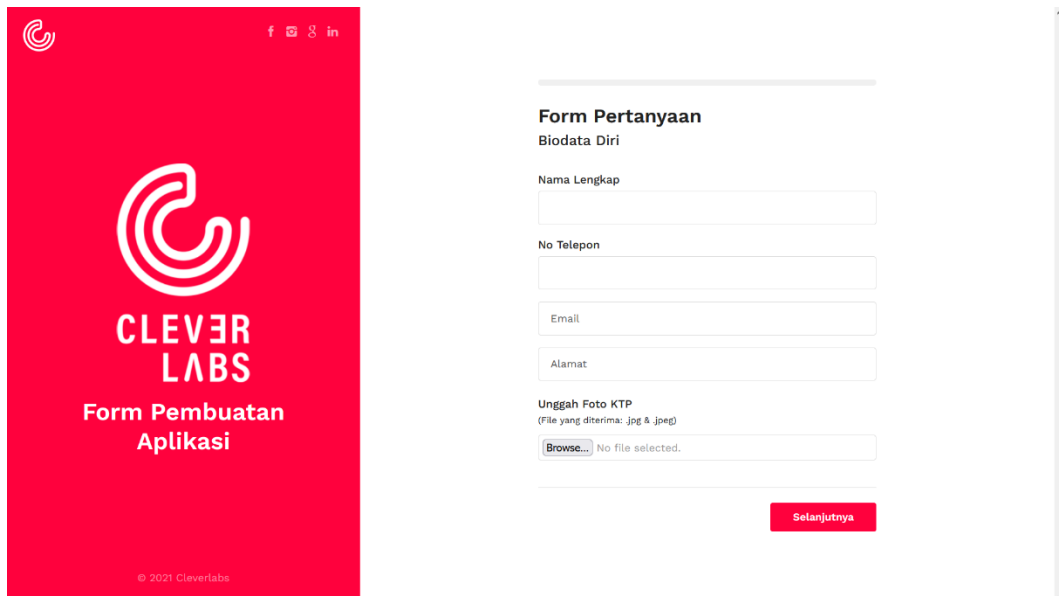
Pesan

Please fill out this field.

KIRIM

BUAT PERMINTAAN

Gambar 4.53 Implementasi Halaman Kontak



Form Pertanyaan

Biodata Diri

Nama Lengkap

No Telepon

Email

Alamat

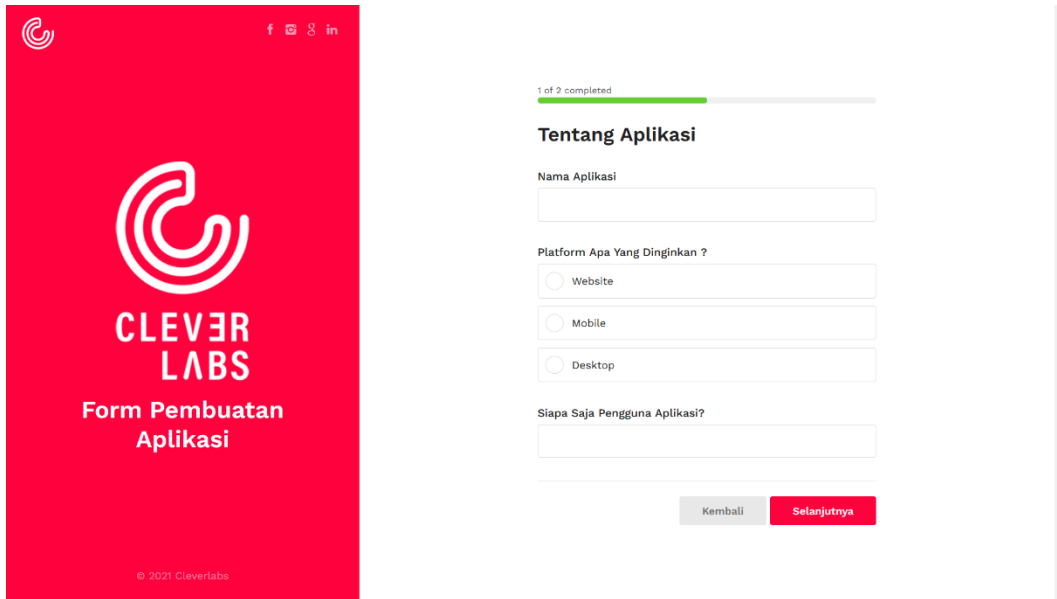
Unggah Foto KTP
(File yang diterima: .jpg & .jpeg)

Browse... No file selected.

Selanjutnya

© 2021 Cleverlabs

Gambar 4.54 Implementasi Halaman Pertanyaan 1

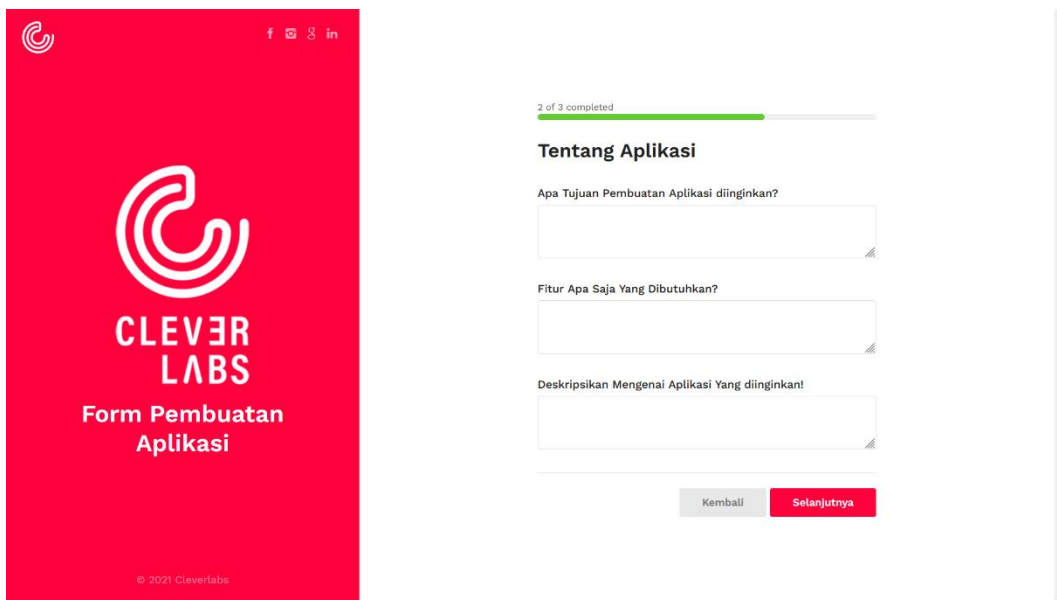


The screenshot shows the first page of a form titled "Form Pembuatan Aplikasi" by Clever Labs. The page has a red background with the Clever Labs logo and name. The form content is white and includes a progress indicator "1 of 2 completed". The form fields are:

- Tentang Aplikasi**
- Nama Aplikasi**: A text input field.
- Platform Apa Yang Dinginkan ?**: Three radio button options: Website, Mobile, and Desktop.
- Siapa Saja Pengguna Aplikasi?**: A text input field.

At the bottom right, there are two buttons: "Kembali" (grey) and "Selanjutnya" (red).

Gambar 4.55 Implementasi Halaman Pertanyaan 2

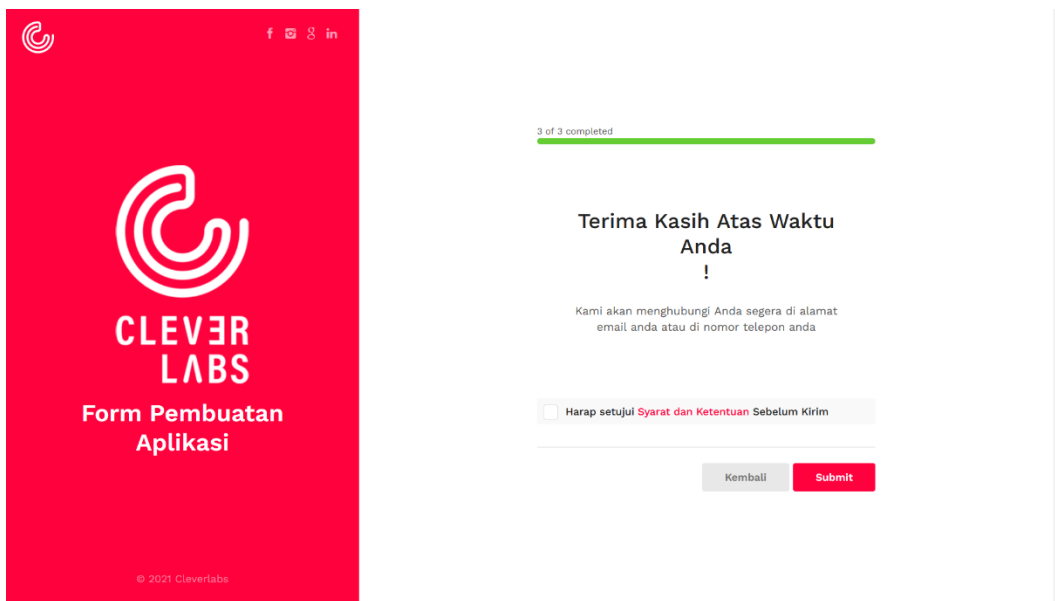


The screenshot shows the second page of the form. The progress indicator shows "2 of 3 completed". The form fields are:

- Tentang Aplikasi**
- Apa Tujuan Pembuatan Aplikasi diinginkan?**: A text input field.
- Fitur Apa Saja Yang Dibutuhkan?**: A text input field.
- Deskripsikan Mengenai Aplikasi Yang diinginkan!**: A text input field.

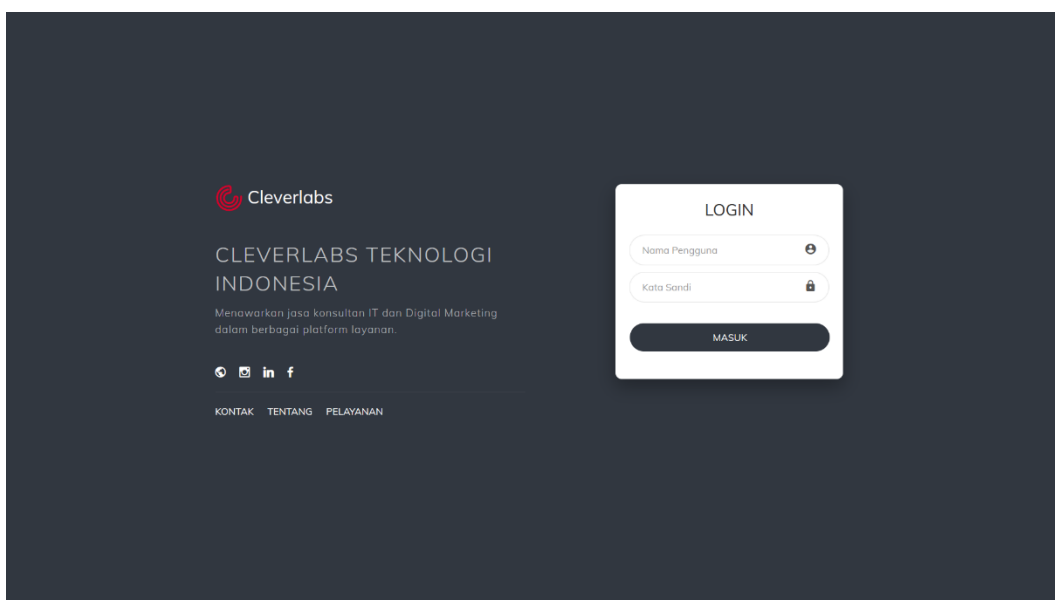
At the bottom right, there are two buttons: "Kembali" (grey) and "Selanjutnya" (red).

Gambar 4.56 Implementasi Halaman Pertanyaan 3



The image shows a confirmation page for the Clever Labs application form. On the left is a red sidebar with the Clever Labs logo and the text "Form Pembuatan Aplikasi". The main content area is white and features a green progress bar at the top indicating "3 of 3 completed". The main heading is "Terima Kasih Atas Waktu Anda !" (Thank you for your time!). Below this, a message states: "Kami akan menghubungi Anda segera di alamat email anda atau di nomor telepon anda" (We will contact you soon at your email address or phone number). There is a checkbox labeled "Harap setuju Syarat dan Ketentuan Sebelum Kirim" (Please agree to Terms and Conditions before sending). At the bottom, there are two buttons: "Kembali" (Back) and "Submit".

Gambar 4.57 Implementasi Halaman Konfirmasi



The image shows the login page for Clever Labs. The background is dark grey. On the left, the Clever Labs logo is displayed above the text "CLEVERLABS TEKNOLOGI INDONESIA" and a tagline: "Menawarkan jasa konsultan IT dan Digital Marketing dalam berbagai platform layanan." Below this are social media icons for YouTube, Instagram, LinkedIn, and Facebook, and a footer with the links "KONTAK", "TENTANG", and "PELAYANAN". On the right, there is a white login form titled "LOGIN" with two input fields: "Nama Pengguna" (Username) and "Kata Sandi" (Password), each with a toggle icon. A "MASUK" (Login) button is located at the bottom of the form.

Gambar 4.58 Implementasi Halaman Login

4.3.1.2 Implementasi Tampilan admin

The screenshot shows the Admin Dashboard (Beranda) with a sidebar menu and a main content area. The sidebar menu includes sections for UTAMA, PROYEK, and DATA. The main content area features a search bar, four summary cards, and a table titled 'Proses Aplikasi'.

Summary Cards:

- Permintaan: 5 (Permintaan Pembuatan Apps)
- Proyek Baru: 4 (Permintaan Apps yang disetujui)
- Pengembangan: 3 (Apps dalam kembangkan)
- Sesuai: 1 (Apps yang sudah selesai)

Proses Aplikasi Table:

NO	Nama Proyek	Kontributor	Tanggal Mulai	Waktu Pengerjaan	Tingkat Kemajuan	Aktivitas
1	APLIKASI PEMESANAN MAKANAN Website	[Icons]	01 Dec 2021	15 hari	0%	Lihat
6	APLIKASI PERHITUNGAN Desktop	[Icons]	01 Dec 2021	15 hari	100%	Lihat
11	APLIKASI DIAGNOSA PENYAKIT Website	[Icons]	01 Sep 2021	106.04166666667 hari	0%	Lihat
16	APLIKASI MENDATA PEMBELI Desktop	[Icons]	01 Dec 2021	15 hari	100%	Lihat

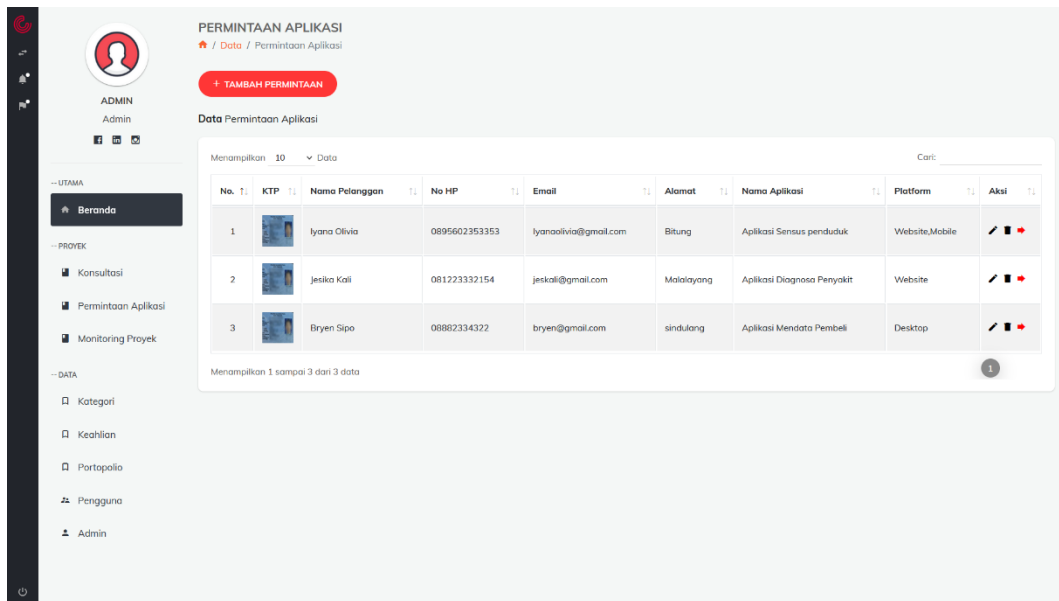
Gambar 4.59 Implementasi Halaman Admin

The screenshot shows the Admin Dashboard (KONSULTASI) with a sidebar menu and a main content area. The sidebar menu includes sections for UTAMA, PROYEK, and DATA. The main content area features a search bar, a title 'KONSULTASI', and a table titled 'Data Konsultasi'.

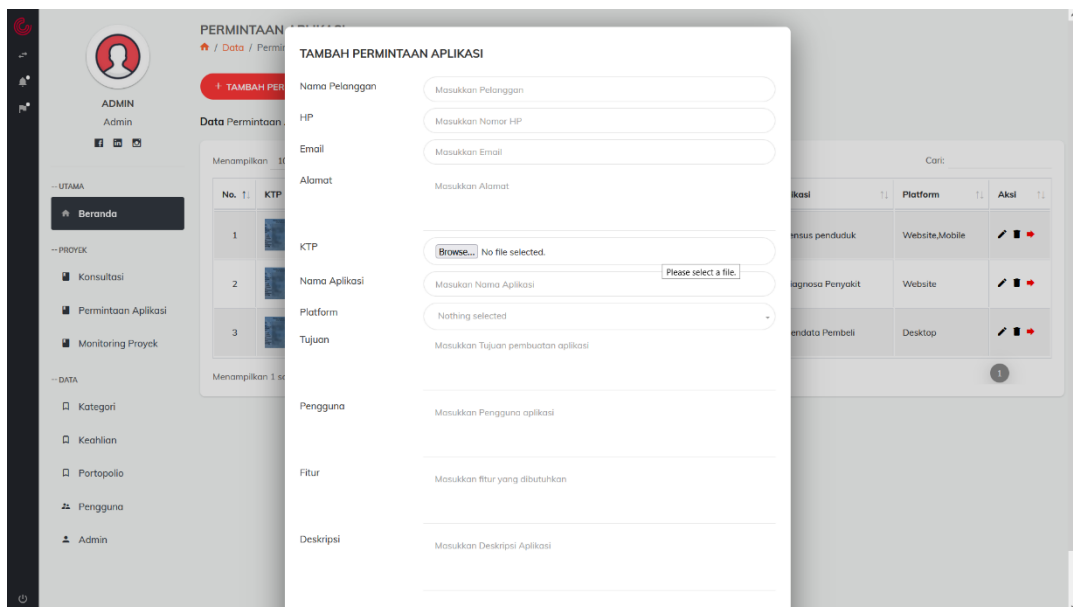
Data Konsultasi Table:

No	Nama Pelanggan	Email	HP	Pesan	Aksi
1	Jeska kali	jeskali@gmail.com	0895602353333	Berapa harga untuk pembuatan aplikasi ?	Lihat
2	Niryani Suri	Niryani@gmail.com	08956023332	apakah bisa membuat aplikasi sistem informasi ?	Lihat

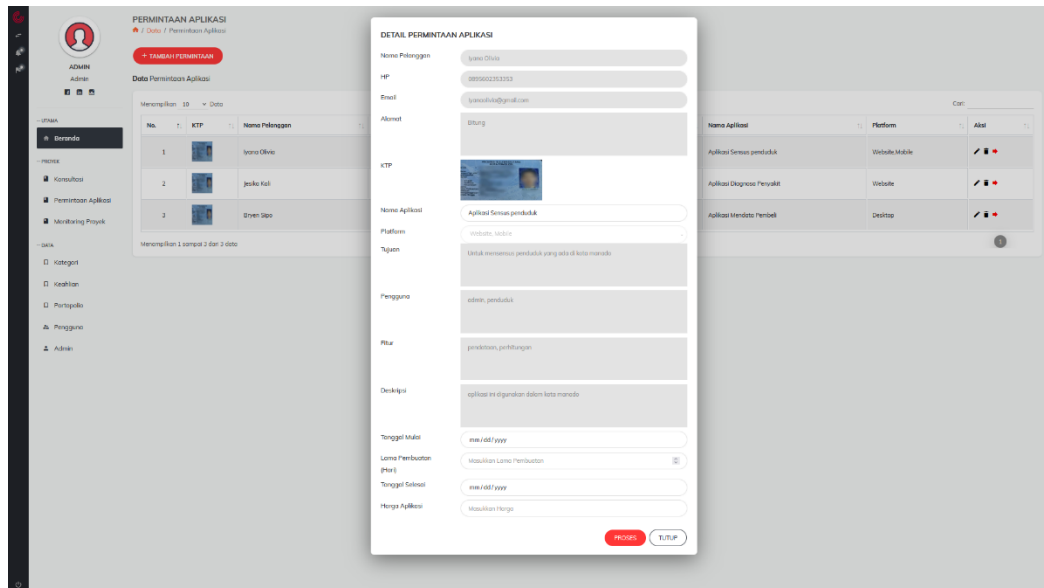
Gambar 4.60 Implementasi Halaman Konsultasi



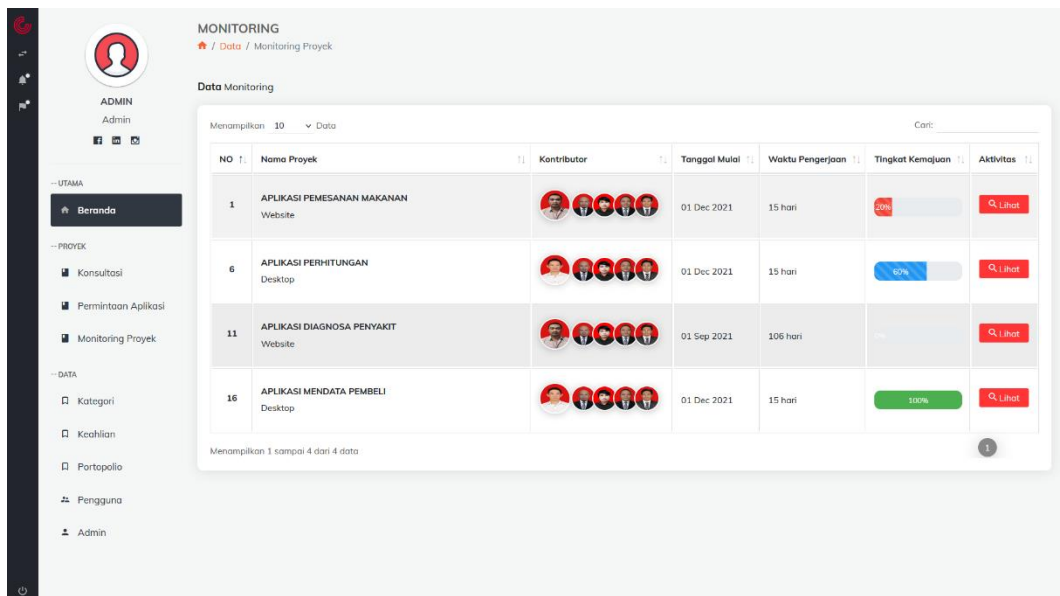
Gambar 4.61 Implementasi Halaman Permintaan



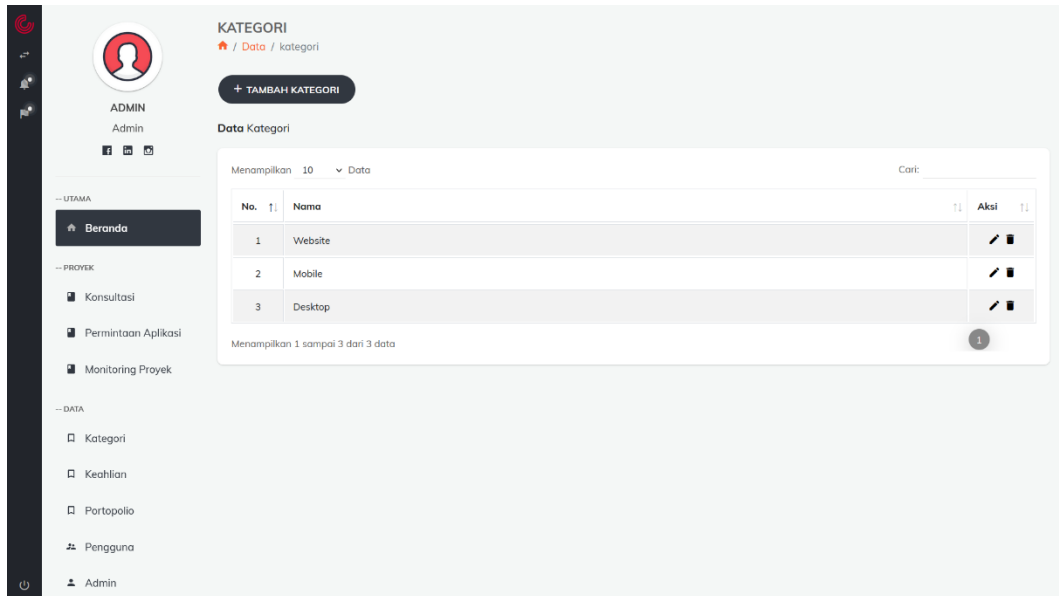
Gambar 4.62 Implementasi *Popup* Tambah Permintaan



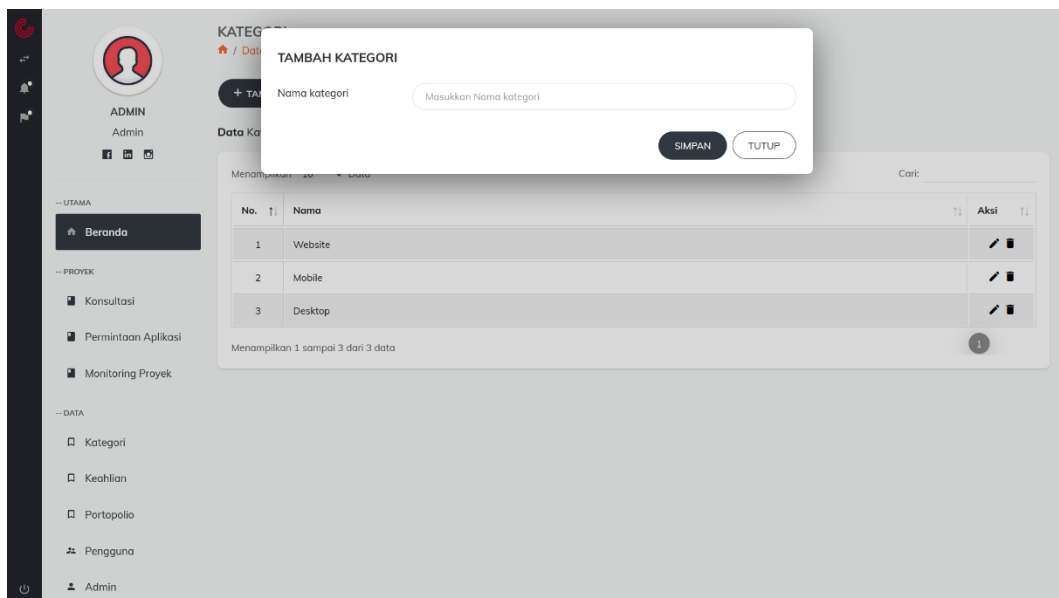
Gambar 4.63 Implementasi *Popup* Proses



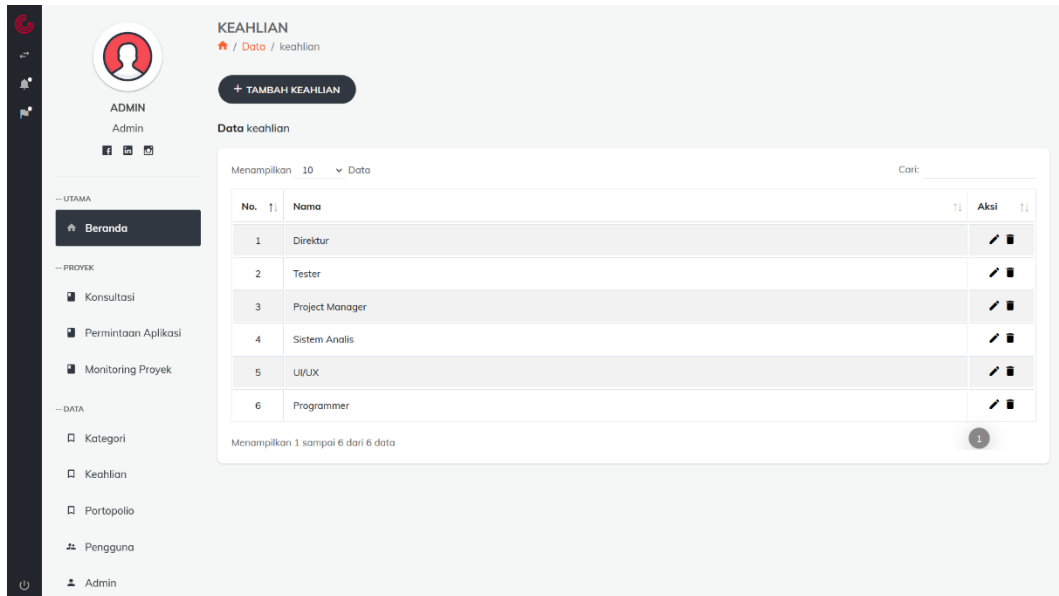
Gambar 4.64 Implementasi Halaman Monitoring



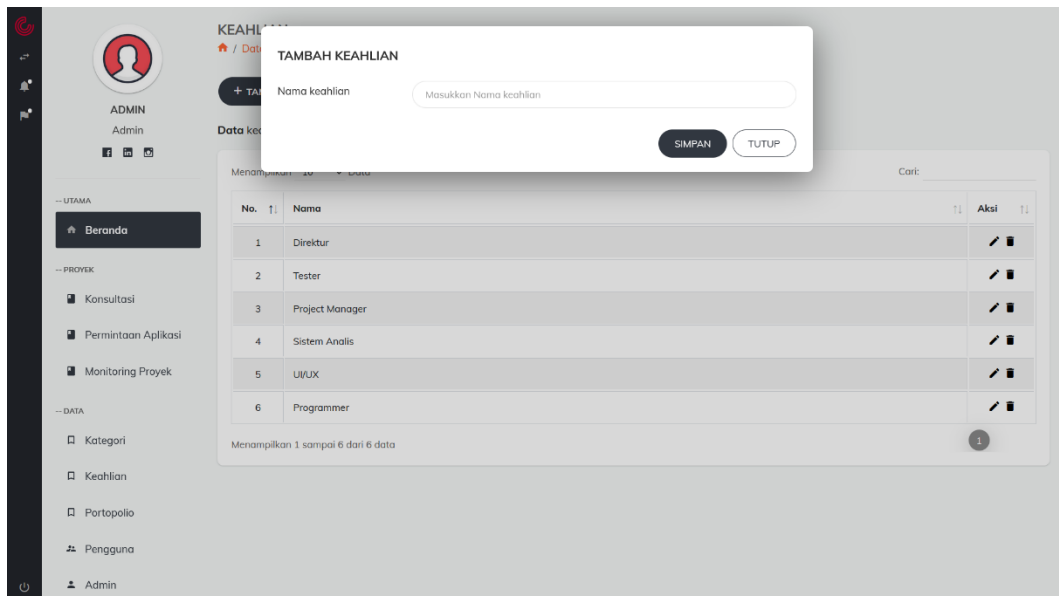
Gambar 4.65 Implementasi Halaman Kategori



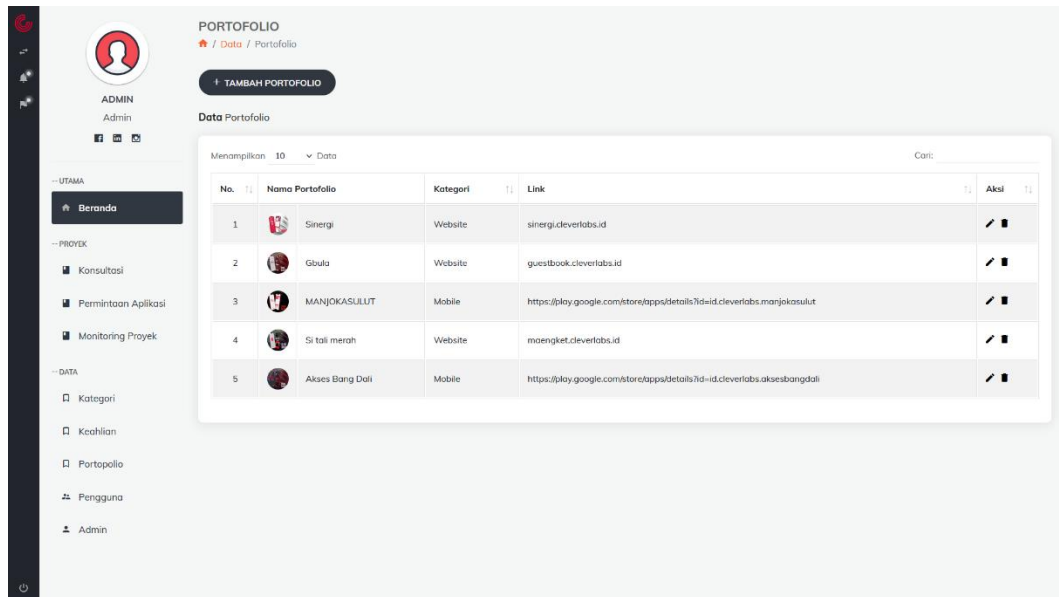
Gambar 4.66 Implementasi *Popup* Tambah Kategori



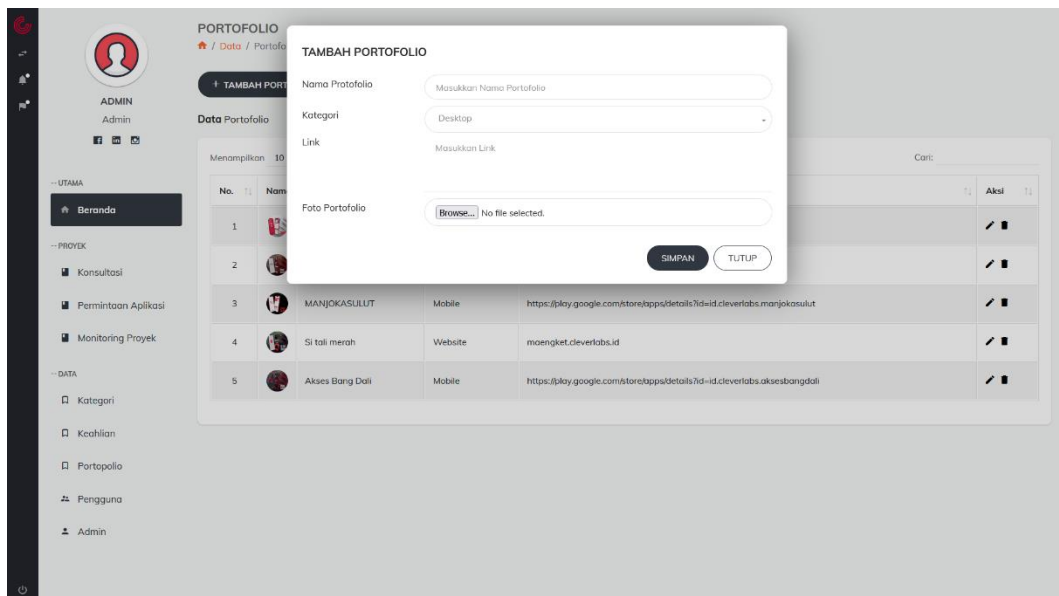
Gambar 4.67 Implementasi Halaman Keahlian



Gambar 4.68 Implementasi *Popup* Tambah Keahlian



Gambar 4.69 Implementasi Halaman Portofolio



Gambar 4.70 Implementasi *Popup* Tambah Portofolio

PENGGUNA
Data / pengguna

+ TAMBAH PENGGUNA

Data Pengguna

Menampilkan 10 Data

No.	Nama	Keahlian	HP	Email	Alamat	Tahun Masuk	username	Aksi
1	Kenshin Emor 7073032211000002	Programmer	0895602353353	Kenshinemor@gmail.com	cikarang	2020	programmer2	✎ 🗑
2	Anugera Mangare 7073032211000002	Project Manager	0895602353353	Anugeramangare@gmail.com	kaskasen	2021	manager3	✎ 🗑
3	Lefrand Sumampow 7073032211000002	Project Manager	0895602353353	Lefrandsumampow@gmail.com	manado	2020	manager2	✎ 🗑
4	Rian Tompo 7073032211000002	Project Manager	0895602353353	Riantompo@gmail.com	kayau	2020	manager	✎ 🗑
5	Agus Sumitro 7073032211000002	Sistem Analis	08956023533	agussumitro@gmail.com	tomohon	2021	analis	✎ 🗑
6	Jackly Mesengi 317202606851001	Tester	08956023533	jacklymesengi@gmail.com	malalayang	2020	tester	✎ 🗑
7	Marcelo Wuisan 7073032211000002	UI/UX	08956023533	Marcelowuisan@gmail.com	banjer	2021	designer	✎ 🗑
8	Boby Najoan 7073032211000002	Programmer	0895602353353	Bobyajoan@gmail.com	malalayang	2020	programmer	✎ 🗑

Gambar 4.71 Implementasi Halaman Pengguna

PENGGUNA
Data / pengguna

+ TAMBAH PENGGUNA

Data Pengguna

Menampilkan 10 Data

TAMBAH PENGGUNA

NIK: Masukkan NIK

Nama Pengguna: Masukkan Nama Pengguna

Keahlian: Direktur

HP: Masukkan Nomor HP

Email: Masukkan Email

Alamat: Masukkan Alamat

Foto: No file selected.

Tahun Masuk: Masukkan Tahun Masuk

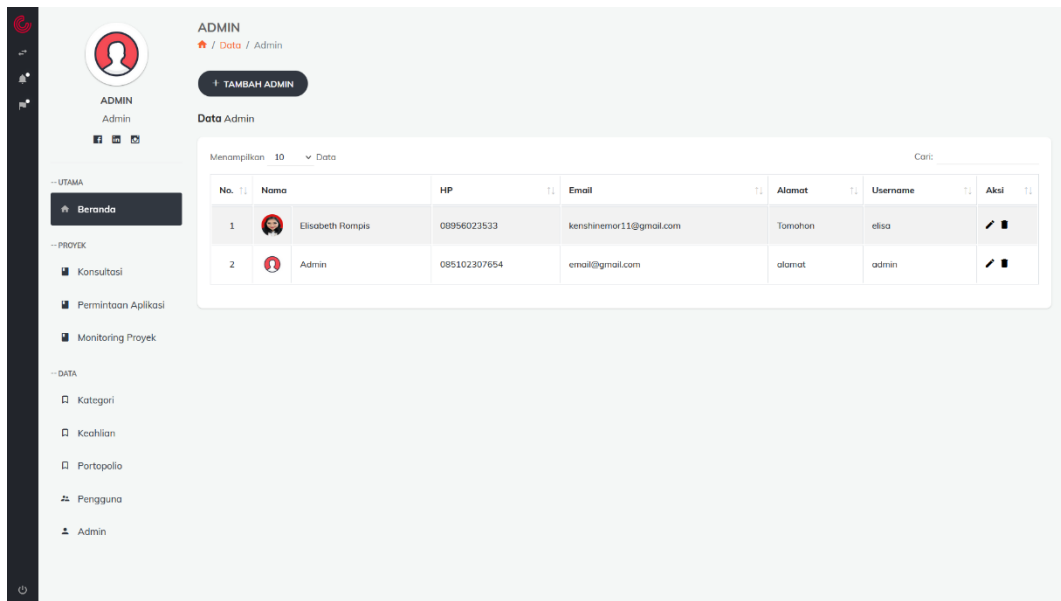
Username: Masukkan Username

Password: Masukkan Password

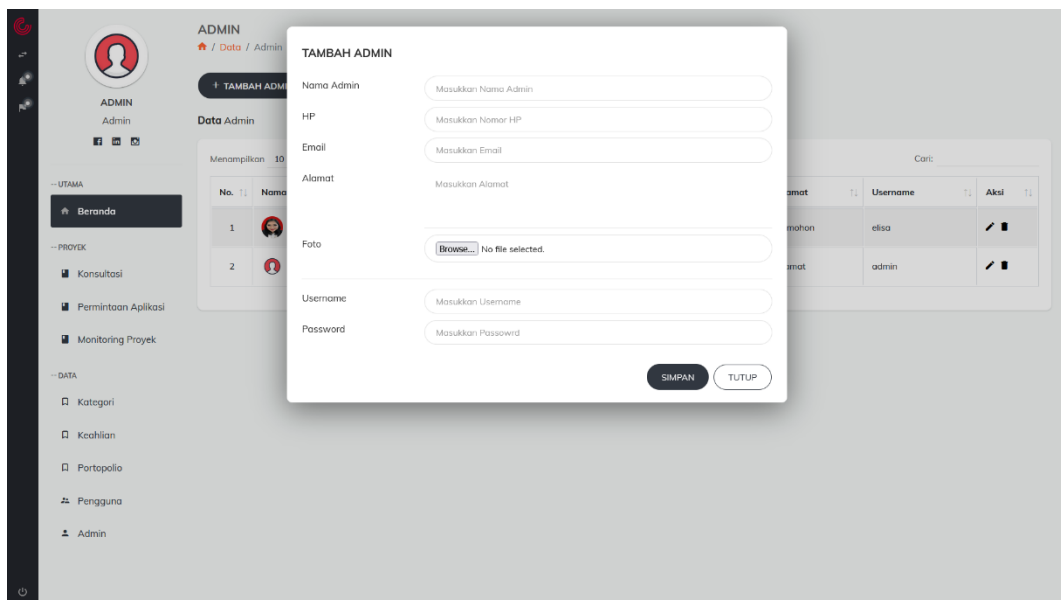
SIMPAN TUTUP

No.	Nama	Keahlian	HP	Email	Alamat	Tahun Masuk	username	Aksi
1	Kenshin Emor 7073032211000002	Programmer	0895602353353	Kenshinemor@gmail.com	cikarang	2020	programmer2	✎ 🗑
2	Anugera Mangare 7073032211000002	Project Manager	0895602353353	Anugeramangare@gmail.com	kaskasen	2021	manager3	✎ 🗑
3	Lefrand Sumampow 7073032211000002	Project Manager	0895602353353	Lefrandsumampow@gmail.com	manado	2020	manager2	✎ 🗑
4	Rian Tompo 7073032211000002	Project Manager	0895602353353	Riantompo@gmail.com	kayau	2020	manager	✎ 🗑
5	Agus Sumitro 7073032211000002	Sistem Analis	08956023533	agussumitro@gmail.com	tomohon	2021	analis	✎ 🗑
6	Jackly Mesengi 317202606851001	Tester	08956023533	jacklymesengi@gmail.com	malalayang	2020	tester	✎ 🗑
7	Marcelo Wuisan 7073032211000002	UI/UX	08956023533	Marcelowuisan@gmail.com	banjer	2021	designer	✎ 🗑
8	Boby Najoan 7073032211000002	Programmer	0895602353353	Bobyajoan@gmail.com	malalayang	2020	programmer	✎ 🗑

Gambar 4.72 Implementasi *Popup* Tambah Pengguna



Gambar 4.73 Implementasi Halaman Tambah Admin



Gambar 4.74 Implementasi *Popup* Tambah Admin

4.3.1.3 Implementasi Tampilan Direktur

The screenshot shows the Director Dashboard (Beranda) for Ferdinan Nelwan. It features a sidebar with navigation options: UTAMA, Beranda, and PROYEK. The main content area includes a search bar, four summary cards for 'Permintaan' (5), 'Proyek Baru' (4), 'Pengembangan' (3), and 'Selesai' (1). Below these is a 'Proses Aplikasi' table listing various projects with their progress bars and 'Lihat' buttons.

NO	Nama Proyek	Kontributor	Tanggal Mulai	Waktu Pengerjaan	Tingkat Kemajuan	Aktivitas
1	APLIKASI PEMESANAN MAKANAN Website	[Icons]	01 Dec 2021	15 hari	0%	Lihat
6	APLIKASI PERHITUNGAN Desktop	[Icons]	01 Dec 2021	15 hari	10%	Lihat
11	APLIKASI DIAGNOSA PENYAKIT Website	[Icons]	01 Sep 2021	106.04166666667 hari	0%	Lihat
16	APLIKASI MENDATA PEMBELI Desktop	[Icons]	01 Dec 2021	15 hari	100%	Lihat

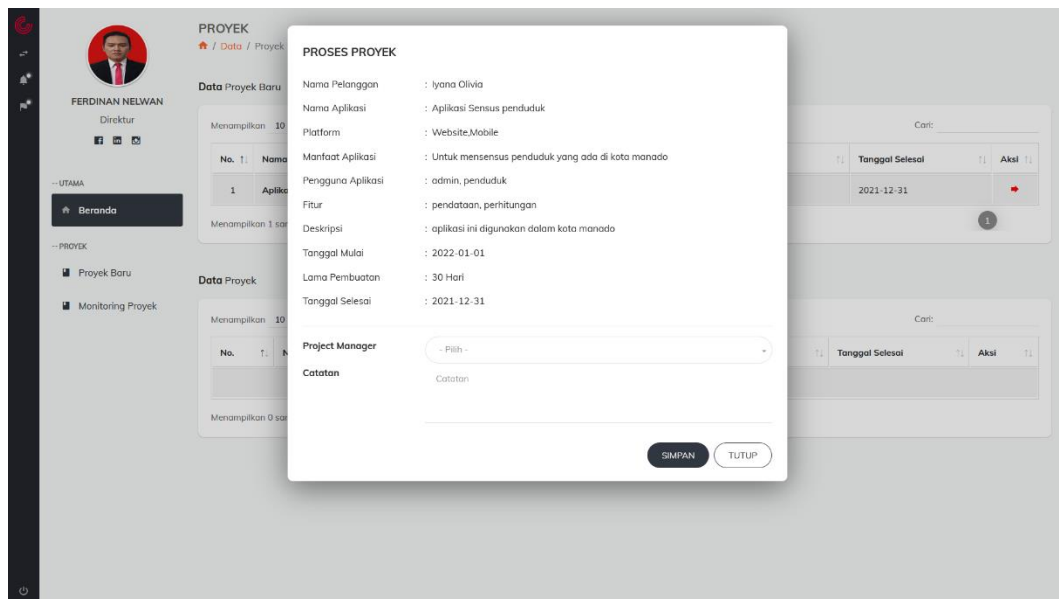
Gambar 4.75 Implementasi Halaman Direktur

The screenshot shows the 'PROYEK' page for Ferdinan Nelwan. It includes a sidebar with navigation options: UTAMA, Beranda, and PROYEK. The main content area features a search bar and two data tables. The first table, 'Data Proyek Baru', shows one project: 'Aplikasi Sensus penduduk' on 'Website, Mobile' platform, starting on '2022-01-01' and lasting '30 Hari'. The second table, 'Data Proyek', is currently empty.

No.	Nama Proyek	Platform	Tanggal Mulai	Lama Pembuatan	Tanggal Selesai	Aksi
1	Aplikasi Sensus penduduk	Website, Mobile	2022-01-01	30 Hari	2021-12-31	[Red Arrow]

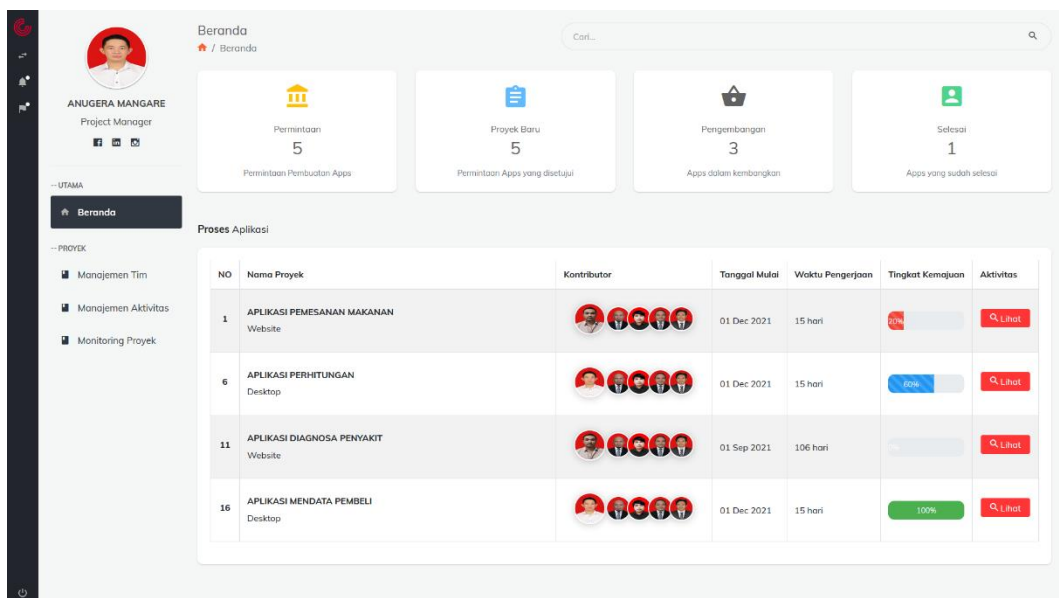
No.	Nama Proyek	Project Manager	Tanggal Mulai	Lama Pembuatan	Tanggal Selesai	Aksi
Tidak ada data tabel						

Gambar 4.76 Implementasi Halaman Proyek Baru



Gambar 4.77 Implementasi *Popup* Tambah *Project Manager*

4.3.1.4 Implementasi Tampilan *Project Manager*



Gambar 4.78 Implementasi Halaman *Project Manager*

MANAJEMEN TIM
Data / Manajemen Proyek

Data Proyek Baru

No.	Nama Proyek	Project Manager	Tanggal Mulai	Lama Pembuatan	Tanggal Selesai	Aksi
1	APLIKASI SENSUS PENDUDUK Website, Mobile	Anugera Mangare	2022-01-01	30 Hari	2021-12-31	

Data Pengembangan Proyek

No.	Aplikasi	PM	Kontributor	Tanggal Mulai	Lama Pembuatan	Tanggal Selesai	Aksi
1	APLIKASI PERHITUNGAN Desktop	Anugera Mangare	[4 icons]	2021-12-01	3 Hari	2022-01-13	

Gambar 4.79 Implementasi Halaman Manajemen Tim

PROSES MANAJEMEN TIM

Nama Aplikasi : Aplikasi Sensus penduduk
Platform : Website, Mobile
Project Manager : Anugera Mangare

TIM DEVELOPER

Sistem Analis : - Pilih -
Programmer : - Pilih -
UI/UX : - Pilih -
Aplikasi Tester : - Pilih -

PROSES TUTUP

Gambar 4.80 Implementasi *Popup* Manajemen Tim

MANAJEMEN AKTIVITAS
 / Data / Manajemen Aktivitas

ANUGERA MANGARE
 Project Manager

Pilih Proyek

NO	Aktivitas	Nama Proyek	Kontributor	Tanggal Mulai	Waktu Pengerjaan	Tingkat Kemajuan
1	Manajemen Aktivitas	APLIKASI PERHITUNGAN Desktop	[Icons of contributors]	2022-01-13	15 hari	60%

Gambar 4.81 Implementasi Halaman Manajemen Aktivitas (Project Manager)

MANAJEMEN AKTIVITAS
 / Data / Manajemen Aktivitas

[← KEMBALI](#) [+ TAMBAH AKTIVITAS](#)

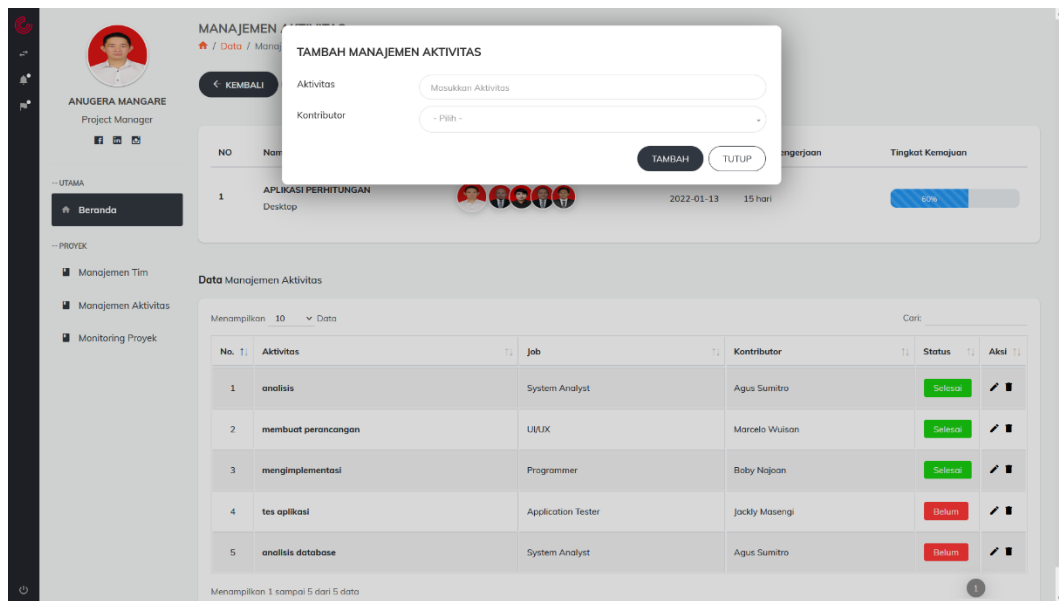
ANUGERA MANGARE
 Project Manager

Data Manajemen Aktivitas

No.	Aktivitas	Job	Kontributor	Status	Aksi
1	analisis	System Analyst	Agus Sumitro	Selasa	[Edit] [Delete]
2	membuat perancangan	UI/UX	Marcelo Wuisan	Selasa	[Edit] [Delete]
3	mengimplementasi	Programmer	Boby Najaon	Selasa	[Edit] [Delete]
4	tes aplikasi	Application Tester	Jackly Masengi	Belum	[Edit] [Delete]
5	analisis database	System Analyst	Agus Sumitro	Belum	[Edit] [Delete]

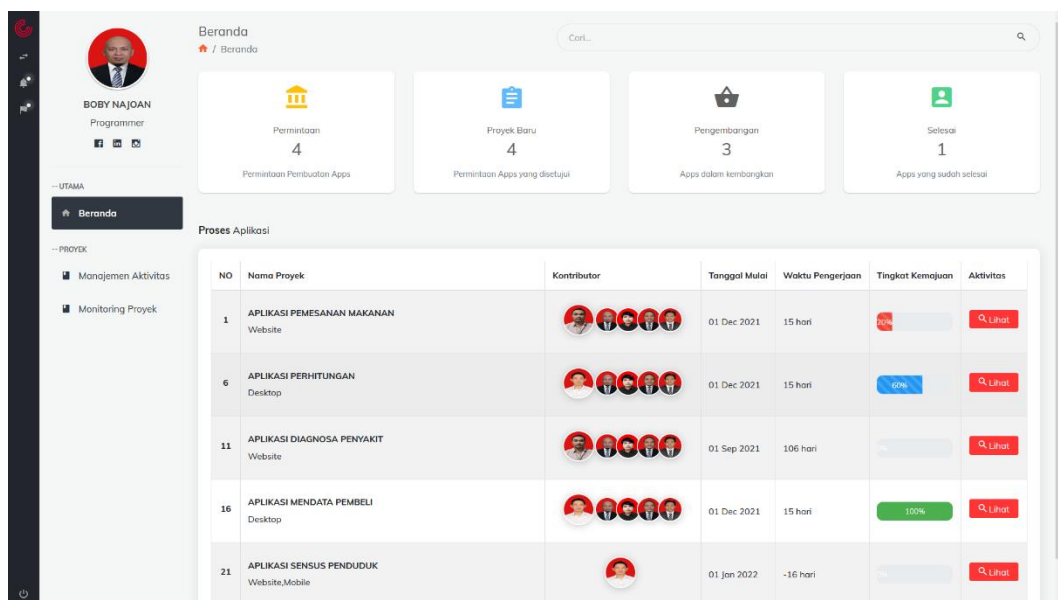
Menampilkan 1 sampai 5 dari 5 data

Gambar 4.82 Implementasi Manajemen Aktivitas Proyek (Project Manager)



Gambar 4.83 Implementasi *PopUp* Tambah Aktivitas Proyek

4.3.1.5 Implementasi Tampilan Pengembang



Gambar 4.84 Implementasi Halaman Pengembang

MANAJEMEN AKTIVITAS
 / Data / Manajemen Aktivitas

BOBY NAJOAN
 Programmer

— UTAMA
 Beranda

— PROYEK
 Manajemen Aktivitas
 Monitoring Proyek

NO	Aktivitas	Nama Proyek	Kontributor	Tanggal Mulai	Waktu Pengerjaan	Tingkat Kemajuan
1	Manajemen Aktivitas	APLIKASI PEMESANAN MAKANAN Website		2021-12-23	15 hari	<div style="width: 20%;"><div style="width: 20%;"></div></div> 20%
6	Manajemen Aktivitas	APLIKASI PERHITUNGAN Desktop		2022-01-13	15 hari	<div style="width: 60%;"><div style="width: 60%;"></div></div> 60%
11	Manajemen Aktivitas	APLIKASI DIAGNOSA PENYAKIT Website		2021-12-01	106 hari	<div style="width: 0%;"><div style="width: 0%;"></div></div>

Gambar 4.85 Implementasi Halaman Manajemen Aktivitas (Pengembang)

MANAJEMEN AKTIVITAS
 / Data / Manajemen Aktivitas

BOBY NAJOAN
 Programmer

← KEMBALI

— UTAMA
 Beranda

— PROYEK
 Manajemen Aktivitas
 Monitoring Proyek

NO	Nama Proyek	Kontributor	Tanggal Mulai	Waktu Pengerjaan	Tingkat Kemajuan
1	APLIKASI PEMESANAN MAKANAN Website		2021-12-23	15 hari	<div style="width: 20%;"><div style="width: 20%;"></div></div> 20%

Data Manajemen Aktivitas

Menampilkan 10 Data

No.	Aktivitas	Job	Kontributor	Status	Aksi
1	implementasi	Programmer	Boby Najuan	Belum	<input checked="" type="checkbox"/>

Menampilkan 1 sampai 1 dari 1 data

Gambar 4.86 Implementasi Manajemen Aktivitas Proyek (Pengembang)

4.3.1 Pelaksanaan Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem. Untuk pengujian dilakukan dengan pendekatan *blackbox testing*. Metode ini dilakukan dengan menguji sistem tanpa melihat *Source code* dari program dan dilakukan oleh *tester* dan pengguna untuk mengamati apakah program menerima masukan, proses, menghasilkan *output* dan berjalan dengan baik. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian Aplikasi

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Klik Tombol Tentang	Menampilkan informasi mengenai perusahaan Cleverlabs	ok
2	Klik Tombol Pelayanan	Menampilkan pelayanan perusahaan Cleverlabs	ok
3	Klik Tombol Portofolio	Menampilkan Proyek-proyek yang telah dibuat perusahaan	ok
4	Klik Tombol Kontak	Menampilkan halaman konsultasi untuk pelanggan	ok
5	Klik Tombol Kirim Pesan	Pesan terkirim ke halaman Admin	ok
6	Klik Tombol Buat Permintaan	Masuk ke halaman pertanyaan-pertanyaan mengenai aplikasi yang ingin dibuat	ok
7	Klik Tombol Konfirmasi Permintaan	Data Permintaan masuk ke halaman admin	ok
8	Klik Tombol Masuk	Menampilkan <i>Form Login</i>	ok

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
9	Login	Masuk sesuai jenis pengguna	ok
10	Klik Tombol Hapus	Dapat menghapus data, sesuai dengan data yang diinginkan	ok
11	Klik Tombol Edit	Dapat mengedit data	ok
12	Klik Tombol Tambah	Dapat Menambahkan Data	ok
13	Klik Tombol Proses Pada Data Permintaan	Data ditampilkan ke halaman Direktur	ok
14	Klik Tombol Proses Pada Proyek Baru	Data ditampilkan ke halaman <i>project manager</i> yang ditentukan	ok
15	Klik Tombol Proses Pada Manajemen Tim	Data proyek dikirim ke pengembang yang telah ditentukan.	ok
16	Klik Tombol Tambah Aktivitas	Data Aktivitas ditampilkan ke halaman pengembang yang ditentukan	ok
17	Klik Tombol Selesai Aktivitas	Data ditampilkan ke halaman monitoring	ok
18	Klik Tombol Monitoring	Menampilkan data-data proyek yang sedang dikerjakan	ok
19	Klik Tombol Notifikasi	Menampilkan Aktivitas yang selesai dikerjakan	ok

Dari hasil pengujian diatas dengan menggunakan pengujian *blackbox* dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang dibangun dalam Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web dapat dijalankan dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web ini dapat membantu agar pengerjaan untuk tiap Proyek lebih terstruktur.
2. Mempermudah Pelanggan untuk mencari tau informasi mengenai Perusahaan Cleverlabs serta memudahkan pelanggan untuk mengkonsultasi mengenai aplikasi yang diinginkan.
3. Pelaporan untuk tiap proyek dapat dilihat secara *real time* tanpa harus melaporkan secara langsung kepada pimpinan perusahaan
4. Pembagian tugas untuk setiap pengembang lebih terstruktur dalam pengerjaan tiap-tiap proyek.

5.2 Saran

1. Disarankan agar kedepannya aplikasi ini bisa dikembangkan lagi dan menambahkan sistem keamanan dalam Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web ini agar terhindar dari pihak-pihak luar yang ingin mengganggu aplikasi ini.
2. Kedepannya bisa ditambahkan fitur pengecekan progres dari sebuah proyek untuk pelanggan. Dan menambahkan fitur untuk menghitung anggaran dalam proyek secara otomatis.
3. Dan kiranya juga Aplikasi Manajemen Proyek ini bisa dibuat berbasis Android agar notifikasi dari progres proyek dapat di lihat secara langsung tanpa membuka website.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Suryanto dan A. Nugroho, *Manajemen Proyek Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [2] M. I. Saad, *Membuat Website Edutainment*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- [3] J. Enterprise, *Buku Sakti Pemograman WEB*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [4] A. Solichin, *Pemograman WEB dengan PHP & MySQL*. Jakarta: Budi Luhur, 2016.
- [5] R. Y. Endra, *et al.*, “Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel,” *Manajemen Sistem Informasi Dan teknologi*, vol. 12, no. 2, 2020, pp. 48-50.
- [6] U. G. Salamah, *Cascading Style Sheets*. Media Sains Indonesia, 2021.
- [7] Y. Supardi, *javascript & Node.js*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021.
- [8] s. setiawan.(3 Agustus 2021). *Pengertian Database Dan Perangkat Lunak*. [Online]. Tersedia: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-database/>.
- [9] Galih, *Pengantar Basis Data*. Jakarta: GUEPEDIA, 2020.
- [10] Y. Sari, *Logika Algoritma, Pseudocode, Flowchart, dan C++*. Perahu Litera, 2017.
- [11] T. Hathaway dan A. Hathaway, *Data Flow Diagrams Simply Put*. BA-Experts, 2015.
- [12] F. Captain, *Six-step Relational Database Design*. Createspace Independent Pub, 2013.
- [13] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, 2017.

LAMPIRAN A

TRANSKRIP WAWANCARA

Informan : Bapak Ferdinan Nelwan
Hari dan Tanggal : Kamis, 16 September 2021 – Jumat, 17 September 2021
Tempat : PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia

Wawancara dengan Bapak Ferdinan Nelwan, pimpinan perusahaan Cleverlabs Teknologi Indonesia.

1. W : Kapan berdirinya PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia ?
N : PT. Cleverlabs Teknologi Manado berdiri pada tanggal 15 Desember 2020.

2. W : Dimana tepatnya alamat PT. Cleverlabs Teknologi Indonesia sekarang ?
N : Untuk sekarang alamat perusahaan Cleverlabs bertempat di Jalan Toar. No.18A, Kelurahan Bumi Beringin, Kecamatan Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara.

3. W : Bagaimana sejarah dari perusahaan ini ? Sudah berapa aplikasi yang dihasilkan oleh perusahaan?
N : Dari tahun 2020 sampai saat ini perusahaan Cleverlabs telah menghasilkan beberapa aplikasi yang membantu pemerintahan di Provinsi Sulawesi Utara diantaranya:
 1. Aplikasi ODSK-SOS Dinas Sosial - Dinas Sosial Prov. Sulut
 2. Aplikasi Manjo Ka Sulut (Playstore) - Biro Administrasi Pimpinan Setda Prov. Sulut
 3. Akses Bang Dali (Playstore) - Biro Administrasi Pembangunan Setda Prov. Sulut
 4. Si Tali Merah (maengket.cleverlabs.id) - Dinas ESDM Daerah Prov. Sulut
 5. APLIKASI BUKU TAMU (GB-ULA) (Playstore) - Provinsi Sulawesi Utara.

4. W : Apa visi dan misi dari perusahaan Cleverlabs ?

N : Untuk visi kami yaitu Menjadikan perusahaan konsultan IT lewat integrasi sistem dan digital marketing berbasis teknologi informasi di Indonesia. Dan misi kami yaitu :

1. Mengedepankan profesionalisme, kemampuan individu, dan tim dalam menghasilkan produk-produk unggulan.
Menyediakan layanan sistem integrasi infrastruktur teknologi informasi meliputi implementasi infrastruktur teknologi maupun pengembangan perangkat lunak dengan fokus pada solusi yang inovatif dan kreatif untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
2. Melayani jasa konsultasi bidang manajemen teknologi informasi sehingga meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan produktivitas infrastruktur TI yang dimiliki oleh pelanggan.
3. Memberikan layanan dan produk yang berkualitas dengan konsepsiurna jual yang maksimal kepada setiap pelanggan.
4. Memberikan solusi yang tepat sasaran dalam rangka memberikan image positif terhadap *company/personal brand*.

5. W : Bisa anda jelaskan arti dari Logo Cleverlabs ?

N : Logo perusahaan Cleverlabs diambil dari inisial nama perusahaan yaitu huruf C dan dibuat melingkar agar menyerupai otak karna mengikuti arti dari *Clever* yaitu “pintar” dan *labs* yaitu “Laboratorium” yang berarti Laboratorium Pintar yang bisa memenuhi dan mengatasi masalah dalam dunia Teknologi Informasi. Dan juga diberikan warna merah yang bisa diartikan berani maju kedepan dan mengambil resiko dalam menciptakan hal-hal baru.

LAMPIRAN B
USER ACCEPTANCE TEST

Berikut ini merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada target pengguna Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web di PT. Cleverlabs Teknologi

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		YA	TIDAK
1	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek ini sesuai dengan kebutuhan pengguna ?	✓	
2	Apakah tampilan dari Aplikasi Manajemen Proyek menarik ?	✓	
3	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek mudah digunakan ?	✓	
4	Apakah fitur-fitur dalam aplikasi ini dapat berjalan dengan baik?	✓	
5	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek dapat memudahkan perusahaan dalam pembagian tugas dari tiap proyek ?	✓	
6	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek dapat membantu perusahaan untuk mengontrol setiap kegiatan dari tiap proyek ?	✓	

Manado, 08 Januari 2022

Pimpinan Perusahaan


Ferdinan B. Nelwan

USER ACCEPTANCE TEST

Berikut ini merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada target pengguna Aplikasi Manajemen Proyek Berbasis Web di PT. Cleverlabs Teknologi

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		YA	TIDAK
1	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek ini sesuai dengan kebutuhan pengguna ?	✓	
2	Apakah tampilan dari Aplikasi Manajemen Proyek menarik ?	✓	
3	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek mudah digunakan ?	✓	
4	Apakah fitur-fitur dalam aplikasi ini dapat berjalan dengan baik?	✓	
5	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek dapat memudahkan perusahaan dalam pembagian tugas dari tiap proyek ?	✓	
6	Apakah Aplikasi Manajemen Proyek dapat membantu perusahaan untuk mengontrol setiap kegiatan dari tiap proyek ?	✓	

Manado, 08 Januari 2022

Pengembang



Rian Tompo