



LAPORAN PROYEK AKHIR

**JUDUL BERBASIS
WEBSITE DAN MOBILE DI**

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan
program studi Teknik Informatika - DIII Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro

Disusun Oleh:

Nama :

NIM :

Program Studi : Teknik Informatika - DIII

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

2025

PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR

Nama Pelaksana :
NIM :
Program Studi : Teknik Informatika - DIII
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Proyek :
Akhir :

Proyek ini telah diperiksa dan disetujui pada:

Semarang,

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Sri Winarno, M.Kom., Ph.D.
NPP : 0686.11.1998.142

.....
NPP.

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Nama Pelaksana :
NIM :
Program Studi : Teknik Informatika - DIII
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Proyek :
Akhir :

Proyek akhir ini telah diajukan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang Proyek Akhir tanggal Menurut pandangan kami, proyek akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugrahan gelar Ahli Madya (D3)

Semarang,

...

Dewan Penguji

Ketua

Anggota

.....

NPP

.....

NPP.

PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR

Sebagai Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NIM :

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul:

Judul Proyek Akhir

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti aplikasi pihak ketiga, dll). Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal :

Yang menyatakan

.....

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAHUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama :.....

NIM :

Demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “.....”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, menyalin ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan dan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian surat pernyataan ini perbuat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal :

Yang menyatakan

.....

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat- Nya penulis berhasil menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini dengan baik. Laporan ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Pulung Nurtantio Andono, S.T., M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro.
2. Sri Winarno, M.Kom., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Dr. Muhamad Akrom, M.Si, selaku Ka. Prodi Teknik Informatika DIII.
4. Novi Hendriyanto, M.Kom selaku Koordiantor Proyek Akhir
5. selaku dosen pembimbing penulisan laporan proyek akhir yang telah banyak memebrikan saran dan membimbing penulis.
6. Keluarga Besar Teknik Informatika Diploma III Universitas Dian Nuswantoro.
7. Kedua orang tua yang selalu membantu memenuhi kebutuhan dalam penyusunan laporan ini..
8. sebagai tempat diskusi perancangan aplikasi ini.
9. Dan kepada semua pihak yang membantu dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bila laporan ini belum sempurna, untuk itu penulis memohon maaf dan akan menerima kritik maupun saran yang diberikan demi menyempurnakan laporan ini. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Semarang,

.....

ABSTRAK

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kata Kunci :

ABSTRACT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Keywords :

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR	i
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAHUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Proyek	4
2.2 Website.....	5
2.3 Aplikasi Mobile	6
2.4 PHP	7
2.5 dst	7
2.6	8
2.7	8
2.8	8

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA	13
3.1 Analisis Kebutuhan Data	13
3.2 Kebutuhan Sistem	14
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	15
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	17
4.1 Perancangan.....	17
4.2 Desain tampilan input dan output	30
4.3 Implementasi desain website dan android	37
BAB V Kesimpulan dan Saran	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	49
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	50
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambar use case diagram.....	17
Gambar 4.2: Sequence login admin	18
Gambar 4.3: Sequence login karyawan.....	18
Gambar 4.4: Sequence diagram Kelola karyawan.....	19
Gambar 4.5: Gambar data proyek admin	19
Gambar 4.7: Gambar tugas admin	20
Gambar 4.8: dst	21
Gambar 4.9:	21
Gambar 4.10:	22
Gambar 4.11:	22
Gambar 4.13:	24
Gambar 4.14:	25
Gambar 4.15:	30
Gambar 4.16:	30
Gambar 4.17:	30
Gambar 4.18:	31
Gambar 4.19:	31
Gambar 4.20:	32
Gambar 4.21:	32
Gambar 4.22:	32
Gambar 4.23:	33
Gambar 4.24:	33
Gambar 4.25:	34
Gambar 4.26:	34
Gambar 4.27:	35
Gambar 4.28:	35

Gambar 4.29: Desain input kemajuan tugas	36
Gambar 4.30: Desain review tugas	36
Gambar 4.31: Implementasi desain login	37
Gambar 4.32: Implementasi desain kelola karyawan	37
Gambar 4.33: Implementasi desain daftar karyawan	38
Gambar 4.34: Implementasi desain tambah proyek	38
Gambar 4.35: dst	39
Gambar 4.36:	39
Gambar 4.37:	39
Gambar 4.38:	40
Gambar 4.39:	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol use case diagram.....	9
Tabel 2.2 Simbol sequence diagram	10
Tabel. 2.3 Simbol class diagram	11
Tabel 2.4 Simbol ERD	12
Tabel 4.1: Tabel admin.....	26
Tabel 4.2: Tabel karyawan	26
Tabel 4.3: Tabel proyek.....	27
Tabel 4.4: Tabel task	28
Tabel 4.5: Tabel kontrol proyek	29
Tabel 4.6: Tabel catatan tambahan	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia bisnis saat ini, proyek merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan organisasi. Manajemen proyek perlu dijalankan untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh pemilik ide bisnis. Perlu adanya manajemen proyek yang efektif agar dalam dijalankan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang dapat membantu dalam mengatur dan mengontrol seluruh aspek dari proyek, seperti jenis project, jadwal, dan laporan progress [2]. Aplikasi sistem pemantauan proyek didasarkan pada kebutuhan industri untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mengelola proyek.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
..... [3]

.....

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan, permasalahan utama yang dihadapi adalah

.....

1.3 Batasan Masalah

Proyek Akhir yang dibuat ini mempunyai batasan masalah antara lain :

- a)

- b)

- c)

1.4 Tujuan

Tujuan Proyek Akhir ini adalah

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Bagi penulis

- a. Mendapatkan pengalaman berharga karena mengembangkan sebuah aplikasi sistem multiplatform.
- b. Meningkatkan keterampilan mengembangkan sistem aplikasi berbasis website dan android
- c. Sebagai portofolio yang akan digunakan nanti saat akan mencari peluang karier sesuai kualifikasi
- d. dst
- e.

1.5.2 Bagi akademik

- a. Almamater akan lebih dikenal oleh dunia Industri dan memungkinkan terjadi kerja sama di masa depan dengan perusahaan tempat peneliti berkontribusi
- b. Hasil penulisan akan dijadikan referensi bagi mahasiswa yang berencana mengembangkan aplikasi pemantauan proyek
- c. Meningkatkan reputasi Lembaga akademik dalam bidang informasi

1.5.3 Bagi Perusahaan

- a. Perusahaan mendapatkan sebuah sistem pemantauan proyek yang akan meningkatkan kinerja studio.
- b.
.....
- c.
.....

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Proyek

Kegiatan proyek merupakan suatu kegiatan sementara yang berlangsung dalam jangka waktu terbatas, dengan sumber daya tertentu dan dimaksudkan untuk melaksanakan tugas yang sasaran dan tujuannya telah digariskan dengan jelas [4]. Sebuah kegiatan bisa dianggap sebuah proyek apabila memiliki siklus sebagai berikut:

1. Tahap inisiasi

Tahap awal kegiatan proyek, yang disebut inisiasi proyek, dimulai sejak proyek disetujui untuk dilaksanakan. Pada tahap ini, identifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan menjadi fokus utama, dan berbagai alternatif solusi untuk menyelesaikan permasalahan juga ditentukan.

2. Tahap perencanaan

Di tahap ini, tim akan menyusun dokumen perencanaan yang mendetail untuk mengarahkan langkah-langkah selama pelaksanaan proyek berlangsung. Tahap pelaksanaan proyek.

3. Tahap pelaksanaan

Di tahap ini, proyek akan mengalami tahap pelaksanaan fisik di mana seluruh aktivitas yang telah direncanakan dalam dokumen yang akan dilaksanakan. Sambil proses pengembangan berlangsung, beberapa proses manajemen akan dijalankan untuk memantau dan mengendalikan kemajuan fisik proyek sebagai hasil akhirnya

4. Tahap penutupan

Di tahap ini, proyek mencapai hasil akhir dan dokumen terkait diserahkan kepada pelanggan. Selain itu, hubungan dengan pemasok diakhiri, tim proyek dibubarkan, dan laporan akhir disampaikan kepada semua pemangku kepentingan yang menyatakan bahwa proyek telah selesai dilaksanakan.

2.2 Website

Pengertian web menurut Gregorius adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman dinamakan homepage [5]. Website biasanya memiliki alamat unik yang dikenal sebagai URL (Uniform Resource Locator), yang memungkinkan pengguna untuk mengakses halaman-halaman tersebut melalui Internet. Beberapa unsur yang terdapat pada website:

1. Nama domain

Sebuah nama domain merupakan alamat unik di dunia maya (internet) yang berfungsi untuk mengidentifikasi sebuah website. Biasanya, nama domain ini dapat dibeli atau disewa dengan sistem pembayaran tahunan.

2. Website hosting

Website hosting adalah suatu tempat atau ruang pada harddisk yang berfungsi sebagai lokasi penyimpanan untuk data, file, video, email, database, dan lain-lain yang akan ditampilkan di dalam sebuah website.

3. Bahasa pemrograman

Bahasa program adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah ketika sebuah website sedang berjalan. Beberapa contoh bahasa program termasuk JavaScript, XML, JSP, HTML, PHP, dan lain-lain. Dengan bahasa-bahasa ini,

website dapat berfungsi dan menampilkan konten serta interaksi sesuai dengan perintah yang telah diprogramkan.

4. Desain website

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Program Transfer Data ke Pusat Data

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 Aplikasi Mobile

.....

.....

.....

.....




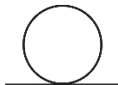

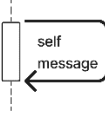
.....

.....

.....

.....

Tabel 2.2 Simbol sequence diagram





Simbol	Keterangan
	Aktor, merupakan pengguna sistem yang berkomunikasi atau berinteraksi dengan sistem
	Boundary, merupakan sebuah gambaran tampilan antarmuka yang dilihat oleh aktor
	Control class, merupakan sebuah gambaran sebagai penghubung antara boundary dan entity
	Entity class, merupakan sebuah gambaran hubungan kegiatan yang dilakukan oleh aktor
	Message, merupakan gambaran yang pengiriman pesan dari aktor, boundary, controll, maupun entity
	Self message merupakan sebuah gambaran untuk pesan yang dikirim kepada dirinya sendiri

3. Class diagram

Class Diagram atau Diagram kelas digunakan untuk membuat sistem dengan mendeskripsikan struktur sistem dari sisi pendefinisian kelas yang dibuat. Kelas memiliki variabel-variabel yang dimiliki oleh kelas (atribut) dan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh kelas (metode atau operasi). Berikut ini komponen-komponen

pada diagram kelas.

Tabel. 2.3 Simbol class diagram

Simbol	Keterangan
	Kelas merupakan himpunan objek yang terdiri dari atribut serta operasi yang sama
	Generalisasi merupakan hubungan dari class atau objek kepada objek yang lain dengan memiliki arti yang khusus maupun umum
	Dependency merupakan hubungan antara class atau objek dengan perubahan secara mandiri sehingga mempengaruhi objek yang bergantung pada objek yang tidak mandiri
	Asosiasi merupakan hubungan yang terjadi antara class atau objek dengan objek yang lain.

2.8.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dan hubungan antara entitas dalam basis data. ERD digunakan sebagai alat untuk merancang dan memodelkan hubungan antara entitas dalam sebuah sistem informasi

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Analisis Kebutuhan Data

3.1.1 Data primer

Data Primer merupakan data utama yang didapatkan dan diolah sendiri oleh organisasi atau instansi tersebut. Data yang saya dapatkan untuk pembuatan aplikasi

.....

..... maka menghasilkan data sebagai berikut:

1.
2.
3.
4.

3.1.2 Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data kedua atau data tambahan yang diperoleh dari perantara lain. Pada tahap ini pengambilan data diambil dari sumber terbuka terkait pemantauan proyek seperti jurnal dan aplikasi kompetitor yang serupa. Selain itu, data lain didapatkan dari kebutuhan pengguna pihak Hasilnya sebagai

beikut:

1.
2.
3.
4.
5.

3.2 Kebutuhan Sistem

3.2.1 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan yang diungkapkan oleh pengguna atau pemangku kepentingan, pada aplikasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2.1 Perangkat Keras

Berikut adalah kebutuhan perangkat keras untuk pembuatan sistem :

1. Laptop
2. RAM 8 GB
3. Prosessor 11th Gen intel® Core i5
4. Hardisk 2 GB

3.2.2 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang digunakan untuk mendukung terciptanya sistem ini antara lain:

1. Xampp

Aplikasi xampp berfungsi sebagai server local untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya xampp digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada di dalam website. Beberapa fitur yang terdapat di xampp :

- a. Apache
- b. Mysql
- c. Php

2. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi editor untuk kode dan

.....

3. Android studio

Android Studio

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan system ini adalah
 metode

Tahap dari metode ini adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisa kebutuhan user, analisa perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan basisdata.

.....

BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

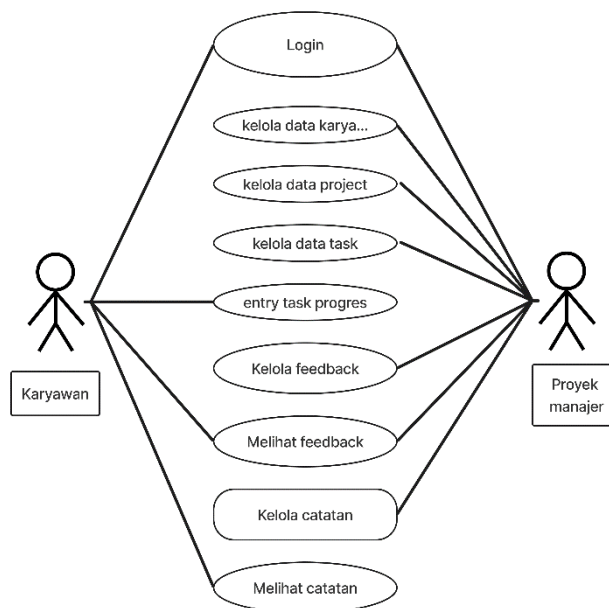
4.1 Perancangan

4.1.1 Unified Model Language

Sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (Object Oriented programming).

1) Use Case Diagram

Berikut adalah use case menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem lain) pada aplikasi asepto



Gambar 4.1 Gambar use case diagram

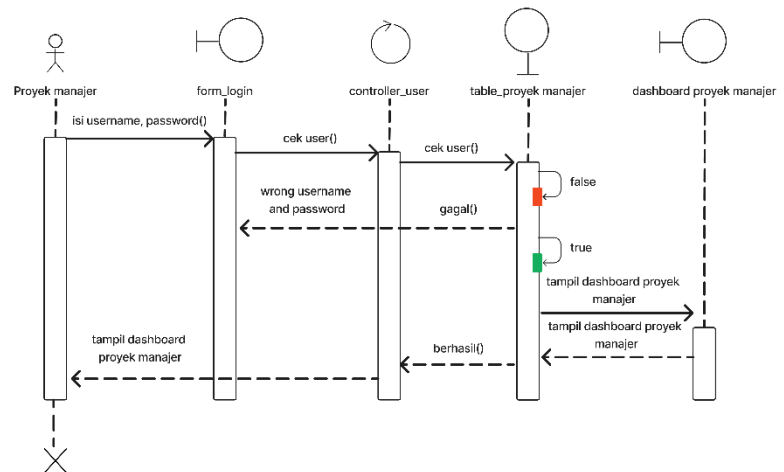
2) Diagram sequence

Diagram ini menampilkan interaksi antar objek objek dalam sebuah sistem aplikasi ASEPTO. Selain itu juga akan

menampilkan pesan atau perintah yang dikirim beserta waktu pelaksanaannya.

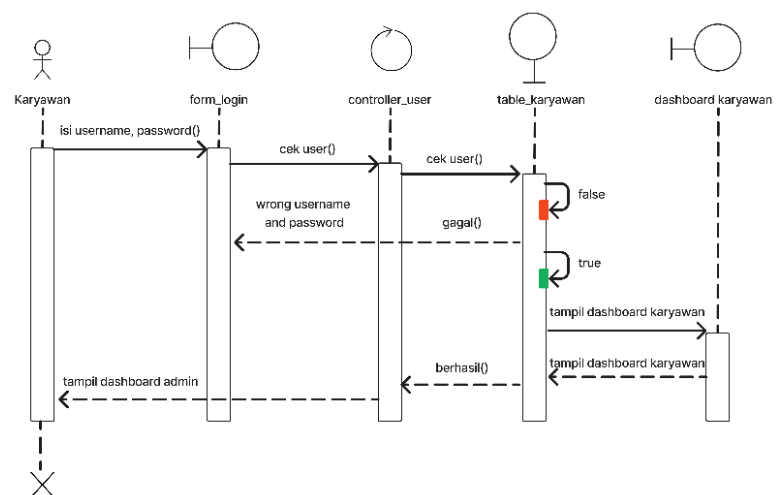
a. Sequence login

1. Sequence login Proyek Manajer



Gambar 4.2 Sequence login Proyek Manajer

2. Sequence login karyawan



Gambar 4.3 Sequence login karyawan

b. Dan seterusnya

Gambar 4.5 Gambar data proyek admin

4.1.2 Entity Relationship Diagram

Gambar 4.14 Gambar ERD

4.1.3 Desain Tabel

a. Tabel Proyek manajer

Tabel 4.1 Tabel Proyek manajer

No	Nama	Jenis	Size	Keterangan
1	Admin_id	char	20	Attribute
2	Nama	varchar	150	Attribute
3	Telepon	varchar	20	Attribute
4	Email	varchar	150	Attribute
5	Password	varchar	150	Attribute
6	Password	varchar	150	Attribute
7	Role	int	11	Attribute
8	Hash_key	varchar	255	
9	Hash_expiry	varchar	50	
10	Created_date	varchar	40	Attribute

b. Tabel karyawan

Tabel 4.2 Tabel karyawan

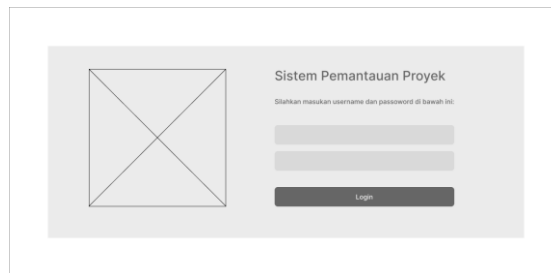
No	Nama	Jenis	Size	Keterangan
1	karyawan_id	char	20	Primary key
2	Nama	varchar	150	Attribute
3	Email	varchar	100	Attribute
4	Jabatan	varchar	100	Attribute

5	Telepon	varchar	20	Attribute
6	Jenis Kelamin	char	1	Attribute

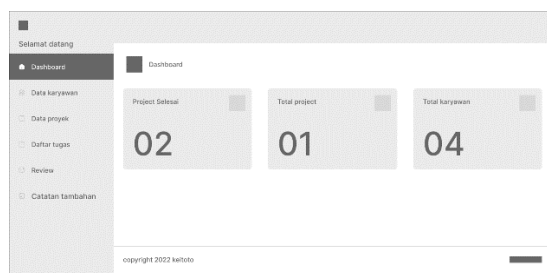
c. Dan seterusnya

4.2 Desain tampilan input dan output

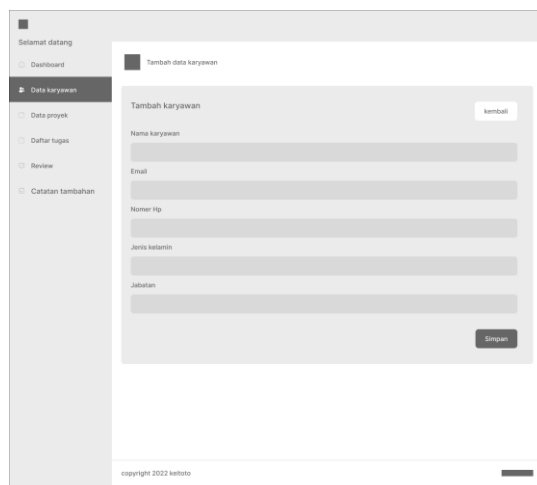
4.2.1 Desain tampilan input dan output pada website



Gambar 4.15 Desain tampilan login



Gambar 4.16 Desain tampilan dashboard



Gambar 4.17 Desain kelola karyawan

Selamat datang

- Dashboard
- Data karyawan**
- Data proyek
- Daftar tugas
- Review
- Catatan tambahan

Daftar karyawan

Tambah

No	Nama lengkap	Email	Nomor Telp	Jenis Kel	Jabatan	Aksi
01	Ristanti Khounisa	Ristanti@gmail.com	082334196835	P	UI/UX	
02	Ristanti Khounisa	Ristanti@gmail.com	082334196835	P	UI/UX	
03	Ristanti Khounisa	Ristanti@gmail.com	082334196835	P	UI/UX	
04	Ristanti Khounisa	Ristanti@gmail.com	082334196835	P	UI/UX	
05	Ristanti Khounisa	Ristanti@gmail.com	082334196835	P	UI/UX	

Simpan

copyright 2022 kelito

Gambar 4.18 Desain daftar karyawan

Selamat datang

- Dashboard
- Data karyawan
- Data proyek**
- Daftar tugas
- Review
- Catatan tambahan

Tambah data Proyek

kembali

Nama proyek

Deskripsi proyek

Tgl dimulai

Tgl berakhir

Nama perusahaan

Email perusahaan

Nominal budget

Kategori proyek

Pilih karyawan yang mengerjakan

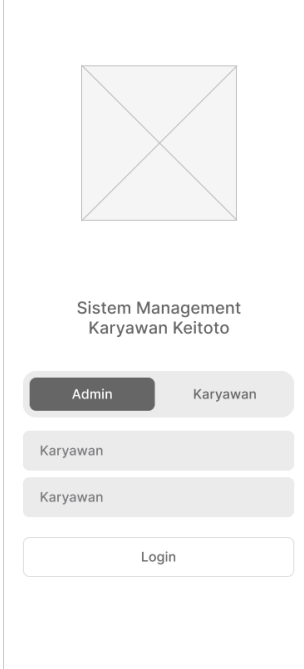
Simpan

copyright 2022 kelito

Gambar 4.19 Desain Kelola proyek

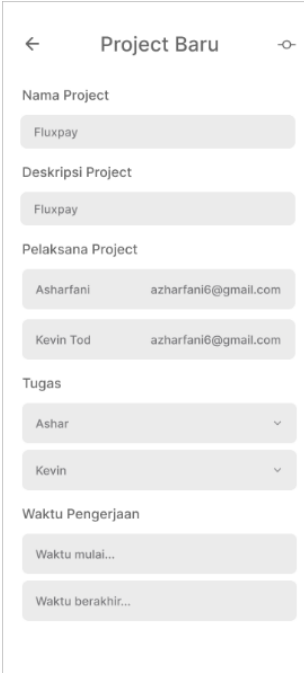
Dan seterusnya

4.2.2 Desain tampilan input dan output pada android



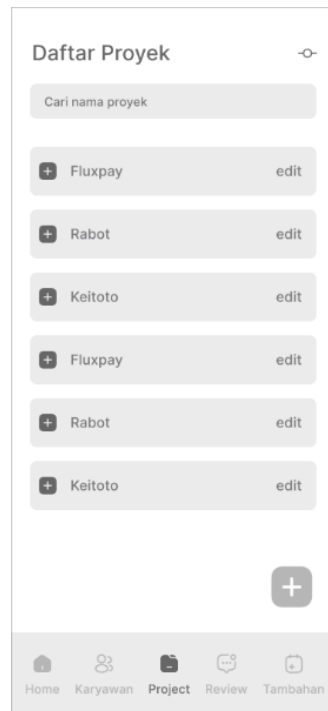
The login screen features a light gray background. At the top center is a square icon with a diagonal cross. Below it, the text "Sistem Management Karyawan Keitoto" is centered. There are two toggle buttons: "Admin" (dark gray) and "Karyawan" (light gray). Below these are two input fields, both labeled "Karyawan". At the bottom is a "Login" button.

Gambar 4.25 Desain login

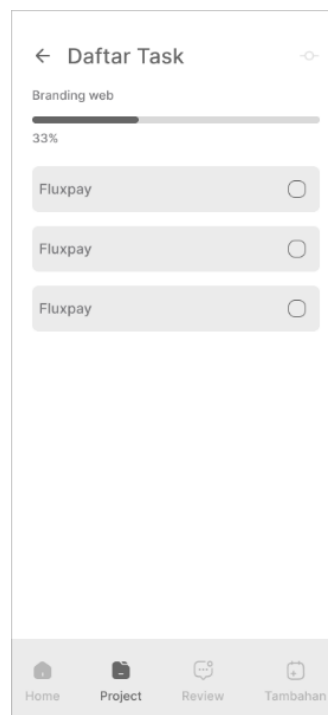


The "Project Baru" screen has a white background with a top bar containing a back arrow, the title "Project Baru", and a search icon. The form includes several sections: "Nama Project" with a "Fluxpay" input field; "Deskripsi Project" with a "Fluxpay" input field; "Pelaksana Project" with two rows of input fields for names and emails (e.g., "Asharfani" and "azharfani6@gmail.com"); "Tugas" with two dropdown menus (one showing "Ashar" and the other "Kevin"); and "Waktu Pengerjaan" with two input fields for "Waktu mulai..." and "Waktu berakhir...".

Gambar 4.26 Desain kelola proyek



Gambar 4.27 Desain daftar proyek



Gambar 4.28 Desain daftar tugas

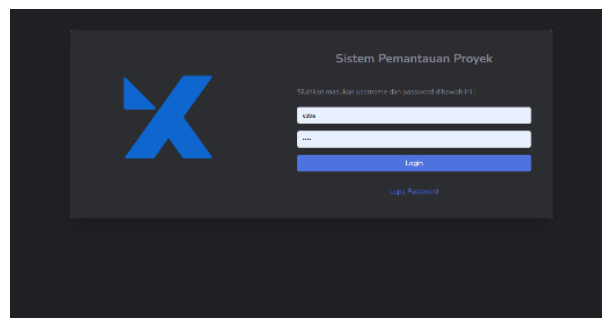
Dan seterusnya

4.3 Implementasi desain website dan android

4.3.1 Implementasi desain website

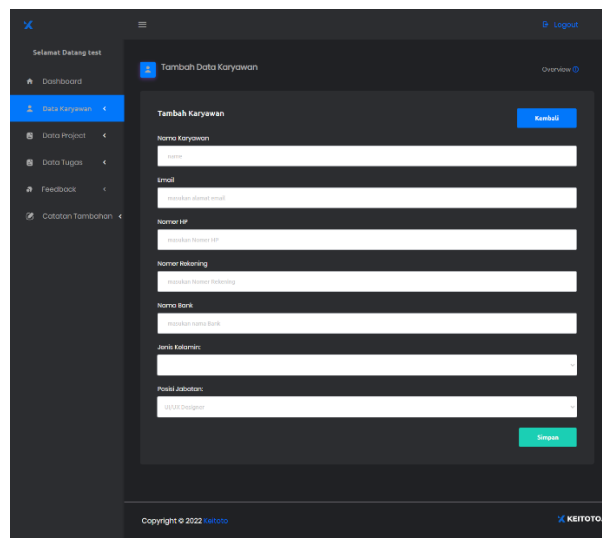
1. Halaman login

Halaman login digunakan untuk memasuk kedalam aplikasi. Di sini pihak inti seperti CEO, Creative director, dan project manajer berperan sebagai user admin



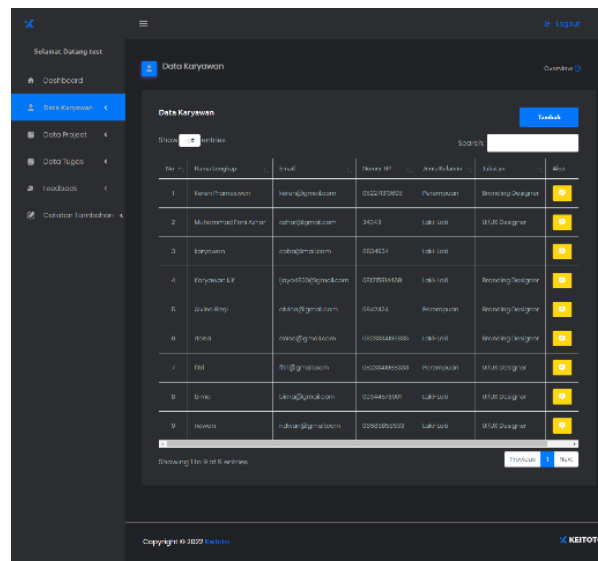
Gambar 4.31 Implementasi desain login

2. Halaman Kelola karyawan



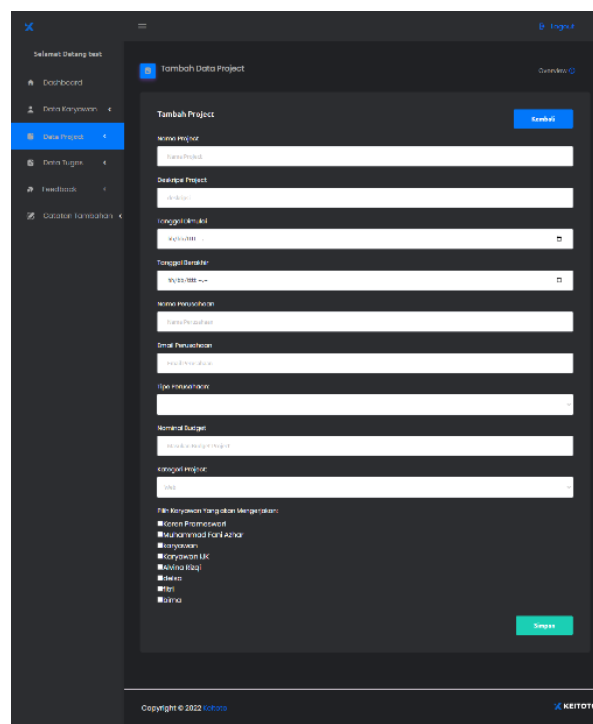
Gambar 4.32 Implementasi desain kelola karyawan

3. Halaman Data karyawan



Gambar 4.33 Implementasi desain daftar karyawan

4. Halaman tambah proyek



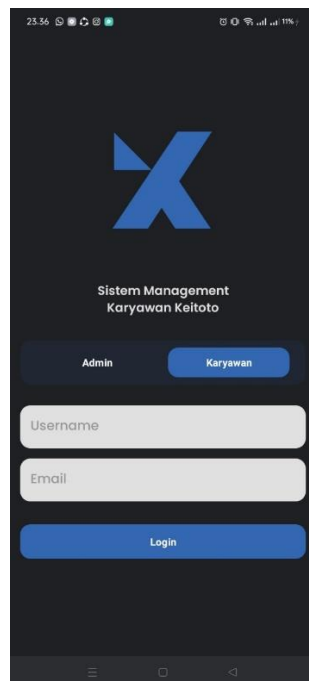
Gambar 4.34 Implementasi desain tambah proyek

Dan seterusnya

4.3.2 Implementasi desain mobile

1. Halaman login

Halaman login digunakan untuk memasuk kedalam aplikasi. Di sini pihak inti seperti CEO, Creative director, dan project manajer berperan sebagai user admin sedangkan desainer berperan sebagai user karyawan.



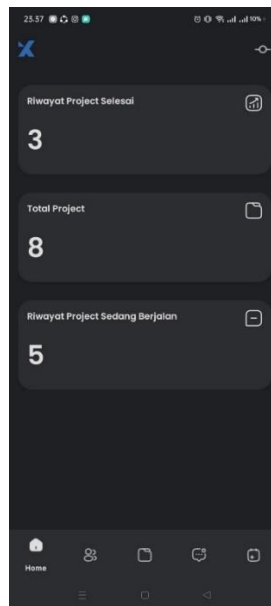
Gambar 4.40 Implementasi halaman login

2. Halaman dashboard

Halaman utama user ketika memasuki aplikasi asepto, isi dashboard admin dengan karyawan memiliki fungsi dan tampilan yang berbeda.

a. Dashboard admin

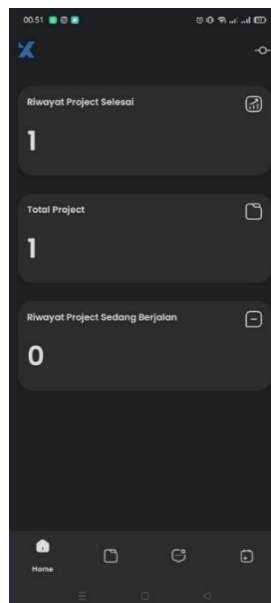
Pada tampilan dashboard admin, diperlihatkan tampilan yang berisi tentang Riwayat proyek selesai, total proyek, dan proyek yang sedang berjalan.



Gambar 4.41 Implementasi Dashboard admin

b. Dashboard karyawan

Pada tampilan dashboard admin, diperlihatkan tampilan yang berisi tentang Riwayat proyek selesai, total proyek, dan proyek yang sedang berjalan.



Gambar 4.42 Implementasi Dashboard karyawan

Dan seterusnya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5.2 Saran

Meskipun aplikasi sistem telah menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa saran untuk mempertimbangkan pengembangan dan penggunaan aplikasi ini secara lebih lanjut:

1.
.....
2.
.....
3.

BAB VI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. G. K. Sudipta, "STUDI MANAJEMEN PROYEK TERHADAP SUMBER DAYA PADA," *Jurnal Ilmiah Teknik Sipil*, p. 73, 2013.
- [2] P. T. X. A. Y. S. T. F. P. S. N. A. Destiana Safitri, "Analisa Proyek pada Usaha Bisnis Sociopreneurship Produk Glowish," *Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan* , vol. 1, p. 47, 2023.
- [3] Dan seterusnya
- [4]
- [5]
- [6]
- [7]
- [8]
- [9]
- [10]