

LAPORAN MAGANG INDUSTRI MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

JUDUL LAPORAN

**Perancangan Website Project Management Untuk Departement
Teknik Informatika Dan Komunikasi**

PT. Pupuk Iskandar Muda



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Kurikulum Program Studi
Teknik Informatika Pada Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik
Negeri Lhokseumawe**

OLEH:

NAMA MAHASISWA : RZKI AULIA

NIM : 2021573010036

JURUSAN : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

PRODI : TEKNIK INFORMATIKA

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN,
TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI LHOKSEUMAWE
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR MAGANG INDUSTRI
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA**



Nama : Rizki Aulia
NIM : 2024573010036
Program Studi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Nama Perusahaan : PT Pupuk Iskandar Muda

Mengetahui,
Koordinator Magang MBKM PNL,

Buketrata, 31 Juli 2024
Rizki Aulia.

Diana, SE.Ak, M.Si
NIP. 19750409 200501 2 001

Rizki Aulia
Nim. 2021573010036

**LEMBAR PENGESAHAN JURUSAN
LAPORAN MAGANG INDUSTRI
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA**



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Kurikulum Program Studi Teknik Informatika Pada Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe

Oleh:

Nama	:	Rizki Aulia
NIM	:	2021573010036
Program Studi	:	Teknik Informatika
Jurusan	:	Teknologi Informasi dan Komputer

Mengetahui,

Pembimbing Magang Prodi
Teknik Informatika

Koordinator Magang Prodi
Teknik Informatika

Muhammad Reza Zulman, S.S.T, M.Sc
NIP.

Radhiyatammardhiyyah, S.S.T., M.Sc
NIP. 199208262022032011

Menyetujui / Mengesahkan,

Ketua Jurusan
Teknologi Informasi dan Komputer

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Muhammad Nasir, S.T., M.T
NIP. 197507071999031002

M. Khadafi, S.T., M.T
NIP. 197507182002121004



LEMBAR PENGESAHAN PERUSAHAAN

LAPORAN MAGANG INDUSTRI PADA

PT. Pupuk Iskandar Muda

62HM+XXX, Jl. Medan - Banda Aceh, Keude Krueng Geukueh, Kec. Dewantara,
Kabupaten Aceh Utara, Aceh 24354.
(Dari 01 Maret 2024 s.d 31 Juli 2024)

Oleh :

RIZKI AULIA

NIM. 2021573010036

**Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri
Lhokseumawe**

Menyetujui
VP Mitra Bisnis Layanan TI

Pembimbing Industri

Ferry Siswanto
NIP. 1200013

Habibi
NIP. 5122021

LEMBAR PENILAIAN KINERJA MAGANG

NAMA : RIZKI AULIA
 NIM MAHASISWA : 2021573010036
 TEMPAT MAGANG : PT PUPUK ISKANDAR MUDA

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Nilai (0-100)	Bobot x Nilai
1.	Kompetensi Profesional a. Pemahaman tugas b. Kecakapan bekerja c. Kreativitas bekerja d. Pemecahan masalah e. Etos kerja	30
2.	Kompetensi Personal a. Kejujuran b. Kemandirian c. Kedewasaan berpikir d. Tanggung jawab	25
3.	Kompetensi Sosial a. Komunikasi b. Kerja sama	20
4.	Kompetensi Keahlian a. Penguasaan Ilmu b. Ketrampilan Kerja (skill) c. Kedisiplinan Kerja	25
NILAI		$= \frac{\sum(\text{Bobot} \times \text{Nilai})}{100}$	

Krueng Geukuh, 31 Juli 2024
 Pembimbing Lapangan

Habibi

LEMBAR PENILAIAN KINERJA MAGANG

NAMA : RIZKI AULIA
 NIM MAHASISWA : 2021573010036
 TEMPAT MAGANG : PT PUPUK ISKANDAR MUDA

No.	Aspek Penilaian	Bobot (%)	Nilai (0-100)	Bobot x Nilai
1.	Penulisan Laporan Magang - Ketepatan waktu - Penggunaan EYD dan bahasa ilmiah - Sistematika penulisan - Kecermatan penulisan	25
2.	Penyajian Kegiatan Projek dan Hasil Magang - Keinformatifan penyajian kegiatan dan hasil Magang - Kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan capaian pembelajaran - Kedalaman dan keluasan capaian kegiatan Magang	30
3.	Pembahasan Hasil Magang dan Kesimpulan-Saran - Kemampuan membahas secara komprehensif dan atau dengan membandingkan dengan teori/prinsip dasar yang ada - Kecermatan dalam menarik kesimpulan dan dalam memberikan saran (implikasi hasil Magang)	25
4.	Kemampuan Berdiskusi dan Menyampaikan Pendapat - Penguasaan materi - Kemampuan dan ketepatan dalam menjawab / menjelaskan - Kemampuan berargumentasi secara logis	20
NILAI = $\frac{\sum(\text{Bobot} \times \text{Nilai})}{100}$			

Buketrata, 31 Juli 2024
 Dosen Pembimbing Magang,

Muhammad Reza Zulman, S.S.T, M.Sc
 NIDN.

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Magang Industri di PT. Pupuk Iskanda Muda yang dilaksanakan selama 6 (enam) bulan terhitung dari tanggal 1 Maret sampai 31 Juli 2024 serta dapat menyelesaikan Laporan Magang Industri tepat waktu sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan judul tugas khusus “Perancangan Website Project Manajemen”. Magang industri ini merupakan mata kuliah wajib bagi setiap Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe Program Studi Teknik Informatika Magang industri bertujuan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang industri tempat magang, termasuk tren, tantangan, dan peluang yang ada, serta mengetahui lebih banyak tentang praktik bisnis dan budaya perusahaan. Ucapan terimakasih tak terhingga Penulis ucapkan kepada Ayahanda Jamaluddin Dan Ibunda Darmiyati yang telah mendukung kegiatan ini. Tentunya kegiatan magang industri ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan lancar berkat adanya bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Rizal Syahyadi, ST., M.Eng. Sc., IPM., ASEAN.Eng, selaku Direktur Politeknik Negeri Lhokseumawe;
2. Bapak Muhammad Nasir, S.T., M.T, selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
3. Bapak Muhammad Khadafi, S.T., M.T, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Radhiyah, S.T selaku Koordinator Magang Industri Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Muhammad Reza Zulman, S.S.T., M.Sc., selaku Pembimbing Magang Industri di Program Studi Teknik Informatika.

6. Bapak Budi Santoso Syarif, selaku Direktur utama di PT. Pupuk Iskandar Muda.
7. Bapak Jaka Kirwanto, selaku Direktur Operasi dan Produksi di PT. Pupuk Iskandar Muda.
8. Bapak Eko Setyo Nugroho, Direktur Keuangan dan Manajemen Risiko di PT. Pupuk Iskandar Muda.
9. Bapak Ferry Siswanto, Vice President Mitra Bisnis Layanan TI PT. Pupuk Iskandar Muda.
10. Bapak Habibi, S.T., selaku Pembimbing Magang Industri di PT. Pupuk Iskandar Muda.
11. Ibu Inas Salma Yusdiar, selaku Pembimbing Redaksi di PT. Pupuk Iskandar Muda.
12. Bapak Ahsanul, S.T., M.T. dan Khardawi, S.Tr.Kom. selaku intruktur magang di PT. Pupuk Iskandar Muda.
13. Seluruh Staf dan Karyawan di PT. Pupuk Iskandar Muda.
14. Seluruh rekan-rekan yang mengikuti Magang Industri di PT. Pupuk Iskandar Muda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan magang industri ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran bersifat konstruktif dari semua pihak sangat diperlukan demi kesempurnaan laporan ini, Semoga laporan magang industri ini dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum dan bermanfaat khususnya bagi mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, khususnya. Akhir kata Penulis ucapan terimakasih.

Buketrata, 31 Juli 2024

Penulis,

RIZKI AULIA
NIM. 2021573010036

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LAPORAN AKHIR MAGANG INDUSTRI.....	I
LEMBAR PENGESAHAN JURUSAN	II
LEMBAR PENGESAHAN PERUSAHAAN	III
LEMBAR PENILAIAN KINERJA MAGANG.....	IV
LEMBAR PENILAIAN KINERJA MAGANG.....	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MAGANG INDUSTRI.....	1
1.2 TUJUAN MAGANG INDUSTRI.....	1
1.3 MANFAAT MAGANG INDUSTRI	2
1.4 BATASAN MASALAH.....	2
BAB II.....	3
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 SEJARAH PERUSAHAAN	3
2.2 VISI MISI PERUSAHAAN.....	4
2.3 LOKASI PERUSAHAAN.....	4
2.4 STRUKTUR ORGANISASI	4
BAB III.....	14
URAIAN PELAKSANAAN MAGANG	14
3.1 DESKRIPSI KEGIATAN MAGANG	14
3.2 AKTIFITAS PELAKSANAAN MAGANG.....	15
BAB IV	17
HASIL DAN PEMBAHASAN MAGANG	17
4.1 HASIL KEGIATAN MAGANG.....	17
4.1.1 <i>Context Diagram</i>	17
4.1.2 <i>Use Case Diagram</i>	19
4.1.3 <i>Flowchart</i>	22
4.1.4 <i>Activity Diagram</i>	23

4.1.5	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	36
4.1.6	<i>Entity Relational Diagram (ERD)</i>	39
4.1.7	<i>Relational Table</i>	40
4.1.8	<i>Desain UI/UX</i>	42
4.2	IMPLEMENTASI DI TEMPAT MAGANG	48
4.3	PEMBAHASAN MAGANG	57
4.4	KEDALA YANG DIHADAPI.....	57
4.5	CARA MENGATASI KENDALA	57
BAB V	58
KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1	KESIMPULAN	58
5.2	SARAN	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN – LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lokasi PT Pupuk Iskandar Muda	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Direktorat Utama	6
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Direktur Keuangan & Manajemen Resiko	8
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Operasi & Produksi	10
Gambar 2. 5 Struktur Organisasi Mitra Bisnis Layanan TI.....	13
Gambar 4. 1 Context Diagram.....	17
Gambar 4. 2 Use Case Diagram	19
Gambar 4. 3 Flowchart.....	22
Gambar 4. 4 Activity Diagram Halaman Login Member.....	23
Gambar 4. 5 Activity Diagram Halaman Dasboard Member.....	24
Gambar 4. 6 Activity Diagram Halaman Tugas Member	25
Gambar 4. 7 Activity Diagram Halaman Profile Member	26
Gambar 4. 8 Activity Diagram Halaman Login Project Manager.....	27
Gambar 4. 9 Activity Diagram Halaman Dashboard Project Manager.....	28
Gambar 4. 10 Activity Diagram Halaman Project Project Manager.....	28
Gambar 4. 11 Activity Diagram Halaman Progres Project Manager	29
Gambar 4. 12 Activity Diagram Halaman Profile Project Manager	30
Gambar 4. 13 Activity Diagram Halaman Login Admin	31
Gambar 4. 14 Activity Diagram Halaman Dashboard Admin	32
Gambar 4. 15Activity Diagram Halaman User Admin	33
Gambar 4. 16 Activity Diagram Halaman Request.....	34
Gambar 4. 17 Activity Diagram Halaman Profile Admin.....	35
Gambar 4. 18 Data Flow Diagram Level 0	36
Gambar 4. 19 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Register.....	37
Gambar 4. 20 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Login	38
Gambar 4. 21 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Project.....	38
Gambar 4. 22 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Laporan.....	38
Gambar 4. 23 Entity Relational Diagram	39
Gambar 4. 24 Table Relational.....	41
Gambar 4. 25 Desain UI Dashboard Admin.....	42
Gambar 4. 26 Desain UI Halaman User Admin	42
Gambar 4. 27 Desain UI Halaman Request Admin.....	43
Gambar 4. 28 Desain UI Halaman Report Admin.....	43
Gambar 4. 29 Desain UI Halaman Profile Admin.....	44
Gambar 4. 30 Desain UI Halaman Dashboard Project Manager.....	44

Gambar 4. 31 Desain UI Halaman Project Project Manager.....	45
Gambar 4. 32 Desain UI Halaman Modul Project Manager	45
Gambar 4. 33 Desain UI Halaman Report Project Manager	45
Gambar 4. 34Desain UI Halaman Detail Report Project Manager	46
Gambar 4. 35 Desain UI Halaman Profile Project Manager	46
Gambar 4. 36Desain UI Halaman Dashboard Member.....	46
Gambar 4. 37Desain UI Halaman Task Member	47
Gambar 4. 38Desain UI Halaman Detail Tugas Member	47
Gambar 4. 39Desain UI Halaman Profile Member	47
Gambar 4. 40 Halaman Login Admin	48
Gambar 4. 41 Halaman Dashboard Admin	48
Gambar 4. 42Halaman User Admin	49
Gambar 4. 43 Halaman Detail User.....	49
Gambar 4. 44 Halaman Project User	49
Gambar 4. 45 Halaman Modul User.....	50
Gambar 4. 46 halaman report	50
Gambar 4. 47 Halaman Profile	50
Gambar 4. 48 Halaman Edit Profile	51
Gambar 4. 49 Halaman Login Project Manager.....	51
Gambar 4. 50 Halaman Dashboard Project Manager.....	52
Gambar 4. 51 Halaman Project	52
Gambar 4. 52 Halaman Add Project.....	52
Gambar 4. 53 Halaman Modul	53
Gambar 4. 54Halaman Detail Project.....	53
Gambar 4. 55Halaman Progres.....	53
Gambar 4. 56 Halaman Profile	54
Gambar 4. 57 Halaman Edit Profile	54
Gambar 4. 58 Halaman Login Member.....	55
Gambar 4. 59 Halaman Dashboard Member	55
Gambar 4. 60 Halaman Task	55
Gambar 4. 61 Halaman Kerjakan Tugas	56
Gambar 4. 62 Halaman Profile	56
Gambar 4. 63 Halaman Edit Profile	56

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Magang Industri

Magang merupakan salah satu kegiatan penting dalam proses pendidikan, khususnya bagi mahasiswa yang sedang menempuh studi di bidang Teknik Informatika. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah ke dalam dunia kerja nyata, serta mengasah keterampilan praktis dan memahami dinamika serta tantangan industri terkait. PT Pupuk Iskandar Muda, sebagai salah satu perusahaan terkemuka di Indonesia dalam bidang industri pupuk, menyediakan lingkungan yang ideal bagi mahasiswa teknik informatika untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. PT. Pupuk Iskandar Muda khususnya Departemen Teknologi Informasi memiliki banyak proyek proyek yang akan di jalankan kedepanya, oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi untuk memantau progres proyeknya. Dari permasalahan tersebut perlu adanya website Project Manajemen untuk memantau progres penyelesaian setiap proyek tersebut dengan menggunakan framwork Code Ignither 4 dan Library Myth-auth.

1.2 Tujuan Magang Industri

Tujuan dari magang 1ocus1ry di PT Pupuk Iskandar Muda adalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam konteks dunia kerja nyata. Mahasiswa diharapkan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan teknis dalam bidang teknologi informasi, khususnya dalam pengelolaan dan pengembangan 1ocus1 informasi di 1ocus1ry pupuk. Selain itu, magang ini bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami budaya kerja, proses bisnis, dan dinamika 1ocus1ry di PT Pupuk Iskandar Muda. Website Project Management menjadi 1ocus pengembangan dalam kegiatan magang ini tujuan akhirnya menyelesaikan rancangan proyek tersebut dan diharakan dapat digunakan di PT. Pupuk Iskandar Muda.

1.3 Manfaat Magang Industri

Magang industri memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa, perguruan tinggi, dan PT Pupuk Iskandar Muda. Bagi mahasiswa, magang menyediakan pengalaman praktis yang menguatkan teori, mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis, memperluas jaringan profesional, dan memahami standar industri. Bagi perguruan tinggi, magang memperkuat hubungan dengan industri, meningkatkan kualitas pendidikan, dan memberikan masukan untuk perbaikan kurikulum. Bagi PT Pupuk Iskandar Muda, magang menyediakan tenaga kerja segar dengan ide-ide baru, potensi merekrut talenta berbakat yang sudah familiar dengan perusahaan, dan meningkatkan citra perusahaan sebagai pendukung pengembangan pendidikan dan kompetensi tenaga kerja.

1.4 Batasan Masalah

Kegiatan magang memiliki beberapa batasan masalah.

- a) Lingkup Fungsional: Website yang dikembangkan hanya akan mencakup fitur-fitur dasar manajemen proyek seperti penjadwalan, pemantauan progres, dan pelaporan. Fitur-fitur lanjutan seperti integrasi dengan sistem lain atau analisis data lanjutan tidak termasuk dalam proyek ini.
- b) Keterbatasan Waktu: Waktu magang yang terbatas membatasi kompleksitas proyek yang dapat diselesaikan.
- c) Sumber Daya: Keterbatasan akses ke sumber daya dan data perusahaan yang sensitif dapat mempengaruhi pengembangan dan implementasi sistem.
- d) Skalabilitas: Proyek ini dikembangkan untuk digunakan oleh tim internal PT Pupuk Iskandar Muda dengan skala tertentu, sehingga mungkin memerlukan penyesuaian jika akan diimplementasikan di skala yang lebih besar.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Pupuk Iskandar Muda didirikan pada tanggal 24 Februari 1982 dihadapan Notaris Soelaiman Ardjasasmita, SH sesuai akte No. 54 dengan nama PT. Pupuk Iskandar Muda, yang merupakan suatu Badan Usaha Milik Negara (BUMN) di bawah naungan Meneg. Pendayagunaan BUMN. Pembangunan proyek pabrik PIM ini awalnya dirintis oleh PT. PUSRI Palembang sejak 1981, didukung dekat dengan sumber alam dan air yang merupakan bahan baku utama pembuatan pupuk urea, lokasi pembangunan pabrik ditetapkan di Krueng Geukueh, Kabupaten Aceh Utara. Penandatanganan kontrak pembangunan pabrik dilakukan 2 Oktober 1981 antara Pemerintah RI yang dilaksanakan oleh Departemen Perindustrian c/q Dirjen Industri Kimia Dasar dengan kontraktor utama PT. Rekayasa Industridari Indonesia dan Toyo Engineering Coorporation dari Jepang. Pembangunan pabrik dimulai 13 Maret 1982 dan selesai tiga bulan lebih awal dari rencana, pada akhir tahun 1984 pabrik mulai berproduksi, pengapalan perdana dilakukan 07 Februari 1985. Pada tanggal 20 Maret 1985 pabrik diresmikan oleh Presiden RI dan beropersai secara komersial dimulai 1 April 1985.

2.2 Lokasi dan Area Pabrik PT. Pupuk Iskandar Muda Lokasi pabrik PT Pupuk Iskandar Muda terletak di Krueng Geukueh Kec. Dewantara Provinsi Aceh. Pabrik ini berdampingan dengan pabrik PT. Asean Aceh Fertilizer (AAF) dan pabrik gas alam cair Exxon Mobil, serta tersedianya sarana pelabuhan yang cukup strategis di samping jalan raya dan transportasi yang memadai. Adapun untuk keperluan pembangunan PT Pupuk Iskandar Muda dengan rencana pembangunannya, telah dibebaskan tanah seluas 323 Ha, dengan perincian : 162 Ha untuk keperluan pabrik dan perkantoran, serta 161 Ha untuk kebutuhan perumahan dan sarana fasilitasnya.

2.2 Visi Misi Perusahaan

Visi PT Pupuk Iskandar Muda

"Menjadi Perusahaan Pupuk dan Petrokimia yang Kompetitif"

Misi PT Pupuk Iskandar Muda

Memproduksi dan memasarkan pupuk dan produk petrokimia dengan efisien.

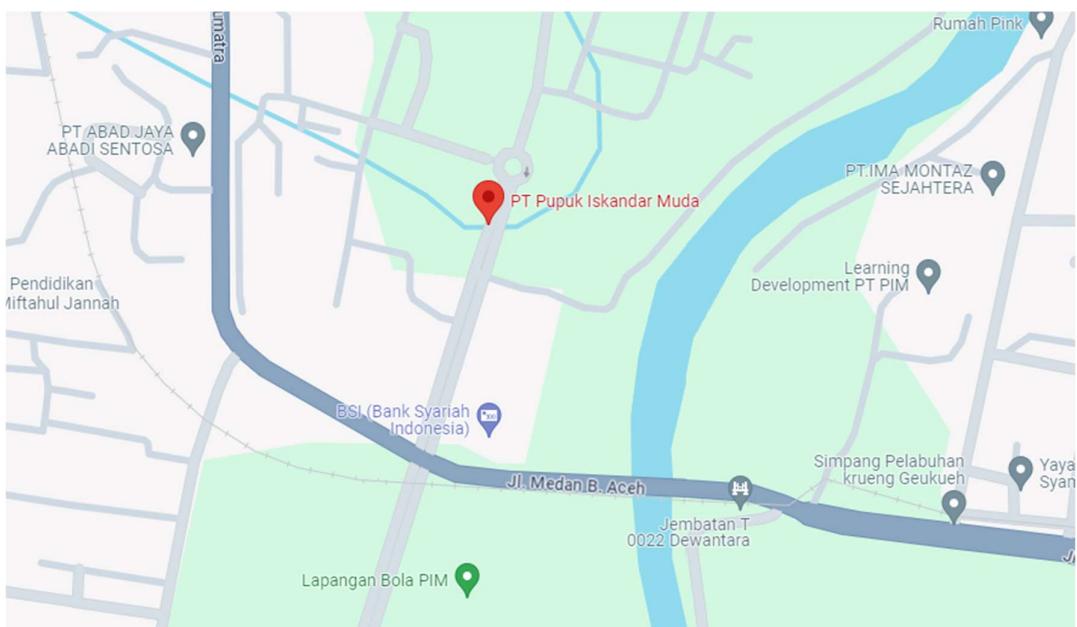
Memenuhi standar mutu dan berwawasan lingkungan.

Memberikan nilai tambah kepada stakeholder.

Berperan aktif menunjang ketahanan pangan.

2.3 Lokasi Perusahaan

62HM+XXX, Jl. Medan - Banda Aceh, Keude Krueng Geukueh, Kec. Dewantara, Kabupaten Aceh Utara, Aceh 24354.



Gambar 2. 1 Lokasi PT Pupuk Iskandar Muda

2.4 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Perusahaan PT.PLN Icon Plus Kp Lhokseumawe Struktur organisasi perusahaan adalah susunan hierarki yang membagi tugas dan peran individu berdasarkan jabatannya. Struktur ini diatur dalam bagan yang menggambarkan deskripsi

dari setiap bagian atau departemen. Struktur organisasi menentukan hierarki kepemimpinan dan aliran informasi, serta menjelaskan aturan, peran, hubungan, dan tanggung jawab untuk mengarahkan aktivitas perusahaan demi mencapai tujuannya. Berikut adalah struktur organisasi PT Pupuk Iskandar Muda.

UNSUR – UNSUR ORGANISASI PT PUPUK ISKANDAR MUDA

1. UNSUR PIMPINAN

Adapun Unsur Pimpinan terdiri dari 3 Direksi yaitu :

- a. Direktur Utama
 - b. Direktur Keuangan & Manajemen Resiko
 - c. Direktur Operasi & Produksi
- ##### 2. UNSUR DIBAWAH DIREKTUR UTAMA

Adapun Unsur dibawah Direktur Utama terdiri dari 3 Kompartemen yaitu :

- a. Kompartemen Satuan Pengawasan Intern (SPI)
 - b. Kompartemen Sekretaris Perusahaan
 - c. Kompartemen Transformasi Bisnis
- ##### 3. UNSUR DIBAWAH DIREKTUR KEUANGAN & MANAJEMEN RESIKO

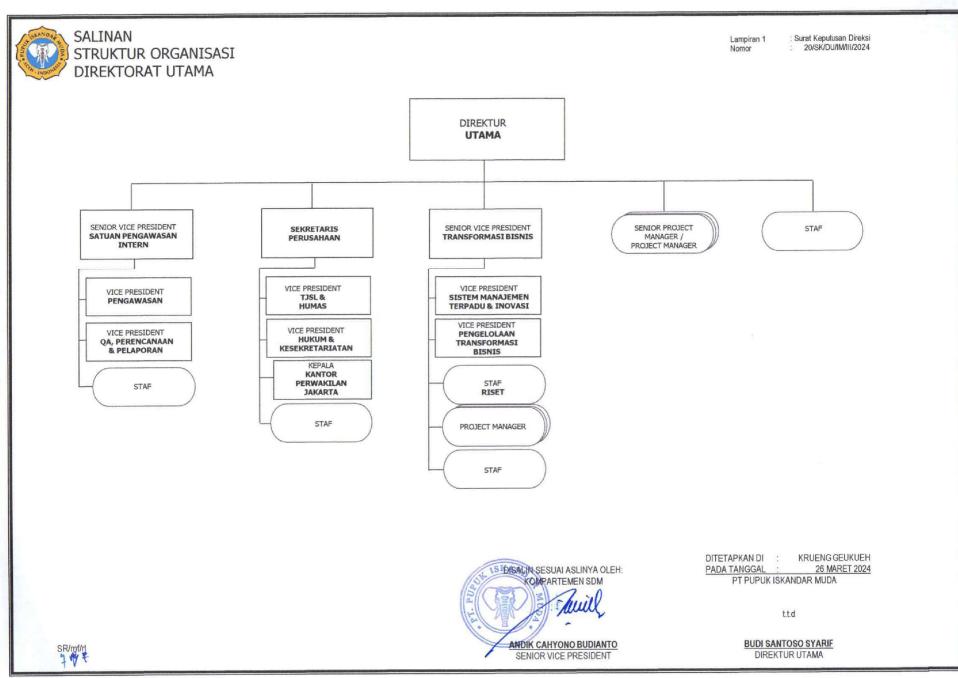
Adapun Unsur dibawah Direktur Keuangan & Manajemen Resiko terdiri dari 4 Kompartemen yaitu:

- a. Kompartemen Administrasi Keuangan
 - b. Kompartemen Sumber Daya Manusia (SDM)
 - c. Kompartemen Umum
 - d. Kompartemen Tata Kelola & Manajemen Resiko
- ##### 4. UNSUR DIBAWAH DIREKTUR OPERASI & PRODUKSI

Adapun Unsur dibawah Direktur Operasi & Produksi terdiri dari 4 Kompartemen yaitu:

- a. Kompartemen Produksi
- b. Kompartemen Perencanaan Pengendalian Produksi & Pemeliharaan
- c. Kompartemen SBU Jasa Pemeliharaan Pabrik
- d. Kompartemen Pengembangan & Portofolio Bisnis

Struktur Organisasi Direktorat Utama



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Direktorat Utama

Direktorat Utama : Pimpinan tertinggi dalam organisasi yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasi dan pengambilan keputusan strategis.

Satuan Pengawasan Intern

Senior Vice President Satuan Pengawasan Intern: Bertanggung jawab atas pengawasan dan audit internal untuk memastikan kepatuhan terhadap kebijakan dan prosedur perusahaan.

- Vice President Pengawasan**: Bertanggung jawab atas pelaksanaan audit dan pengawasan terhadap aktivitas operasional dan keuangan perusahaan.
- Vice President QA, Perencanaan & Pelaporan**: Bertanggung jawab atas quality assurance, perencanaan strategis, dan pelaporan kinerja perusahaan.
- Staf**: Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi pengawasan dan perencanaan di bawah arahan Vice President.

Sekretaris Perusahaan

Sekretaris Perusahaan: Bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi perusahaan dan komunikasi antara manajemen dengan pemegang saham serta pihak eksternal lainnya.

- a) **Vice President Hukum & Humas:** Bertanggung jawab atas urusan hukum dan hubungan masyarakat perusahaan.
- b) **Vice President Human Resources & Kesekretariatan:** Bertanggung jawab atas manajemen sumber daya manusia dan fungsi kesekretariatan.
- c) **Kepala Kantor Perwakilan Jakarta:** Memimpin kantor perwakilan perusahaan di Jakarta dan mengkoordinasikan kegiatan operasionalnya.
- d) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi yang dikoordinasikan oleh Vice President.

Transformasi Bisnis

Senior Vice President Transformasi Bisnis: Bertanggung jawab atas inisiatif transformasi bisnis dan inovasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan.

- a) **Vice President Sistem Manajemen Terpadu & Inovasi:** Bertanggung jawab atas pengembangan dan implementasi sistem manajemen terpadu serta inovasi dalam proses bisnis.
- b) **Vice President Pengelolaan Transformasi Bisnis:** Bertanggung jawab atas manajemen perubahan dan transformasi bisnis.
- c) **Staf Riset:** Mendukung aktivitas riset dan pengembangan yang terkait dengan transformasi bisnis.
- d) **Project Manager:** Mengelola proyek transformasi bisnis dan memastikan proyek berjalan sesuai rencana.
- e) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi transformasi bisnis di bawah arahan Vice President dan Project Manager.

Project Manager

Senior Project Manager / Project Manager: Bertanggung jawab atas manajemen proyek perusahaan, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proyek.

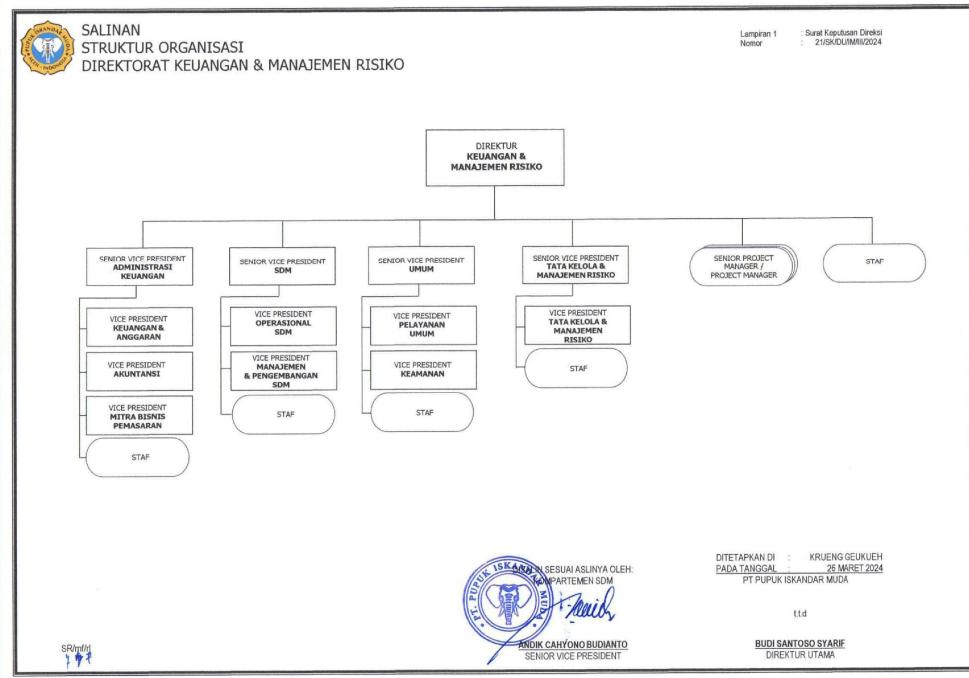
- a) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi manajemen proyek di bawah arahan Senior Project Manager atau Project Manager.

Staf

- **Staf:** Mendukung berbagai fungsi organisasi yang ditugaskan oleh manajemen puncak.

Bagan organisasi ini memberikan gambaran tentang pembagian tugas dan tanggung jawab dalam organisasi, yang bertujuan untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam operasional perusahaan.

Struktur Organisasi Direktorat Keuangan & Manajemen Resiko-1



Gambar 2. 3 Strutur Organisasi Direktur Keuangan & Manajemen Resiko

Direktur Keuangan & Manajemen Risiko: Pimpinan yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasi keuangan dan manajemen risiko perusahaan.

Administrasi Keuangan

Senior Vice President Administrasi Keuangan: Bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan, anggaran, akuntansi, dan kemitraan bisnis pemasaran.

- a) **Vice President Keuangan & Anggaran:** Bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan perusahaan dan perencanaan anggaran.
- b) **Vice President Akuntansi:** Bertanggung jawab atas pencatatan dan pelaporan keuangan sesuai dengan standar akuntansi yang berlaku.

- c) **Vice President Mitra Bisnis Pemasaran:** Bertanggung jawab atas hubungan kemitraan dengan bisnis pemasaran dan pengembangan strategi pemasaran.
- d) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi administrasi keuangan di bawah arahan Vice President.

Sumber Daya Manusia (SDM)

Senior Vice President SDM: Bertanggung jawab atas pengelolaan sumber daya manusia, termasuk operasional dan pengembangan manajemen SDM.

- a) **Vice President Operasional SDM:** Bertanggung jawab atas operasional harian manajemen sumber daya manusia.
- b) **Vice President Manajemen Pengembangan SDM:** Bertanggung jawab atas pengembangan dan pelatihan karyawan untuk meningkatkan kapabilitas dan kompetensi mereka.
- c) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi SDM di bawah arahan Vice President.

Umum

Senior Vice President Umum: Bertanggung jawab atas pelayanan umum dan keamanan dalam perusahaan.

- a) **Vice President Pelayanan Umum:** Bertanggung jawab atas pengelolaan layanan umum yang mendukung operasional perusahaan.
- b) **Vice President Keamanan:** Bertanggung jawab atas keamanan fisik dan aset perusahaan.
- c) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi umum di bawah arahan Vice President.

Tata Kelola & Manajemen Risiko

Senior Vice President Tata Kelola & Manajemen Risiko: Bertanggung jawab atas pengelolaan tata kelola perusahaan dan manajemen risiko.

- a) **Vice President Tata Kelola & Manajemen Risiko:** Bertanggung jawab atas pengembangan dan implementasi kebijakan tata kelola perusahaan dan manajemen risiko.
- b) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi tata kelola dan manajemen risiko di bawah arahan Vice President.

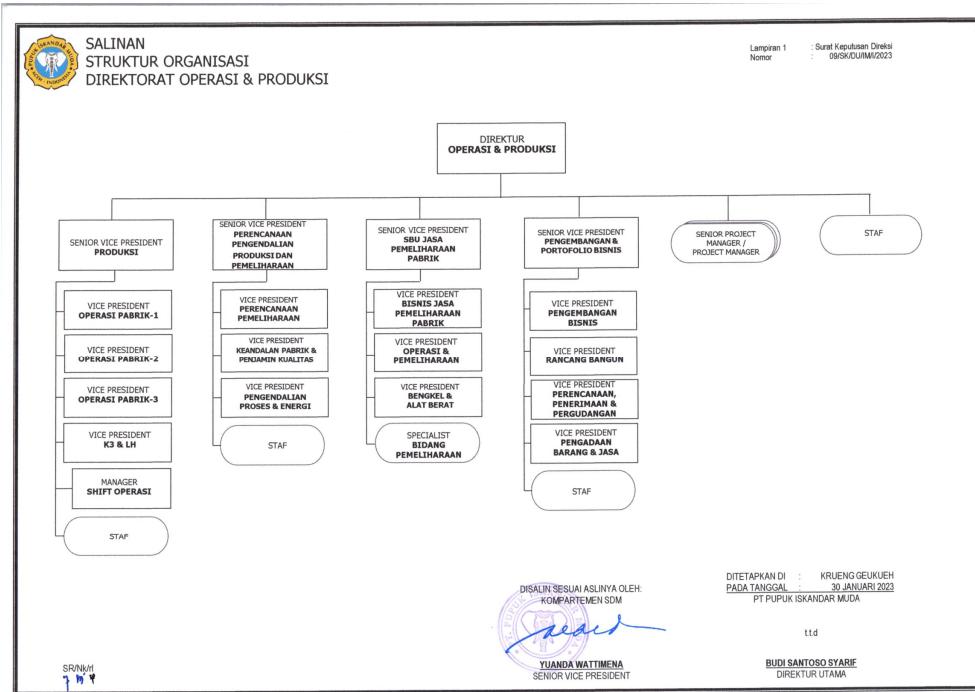
Project Manager

Senior Project Manager / Project Manager: Bertanggung jawab atas manajemen proyek, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proyek.

- a) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi manajemen proyek di bawah arahan Senior Project Manager atau Project Manager.

Staf: Mendukung berbagai fungsi organisasi yang ditugaskan oleh manajemen puncak. Bagan organisasi ini memberikan gambaran tentang pembagian tugas dan tanggung jawab dalam organisasi, yang bertujuan untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam operasional perusahaan.

Struktur Organisasi Direktorat Operasi & Produksi-1



Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Operasi & Produksi

Direktur Operasi & Produksi: Pimpinan yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasi dan produksi perusahaan.

Produksi

Senior Vice President Produksi: Bertanggung jawab atas pengawasan dan manajemen keseluruhan produksi.

- a) **Vice President Operasi Pabrik-1:** Mengawasi operasi pabrik pertama.
- b) **Vice President Operasi Pabrik-2:** Mengawasi operasi pabrik kedua.
- c) **Vice President Operasi Pabrik-3:** Mengawasi operasi pabrik ketiga.
- d) **Vice President K3 & LH:** Bertanggung jawab atas keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup.
- e) **Manager Shift Operasi:** Bertanggung jawab atas manajemen operasi selama shift kerja.
- f) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi produksi di bawah arahan Vice President dan Manager.

Pengendalian Produksi dan Pemeliharaan

Senior Vice President Perencanaan Pengendalian Produksi dan Pemeliharaan: Bertanggung jawab atas perencanaan dan pengendalian produksi serta pemeliharaan pabrik.

- a) **Vice President Perencanaan Pemeliharaan:** Bertanggung jawab atas perencanaan pemeliharaan fasilitas dan peralatan.
- b) **Vice President Keandalan Pabrik & Penjamin Kualitas:** Bertanggung jawab atas keandalan operasional pabrik dan penjaminan kualitas produk.
- c) **Vice President Pengendalian Proses & Energi:** Bertanggung jawab atas pengendalian proses produksi dan efisiensi energi.
- d) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi perencanaan pengendalian produksi dan pemeliharaan di bawah arahan Vice President.

SBU Jasa Pemeliharaan Pabrik

Senior Vice President SBU Jasa Pemeliharaan Pabrik: Bertanggung jawab atas layanan pemeliharaan pabrik.

- a) **Vice President Bisnis Jasa Pemeliharaan Pabrik:** Bertanggung jawab atas pengelolaan bisnis jasa pemeliharaan.
- b) **Vice President Operasi & Pemeliharaan:** Bertanggung jawab atas operasi dan kegiatan pemeliharaan.
- c) **Vice President Rekayasa Alat Berat:** Bertanggung jawab atas rekayasa dan pemeliharaan alat berat.
- d) **Specialist Bidang Pemeliharaan:** Spesialis dalam bidang pemeliharaan untuk mendukung kegiatan operasional.

- e) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi pemeliharaan pabrik di bawah arahan Vice President dan Specialist.

Pengembangan & Portofolio Bisnis

Senior Vice President Pengembangan & Portofolio Bisnis: Bertanggung jawab atas pengembangan dan manajemen portofolio bisnis.

- a) **Vice President Pengembangan Bisnis:** Bertanggung jawab atas inisiatif pengembangan bisnis baru.
- b) **Vice President Rancang Bangun:** Bertanggung jawab atas perancangan dan pembangunan fasilitas baru.
- c) **Vice President Perencanaan, Penerimaan & Perdagangan:** Bertanggung jawab atas perencanaan, penerimaan material, dan aktivitas perdagangan.
- d) **Vice President Pengadaan Barang & Jasa:** Bertanggung jawab atas pengadaan barang dan jasa yang diperlukan oleh perusahaan.
- e) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi pengembangan dan portofolio bisnis di bawah arahan Vice President.

Project Manager

Senior Project Manager / Project Manager: Bertanggung jawab atas manajemen proyek, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian proyek.

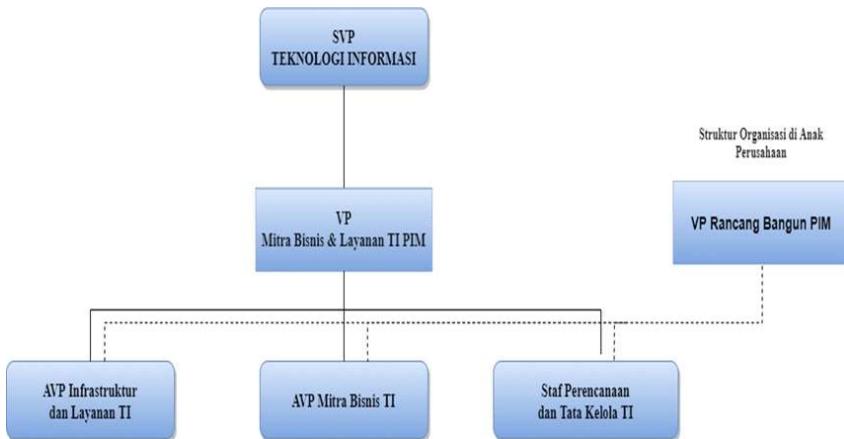
- a) **Staf:** Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi manajemen proyek di bawah arahan Senior Project Manager atau Project Manager.

Staf

Staf: Mendukung berbagai fungsi organisasi yang ditugaskan oleh manajemen puncak.

Bagan organisasi ini memberikan gambaran tentang pembagian tugas dan tanggung jawab dalam organisasi, yang bertujuan untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam operasional perusahaan.

Struktur Organisi Mitra Bisnis Layanan TI PIM



Gambar 2. 5 Struktur Organisasi Mitra Bisnis Layanan TI

SVP Teknologi Informasi: Senior Vice President Teknologi Informasi bertanggung jawab atas strategi, pengembangan, dan implementasi teknologi informasi dalam perusahaan.

VP Mitra Bisnis & Layanan TI PIM: Vice President yang bertanggung jawab atas hubungan kemitraan bisnis terkait teknologi informasi dan layanan teknologi informasi di PIM (Perusahaan Induk).

AVP Infrastruktur dan Layanan TI: Assistant Vice President yang bertanggung jawab atas pengelolaan infrastruktur teknologi informasi serta layanan terkait TI dalam perusahaan. Tugas ini mencakup pengelolaan server, jaringan, perangkat keras, dan perangkat lunak serta memastikan layanan TI berjalan dengan efisien.

AVP Mitra Bisnis TI: Assistant Vice President yang bertanggung jawab atas pengelolaan hubungan dengan mitra bisnis terkait teknologi informasi. Ini mencakup koordinasi dengan berbagai divisi dan unit bisnis untuk memastikan kebutuhan teknologi informasi mereka terpenuhi dan mendukung tujuan bisnis secara keseluruhan.

Staf Perencanaan dan Tata Kelola TI: Staf yang bertanggung jawab atas perencanaan strategis dan tata kelola teknologi informasi. Tugas ini mencakup pengembangan kebijakan, prosedur, dan standar TI, serta memastikan kepatuhan terhadap regulasi dan best practices dalam teknologi informasi.

BAB III

URAIAN PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Deskripsi Kegiatan Magang

Posisi Pekerjaan

Penulis bekerja di kantor sebagai pengembang website, bertanggung jawab untuk mengerjakan proyek website dari awal hingga selesai. Selain itu, juga membantu dalam berbagai tugas lain sesuai kebutuhan perusahaan.

Deskripsi Pekerjaan

Selama mengikuti program magang, saya ditugaskan untuk mengembangkan sebuah website menggunakan CodeIgniter 4 (CI4) dari awal hingga selesai. Proses ini mencakup perancangan, pengembangan, pengujian, dan implementasi website. Selain itu, saya juga membantu dalam berbagai tugas lain sesuai kebutuhan perusahaan, seperti menginstall dan mengkonfigurasi Aplikasi Qysinc dengan file storage, membuat desain grafis tentang Cyber Awareness, memeriksa dan mengaktifasi laptop baru dan beberapa pekerjaan lainnya.

Kompetensi yang dikembangkan

Selama magang, saya mengembangkan berbagai kompetensi penting, antara lain:

- 1. Kemampuan Pengembangan Web:** Mendapatkan pemahaman mendalam tentang framework CodeIgniter 4 dan bagaimana menggunakannya untuk membangun aplikasi web yang efisien dan aman.
- 2. Manajemen Proyek:** Belajar mengelola waktu dan sumber daya untuk menyelesaikan proyek dalam batas waktu yang ditetapkan.
- 3. Pemecahan Masalah:** Mengasah kemampuan dalam mendiagnosis dan memperbaiki masalah teknis yang muncul selama pengembangan.
- 4. Kerjasama Tim:** Bekerja dalam tim dan berkomunikasi efektif dengan anggota tim serta atasan untuk memastikan kelancaran proyek.

Kegiatan Selama Magang

Selama program magang, beberapa kegiatan yang saya lakukan meliputi:

1. **Merancang dan Mengembangkan Website:** Membuat struktur dasar, mengimplementasikan fitur, dan memastikan website berfungsi sesuai dengan kebutuhan klien.
2. **Pengujian dan Debugging:** Melakukan pengujian untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik dan memperbaiki bug yang ditemukan.
3. **Menginstal dan Mengkonfigurasi Aplikasi:** Menginstall dan mengkonfigurasi .
4. **Dukungan Teknis:** Memberikan bantuan dan solusi teknis untuk masalah yang dihadapi oleh pengguna atau tim lain di perusahaan.

3.2 Aktifitas Pelaksanaan Magang

3.2.1 Aktifitas Bulan Ke-1

Pada minggu pertama, saya mengikuti briefing dari tim LDC PT PIM, tim keamanan, dan tim K3 untuk memahami prosedur keselamatan dan keamanan yang berlaku. Selain itu, saya diperkenalkan dengan karyawan TIK PT PIM dan mengenal budaya kerja di PT PIM. Memasuki minggu kedua, saya mulai mempelajari framework CodeIgniter 4 (CI4) serta memahami struktur data yang akan digunakan dalam proyek. Minggu ketiga dihabiskan untuk menganalisis kebutuhan sistem dari proyek manajemen dan merancang website untuk proyek tersebut. Pada minggu keempat, saya melanjutkan perancangan proyek manajemen, memastikan semua aspek sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya.

3.2.2 Aktifitas Bulan Ke-2

Pada bulan kedua, saya fokus mengerjakan front end dari website project management, memastikan tampilan dan fungsionalitasnya sesuai dengan desain yang telah dibuat. Selain itu, saya mengikuti sesi pengenalan dengan file storage baru yang dibeli oleh PT PIM, mempelajari cara penggunaannya untuk menyimpan dan mengelola data proyek. Pada akhir bulan, saya melakukan presentasi mengenai progres proyek yang saya kembangkan, memberikan update kepada tim dan menerima masukan untuk perbaikan lebih lanjut.

3.2.3 Aktifitas Bulan Ke-3

Pada bulan ketiga, saya masih melanjutkan penggerjaan front end karena terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas website. Selain itu, saya juga mulai masuk ke tahap perancangan dan pembuatan database, memastikan struktur data dan relasi antar tabel sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah dianalisis.

3.2.4 Aktifitas Bulan Ke-4

Pada bulan keempat, saya mulai mengerjakan bagian backend dari website, mengimplementasikan logika bisnis dan integrasi dengan database yang telah dirancang. Selain itu, saya mendesain poster untuk meningkatkan kesadaran akan keamanan siber (cyber security awareness) di lingkungan PT PIM. Saya juga melakukan presentasi mengenai progres proyek yang telah dicapai, memberikan update terbaru dan menerima umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut.

3.2.5 Aktifitas Bulan Ke-5

Pada bulan kelima, saya masih melanjutkan penggerjaan backend karena adanya beberapa revisi yang perlu dilakukan. Di bulan ini, saya juga membuat poster untuk meningkatkan kesadaran tentang keamanan siber. Selain itu, saya melakukan presentasi mengenai progres yang telah dicapai dan menjadi panitia dalam sosialisasi penggunaan file storage baru. Saya juga membantu beberapa departemen lain untuk mengkonfigurasi pengguna mereka dengan file storage tersebut, memastikan mereka dapat menggunakanya dengan efektif.

BAB IV

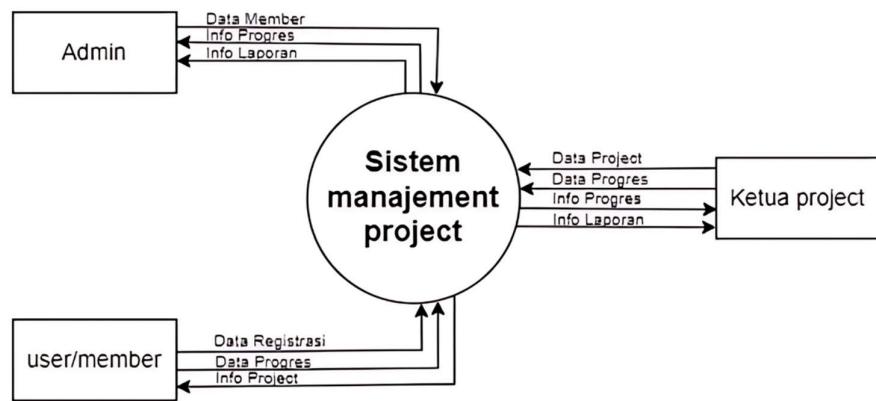
HASIL DAN PEMBAHASAN MAGANG

4.1 Hasil Kegiatan Magang

Hasil kegiatan magang adalah selesaiya sebuah website *Project Management*, website ini bertujuan untuk mengelola project yang ada di department Teknologi Informasi dan Komunikasi PT Pupuk Iskandar Muda.

4.1.1 *Context Diagram*

Context diagram adalah representasi visual dari seluruh sistem yang memberikan gambaran bagaimana sistem berinteraksi dengan entitas eksternal (aktor) di sekitarnya. Diagram ini membantu menggambarkan batasan sistem dan menunjukkan aliran informasi antara sistem dan aktor eksternal. Context diagram biasanya digunakan pada tahap awal pengembangan sistem untuk membantu pemahaman dasar tentang sistem dan lingkungannya.



Gambar 4. 1 Context Diagram

Pada diagram context di atas, "Sistem Manajemen Project" adalah pusat sistem yang dihubungkan dengan tiga aktor eksternal: Admin, Ketua Project, dan User/Member. Berikut adalah penjelasan aliran data antara sistem dan aktor-aktor tersebut:

1. Admin

- Data Member: Admin mengirimkan dan menerima data mengenai member ke/dari sistem.
- Info Progres: Admin mengirimkan dan menerima informasi mengenai progres project dari sistem.
- Info Laporan: Admin mengirimkan dan menerima informasi laporan project dari sistem.

2. Ketua Project

- Data Project: Ketua Project mengirimkan dan menerima data mengenai project ke/dari sistem.
- Data Progres: Ketua Project mengirimkan dan menerima data progres project ke/dari sistem.
- Info Progres: Ketua Project mengirimkan dan menerima informasi mengenai progres project dari sistem.
- Info Laporan: Ketua Project mengirimkan dan menerima informasi laporan project dari sistem.

3. User/Member

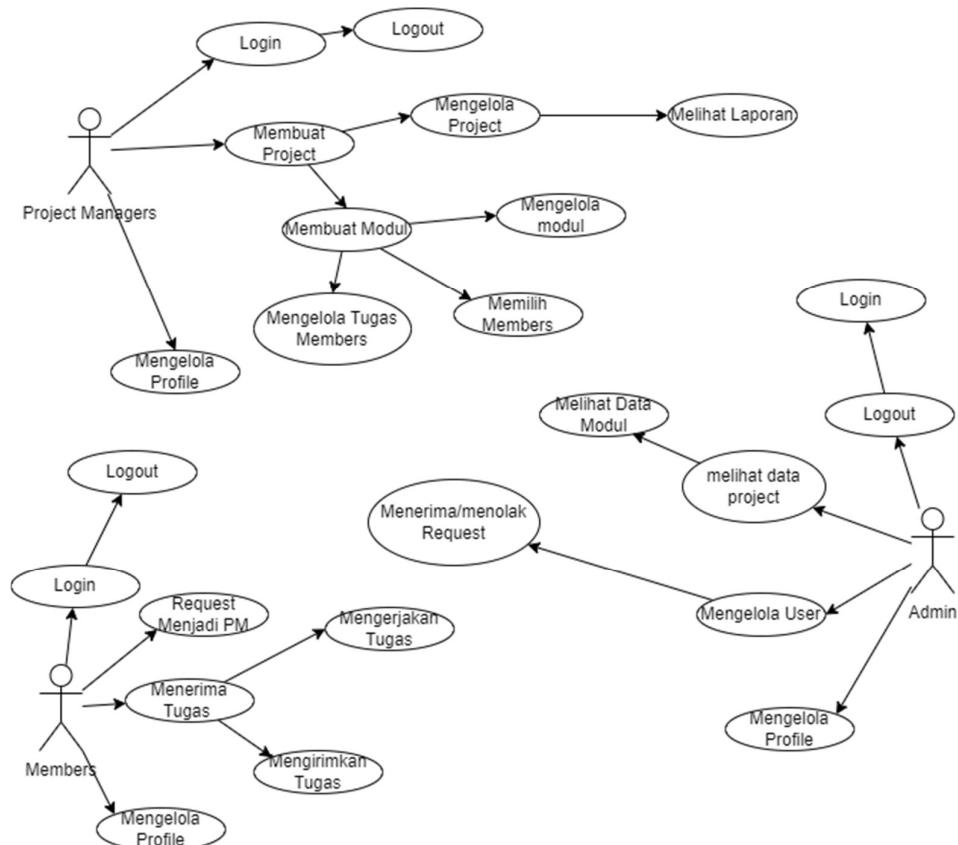
- Data Registrasi: User/Member mengirimkan data registrasi ke sistem.
- Data Progres: User/Member mengirimkan dan menerima data mengenai progres project ke/dari sistem.
- Info Project: User/Member menerima informasi mengenai project dari sistem.

4.1.2 Use Case Diagram

Use case diagram adalah jenis diagram perilaku dalam Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem lain) dengan sistem yang sedang dikembangkan. Use case diagram membantu menggambarkan fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna dan menunjukkan berbagai kasus penggunaan (use case) yang diwakili oleh sistem.

Komponen utama dari use case diagram meliputi:

1. **Aktor:** Entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem (bisa berupa pengguna, sistem lain, atau perangkat keras).
 2. **Use Case:** Aktivitas atau fungsi yang dilakukan oleh sistem untuk mencapai hasil tertentu bagi aktor.
 3. **Relasi:** Garis yang menghubungkan aktor dengan use case, menunjukkan interaksi atau asosiasi di antara keduanya.



Gambar 4. 2 Use Case Diagram

Use case diagram di atas menunjukkan berbagai interaksi antara tiga jenis aktor utama (Admin, Project Manager, dan Member) dengan sistem manajemen proyek. Berikut adalah penjelasan rinci dari diagram tersebut:

Aktor dan Use Cases

1. Admin:

- **Login:** Admin dapat masuk ke dalam sistem.
- **Logout:** Admin dapat keluar dari sistem.
- **Mengelola Project:** Admin dapat mengelola proyek.
- **Membuat Modul:** Admin dapat membuat modul proyek.
- **Mengelola Modul:** Admin dapat mengelola modul proyek.
- **Memilih Members:** Admin dapat memilih anggota untuk proyek.
- **Mengelola Tugas Members:** Admin dapat mengelola tugas-tugas anggota.
- **Menerima/Menolak Request:** Admin dapat menerima atau menolak permintaan dari anggota.
- **Melihat Laporan:** Admin dapat melihat laporan proyek.
- **Mengelola User:** Admin dapat mengelola pengguna.
- **Mengelola Profile:** Admin dapat mengelola profil pengguna.

2. Project Manager:

- **Login:** Project Manager dapat masuk ke dalam sistem.
- **Logout:** Project Manager dapat keluar dari sistem.
- **Mengelola Project:** Project Manager dapat mengelola proyek.
- **Membuat Modul:** Project Manager dapat membuat modul proyek.
- **Mengelola Modul:** Project Manager dapat mengelola modul proyek.
- **Memilih Members:** Project Manager dapat memilih anggota untuk proyek.
- **Melihat Data Modul:** Project Manager dapat melihat data modul.
- **Melihat Data Project:** Project Manager dapat melihat data proyek.
- **Menerima/Menolak Request:** Project Manager dapat menerima atau menolak permintaan dari anggota.
- **Mengelola Tugas Members:** Project Manager dapat mengelola tugas-tugas anggota.

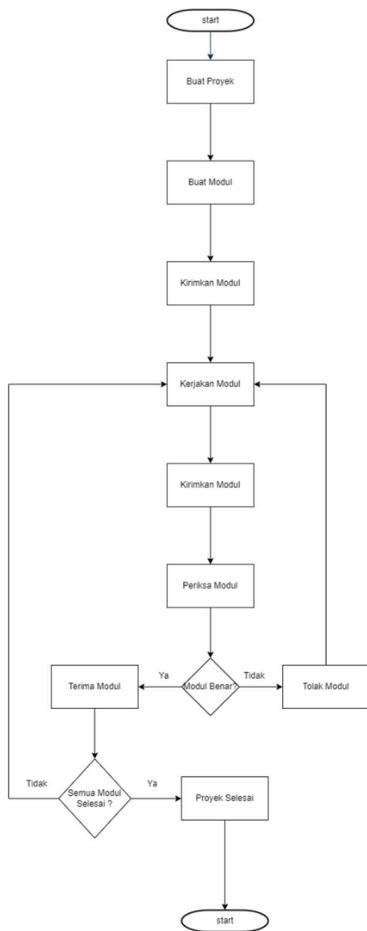
- **Melihat Laporan:** Project Manager dapat melihat laporan proyek.
- **Mengelola Profile:** Project Manager dapat mengelola profil pengguna.

3. Member:

- **Login:** Member dapat masuk ke dalam sistem.
- **Logout:** Member dapat keluar dari sistem.
- **Request Menjadi PM:** Member dapat mengajukan permintaan untuk menjadi Project Manager.
- **Menerima Tugas:** Member dapat menerima tugas dari Project Manager.
- **Mengerjakan Tugas:** Member dapat mengerjakan tugas yang diberikan.
- **Mengirimkan Tugas:** Member dapat mengirimkan hasil tugas yang dikerjakan.
- **Mengelola Profile:** Member dapat mengelola profil mereka sendiri.

4.1.3 Flowchart

Flowchart adalah representasi grafis dari proses atau alur kerja yang menunjukkan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu. Flowchart menggunakan berbagai simbol seperti panah, kotak, dan berlian untuk menggambarkan urutan langkah-langkah, pengambilan keputusan, dan aliran informasi atau aktivitas dalam suatu proses.



Gambar 4. 3 Flowchart

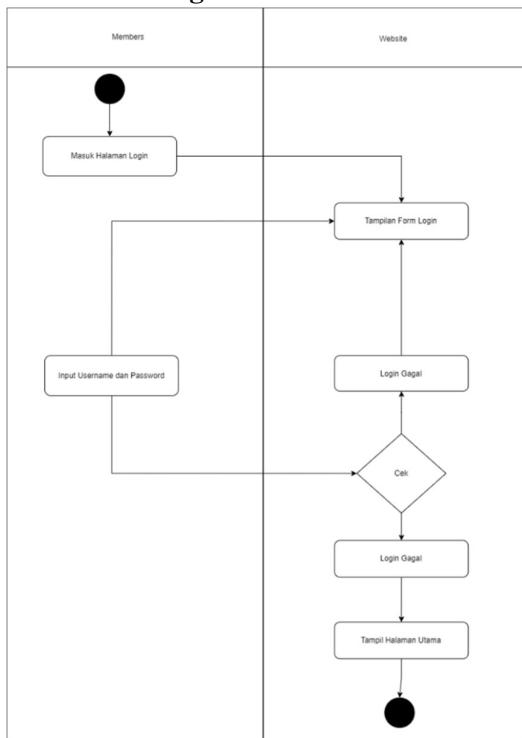
Flowchart di atas menggambarkan alur kerja dari sebuah proyek di sistem manajemen proyek, dimulai dari pembuatan proyek hingga penyelesaiannya. Proses dimulai dengan langkah "Buat Proyek", diikuti oleh "Buat Modul". Setelah modul dibuat, modul tersebut dikirimkan dengan langkah "Kirimkan Modul". Anggota tim kemudian "Mengerjakan Modul" dan setelah selesai, modul dikirimkan kembali dengan langkah "Kirimkan Modul". Selanjutnya, modul

diperiksa dengan langkah "Periksa Modul". Jika modul benar, modul diterima dengan langkah "Terima Modul", jika tidak, modul ditolak dengan langkah "Tolak Modul". Setelah modul diterima, sistem akan memeriksa apakah semua modul sudah selesai dengan langkah "Semua Modul Selesai?". Jika semua modul selesai, proyek dianggap selesai dengan langkah "Proyek Selesai", jika tidak, proses kembali ke penggerjaan modul. Flowchart ini memberikan gambaran yang jelas tentang alur kerja dari awal hingga akhir dalam manajemen proyek, dengan fokus pada pengelolaan modul sebagai bagian dari proyek tersebut.

4.1.4 *Activity Diagram*

Activity diagram adalah salah satu jenis diagram perilaku dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis. Diagram ini memodelkan urutan aktivitas yang dilakukan dalam suatu proses serta kondisi atau keputusan yang mengarahkan aliran dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya. Activity diagram sering digunakan untuk menganalisis dan mendokumentasikan alur proses bisnis, sistem perangkat lunak, dan aliran kerja dalam organisasi.

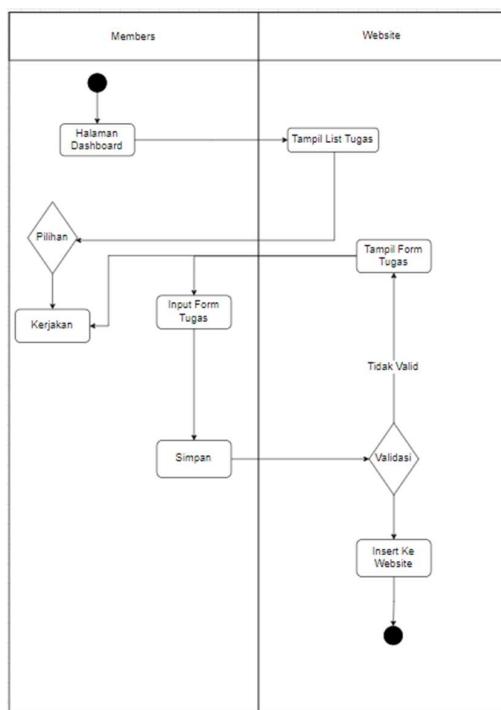
Halaman Login Members



Gambar 4. 4 Activity Diagram Halaman Login Member

Activity diagram di atas menggambarkan proses login pada sistem, dimulai dari pengguna yang mengakses halaman login dan melihat form login. Pengguna kemudian memasukkan username dan password. Sistem memeriksa kredensial yang dimasukkan; jika benar, pengguna diarahkan ke halaman utama. Jika salah, pengguna diberi pesan login gagal dan kembali ke form login untuk mencoba lagi. Diagram ini menggambarkan alur login, pengecekan kredensial, dan respons sistem terhadap hasil pengecekan tersebut.

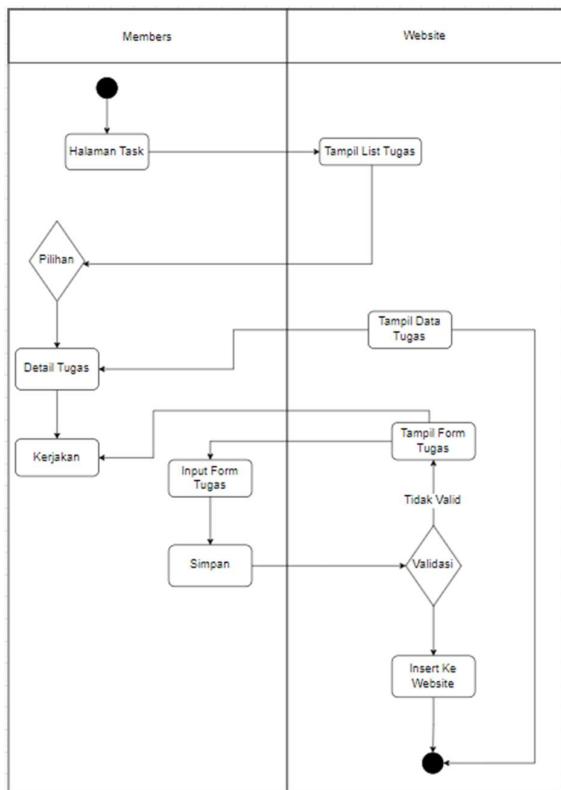
Halaman Dashboard Member



Gambar 4. 5 Activity Diagram Halaman Dasboard Member

Activity diagram di atas menggambarkan alur kerja anggota (members) dan website dalam mengelola tugas. Proses dimulai dari halaman dashboard anggota, di mana mereka bisa memilih tugas untuk dikerjakan. Setelah memilih, form tugas ditampilkan dan anggota memasukkan informasi tugas ke dalam form. Setelah input, data disimpan dan divalidasi oleh website. Jika data tidak valid, form tugas ditampilkan kembali untuk diperbaiki. Jika valid, data tugas disimpan ke dalam website, dan proses selesai. Diagram ini menunjukkan interaksi antara anggota dan website dalam mengelola tugas, termasuk validasi data dan penyimpanan informasi.

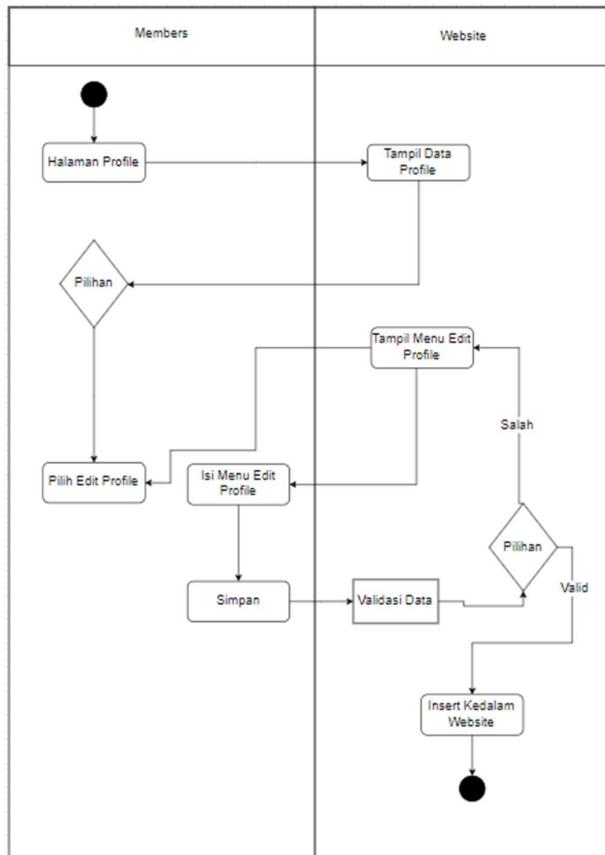
Halaman Task Member



Gambar 4. 6 Activity Diagram Halaman Tugas Member

Activity diagram di atas menggambarkan proses pengelolaan tugas antara anggota (members) dan website. Proses dimulai dari halaman tugas anggota, yang kemudian menampilkan daftar tugas di website. Anggota memilih tugas, melihat detail tugas, dan memutuskan untuk mengerjakannya. Setelah memilih untuk mengerjakan tugas, anggota menginput informasi ke dalam form tugas dan menyimpannya. Website kemudian memvalidasi data yang diinput. Jika data tidak valid, form tugas ditampilkan kembali untuk perbaikan. Jika valid, data tugas disimpan ke dalam website, menandai akhir dari proses ini. Diagram ini menunjukkan interaksi yang terperinci antara anggota dan website dalam pengelolaan tugas, termasuk pengecekan dan penyimpanan data.

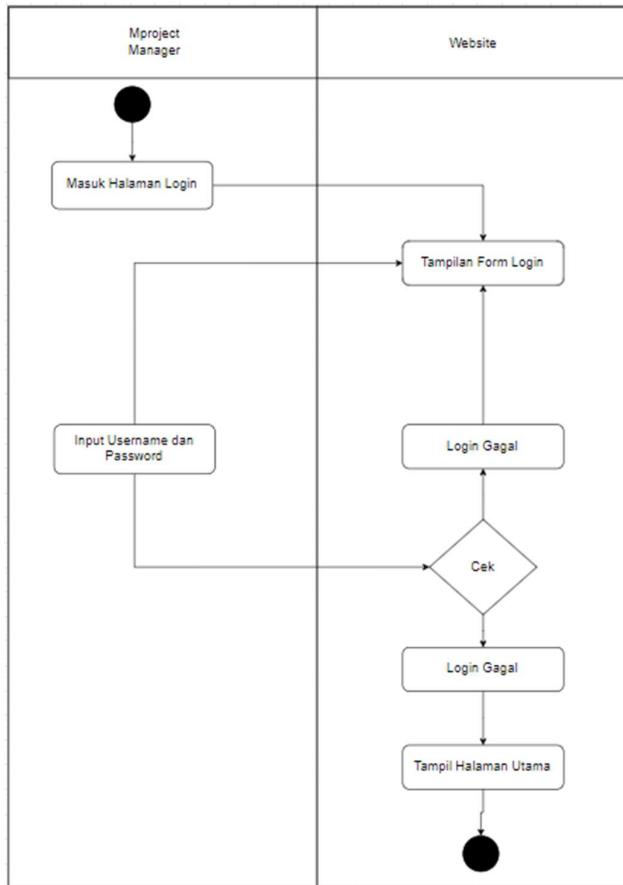
Halaman Profile Member



Gambar 4. 7 Activity Diagram Halaman Profile Member

Activity diagram di atas menggambarkan proses pengeditan profil antara anggota (members) dan website. Proses dimulai dari halaman profil anggota, yang menampilkan data profil dari website. Anggota memilih untuk mengedit profil, yang kemudian memunculkan menu edit profil. Anggota mengisi form edit profil dan menyimpannya. Website memvalidasi data yang diinput; jika data salah, menu edit profil ditampilkan kembali untuk perbaikan. Jika data valid, informasi profil diperbarui dan disimpan ke dalam website, menandai akhir dari proses ini. Diagram ini menunjukkan alur langkah-langkah dalam mengedit profil, termasuk validasi dan penyimpanan data di website.

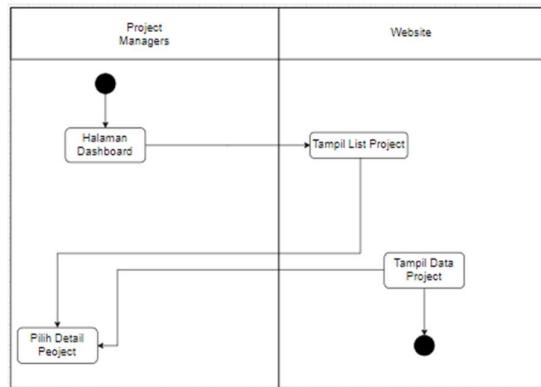
Halaman Login Project Manager



Gambar 4. 8 Activity Diagram Halaman Login Project Manager

Activity diagram di atas menggambarkan proses login seorang Project Manager ke dalam sistem website. Proses dimulai ketika Project Manager mengakses halaman login. Website menampilkan form login, di mana Project Manager memasukkan username dan password. Website kemudian memeriksa validitas data yang dimasukkan. Jika login gagal, sistem mengarahkan kembali ke form login dan menampilkan pesan kesalahan. Jika login berhasil, Project Manager diarahkan ke halaman utama website. Diagram ini menggambarkan alur login yang melibatkan interaksi antara pengguna (Project Manager) dan sistem (website) serta penanganan login yang gagal.

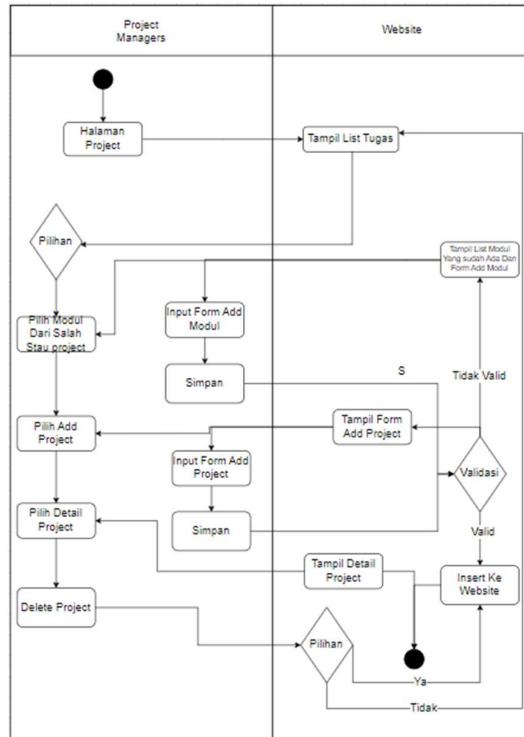
Halaman Dashboard Project Manager



Gambar 4. 9 Activity Diagram Halaman Dashboard Project Manager

Activity diagram ini menunjukkan alur Project Manager melihat detail proyek. Dimulai dari Halaman Dashboard, sistem menampilkan daftar proyek, kemudian Project Manager memilih detail proyek, dan sistem menampilkan data proyek yang dipilih.

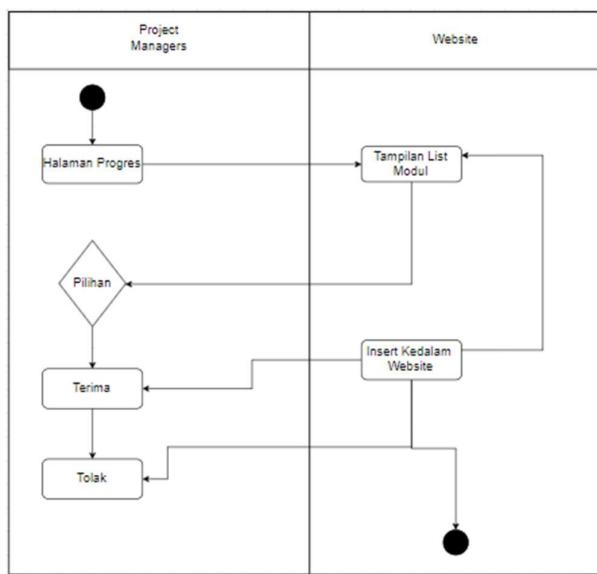
Halaman Project Project Manager



Gambar 4. 10 Activity Diagram Halaman Project Project Manager

Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas Project Manager saat mengelola proyek. Dimulai dari Halaman Project, di mana Project Manager dapat memilih untuk menambah modul, menambah proyek, melihat detail proyek, atau menghapus proyek. Untuk menambah modul atau proyek, form input akan ditampilkan dan setelah disimpan, sistem melakukan validasi. Jika valid, data dimasukkan ke dalam website, jika tidak valid, form akan kembali ditampilkan. Setelah validasi, Project Manager dapat melihat detail proyek dan mengonfirmasi apakah proyek perlu dihapus atau tidak.

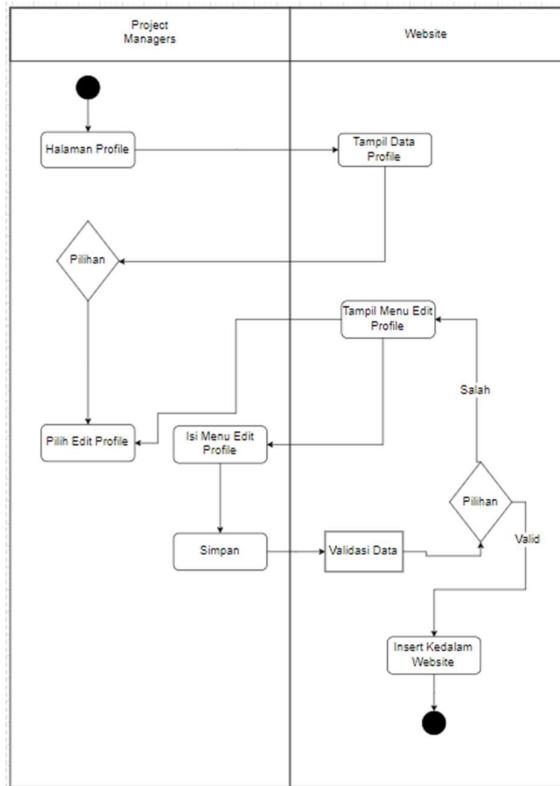
Halaman Progres Project Manager



Gambar 4. 11 Activity Diagram Halaman Progres Project Manager

Activity diagram ini menggambarkan proses Project Manager dalam mengelola progres modul. Dimulai dari Halaman Progres, Project Manager melihat daftar modul yang ada. Project Manager kemudian memilih apakah akan menerima atau menolak modul tersebut. Jika modul diterima, data akan dimasukkan ke dalam website. Jika modul ditolak, proses kembali ke pemilihan modul. Diagram ini menunjukkan alur sederhana dan efisien dalam pengelolaan progres modul oleh Project Manager.

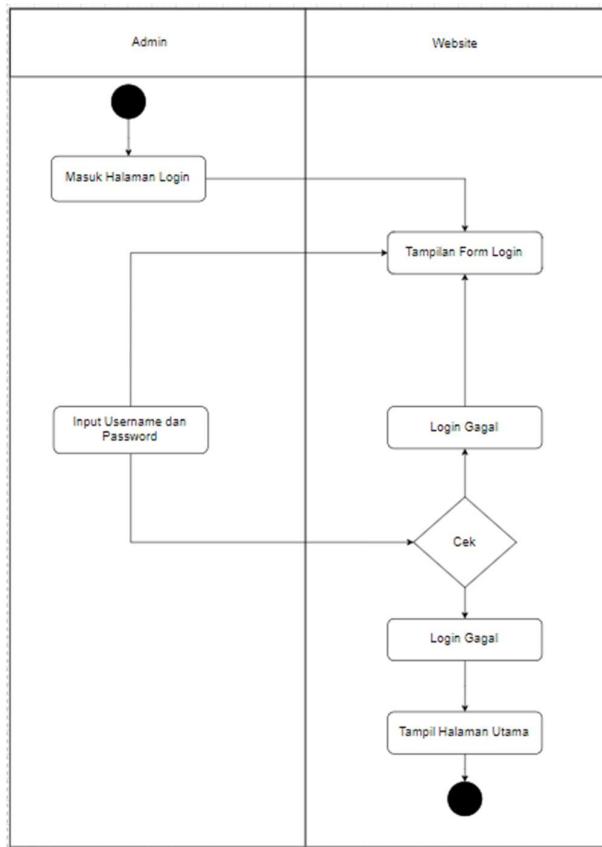
Halaman Profile Project Manager



Gambar 4. 12 Activity Diagram Halaman Profile Project Manager

Activity diagram ini menggambarkan proses Project Manager dalam mengedit profil. Dimulai dari Halaman Profile, Project Manager dapat memilih untuk mengedit profilnya. Setelah memilih untuk mengedit, sistem akan menampilkan menu edit profil. Project Manager mengisi form edit profil dan menyimpan perubahan. Data yang diisi kemudian divalidasi oleh sistem. Jika data tidak valid, sistem akan menampilkan menu edit profil kembali untuk perbaikan. Jika data valid, informasi profil baru akan dimasukkan ke dalam website, mengakhiri proses. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur dalam pengelolaan profil Project Manager.

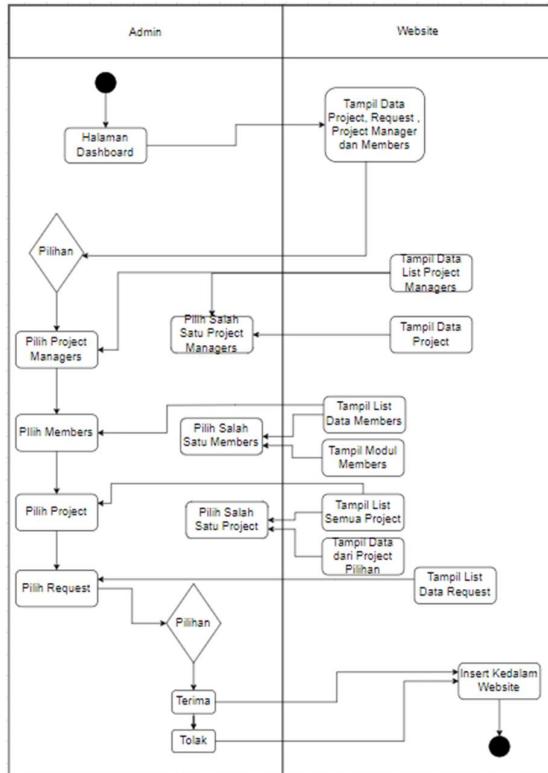
Halaman Login Admin



Gambar 4. 13 Activity Diagram Halaman Login Admin

Activity diagram ini menggambarkan proses login untuk Admin. Dimulai dengan Admin yang masuk ke halaman login, kemudian menginput username dan password. Website akan menampilkan form login. Jika login gagal, sistem akan melakukan pengecekan. Jika masih gagal, akan ditampilkan pesan "Login Gagal" dan diarahkan kembali ke halaman utama. Jika berhasil, Admin akan diarahkan ke halaman utama. Diagram ini menunjukkan alur login yang jelas dan langkah-langkah yang dilakukan jika terjadi kesalahan.

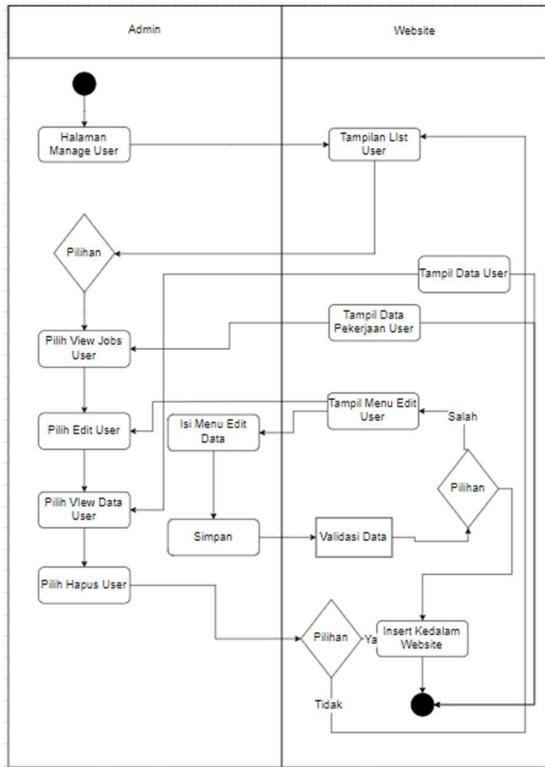
Halaman Dashboard Admin



Gambar 4. 14 Activity Diagram Halaman Dashboard Admin

Activity diagram ini menggambarkan alur kerja Admin di halaman dashboard website. Dimulai dengan Admin yang masuk ke halaman dashboard, kemudian website menampilkan data proyek, project manager, dan members. Admin bisa memilih project managers, members, projects, atau requests. Jika memilih project managers, website akan menampilkan daftar project managers. Jika memilih members, website akan menampilkan daftar members dan modul members. Jika memilih projects, website akan menampilkan daftar proyek dan data proyek pilihan. Jika memilih request, Admin dapat menerima atau menolak request, kemudian data akan disimpan ke dalam website. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah detail interaksi Admin dengan website untuk manajemen data.

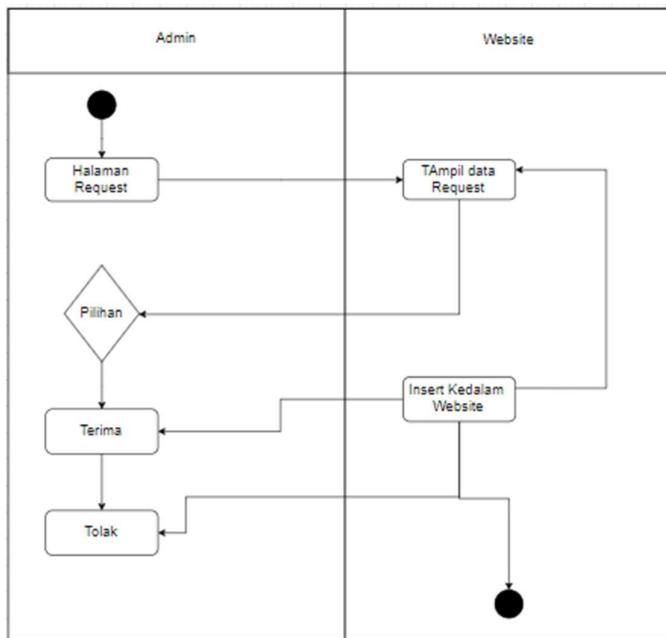
Halaman Kelola User Admin



Gambar 4. 15Activity Diagram Halaman User Admin

Diagram aktivitas ini menggambarkan alur kerja Admin dalam mengelola pengguna di halaman manajemen pengguna pada website. Admin masuk ke halaman manajemen pengguna, dan website menampilkan daftar pengguna yang ada. Admin dapat memilih untuk melihat pekerjaan pengguna, mengedit data pengguna, melihat data detail pengguna, atau menghapus pengguna. Jika Admin memilih untuk mengedit data pengguna, website menampilkan form edit, Admin mengisi form tersebut dan menyimpan perubahan. Data yang diinput kemudian divalidasi oleh website; jika valid, data disimpan, jika tidak valid, Admin diminta untuk memperbaiki data. Diagram ini menjelaskan langkah-langkah utama yang terlibat dalam mengelola pengguna, mulai dari menampilkan data hingga mengedit dan menghapus pengguna.

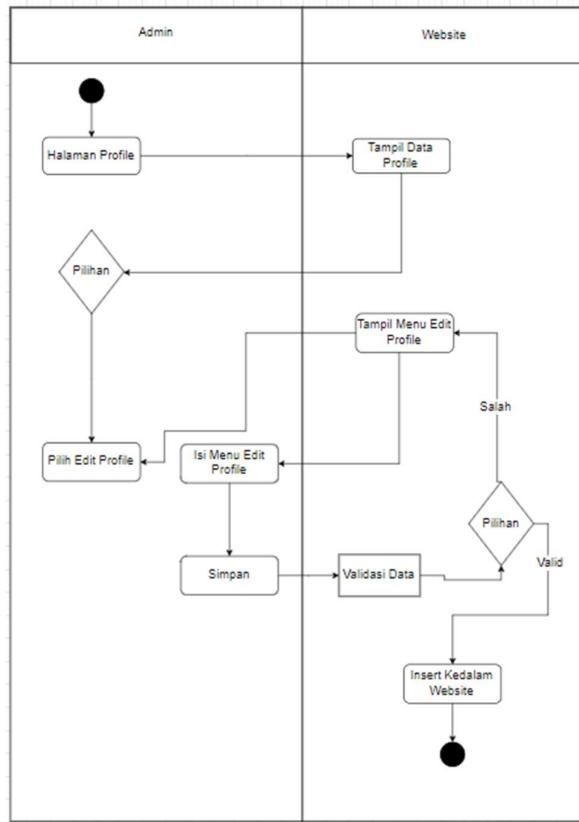
Halaman Request Admin



Gambar 4. 16 Activity Diagram Halaman Request

Diagram ini menggambarkan alur kerja Admin dalam mengelola permintaan di halaman request pada website. Admin mengakses halaman request dan website menampilkan data permintaan yang ada. Admin kemudian membuat keputusan untuk menerima atau menolak permintaan tersebut. Jika permintaan diterima, data akan dimasukkan ke dalam website; jika permintaan ditolak, proses berakhir. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah utama dalam pengelolaan permintaan oleh Admin, mulai dari tampilan data hingga keputusan akhir.

Halaman Profile Admin



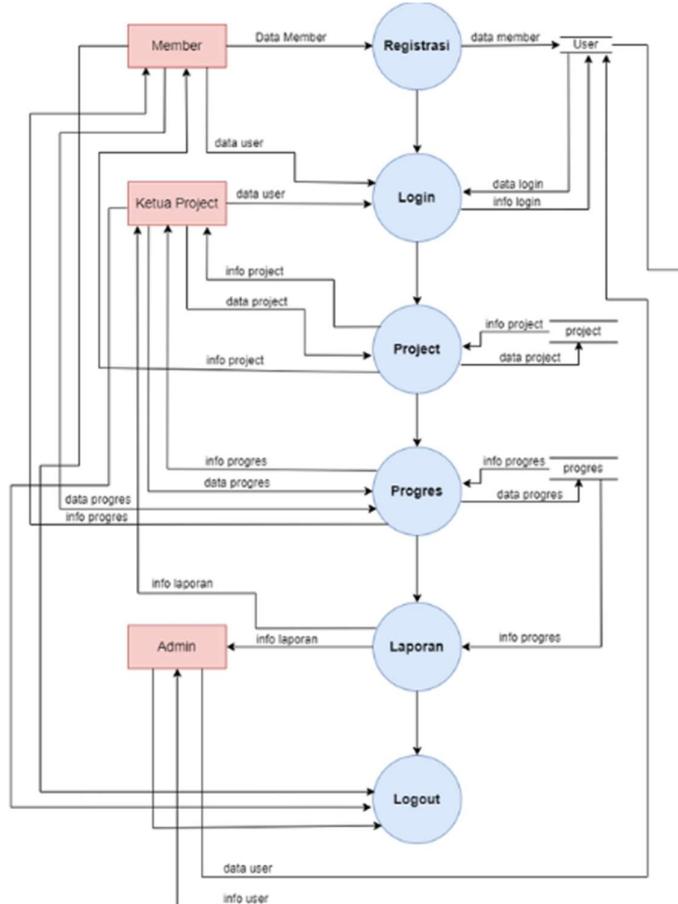
Gambar 4. 17 Activity Diagram Halaman Profile Admin

Diagram ini menunjukkan alur kerja Admin dalam mengelola profil pada website. Admin membuka halaman profil dan website menampilkan data profil. Admin kemudian memilih opsi untuk mengedit profil, dan website menampilkan menu edit profil. Admin mengisi formulir edit profil dan menyimpannya. Website memvalidasi data yang diinput, jika valid, data akan dimasukkan ke dalam website; jika tidak valid, Admin diberi pilihan untuk memperbaiki data yang salah. Diagram ini mencakup langkah-langkah utama dalam proses pengeditan profil oleh Admin, dari tampilan data awal hingga penyimpanan data yang telah divalidasi.

4.1.5 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah alat yang digunakan untuk menggambarkan aliran data dalam suatu sistem informasi. DFD membantu untuk memahami bagaimana data diproses oleh sistem dalam berbagai tahap, serta menunjukkan hubungan antara proses, entitas eksternal, dan penyimpanan data.

1) DFD Level 0



Gambar 4. 18 Data Flow Diagram Level 0

DFD Level 0 ini menggambarkan aliran data utama dalam sistem manajemen proyek. Pengguna terdiri dari tiga entitas utama: Member, Ketua Project, dan Admin. Mereka berinteraksi dengan sistem melalui beberapa proses utama, yaitu Registrasi, Login, Project, Progres, Laporan, dan Logout.

- **Registrasi:** Member mengirim data untuk mendaftar sebagai pengguna.

- **Login:** Semua pengguna mengirim data login untuk mengakses sistem.
- **Project:** Ketua Project mengelola data dan informasi terkait proyek.
- **Progres:** Semua pengguna mengirim dan menerima data progres proyek.
- **Laporan:** Admin menerima dan mengelola laporan progres proyek.
- **Logout:** Semua pengguna mengakhiri sesi dan sistem mengelola data pengguna yang keluar.

Setiap proses ini menerima dan mengirimkan data yang relevan ke dan dari pengguna untuk memastikan aliran informasi yang lancar dan akurat dalam sistem.

2) DFD Level 1

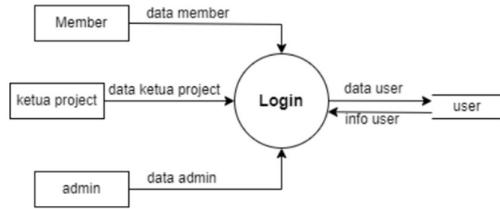
Registrasi



Gambar 4. 19 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Register

DFD Level 1 untuk bagian Registrasi ini menunjukkan aliran data ketika Member melakukan pendaftaran. Member memasukkan data mereka ke dalam proses Registrasi, yang kemudian memproses data tersebut dan menghasilkan data member yang disimpan dalam sistem sebagai entitas user. Informasi yang dikirim kembali ke Member adalah info member, yang merupakan hasil dari proses registrasi yang berhasil. Proses ini memastikan bahwa data member baru ditambahkan ke sistem dan member mendapatkan konfirmasi pendaftaran.

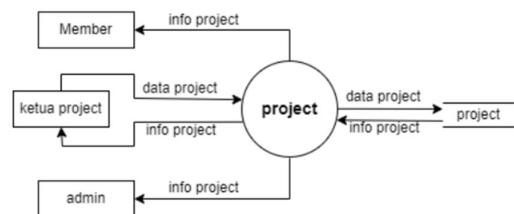
Login



Gambar 4. 20 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Login

DFD Level 1 untuk bagian Login ini menunjukkan bagaimana Member, Ketua Project, dan Admin mengirimkan data mereka untuk diverifikasi dalam proses Login, yang kemudian memvalidasi dan mengirimkan data user beserta informasi user ke entitas user yang sesuai.

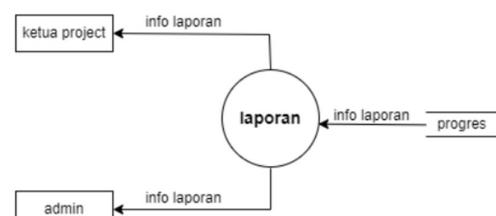
Project



Gambar 4. 21 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Project

DFD Level 1 untuk bagian Project ini menggambarkan bagaimana Member, Ketua Project, dan Admin mengirimkan dan menerima data serta informasi project yang terintegrasi dalam proses Project untuk memastikan semua entitas memiliki akses yang sesuai terhadap data project tersebut.

Laporan

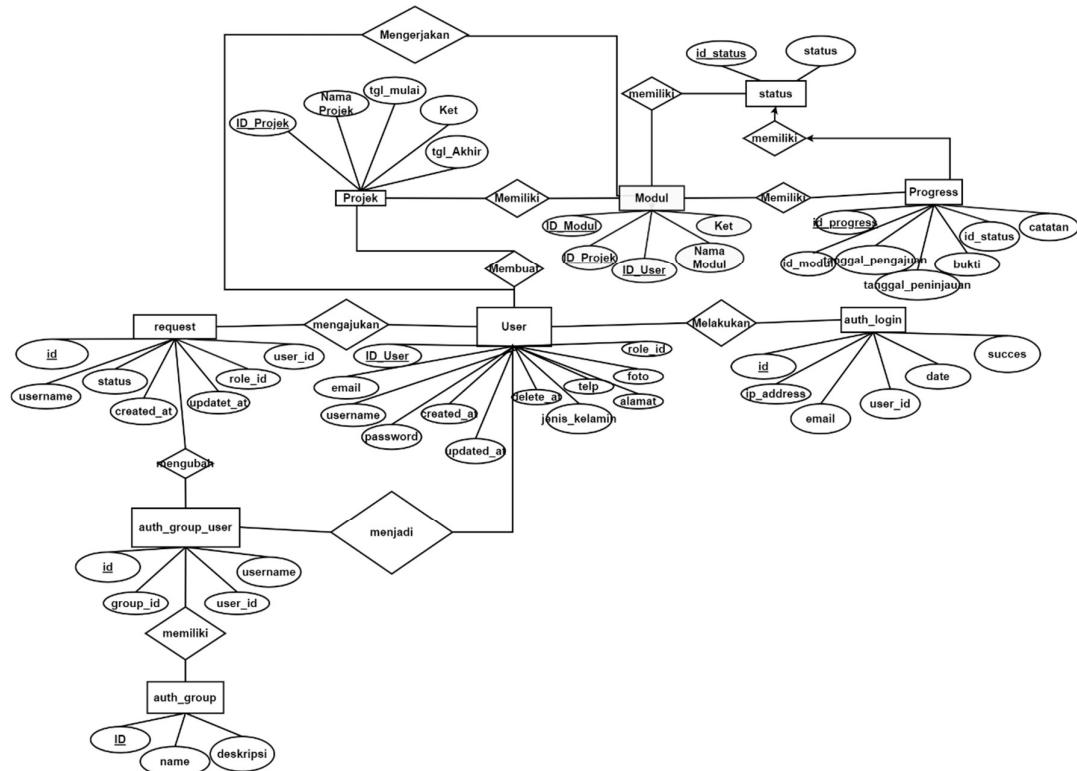


Gambar 4. 22 Data Flow Diagram Level 1 Bagian Laporan

DFD Level 1 untuk bagian Laporan ini menggambarkan bagaimana Ketua Project dan Admin mengirimkan dan menerima informasi laporan terkait progress proyek, yang kemudian diproses dan menghasilkan informasi progress yang relevan.

4.1.6 Entity Relational Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah representasi visual dari struktur data suatu sistem, yang menunjukkan entitas-entitas penting dan hubungan antar entitas tersebut. ERD digunakan untuk merancang dan memodelkan basis data dengan cara yang sistematis dan terstruktur.



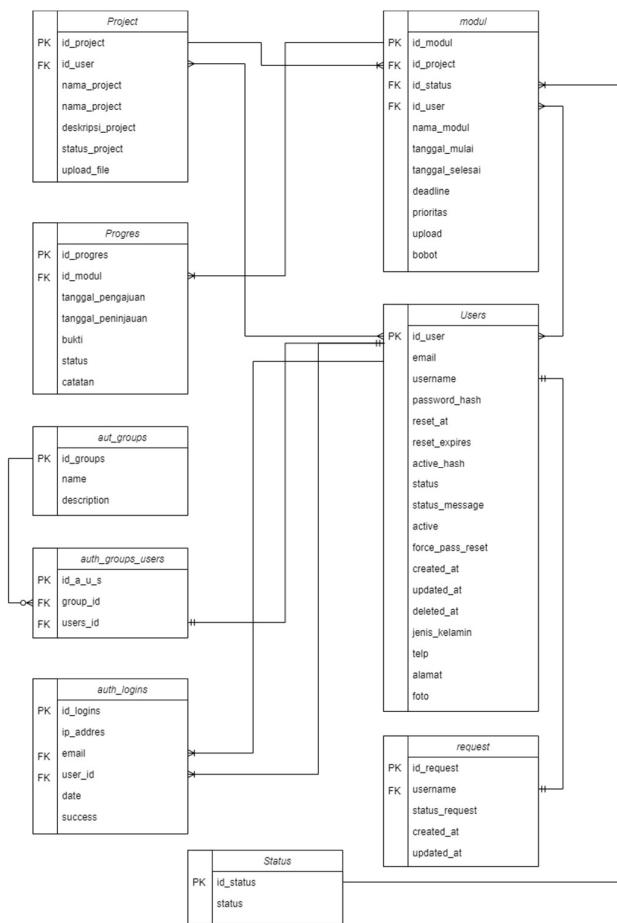
Gambar 4. 23 Entity Relational Diagram

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah representasi visual dari struktur data suatu sistem yang menunjukkan entitas-entitas penting dan hubungan antar entitas tersebut. ERD di atas menggambarkan sistem manajemen proyek yang terdiri dari beberapa entitas utama: User, Project, Modul, Progress, Status,

Request, Auth_Group, Auth_Group_User, dan Auth_Login. Entitas User memiliki atribut seperti id, username, email, dan status, serta berhubungan dengan request dan login. Project terdiri dari atribut seperti ID_Project, Nama_Project, dan tanggal, serta berhubungan dengan Modul. Modul mencakup ID_Modul, Nama_Modul, dan memiliki relasi dengan Project dan User. Progress menyimpan data terkait kemajuan modul dengan atribut seperti id_progress, id_modul, id_user, dan catatan, serta berhubungan dengan Status yang mencakup id_status dan status. Request mencakup data permintaan dari user, sedangkan Auth_Group dan Auth_Group_User mengelola grup pengguna. Auth_Login mencatat aktivitas login user. ERD ini membantu memahami interaksi dan relasi antara berbagai entitas dalam sistem untuk memudahkan pengelolaan data.

4.1.7 *Relational Table*

Tabel relasional adalah struktur data dalam basis data relasional yang terdiri dari baris dan kolom. Setiap tabel menyimpan informasi tentang satu jenis entitas, di mana kolom mewakili atribut atau karakteristik dari entitas tersebut, dan baris mewakili satu rekaman (record) atau instansiasi dari entitas. Tabel-tabel relasional saling berhubungan melalui kunci (keys), seperti kunci primer (primary key) dan kunci asing (foreign key), yang memastikan integritas data dan mengizinkan pencarian serta manipulasi data yang efisien.



Gambar 4. 24 Table Relational

Diagram tabel relasional di atas menggambarkan struktur basis data untuk sistem manajemen proyek yang terdiri dari beberapa tabel utama: Project, Modul, Progres, Users, auth_groups, auth_groups_users, auth_logins, request, dan Status. Tabel Project menyimpan data proyek yang memiliki hubungan dengan tabel Modul dan Progres. Tabel Modul mencatat detail modul proyek, termasuk hubungan dengan user dan statusnya. Tabel Progres menyimpan informasi progres setiap modul dan juga memiliki hubungan dengan status. Tabel Users menyimpan data pengguna, yang terkait dengan grup dalam tabel auth_groups melalui tabel auth_groups_users. Tabel auth_logins mencatat aktivitas login user, sementara tabel request mencatat permintaan perubahan status atau peran pengguna. Tabel Status menyimpan berbagai status yang digunakan dalam tabel Modul dan Progres. Relasi antar tabel ini memastikan integritas dan konsistensi data dalam sistem manajemen proyek.

4.1.8 Desain UI/UX

A. Desain UI Untuk Admin

1) Dashboard

Berikut adalah desain user interface untuk halaman dashboard admin:



Gambar 4. 25 Desain UI Dashboard Admin

2) User

Berikut adalah desain user interface untuk halaman User admin:

no	User Name	Name	Jenis Kelamin	Telpo	Alamat	Action
1	admin@gmail.com	admin				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>

no	User Name	Name	Jenis Kelamin	Telpo	Alamat	Action
1	projectmanager@gmail.com	project manager		098900909090		<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
2	muhanned@gmail.com	muhanned				<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
3	faizh@gmail.com	faizh				<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
4	kepalaproject@gmail.com	kepala				<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
5	kepalaproject2@gmail.com	haris				<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
6	kepalaproject3@gmail.com	madina				<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
7	ketua@gmail.com	ketua				<button>View</button> <button>Projects</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>

Gambar 4. 26 Desain UI Halaman User Admin

3) Request

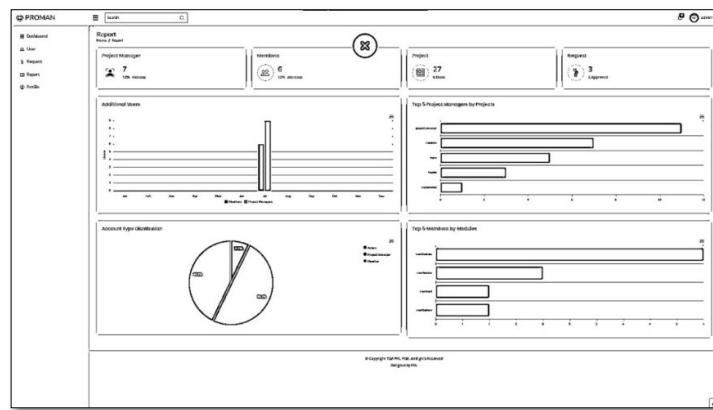
Berikut adalah desain user interface untuk halaman Request admin:



Gambar 4. 27 Desain UI Halaman Request Admin

4) Report

Berikut adalah desain user interface untuk halaman report admin:



Gambar 4. 28 Desain UI Halaman Report Admin

5) Profile

Berikut adalah desain user interface untuk halaman profile admin:



Gambar 4. 29 Desain UI Halaman Profile Admin

B. Desain UI Untuk Project Manager

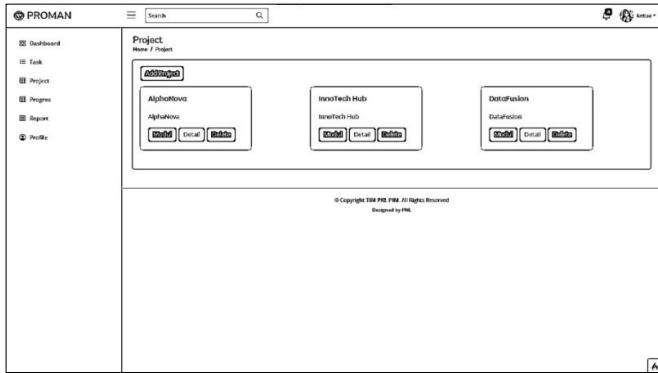
Berikut adalah desain *User Interface* untuk Project Manager

1) Dashboard



Gambar 4. 30 Desain UI Halaman Dashboard Project Manager

2) Project



Gambar 4. 31 Desain UI Halaman Project Project Manager

3) Modul

A screenshot of a "Module" management screen. It shows a form with fields for "Module Name" (User Authentication, Deadline: 01/01/2025, Robot Nama: 212, Upload File: Laporan Perbaikan Peternakan Kita Wards Putra.pdf), "Start Date" (01/12/2024), "Priority" (Low), and "Officer" (project manager). Below this is a "List Module" table with columns: Module Name, Username, Start, Finish Date, Deadline, Robot, File, Action. The table shows one entry: "No modules available". A "Download" button is at the bottom.

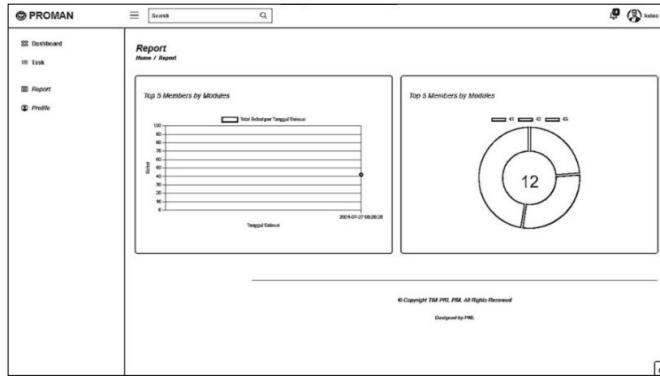
Gambar 4. 32 Desain UI Halaman Modul Project Manager

4) Report

A screenshot of a "Report" screen. The sidebar includes icons for Dashboard, Task, Project, Progress, Report, and Profile. The main area has two sections: "Project on Progress" (listing cxj, cmc, cm xm, cxzd, Alphatekno, innotech Hub, Datafusion) and "Project on Finish" (listing Project Name). A copyright notice at the bottom states "Copyright TIM PIR PIR. All Rights Reserved. Designed by PIR.".

Gambar 4. 33 Desain UI Halaman Report Project Manager

5) Detail Report



Gambar 4. 34Desain UI Halaman Detail Report Project Manager

6) Profile

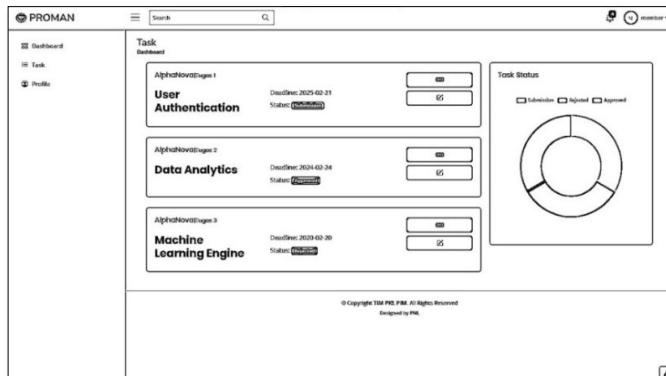


Gambar 4. 35 Desain UI Halaman Profile Project Manager

C. Desain UI Untuk Member

Berikut adalah desain *User Interface* untuk Member :

1) Dashboard



Gambar 4. 36Desain UI Halaman Dashboard Member

2) Task

The screenshot shows a web-based application interface for creating a new task. At the top, there's a header bar with the title 'Do It Modul (Machine Learning Engine)' and a 'Home / Logic' link. Below the header, a form is displayed with the following fields:

- Project:** A dropdown menu showing 'Machine Learning Engine'.
- Instruction:** A text input field containing '2019-02-20'.
- Deadline:** A text input field containing '2019-02-20'.
- Upload File:** A file input field with the placeholder 'Choose file | No file chosen'.
- Note:** A text input field.
- Buttons:** Two buttons at the bottom right labeled 'Simpan' and 'Batal'.

Gambar 4. 37Desain UI Halaman Task Member

3) Detail Tugas

The screenshot shows a 'Detail Tugas' (Task Detail) page within a larger application structure. The left sidebar includes 'Dashboard', 'Task', and 'Profile' options. The main content area has a header 'Detail Tugas' and a sub-header 'Home / Task / Detail Tugas'. Below this, a table displays task details:

Name Project	AlphaNova
Project Manager	member
Tanggal Mulai	2019-02-20
Deadline	2020-02-21
Tanggal Selesai	
Bobot	10
Prioritas	Low
Status	On Progress

At the bottom of the page, there are copyright and design credits: '© Copyright TM PROM. All Rights Reserved' and 'Designed by PROM'.

Gambar 4. 38Desain UI Halaman Detail Tugas Member

4) Profile

The screenshot shows a 'Profile' page. The left sidebar includes 'Dashboard', 'Task', and 'Profile' options. The main content area has a header 'Profile' and a sub-header 'Home / Users / Profile'. The page features a circular placeholder for a profile picture with the word 'member' below it, and a 'Report to Admin for Deletion' button. Below this, there are two tabs: 'Overview' and 'Edit Profile'. The 'Overview' tab is active, displaying the following profile details:

Full Name	member
Position	Member
Address	
Gender	
Phone	
Email	member@gmail.com

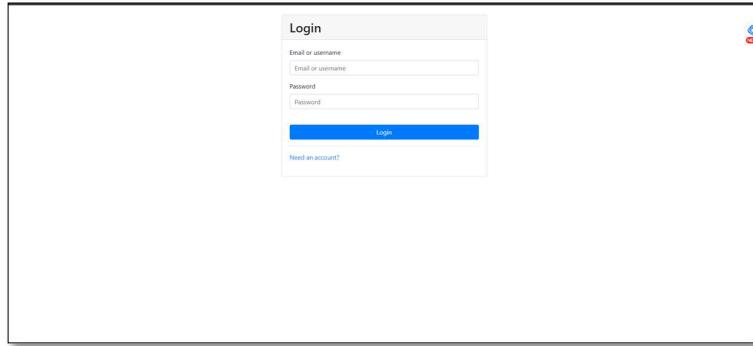
Gambar 4. 39Desain UI Halaman Profile Member

4.2 Implementasi Di Tempat Magang

1. Admin

a. Login

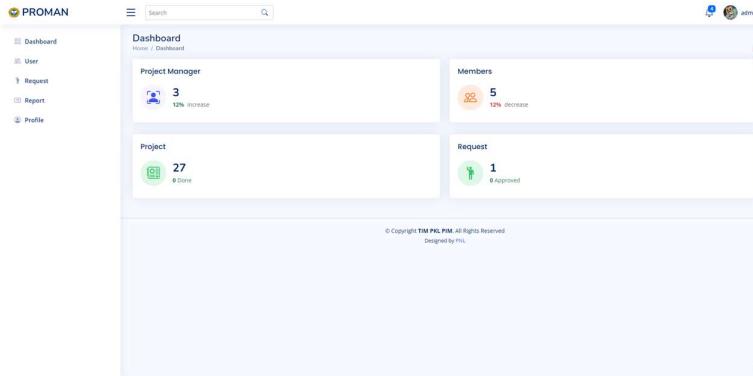
Pada halaman ini admin dapat menginputkan username dan passwordnya untuk login.



Gambar 4. 40 Halaman Login Admin

b. Dashboard

Ini merupakan halaman dashboard admin yang menampilkan informasi jumlah members yang terdaftar, jumlah project manager yang terdaftar, jumlah request dan jumlah semua project yang ada.



Gambar 4. 41 Halaman Dashboard Admin

c. User

Dihalaman ini admin mendapatkan informasi user dan dapat mengelola user.

No	User Name	Name	Jenis Kelamin	Telpoin	Alamat	Action
1	admin@gmail.com	admin		08999999999		<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
Project Manager						
No	User Name	Name	Jenis Kelamin	Telpoin	Alamat	Action
1	projectmanager@gmail.com	project manager		08999999999		<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
2	muhmmad@gmail.com	muhmmad				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
3	ayyub@gmail.com	ayyub				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
Members						
No	User Name	Name	Jenis Kelamin	Telpoin	Alamat	Action
1	member1@gmail.com	member1				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
2	member2@gmail.com	member2				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
3	member3@gmail.com	member3				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
4	member4@gmail.com	member4				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>
5	member5@gmail.com	member5				<button>View</button> <button>Edit</button> <button>Delete</button>

Gambar 4. 42 Halaman User Admin

d. Detail User

Halaman ini untuk menampilkan detail data user.

USER	
 admin admin@gmail.com View Edit Delete	Name: admin Phone Number: 08999999999 Address: Email: admin@gmail.com Gender: Close

Gambar 4. 43 Halaman Detail User

e. Project User

Admin mendapatkan data project yang dikelola oleh project manager.

Projects of Manager			
No	Project Name	Description	Start Date
1	Rancang Bangun Aplikasi Pendekar Khodam	Rancang Bangun Aplikasi Pendekar Khodam Menggunakan mata batin tensika	Pending
2	mcgs	hdvvvosa	Pending
3	x svthnsan	vn hohlews	Pending
4	x sdthseir	bjbjtjijq	Pending
5	wcvchmxax	twchchc xsan	Pending
6	mrhyeyasqk	bmryysqpx	Pending
7	txx sa n	gssqjv	Pending
8	zpjckbxw	mes lvcakalbd	Pending
9	m cdmk bd	vkvwdxod	Pending
10	m cgevjas	cjdcym	Pending
11	n csokm	dcgv cc	Pending

Gambar 4. 44 Halaman Project User

f. Modul User

Pada halaman ini admin mendapatkan informasi modul yang dikerjakan oleh member.

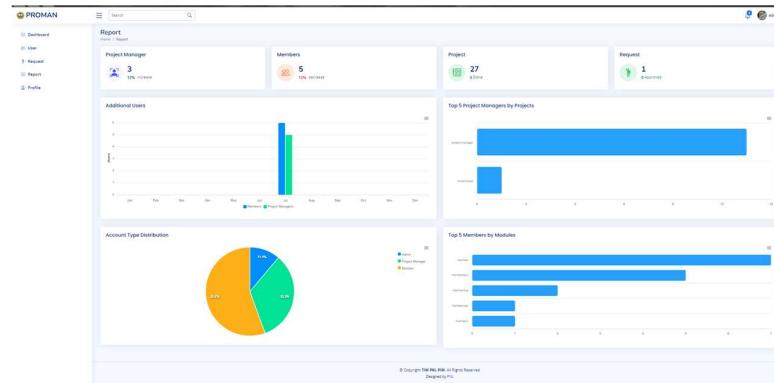
The screenshot shows a table titled 'Projects of Manager ID 22'. The columns are: No, Project Name, Modul Name, Start Date, Finish Date, Deadline, Priority, and Bobot. The data includes:

No	Project Name	Modul Name	Start Date	Finish Date	Deadline	Priority	Bobot
1	Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khdam	barkan saya jhs	2024-07-13	2024-07-23 15:04:39	2024-07-19	Low	10
2	Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khdam	yassoss	2024-07-19	2024-07-26 15:04:56	2024-07-26	Medium	20
3	Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khdam	tatata	2024-07-16	2024-07-24 02:12:50	2024-07-17	High	20
4	c0200202	l0MK.b	2024-07-25		2024-07-26	Medium	30
5	Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khdam	yassoss	2024-07-19	2024-07-27 09:30:06	2024-07-28	Medium	20
6	Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khdam	tatata	2024-07-16	2024-07-28 09:30:11	2024-07-14	High	20
7	c0200202	l0MK.b	2024-07-25		2024-07-26	Medium	30

Gambar 4. 45 Halaman Modul User

g. Report

Pada halaman ini admin mendapatkan informasi report dari data website, informasi yang di dapatkan berupa detail pendaftaran dalam bulan tertentu, top 5 project manager yang memiliki project terbanyak, top 5 members yang mengerjakan modul terbanyak dan beberapa informasi lainnya.



Gambar 4. 46 halaman report

h. Profile

Pada halaman ini admin mendapatkan informasi pribadinya.

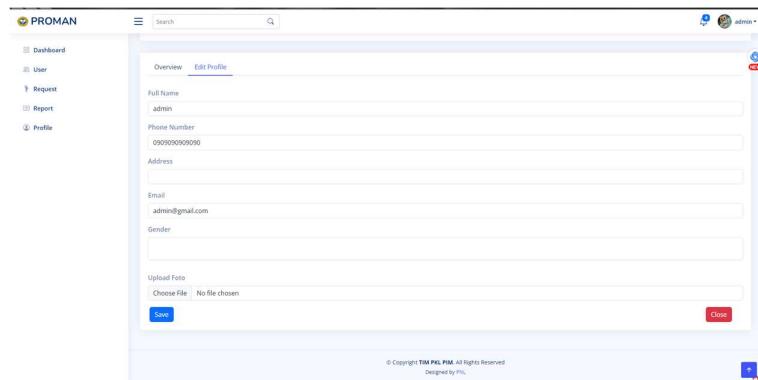
The profile page shows the following details:

Profile Details	Value
Full Name	admin
Position	Admin
Address	
Gender	
Phone	099099909090
Email	admin@gmail.com

Gambar 4. 47 Halaman Profile

i. Edit Profile

Pada halaman ini admin dapat mengubah data pribadinya

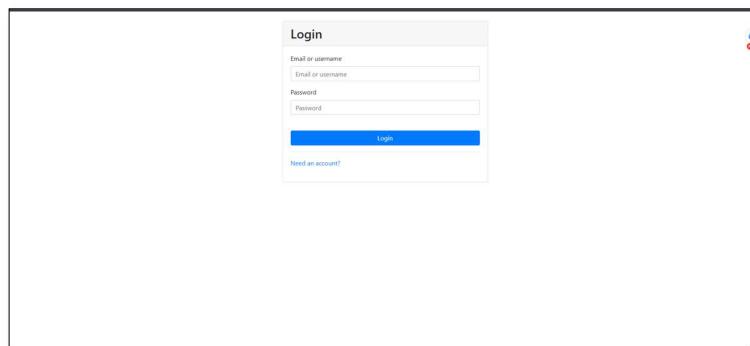


Gambar 4. 48 Halaman Edit Profile

2. Project Manager

a. Login

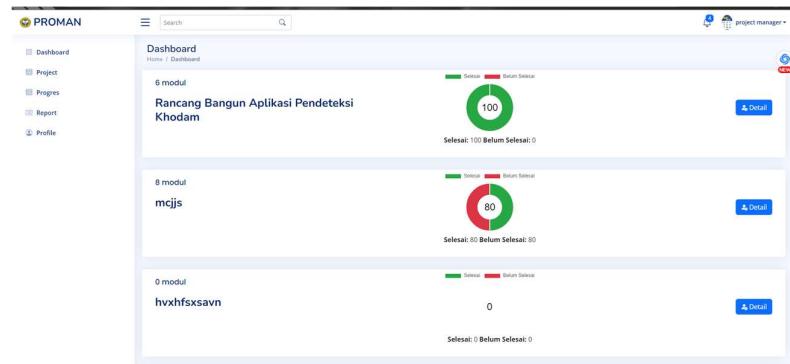
Pada halaman ini Project Manager dapat menginputkan username dan passwordnya untuk login.



Gambar 4. 49 Halaman Login Project Manager

b. Dashboard

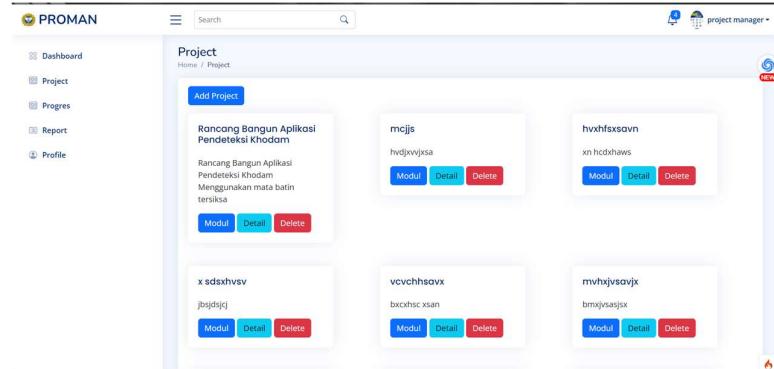
Pada halaman ini project manager mendapatkan list projectnya dengan beberapa informasi dari project:



Gambar 4. 50 Halaman Dashboard Project Manager

c. Project

Pada halaman ini project manager mendapatkan informasi project yang dimilikinya :



Gambar 4. 51 Halaman Project

d. Tambah Project

Pada halaman ini project manager dapat menambahkan project yang akan dia Kelola.

Gambar 4. 52 Halaman Add Project

e. Modul

Pada halaman ini project manager mendapatkan informasi modul dari suatu project yang dikelolanya dan juga dapat menambah atau menhapus modulnya.

Module

Project Name: (Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khodam)

Module Name	Start Date	Priority	Action
blankan saya tes	2024-07-13	Officer	View PDF Delete
yassoss	2024-07-19	Officer	View PDF Delete
tatata	2024-07-16	Officer	View PDF Delete

Gambar 4. 53 Halaman Modul

f. Detail Project

Pada halaman ini terdapat informasi detail dari sebuah project.

Rancang Bangun Aplikasi Pendekripsi Khodam

Modules	Officer	Bobot	Status
blankan saya tes	member	10	Approved
pesan	member	20	Approved
task	member	20	Approved
blankan saya tes	member	10	Approved
pesan	member	20	Approved
task	member	20	Approved

Gambar 4. 54 Halaman Detail Project

g. Progres

Pada halaman ini project manager dapat mengelola tugas yang dikirimkan member

PROMAN

Progress

- Progress dari (blankan saya tes) untuk seger di tindai
- File pengiriman View PDF
- Waktu Pengiriman: 13-07-2024 08:21:17
- Waktu yang telah berlalu: 16 hari yang lalu
- Status: [Approved](#)

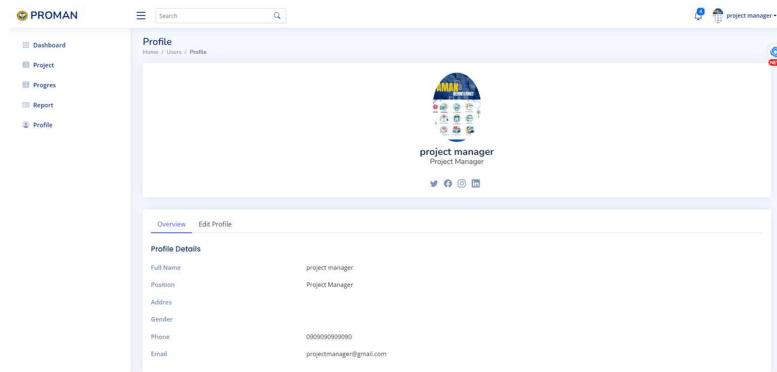
- Progress dari (yassoss) untuk seger di tindai
- File pengiriman View PDF
- Waktu Pengiriman: 14-07-2024 08:21:19
- Waktu yang telah berlalu: 14 hari yang lalu
- Status: [Approved](#)

- Progress dari (tatata) untuk seger di tindai
- File pengiriman View PDF
- Waktu Pengiriman: 21-07-2024 09:50:47
- Waktu yang telah berlalu: 7 hari yang lalu
- Status: [Approved](#)

Gambar 4. 55 Halaman Progres

h. Profile

Pada halaman ini project manager mendapatkan informasi pribadinya :



Gambar 4. 56 Halaman Profile

i. Edit Profile

Pada halaman ini project manager dapat mengedit data pribadinya.

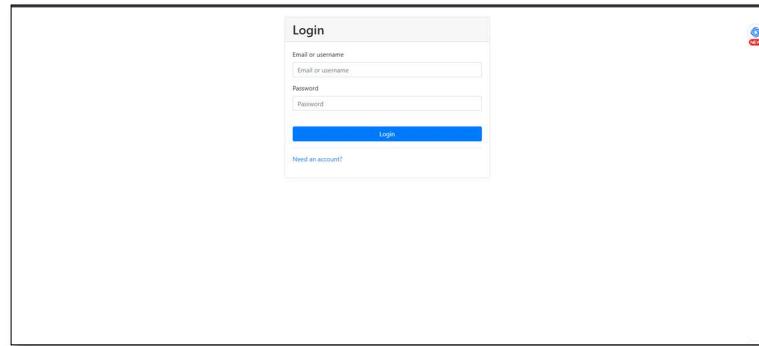
A screenshot of the PROMAN application's edit profile page. The layout is similar to the profile page, with the 'Edit Profile' tab active. The 'Profile Details' table has been modified: 'Full Name' is now 'project manager', 'Phone Number' is '090909090909', and 'Address' is empty. The 'Email' field remains 'projectmanager@gmail.com'. The 'Gender' field is empty. Below the table is a 'Upload Foto' section with a 'Choose File' button and a message 'No file chosen'. At the bottom are 'Save' and 'Close' buttons.

Gambar 4. 57 Halaman Edit Profile

3. Member

a. Login

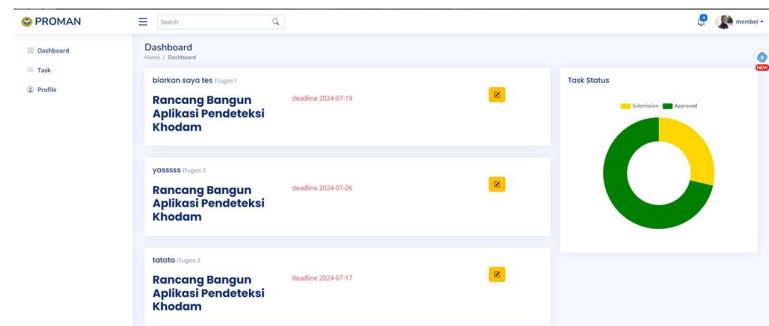
Pada halaman ini Members dapat menginputkan username dan passwordnya untuk login.



Gambar 4. 58 Halaman Login Member

b. Dashboard

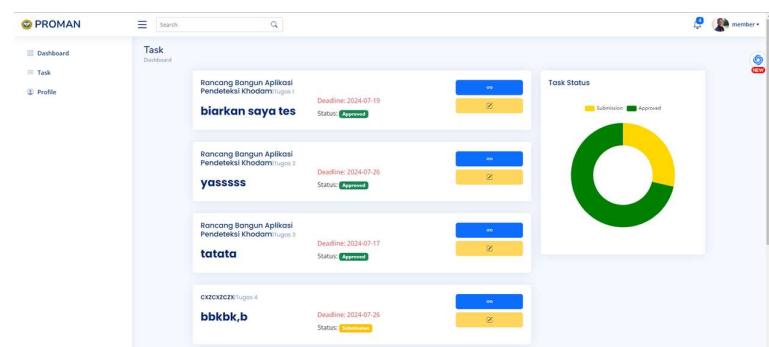
Pada halaman utama member mandapatkan informasi tugas yang diberikan kepadanya dan juga chart status tugasnya.



Gambar 4. 59 Halaman Dashboard Member

c. Task

Ini halaman tugas yang diberikan kepada member



Gambar 4. 60 Halaman Task

d. Kerjakan Tugas

Pada halaman ini member menyelesaikan tugasnya dan mengirimkannya ke project manager untuk di review

The screenshot shows a web-based application interface titled 'Do It Modul (bbkbk,b)'. At the top, there's a navigation bar with 'Home / Tugas'. Below it, a form for a task submission is displayed. The form includes fields for 'Projek' (Project Name: bbkbk,b), 'Deadline' (2024-07-26), 'Start Date' (2024-07-25), and 'Upload BuilD' (Choose File: No file chosen). There are also 'Note' fields for both the project and the task itself. At the bottom right of the form are 'Submit' and 'Reset' buttons.

Gambar 4. 61 Halaman Kerjakan Tugas

e. Profile

Pada halaman ini member mendapatkan informasi pribadinya

The screenshot shows a 'Profile' page from a system named 'PROMAN'. The top navigation bar includes 'Dashboard', 'Task', and 'Profile'. The main content area shows a user profile for 'member'. It features a placeholder photo, the name 'member', and the role 'Member'. A button labeled 'Request to become Project Leader' is visible. Below this, there are tabs for 'Overview' and 'Edit Profile', with 'Overview' currently selected. Under 'Profile Details', there are fields for Full Name (member), Position (Member), Address, Gender, Phone, and Email (member@gmail.com).

Gambar 4. 62 Halaman Profile

f. Edit Profile

Pada halaman ini member dapat mengubah data pribadinya

The screenshot shows the 'Edit Profile' page from the 'PROMAN' system. The top navigation bar is identical to the previous profile page. The main content area displays a form for editing personal details. Fields include 'Full Name' (member), 'Phone Number', 'Address', 'Email' (member@gmail.com), and 'Gender'. Below these, there's a section for 'Upload Foto' with a placeholder 'Choose File: No file chosen'. At the bottom of the form are 'Save' and 'Close' buttons. A small copyright notice at the very bottom states '© Copyright TIM PPL PIM. All Rights Reserved'.

Gambar 4. 63 Halaman Edit Profile

4.3 Pembahasan Magang

Pengujian terhadap Project Management dilakukan untuk memastikan semua fungsi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan operasional. Berikut adalah hasil pengujinya:

Semua halaman yang di uji berfungsi dengan baik namun setelah pengujian dilakukan terdapat beberapa perbaikan yang harus di kerjakan agar fungsionalitas website lebih meningkat.

4.4 Kedala Yang Dihadapi

Permasalahan yang di hadapi adalah kurangnya ilmu dalam pengembangan website membuat penulis mendapatkan kesulitan dalam mengembangkan website yang dikembangkanya.

4.5 Cara Mengatasi Kendala

Dengan sering berkonsultasi kepada intruktur dan melatih diri untuk terus mendalami ilmu dalam bidang website development agar mudah dalam mengembangkan website yang lebih cepat dan efisien.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui proses pengembangan, implementasi, dan pengujian, kami telah berhasil menyelesaikan proyek website manajemen proyek menggunakan CodeIgniter 4 (CI4), MySQL, dan Myth/Auth. Berikut adalah beberapa poin penting yang dapat disimpulkan dari hasil proyek ini:

1. **Tujuan Proyek Tercapai:** Proyek ini berhasil mencapai tujuannya yaitu membangun sebuah sistem manajemen proyek yang dapat digunakan oleh tiga jenis pengguna (Admin, Project Managers, dan Members) untuk mengelola proyek dan modul-modul terkait secara efisien dan efektif.
2. **Fitur Utama:**
 - a. **Autentikasi dan Otorisasi:** Implementasi Myth/Auth memungkinkan sistem memiliki keamanan yang baik dengan autentikasi pengguna dan hak akses berdasarkan peran (role-based access control).
 - b. **Manajemen Proyek dan Modul:** Sistem memungkinkan pembuatan, pengelolaan, dan pemantauan proyek serta modul yang terkait.
 - c. **Pelaporan dan Visualisasi:** Fitur visualisasi data seperti grafik dan chart membantu pengguna dalam memahami progres dan estimasi penyelesaian proyek.
3. **Integrasi dan Kolaborasi:** Sistem ini mendukung kolaborasi antar pengguna dengan alur kerja yang jelas, mulai dari pembuatan proyek, penugasan modul, pengiriman hasil kerja, hingga pemeriksaan dan persetujuan modul.
4. **Teknologi yang Digunakan:**
 - a. **CodeIgniter 4:** Framework ini memfasilitasi pengembangan dengan struktur yang rapi dan berbagai fitur bawaan yang mempermudah implementasi.
 - b. **MySQL:** Basis data yang handal dan efisien digunakan untuk menyimpan semua data proyek dan modul.

- c. **Myth/Auth:** Library ini digunakan untuk menangani autentikasi dan otorisasi pengguna.
- 5. **Pengembangan dan Pengujian:** Proses pengembangan dilakukan secara iteratif dengan berbagai tahap pengujian untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bebas dari bug.
- 6. **Keunggulan dan Manfaat:** Sistem manajemen proyek yang dikembangkan ini menawarkan kemudahan dalam pengelolaan proyek, peningkatan produktivitas, dan transparansi dalam alur kerja, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja di lingkungan proyek.

5.2 Saran

- 1. **Penambahan Fitur:**
 - a. Integrasi dengan alat kolaborasi seperti email atau chat untuk komunikasi yang lebih baik antar pengguna.
 - b. Fitur analisis data untuk memberikan insight lebih mendalam tentang performa proyek.
- 2. **Pengujian dan Optimasi:**
 - a. Lakukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan kinerja sistem dalam skala besar.
 - b. Optimasi performa database dan aplikasi untuk mengakomodasi jumlah pengguna dan data yang lebih banyak.
- 3. **Pemeliharaan dan Dukungan:**
 - a. Sediakan dokumentasi yang lengkap dan pelatihan untuk pengguna akhir.
 - b. Pastikan adanya tim dukungan teknis untuk menangani masalah yang mungkin timbul setelah implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

Tuliskan berbagai referensi yang digunakan dalam laporan Magang terurut abjad berdasar nama pengarang bisa didapatkan dari buku, jurnal, website dll.

- [1] <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>
- [2] Sendjaja, Sasa Djuarsa. (2014). Pengantar Teori Komunikasi. Universitas Terbuka.
- [3] Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. Southeast Asian Journal of Islamic Education.
- [3]

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Magang

Lampiran 2. Surat Penerimaan Magang/A Letter of Acceptance (LOA)

Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Magang

Lampiran 4. Daftar Hadir Mahasiswa Magang

DAFTAR HADIR MAHASISWA MAGANG

NAMA :
NIM MAHASISWA :
TEMPAT MAGANG :

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Tempat magang, tgl/bln/thn
Pembimbing Lapangan / *Supervisor*

5 Nama Nama

NIDN

NIP

Lampiran 5. Logbook Kegiatan Magang

6 LOGBOOK KEGIATAN MAGANG

NAMA :
NIM MAHASISWA :
TEMPAT MAGANG :

Mengetahui, Dosen Pembimbing Magang

Menyetujui,
Pembimbing/*Supervisor* Lapangan

7 Nama
..... NIDN

Nama