

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI
PROPERTI
PT XAVIER MARKS PAKUWON INDAH



OLEH:

M NANDA SETIAWAN
1461700198

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2020

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PROPERTI

PT XAVIER MARKS PAKUWON INDAH

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

M Nanda Setiawan

1461700198

Surabaya, 06 Juni 2020

Koordinator KP,

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Dosen Pembimbing

Nuril Esti Khomariah, ST., M.T

NPP. 20460.16.0725

Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika



Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.040

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga saya selaku penyusun laporan kerja praktek dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporannya tepat waktu. Laporan Kerja praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah kami lakukan pada saat dilapangan yakni pada perusahaan “PT Xavier Marks Pakuwon Indah” dimulai dari tanggal 1 April 2020 s/d 30 April 2020. Kerja praktek ini merupakan salah syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi “Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya” Selain untuk menuntaskan program studi, kerja praktek ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada saya sebagai penyusun laporan baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

Dalam penyusunan laporan hasil kerja praktek ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.MT. selaku dosen pembimbing Fakultas Teknik Informatika .
2. Kepada kedua orang tua kami tercinta yang selalu memberikan bantuannya baik berupa moril maupun materil.
3. Segenap karyawan dan pimpinan “PT Xavier Marks Pakuwon Indah” dan khususnya pembimbing lapangan yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada saya dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Saya selaku penyusun laporan menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna sepenuhnya, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan kerja praktek ini saya sangat mengharapkan kritik dan sarannya

Surabaya, 6 Juni 2020

Penulis

M Nanda Setiawan

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan.....	2
1.3. Manfaat.....	2
1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
BAB 2.....	4
GAMBARAN UMUM	4
2.1. Profil Perusahaan.....	4
2.1.1. Visi Dan Misi Perusahaan	5
2.1.2. Logo PT Xavier Marks Pakuwon Indah	5
2.1.3. Kebijakan Manajemen Perusahaan.....	5
2.1.4. Struktur Organisasi	7
2.2. Kajian Pustaka.....	9
2.2.1. Pengertian Kerja Praktek	9
2.2.2. Sasaran Kerja Praktek.....	9
2.2.3. Internet.....	10
2.2.4. Sistem Informasi.....	11
2.2.5. Pengertian Web.....	12
2.2.6. Framework CodeIgniter.....	12
2.2.7. Pengertian HTML.....	13
2.2.8. Pengertian PHP.....	14
2.2.9. Pengertian CSS	15

2.2.10. Pengertian User Research	16
2.2.11. Pengertian User Experience Design.....	16
BAB 3	17
PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	17
3.1. Analisis Perangkat Keras	17
3.2. Analisis Perangkat Lunak.....	18
3.3. Perancangan Sistem.....	18
3.3.1. Design UML.....	18
3.4. Design Thinking.....	41
3.4.1. Wireframe.....	41
3.4.2. MOCK UP	46
3.5. IMPLEMENTASI DESIGN USER INTERFACE	51
BAB 4	56
KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
4.1. Kesimpulan	56
4.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	57

KERJA PRAKTEK
 TEKNIK INFORMATIKA
 UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Xavier Marks	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	7
Gambar 3.1 Usecase Diagram Login	18
Gambar 3.2 Usecase Diagram Mengelola Data properti	19
Gambar 3.3 Activity Diagram Login	21
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengelola Data Properti	22
Gambar 3.5 Sequence Diagram Login	23
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Mengelola Data Karyawan	24
Gambar 3.7 form pengumpulan data	25
Gambar 3.8 form pengumpulan data	26
Gambar 3.9 form pengumpulan data	27
Gambar 3.10 form pengumpulan data	28
Gambar 3.11 form pengumpulan data	29
Gambar 3.12 form pengumpulan data	30
Gambar 3.13 form pengumpulan data	31
Gambar 3.14 hasil pengumpulan data.....	32
Gambar 3.15 hasil pengumpulan data.....	33
Gambar 3.16 hasil pengumpulan data.....	34
Gambar 3.17 hasil pengumpulan data.....	35
Gambar 3.18 hasil pengumpulan data.....	36
Gambar 3.19 hasil pengumpulan data.....	37
Gambar 3.20 hasil pengumpulan data.....	38
Gambar 3.21 User Persona	39
Gambar 3.22 -Ux Design halaman detail.....	40
Gambar 3.23 – Ux Design pencarian.....	41
Gambar 3.24 – Ux Design Hal. Admin.....	42
Gambar 3.25 -Ux Design halaman home.....	43
Gambar 3.26 – Gambar Ux Design halaman login.....	44
Gambar 3.27 – mock up halman login.....	45
Gambar 3.28 – mock up halman home	46
Gambar 3.29 – mock up halman detail	47

Gambar 3.30 – Mockup Halaman Pencarian	48
Gambar 3.31- Mockup halaman admin	49
Gambar 3.32 – User Interface halman home	50
Gambar 3.34 – User Interface halaman detail	51
Gambar 3.35 – User Interface halaman login	52
Gambar 3.36 – Design User interface halaman search	53
Gambar 3.37 – Design user interface halaman admin	54

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jam kerja dan Istirahat Karyawan Non Shift	6
Tabel 3.1 Analisis Perangkat Keras	17
Tabel 3.2 Analisis Perangkat Lunak	18
Tabel 3.3 Usecase Skenario Login.....	18
Tabel 3.4 Usecase Skenario Mengelola Data Karyawan	20

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan	58
2. Form Penilaian	60
3. Kuisisioner Perusahaan.....	61
4. Form Aktivitas Harian	64
5. Surat Balasan	67

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi telekomunikasi yang sejalan dengan menjamurnya industri pertelekomunikasian yang begitu pesat, maka dukungan tenaga-tenaga ahli yang terdidik, terampil dan profesional di bidang teknologi telekomunikasi pun sangat dibutuhkan. Teknologi diciptakan bertujuan untuk membantu dan memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, baik pada saat manusia bekerja, berkomunikasi, bahkan untuk mengatasi berbagai permasalahan dan persoalan yang ada di masyarakat.

Penulis lebih memilih Kerja Praktek di PT. Xavier Marks Pakuwon Indah karena penulis ingin mengetahui bagaimana sistem kerja di PT. Xavier Marks Pakuwon Indah tersebut. Dalam Kerja Praktek ini penulis juga ingin mengetahui bagaimanakah sistem penjadwalan pelatihan karyawan PT. Xavier Marks Pakuwon Indah yang selama ini digunakan.

Sejauh ini proses penyajian data properti masih secara manual yaitu dengan menggunakan brosur yang dicetak menggunakan kertas untuk menyajikan data setiap properti yang akan digunakan untuk melakukan penawaran , tentunya ini menjadi kurang efisien.

Dari hasil observasi di lapangan hal ini masih menjadi kendala yang mendasar saat proses penawaran dan negosiasi dengan konsumen. Dengan dibuatnya sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang sering terjadi dan dapat menjadi bahan evaluasi serta diharapkan dapat memicu berkembangnya hardskill dan softskill kami sebagai mahasiswa.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mengetahui sistem kerja dan organisasi perusahaan serta memperluas wawasan mahasiswa tentang dunia kerja yang akan digeluti, sehingga dihasilkan sarjana teknik informatika yang mampu bekerja sebagai tenaga perencana, pelaksana, pengaturan, dan pengendalian di bidang sistem informasi serta mampu mengantisipasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam dunia kerja secara sistematis.
2. Untuk memberikan pengalaman kerja praktek secara langsung serta menggali berbagai masalah/pekerjaan yang timbul di lapangan. Untuk meningkatkan keterampilan dan wawasan, baik secara teknis maupun hubungan kemanusiaan.
3. Membentuk perilaku positif bagi para mahasiswa peserta kerja praktek melalui penyesuaian diri dengan lingkungan kerja tempat kerja praktek. Sehingga mampu bekerja secara tim, terutama dalam menyelesaikan suatu program kerja
4. Untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah kerja praktek Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945.

1.3. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini, sebagai berikut :

a. Bagi perusahaan

1. Terhadap PT Xavier Marks Pakuwon Indah khususnya Fiber , yaitu dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pemanfaatan teknologi sistem Informasi Properti Terintegrasi
2. Sebagai masukan bagi website PT Xavier Marks Pakuwon Indah dalam segi user Experience agar dapat lebih berkembang dan terus maju.

a. Bagi Universitas

1. Sebagai masukan sampai sejauh mana kurikulum yang ada sesuai dengan kebutuhan industri.
2. Sebagai salah satu alat evaluasi terhadap kurikulum yang berlaku.
3. Sebagai sarana untuk menjalin kerja sama antara lembaga pendidikan dengan suatu perusahaan.

b. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat merasakan langsung bekerja pada suatu industri dan mempraktekkan teori – teori yang sudah dijelaskan pada proses belajar mengajar di perkuliahan.
2. Mengetahui proses-proses kerja yang terdapat di perusahaan. Proses kerja yang dimaksud mulai dari mengetahui hasil produk, tenaga kerja, kedisiplinan dan keselamatan kerja.
3. Memperoleh pengalaman bekerja di industri dan sekaligus dapat membuat suatu hasil yang dapat bermanfaat dan menjadi bekal untuk bisa bersaing di dunia kerja.

1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Adapun Waktu dan Tempat Kerja Praktek penulis melaksanakan tugasnya:

Tempat : PT. Xavier Marks Pakuwon Indah

Alamat : Ruko Waterplace Pakuown Indah A 25-26

Tanggal : 1 – 30 April 2020

Waktu : 09.00 – Selesai

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1. Profil Perusahaan

Xavier Marks adalah sebuah agen Penjualan properti yang sudah berdiri sejak tahun 2017 yang sudah memiliki beberapa kantor di wilayah kota Surabaya dan sekitarnya. Xavier Marks adalah sebuah perusahaan yang mengandalkan sistem partnership untuk mengembangkan usahanya. Perusahaan ini bergerak di bidang penjualan property, seperti rumah, apartemen, gudang, tanah, dan berbagai aset lainnya.

Memiliki kantor pusat di Surabaya, pada awalnya PT Xavier marks memiliki beberapa kantor cabang dan beberapa management partner. Namun saat ini sudah memiliki puluhan kantor cabang dan ratusan partner. Dengan pengelolaan dan sistem yang modern PT Xavier Marks berhasil menjadi broker lokal yang bersaing dengan perusahaan – perusahaan properti besar dari luar negeri.

Sejak pertama berdiri, PT Xavier Marks sudah mengalami banyak perkembangan dan kemajuan. Dari mulai sistem pengelolaan sampai sistem informasi yang sudah terintegrasi. Pada awalnya stock produk hanya tersedia melalui satu sumber berkas saja ini sudah bisa diakses melalui aplikasi android dan website

2.1.1. Visi Dan Misi Perusahaan

Visi:

Menjadi hunian atau tempat bernaung (rumah baru) yang lebih baik bagi real estate agent, baik secara konsep sistem, pelatihan dan pendidikan, branding korporasi dan penghargaan

Misi:

Secure and safe

Hospitality

Attitude and Action

Positive Mindset

Energetic Spirit

2.1.2. Logo PT Xavier Marks Pakuwon Indah



Gambar 2.1 Logo PT Xavier Marks

2.1.3. Kebijakan Manajemen Perusahaan

a. Syarat-syarat dan Hubungan Kerja

Persyaratan praktikum untuk kerja praktek

1. Membawa berkas pengajuan kerja praktek yang berasal dari kampus.
2. Berpakaian rapih dan sopan.
3. Dapat tepat waktu sesuai dengan peraturan PT. Xavier Marks.

b. Waktu Kerja dan Istirahat

1. Waktu kerja 8 jam sehari dan 40 jam seminggu untuk 5 hari kerja dalam seminggu sesuai dengan Undang-undang No. 13 Tahun 2003 pasal (77).
2. Karyawan yang berkerja di dalam pabrik pada hari libur resmi akan diperhitungkan sebagai kerja lembur.

3. Hari kerja dan hari istirahat bagi karyawan shift diatur menurut jadwal yang ditetapkan perusahaan secara berkala dengan 6 (enam) hari kerja, 1 (satu) hari istirahat dan untuk 5 (lima) hari kerja istirahat 2 (dua) hari yang tidak selalu sama antara karyawan shift yang satu dengan yang lain.

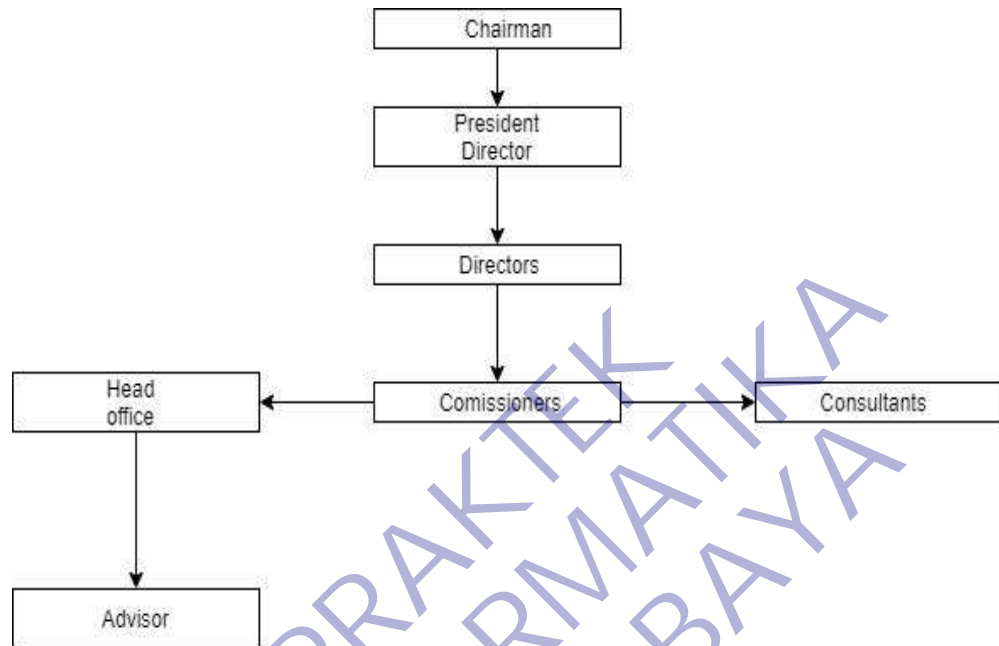
Jam kerja dan jam istirahat karyawan non shift adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Jam kerja dan Istirahat Karyawan Non Shift

Hari	Jam Kerja	Jam Istirahat
Senin s/d Kamis	07.30 – 12.00 13.00 – 16.30	12.00 – 13.00
Jumat	07.30 – 11.30 12.30 – 16.30	11.30 – 12.30

2.1.4. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi PT Xavier Marks dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Pengertian Kerja Praktek

Kerja Praktek (KP) adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional, yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah dan program pengusaha yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional. Dimana keahlian profesional tersebut hanya dapat dibentuk melalui tiga unsur utama yaitu ilmu pengetahuan, teknik dan kiat. Ilmu pengetahuan dan teknik dapat dipelajari dan dikuasai kapan dan dimana saja kita berada, sedangkan kiat tidak dapat diajarkan tetapi dapat dikuasai melalui proses mengerjakan langsung pekerjaan pada bidang profesi itu sendiri.

Kerja praktek merupakan lahan pelatihan profesionalisme siswa yaitu dengan proses penguasaan ketrampilan melalui bekerja langsung di lapangan kerja. Kreatifitas dan inisiatif dalam bekerja di kerja akan melatih siswa mengembangkan ide - idenya, semakin kreatif dan berinisiatif siswa dalam mengembangkan idenya siswa akan semakin punya keinginan untuk berwirausaha, karena dalam berwirausaha dituntut kreatifitas dan inisiatif yang tinggi dalam menghadapi persaingan di dunia kerja. Prestasi dan tanggungjawab terhadap pekerjaan merupakan perilaku siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, siswa yang senantiasa memperhatikan prestasi dan tanggung jawab dalam bekerjanya maka akan meningkatkan minat untuk berwirausaha.

2.2.2. Sasaran Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan suatu program Universitas yang wajib dilaksanakan oleh semua mahasiswa yang dilakukan untuk menerapkan materi-materi yang telah diajarkan ke dunia nyata yaitu dunia kerja, yang nantinya mereka akan terjun langsung bekerja di lapangan. Maksud dari kerja praktek adalah mempraktekan apa yang sudah didapat di dalam mata kuliah dan membandingkan kenyataan yang ada di lapangan, sehingga peserta kerja praktek bisa merasakan langsung manfaat para membimbing di lapangan sehingga menjadikan nilai tambah tersendiri buat bekal para kerja praktek di dunia kerja nanti banyak hal yang dapat diperoleh melalui kerja praktek sebagai mahasiswa dituntut mempunyai pandangan luas. Semua ilmu akan didapat langsung ditempat praktek, ilmu yang telah dipelajari dapat ditambah dan ilmu yang belum

sempat diajarkan di Universitas dapat dipelajari. Melalui Kerja Praktek diharapkan mahasiswa memiliki pengalaman yang akan menjadi bekal pengetahuan, ketrampilan dan sikap positif yang memadai, sehingga mahasiswa berkeinginan untuk melakukan usaha sendiri, dan bahkan menciptakan lapangan kerja bagi orang lain.

Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tuntutan kurikulum yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Kriteria kedua, kemampuan lulusan untuk berhasil di luar Universitas berkaitan dengan pekerjaan atau kemampuan kerja yang biasanya dilakukan oleh dunia usaha atau dunia industri.

2.2.3. Internet

Internet adalah singkatan dari Interconnected Networking yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Rahmadi (2003) dalam modul pembelajaran internet mengatakan bahwa internet merupakan sebuah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang dapat menghubungkan berbagai situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, hingga perorangan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa internet mampu untuk menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan berbagai sumber daya informasi untuk jutaan pemakaiannya yang tersebar di seluruh dunia. Internet memiliki berbagai macam layanan-layanan internet meliputi komunikasi secara langsung seperti email dan juga chatting, diskusi seperti Usenet News, email dan juga milis serta sumber daya informasi yang terdistribusi (World Wide Web, Gopher), remote login, dan lalu lintas file (Telnet, FTP), dan lain- lainnya.

Pengertian internet secara umum (menurut bahasa) adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Sedangkan pengertian Internet secara khusus adalah suatu jaringan komputer terbesar di dunia karena menghubungkan seluruh jaringan komputer yang ada di dunia ini. Sedangkan Jaringan adalah cara untuk menghubungkan beberapa komputer sehingga setiap komputer yang ada di dalamnya bisa saling berhubungan dan berbagi sumber daya.

2.2.4. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Adapun pendapat mengenai sistem informasi, dalam bukunya Al-Bahra Bin

Ladjamudin sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/ atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi di suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Ladjamudin, 2005:13-14)

Pernyataan tersebut disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem, sekumpulan prosedur yang dibuat oleh manusia dalam suatu organisasi untuk mencapai suatu tujuan yang bersifat informasi. Definisi sistem informasi Juga dapat dijelaskan sebagai berikut:

“Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian , mendukung operasi ,bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi

dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan'. (Jogiyanto,2005;11)

Penjelasan di atas menyebutkan bahwa Sistem informasi adalah aplikasi untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, dan perawatan, perangkat lunak, dan data. Sistem Informasi adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen. Sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan.

2.2.5. Pengertian Web

Pengertian website adalah kumpulan informasi yang berbentuk halaman-halaman elektronik atau web page. Sebuah website umumnya terhubung pada sebuah alamat penunjuk yang spesifik. Alamat penunjuk tersebut dinamakan domain; misal Detik.com atau Nesabamedia.com. Website pada umumnya terdiri dari format teks, gambar, table, grafik, kutipan, video, musik, dan format visual lainnya yang menarik bagi pengunjung website tersebut.

Sebuah website biasanya bisa diakses secara umum. Kebanyakan website dapat diakses melalui public internet protocol (IP) dalam sebuah jaringan internet. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa website tersebut diakses secara offline melalui jaringan LAN.

Website bisa berupa website pribadi, komersial, pemerintahan, dan website lainnya yang dibuat untuk kepentingan profit maupun non profit yang dipublikasikan secara umum. Selain itu, website juga dapat dibuat untuk tujuan khusus seperti misalnya untuk hiburan, pendidikan, dan juga kepentingan social.

2.2.6. Framework CodeIgniter

Framework atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.

CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, CodeIgniter juga memiliki

dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kodenya. Dokumentasi yang lengkap inilah yang menjadi salah satu alasan kuat mengapa banyak orang memilih CodeIgniter sebagai framework pilihannya. Karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh CodeIgniter, pembuat PHP Rasmus Lerdorf memuji CodeIgniter di frOSCon (Agustus 2008) dengan mengatakan bahwa dia menyukai CodeIgniter karena “it is faster, lighter and the least like a framework.”

CodeIgniter pertamakali dikembangkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis. Dengan logo api yang menyala, CodeIgniter dengan cepat “membakar” semangat para web developer untuk mengembangkan web dinamis dengan cepat dan mudah menggunakan framework PHP yang satu ini.

2.2.7. Pengertian HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasikan Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbirtan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML).

Sekarang ini HTML merupakan standar Internet yang dikendalikan dan didefinisikan pemakaiannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). Pada tahun 1989, HTML dibuat oleh kolaborasi Berners-lee Robert dengan Caillau TIM pada saat mereka bekerja di CERN (CERN merupakan lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa) HTTP atau Hypertext Transfer Protokol merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document yang berformat HTML dari web server ke web browser. Dengan HTTP inilah yang memungkinkan Anda menjelajah internet dan melihat halaman web Pengertian Query

Query merupakan kata benda (noun) yang berarti pertanyaan. Dalam pengolahan database, query merupakan suatu istilah yang merujuk pada permintaan pengguna untuk memperoleh informasi dari database. Informasi tersebut diperoleh dari data-data yang terdapat dalam table-table database. Dengan kata lain, query dapat diartikan sebagai kemampuan (capability) menampilkan informasi yang diperoleh dari table-table yang tersimpan didalam database.

Pada umumnya, query terbagi menjadi dua macam, select query dan action query. Dimana select query tersebut mengacu pada permintaan untuk memperoleh data atau informasi yang terdapat didalam database. Sedangkan action query merupakan permintaan yang berkaitan dengan operasi-operasi seperti penambahan (insert), pembaruan (updating) dan penghapusan (deletion). Query menjadi komponen terpenting dalam pengolahan database. Sebab, dengan menggunakan query-lah sistem tersebut mampu memenuhi permintaan dari banyak pengguna.

2.2.8. Pengertian PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia). PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>.

PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client- side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client). Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: Hypertext Preprocessor. PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source.

2.2.9. Pengertian CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda (markup language). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web.

Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web.

2.2.10. Pengertian User Research

User Research berfokus pada memahami perilaku, kebutuhan, dan motivasi pengguna melalui teknik observasi, analisis tugas, dan metodologi umpan balik lainnya. Bidang penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kegunaan produk, layanan, atau proses dengan memasukkan metode penelitian eksperimental dan observasional untuk memandu desain, pengembangan, dan penyempurnaan suatu produk. Peneliti pengguna sering bekerja bersama desainer, insinyur, dan pemrogram dalam semua tahap penciptaan dan idealisasi produk.

2.2.11. Pengertian User Experience Design

User Experience Design adalah proses memanipulasi perilaku pengguna melalui kegunaan, kegunaan, dan keinginan yang disediakan dalam interaksi dengan suatu produk. Desain pengalaman pengguna mencakup desain interaksi manusia-komputer (HCI) tradisional dan meluaskannya dengan menangani semua aspek produk atau layanan seperti yang dirasakan oleh pengguna. *Experience design (XD)* adalah praktik mendesain produk, proses, layanan, acara, omnichannel perjalanan, dan lingkungan dengan fokus ditempatkan pada kualitas pengalaman pengguna dan solusi yang relevan secara budaya. Desain pengalaman tidak didorong oleh disiplin desain tunggal. Sebaliknya, itu membutuhkan perspektif lintas disiplin yang mempertimbangkan berbagai aspek merek / bisnis / lingkungan / pengalaman dari produk, pengemasan, dan lingkungan ritel hingga pakaian dan sikap karyawan. Desain pengalaman berupaya mengembangkan pengalaman suatu produk, layanan, atau peristiwa di sepanjang salah satu atau semua dimensi berikut:

- Durasi (inisiasi, pencelupan, kesimpulan, dan kelanjutan)
- Intensitas (refleks, kebiasaan, keterlibatan)
- Luasnya (produk, layanan, merek, nomenklatur, saluran / lingkungan / promosi, dan harga)
- Interaksi (pasif ↔ aktif ↔ interaktif)
- Pemicu (semua indera manusia, konsep, dan simbol)
- Signifikansi (makna, status, emosi, harga, dan fungsi)

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1. Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras sistem informasi konfigurasi logic untuk gangguan jaringan fiber dengan spesifikasi sebagai berikut :

Tabel 3.1 Analisis Perangkat Keras

Jenis Perangkat Keras	Spesifikasi	Keterangan
Processor	Intel®Core™ i3	Terpenuhi
RAM	4 GB	Terpenuhi
VGA	On Board	Terpenuhi
Hardisk	500 GB	Terpenuhi
CD-ROM	-	Terpenuhi
Monitor	Color 14"	Terpenuhi
Mouse dan Keyboard	-	Terpenuhi

3.2. Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak sistem informasi konfigurasi logic untuk gangguan jaringan fiber adalah aplikasi program berbasis website dengan spesifikasi sebagai berikut :

Tabel 3.2 Analisis Perangkat Lunak

Jenis Perangkat Lunak	Spesifikasi	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 10 Professional 64-bit	Terpenuhi
Bahasa Pemrograman	PHP	Terpenuhi
Database	MySQL	Terpenuhi
Server Offline	XAMPP	Terpenuhi
Web Editor	<i>Code Igniter</i>	Terpenuhi
Tools	Pencil, Draw.io, adobe XD	Terpenuhi

3.3. Perancangan Sistem

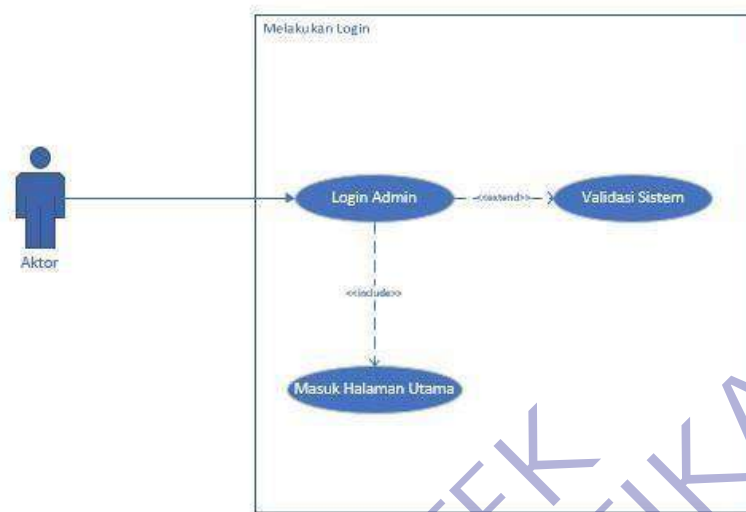
Bab ini berisi tentang perancangan sistem informasi Properti dengan menggunakan metode Scrum. Agar bisa cepat di implementasikan ke sistem secara bertahap.

3.3.1. Design UML

3.3.1.1. Usecase Diagram

Pada usecase diagram menjelaskan tentang alur dari actor dan respon sistem tiap halaman.

a . Login



Gambar 3.1 Usecase Diagram Login

Use Case Skenario

- Nama : Melakukan Login
- Aktor : Admin
- Deskripsi : Melakukan Login, untuk masuk ke system yang dibuat
- Exception : Aktor tidak bisa melakukan Login
- Precondition : Admin membuat user
- Postcondition : Admin input username dan password

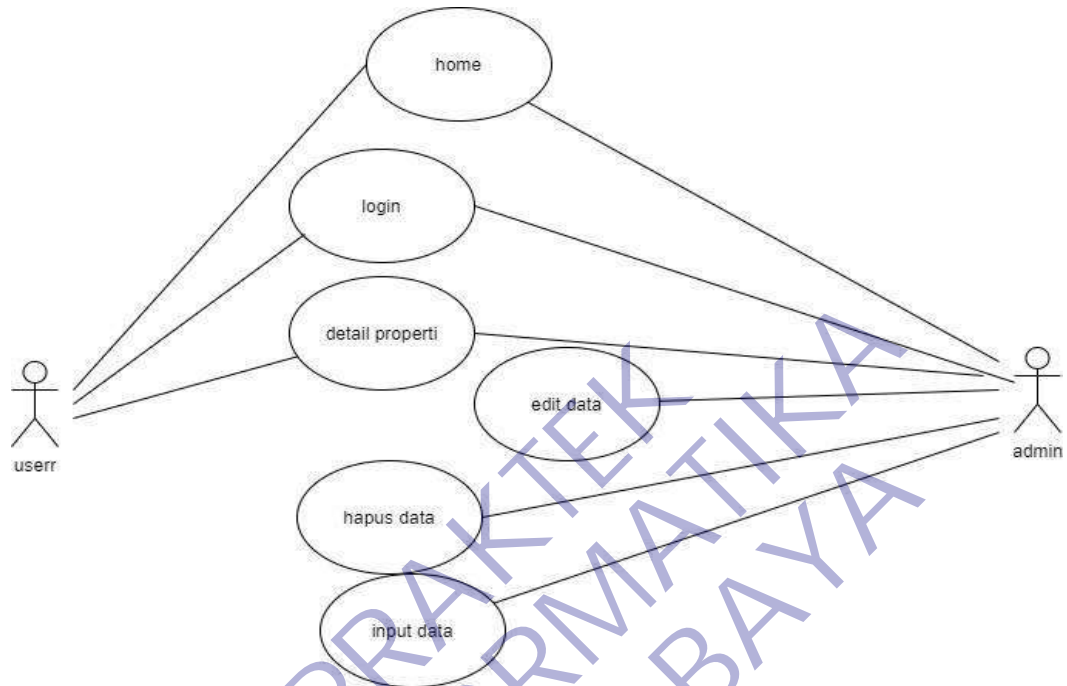
Tabel 3.3 Usecase Skenario Login

Aksi Aktor	Respon System
1. Aktor masuk ke halaman Login	
	2. Sistem menampilkan halaman login
3. Aktor menginputkan username dan password	
	4. System melakukan validasi data
	5. Setelah data valid, system menampilkan halaman utama
6. Actor bisa melihat halaman utama	

Skenario alternatif : Jika gagal melakukakn login, actor diminta untuk mengisikan username dan password Kembali hingga benar.

b. Mengelola data property

Usecase pengelolaan data properti dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Usecase Diagram Mengelola Data properti

Use Case Skenario

Nama : Mengelola data propertiAktor : Admin

Deskripsi : Melakukan create, update, delete data karyawan

Exception : Data tidak valid

Precondition : Aktor mengumpulkan data

Postcondition : Aktor menginputkan, mengubah dan menghapus data properti ke system

Tabel 3.4 Usecase Skenario Mengelola Data Karyawan

Aksi Aktor	Respon System
1. Aktor masuk ke halaman properti	
	2. Sistem menampilkan halaman properti
3. Aktor melakukan create, update dan delete data properti	
	4. System melakukan validasi data
	5. Setelah data valid, system menampilkan halaman data properti
6. Aktor bisa melihat halaman data properti	

Skenario alternatif : Jika gagal melakukan create, update, delete. Maka Actor harus mengisi tiap field data.

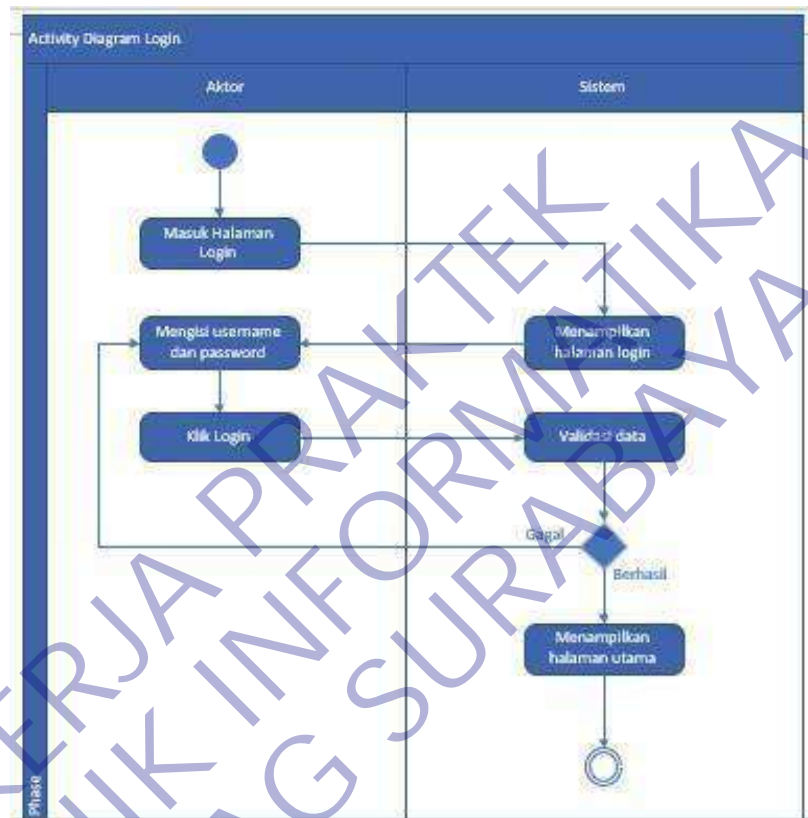
KERJA PRAKTIKUM
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

3.3.1.2. Activity Diagram

Pada activity diagram menjelaskan tentang alur dari actor dan respon sistem tiap halaman.

a. Login

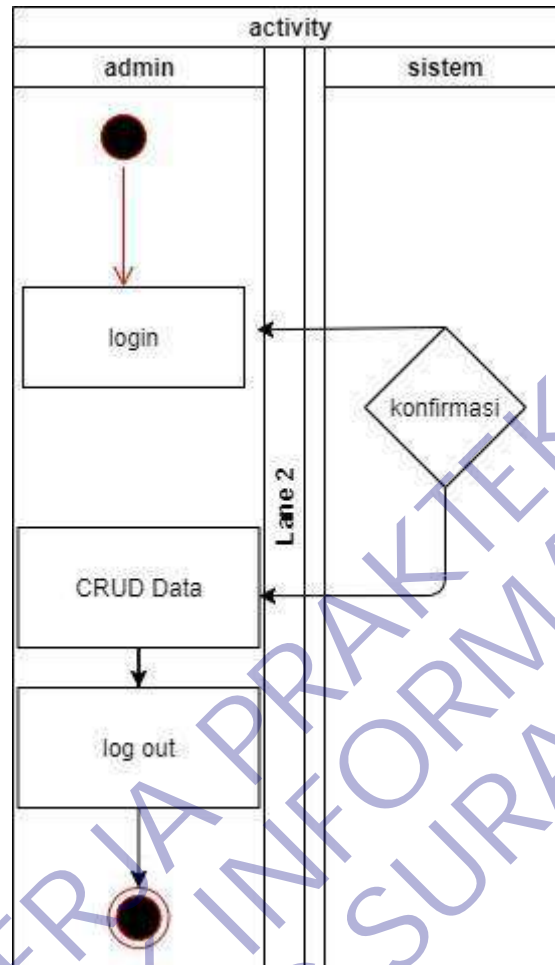
Activity diagram login dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Activity Diagram Login

b. Mengelola Data property

Activity diagram pengelolaan data properti dapat dilihat pada gambar 3.4

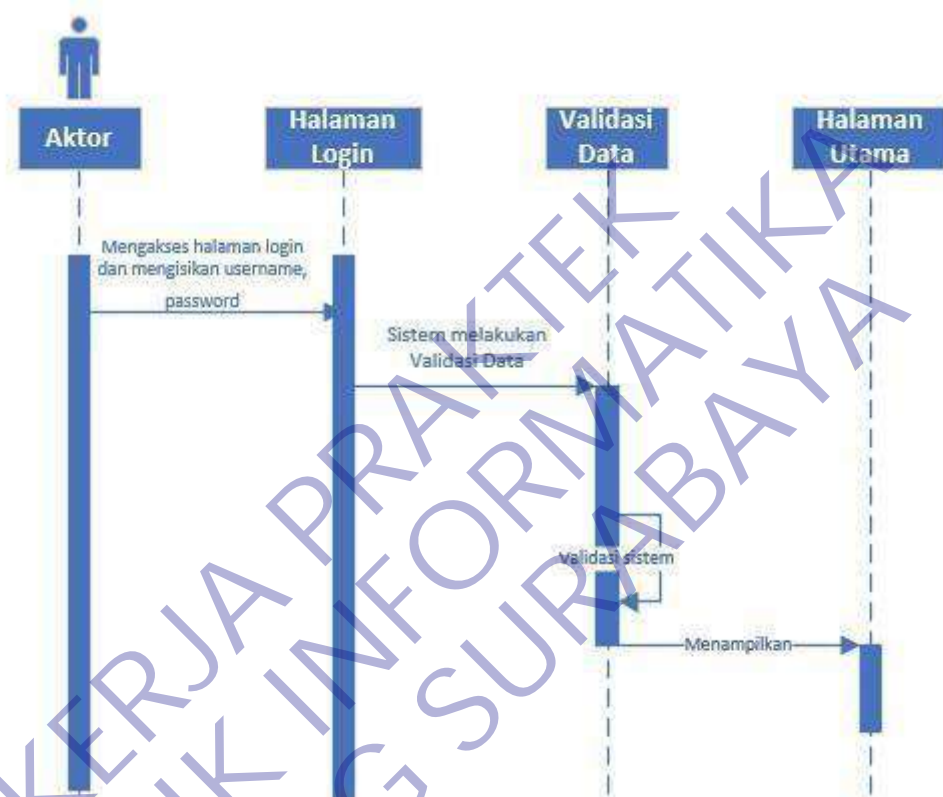


Gambar 3.4 Activity Diagram Mengelola Data Properti

3.3.1.3. Sequence Diagram

Pada sequence diagram menjelaskan tentang alur dari actor dan respon sistem tiap halaman.

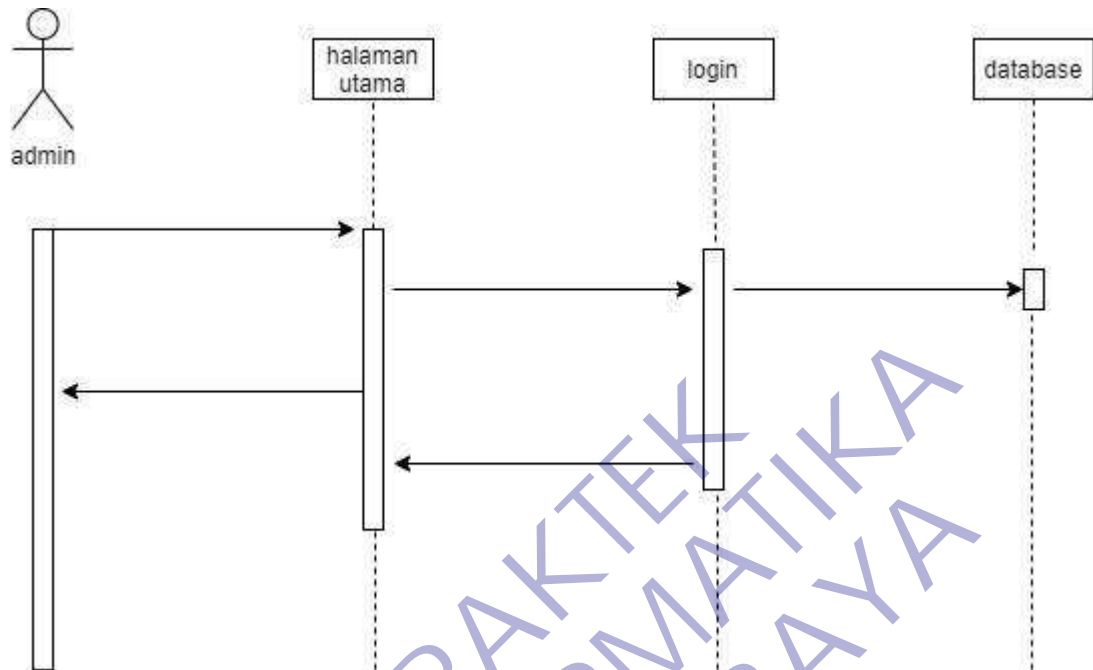
a. Login



Gambar 3.5 Sequence Diagram Login

c. Mengelola Data property

Sequence diagram pengelolaan data properti dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Sequence Diagram Mengelola Data Karya

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

User research (wawancara menggunakan google form dikarenakan tidak memungkinkan untuk wawancara secara langsung karena masih dalam masa pandemi covid - 19)

Form wawancara

pertanyaan di bawah ini akan menjadi acuan untuk user experience design project sistem informasi

Nama *
Teks jawaban singkat

Jabatan/Posisi *
Teks jawaban singkat

Apa tujuan utama dibangunnya sistem informasi pada PT Zvier Marks Pakuwon indah?
form pengumpulan data

Teks jawaban panjang

Berikut adalah beberapa pertanyaan yang digunakan dalam user research untuk menyelaraskan desain dan kebutuhan pengguna. Dapat dilihat pada gambar 3.8

Manfaat apa yang anda harapkan dengan adanya sistem informasi ini??

Teks jawaban panjang

Bagaimana sistem informasi ini dipresepsikan??

Teks jawaban singkat

siapakah target pengguna sistem informasi ini?

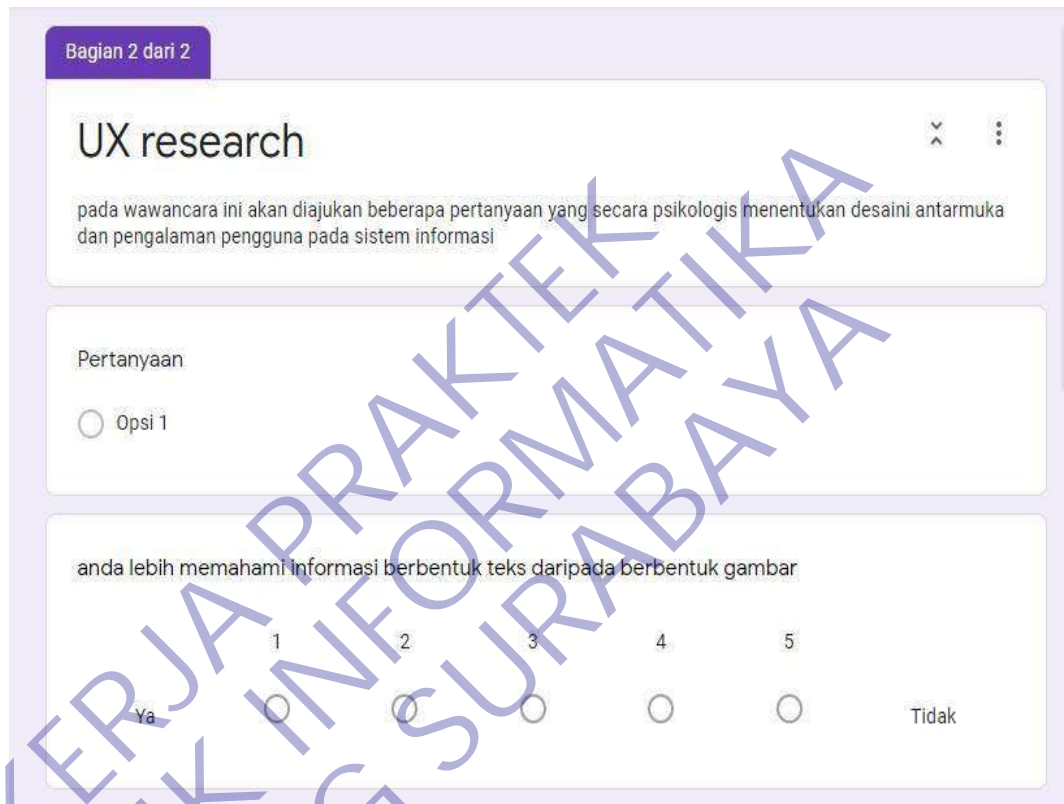
Teks jawaban singkat

Bagaimana tampilan yang anda inginkan dalam sistem informasi ini?

Teks jawaban singkat

Gambar 3.8 form pengumpulan data

UX research adalah salah satu bagian penting dalam proses pembuatan sebuah aplikasi. Dibutuhkan umpan balik atau feedback dari calon pengguna untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang mempunyai desain dan fungsi yang tepat sasaran. Pertanyaan-pertanyaan pada ux research dapat dilihat pada gambar 3.9



The image shows a screenshot of a digital form for UX research. At the top left, there is a purple tab labeled 'Bagian 2 dari 2'. The main title of the form is 'UX research'. Below the title, there is a paragraph of text: 'pada wawancara ini akan diajukan beberapa pertanyaan yang secara psikologis menentukan desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada sistem informasi'. The form is divided into sections. The first section is labeled 'Pertanyaan' and contains a radio button followed by the text 'Opsi 1'. The second section contains the question 'anda lebih memahami informasi berbentuk teks daripada berbentuk gambar'. Below this question is a horizontal scale with five radio buttons labeled '1', '2', '3', '4', and '5'. The word 'Ya' is positioned to the left of the '1' radio button, and the word 'Tidak' is positioned to the right of the '5' radio button.

Gambar 3.9 form pengumpulan data

UX research adalah salah satu bagian penting dalam proses pembuatan sebuah aplikasi. Dibutuhkan umpan balik atau feedback dari calon pengguna untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang mempunyai desain dan fungsi yang tepat sasaran. Pertanyaan-pertanyaan pada ux research seputar tampilan yang diinginkan oleh pengguna dapat dilihat pada gambar 3.10

The image shows three Likert scale questions, each with a 5-point scale from 1 (Ya) to 5 (Tidak). The questions are:

- 1. Anda lebih memahami informasi berupa gambar dengan sedikit teks penjelasan
- 2. anda lebih memahami informasi berupa gambar dengan banyak teks penjelasan
- 3. Anda lebih memahami informasi berupa gambar besar dengan sedikit teks

Each question has five radio buttons corresponding to the scale points. In the first question, the radio button for '4' is selected. In the second and third questions, no radio buttons are selected.

Gambar 3.10 from pengumpulan data

UX research adalah salah satu bagian penting dalam proses pembuatan sebuah aplikasi. Dibutuhkan umpan balik atau feedback dari calon pengguna untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang mempunyai desain dan fungsi yang tepat sasaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang biasa digunakan untuk mendapatkan informasi beberapa kebiasaan pengguna dalam menggunakan website. Dapat dilihat pada gambar 3.11

The image shows three separate Likert scale questions, each with a five-point rating system from 1 to 5. The questions are:

- 1. anda lebih memahami informasi berupa banyak teks dengan gambar kecil
- 2. anda lebih memahami informasi dengan tampilan yang sederhana
- 3. anda lebih mengutamakan fungsi daripada tampilan suatu produk

Each question has a 'Ya' label on the left and a 'Tidak' label on the right, with five radio button options in between, numbered 1 through 5.

Gambar 3.11 form pengumpulan data

UX research adalah salah satu bagian penting dalam proses pembuatan sebuah aplikasi. Dibutuhkan umpan balik atau feedback dari calon pengguna. Berikut ini adalah salah satu pertanyaan untuk mendapatkan informasi pengguna dalam menggunakan website. Dapat dilihat pada gambar 3.12

The image shows three separate Likert scale questions, each with a five-point rating system from 1 to 5. The questions are:

- 1. Anda sering melakukan scroll down untuk menemukan informasi yang anda inginkan. (You often scroll down to find the information you want.)
- 2. Anda mudah untuk menentukan pilihan. (You are easy to choose.)
- 3. Anda cepat dalam mengambil suatu keputusan. (You are fast in making a decision.)

Each question has a 'Ya' (Yes) label on the left and a 'Tidak' (No) label on the right. The five points are represented by radio buttons. A large, diagonal watermark reading 'KERJA PRAKTEK TEKNIK INFORMATIKA UNITAG SURABAYA' is overlaid across the entire form.

Gambar 3.12 form pengumpulan data

Membaca adalah salah satu cara manusia dalam mengambil informasi yang disajikan. Maka seorang developer juga perlu mengetahui kebiasaan seseorang dalam memahami sebuah informasi. Dapat dilihat pada gambar 3.13

Anda perlu membaca berulang - ulang untuk memahami suatu informasi

1 2 3 4 5

Ya Tidak

Anda menyukai banyak opsi pada pengambilan keputusan

1 2 3 4 5

Ya Tidak

Anda merasa terganggu dengan teks penjelasan yang panjang

1 2 3 4 5

 Tidak

Gambar 3.13 form pengumpulan data

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAS SURABAYA

Responden adalah calon pengguna dari website yang akan kami buat, oleh karena itu responden user research kali ini adalah beberapa karyawan dan staff PT Xavier Marks Pakuwon Indah. Daftar karyawan dapat dilihat pada gambar 3.14

Erna Meliana	Expert Advisor	Membuat iklan properti	Memberikan iklan
Oey Isyella Larossa	Expert Advisor	Membuat iklan properti	Dapat menjual properti
Anggraini	Expert Advisor	Menjual properti dengan iklan	Memberi tahu properti yg dijual
Goey Roy Gunawan	Expert Advisor	Menjual properti	Dapat menjual properti
Joel Julyanto	Expert Advisor	Memberikan iklan properti	Menjual properti
Yusak Setiawan	Expert Advisor	Memberi iklan pada properti yg d	Dapat menjual properti dg cepat
Aalke A Gabriella	Expert Advisor	Memberi iklan properti	Menjual properti
Junea Zevana Lawdy	Expert Advisor	Menawarkan iklan properti	Menjual properti
Indra Lestari	Expert Advisor	Memberikan iklan properti	Menjual properti yg ditawarkan
Veronica E Sugiarto	Expert Advisor	Menjual properti dengan mengikl	Dapat menjual properti dengan cepat
Lie Me Leng/Linda Lie	Expert Advisor	Menjual properti	Menjual properti dengan mudah
Christine Harti Ratna	Expert Advisor	Memberi iklan properti	Menjual properti
Yenny Malinda	Expert Advisor	Memberi iklan di properti yg dijual	Menjual properti
Adinanda Condrowibowo	Expert Advisor	Menjual properti	Dapat menjual properti dengan mudah
Suwandi Arbun Kiman	Expert Advisor	Menjual properti	Dapat menjual properti dengan mudah
Elisabeth Wijaya	Expert Advisor	Menjual properti	Dapat menjual properti dengan cepat
Dea Kusuma	Expert Advisor	Memberi iklan terhadap properti	Menjual properti
Mohammad Zainuri	Expert Advisor	Menjual properti	Dapat menjual properti dengan mudah dan

Gambar 3.14 hasil pengumpulan data

Dari hasil wawancara pertanyaan awal, diperoleh informasi bahwa user menginginkan sebuah desain website yang mempunyai fungsi yang jelas dan mudah dimengerti. Seperti pada gambar 3.15

E	F	G
Manfaat apa yang anda harapkan dengan	Bagaimana sistem inform	siapakah target pengguna sistem
Memberikan iklan	Bisa dimengerti dan aman	Semua masyarakat yg akan men
Dapat menjual properti	Mudah dan aman	Masyarakat
Memberi tahu properti yg dijual	Aman dan sederhana	Semua masyarakat
Dapat menjual properti	Mudah dimengerti	Masyarakat
Menjual properti	Cukup aman dan terperca	Semua masyarakat yg ingin menj
Dapat menjual properti dg cepat	Terpercaya	Seluruh masyarakat yg akan men
Menjual properti	Terjamin dan aman	Masyarakat yg akan menjual prop
Menjual properti	Mudah dimengerti	Masyarakat
Menjual properti yg ditawarkan	Aman dan terpercaya	Semua kalangan masyarakat
Dapat menjual properti dengan cepat	Mudah dimengerti dan an	Semua masyarakat
Menjual properti dengan mudah	Terjamin dan terpercaya	Masyarakat yg ingin menjual prop
Menjual properti	Aman dan mudah dimeng	Masyarakat
Menjual properti	Cukup aman	Masyarakat
Dapat menjual properti dengan mudah	Mudah dimengerti	Semua kalangan masyarakat
Dapat menjual properti dengan mudah	Aman dan terjamin	Seluruh masyarakat
Dapat menjual properti dengan cepat	Aman dan canggih	Masyarakat yg ingin menjual prop
Menjual properti	Aman dan terpercaya	Semua kalangan masyarakat
Dapat menjual properti dengan mudah dan	Aman, terpercaya	Semua masyarakat yg ingin menj

Gambar 3.15 hasil pengumpulan data

Dari hasil wawancara pertanyaan awal diperoleh informasi bahwa user menginginkan sebuah desain website yang mempunyai desain yang simple dengan tidak terlalu banyak teks. Seperti pada gambar 3.16

H	I	J
Bagaimana tampilan yang anda inginkan dalam sistem informasi ini?		anda lebih memahami inf
Sederhana	Opsi 1	4
Mudah dimengerti, sederhana	Opsi 1	2
Sederhana	Opsi 1	4
Sederhana	Opsi 1	1
Sederhana	Opsi 1	4
Sederhana dan mudah dimengerti	Opsi 1	3
Mudah dimengerti	Opsi 1	3
Sederhana	Opsi 1	2
Sederhana dan mudah dimengerti	Opsi 1	2
Sederhana	Opsi 1	2
Mudah dimengerti	Opsi 1	4
Sederhana	Opsi 1	2
Sederhana	Opsi 1	1
Sederhana	Opsi 1	2
Sederhana	Opsi 1	3
Sederhana dan mudah dimengerti	Opsi 1	2
Sederhana dan mudah dimengerti	Opsi 1	2
Sederhana	Opsi 1	2

Gambar 3.16 hasil pengumpulan data

Dari hasil wawancara pertanyaan awal.diperoleh informasi bahwa user menginginkan sebuah desain website yang mempunyai tampilan gambar yang interaktif dan menarik seputar properti yang akan dijual.Seperti pada gambar 3.17

K	L	M
Anda lebih memahami inf	anda lebih memahami inf	Anda lebih memahami inf
3	3	3
3	3	4
2	3	2
3	3	2
3	3	3
3	3	3
4	2	3
3	3	4
3	4	3
3	4	3
2	3	4
3	3	3
2	2	5
3	3	3
3	3	3
3	3	3
4	4	3
4	3	4

Gambar 3.17 hasil pengumpulan data

Dari hasil wawancara pertanyaan awal.diperoleh informasi bahwa user menginginkan sebuah website dengan tampilan informasi yang mudah dipahami dan lugas.karena informasi yang disampaikan oleh website harus mudah dipahami.Jawaban responen dapat dilihat seperti pada gambar 3.18

K	L	M	N
Anda lebih memahami inf	anda lebih memahami inf	Anda lebih memahami inf	anda lebih memahami inf a
3	3	3	4
3	3	4	2
2	3	2	4
3	3	2	4
3	3	3	3
3	3	3	3
4	2	3	3
3	3	4	3
3	4	3	2
3	4	3	2
2	3	4	3
3	3	3	2
2	2	5	2
3	3	3	2
3	3	3	3
3	3	3	3
4	4	3	3
4	3	4	3

Gambar 3.18 hasil pengumpulan data

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

Salah satu cara user dalam memperoleh informasi adalah dengan cara membaca sekilas. Hal ini tentu erat kaitannya dengan scrolling. Oleh karena itu aktifitas scrolling menjadi salah satu bagian dari user research. Jawaban responden dapat dilihat pada gambar 3.19

O	P	Q	R
anda lebih memahami informasi	anda lebih mengutamakan	anda memerlukan lebih detail	Anda sering melakukan scrolling
1	1	1	1
2	3	2	1
1	4	1	1
1	2	1	1
2	3	3	4
1	2	4	3
1	1	4	3
1	3	2	3
2	2	3	3
3	4	2	2
1	2	3	3
2	3	2	1
1	2	3	2
1	2	3	2
1	2	3	2
2	2	2	3
1	2	1	2
1	2	2	1

Gambar 3.19 hasil pengumpulan data

Salah satu cara user dalam memperoleh informasi adalah dengan cara membaca sekilas. Hal ini tentu erat kaitannya dengan scrolling. Oleh karena itu aktifitas scrolling menjadi salah satu bagian dari user research. Tetapi user mudah terganggu dengan informasi lain yang tidak diperlukan saat melakukan scrolling. pertanyaan itu pula yang kami cari jawabannya. Jawaban responden dapat dilihat pada gambar 3.20

S	T	U	V
Anda mudah untuk mener	Anda cepat dalam menga	Anda mudah terganggu d	Anda perlu membaca ber /
2	3	1	2
5	4	1	3
1	4	1	2
4	2	1	1
4	2	1	2
2	4	1	2
1	2	1	3
2	4	2	2
3	3	2	2
2	3	2	2
2	3	2	2
2	2	3	2
1	2	1	3
2	3	2	3
2	3	2	3
3	3	2	2
2	2	2	3
2	3	2	3

Gambar 3.20 hasil pengumpulan data

Dari hasil pengisian google form diatas, terbentuklah sebuah data yang akan mendasari perancangan user experience design,yaitu sebuah design awal dari sistem informasi ini berdasarkan usability dan kebutuhan user yang dicerminkan di dalam user persona di bawah ini



Anggraini

metode komunikasi
wawancara
percakapan langsung

Posisi di dalam pekerjaan
Expert Advisor

Hobby
membaca
menulis
social media

Kemampuan diukur dengan
kemampuan untuk memberikan informasi yang jelas dan rasa kepercayaan kepada client dan customer

Kekhawatiran
Tidak mencapai target
Informasi yang tidak valid

Tanggung jawab dalam pekerjaan
Memberikan nasehat/saran kepada calon client/customer agar tumbuh rasa percaya

Age
28

Tujuan
Simpel
Efektif

Alat yang sering digunakan di dalam pekerjaan
Desktop
Gadget (tablet)
alat tulis

Gambar 3.21 User Persona

3.4.Design Thinking

3.4.1. Wireframe

Bagian ini adalah bagian dimana data yang diperoleh dari wawancara dituangkan ke dalam bentuk suatu user persona yang menjadi dasar berpikir(Design Thinking)user experience.Berdasarkan hasil user research,User lebih menginginkan tampilan yang sederhana dan mudah dimengerti.Dengan gambar yang jelas,dan sedikit penjelasan terstruktur.

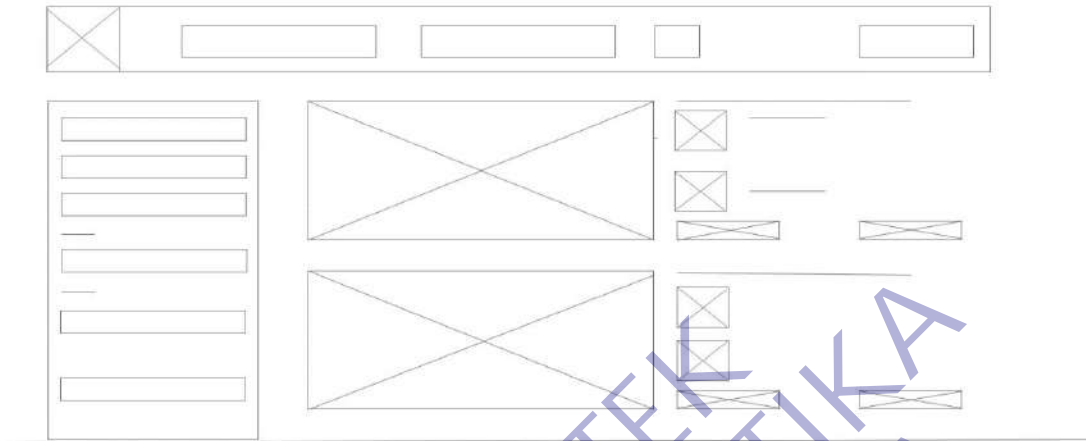
Dari penggambaran user persona,maka akan diperoleh beberapa dasar pemikiran untuk menjadi lay out dari design user interface yang masih berupa wireframe,dengan penempatan konten – konten yang telah disetujui antara designer dan client.

Halaman detail adalah halaman dimana user bisa mengetahui detail spesifikasi dari properti yang diminati.Wireframe design properti bisa dilihat pada gambar 3.22



Gambar 3.22 -Ux Design halaman detail

Halaman pencarian adalah halaman dimana user bisa mencari properti menggunakan filter tertentu. Wireframe design halaman bisa dilihat pada gambar



Gambar 3.23 – Ux Design pencarian

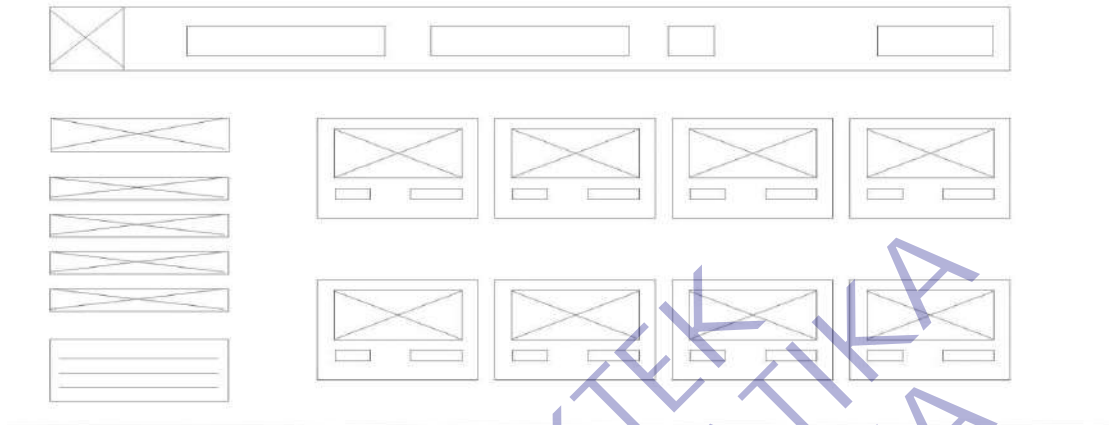
KERJA PRAKTIKUM
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Halaman admin adalah halaman khusus bagi admin sistem informasi untuk melakukan maintenance ataupun melakukan pengolahan data properti. Wireframe halaman admin dapat dilihat pada gambar 3.24



Gambar 3.24 – Ux Design Hal. Admin

Halaman home atau halaman muka adalah halaman pertama yang akan diakses oleh user. Desain wireframe halaman home dapat dilihat pada gambar 3.26 berikut



Gambar 3.25 -Ux Design halaman home

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Halaman login adalah halaman dimana admin sistem informasi dapat login ke dalam sistem untuk mengelola data. Tentu pada halaman login ada menu textfield untuk memasukkan username dan password. Design wireframe halaman login dapat dilihat pada gambar 3.26



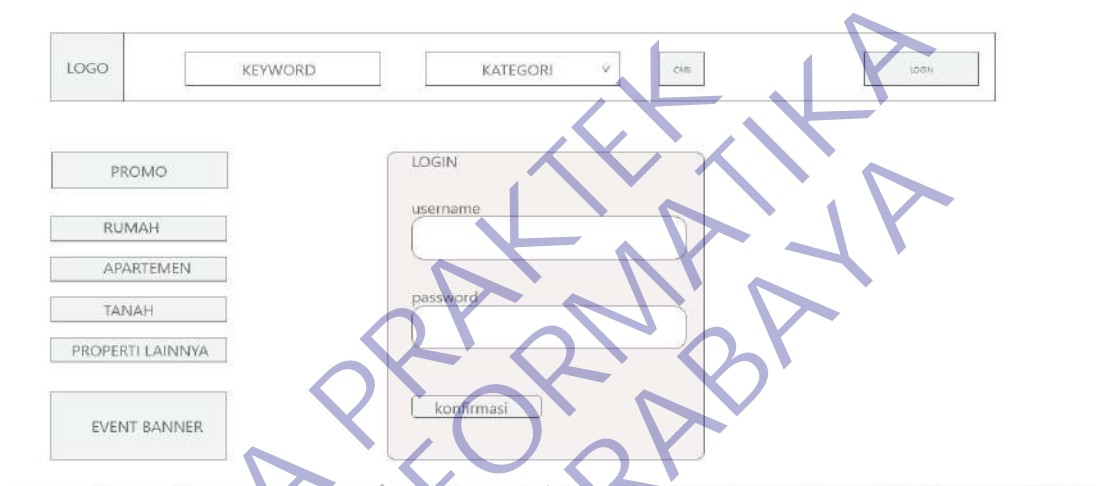
Gambar 3.26 – Gambar Ux Design halaman login

KERJAPRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

3.4.2. MOCK UP

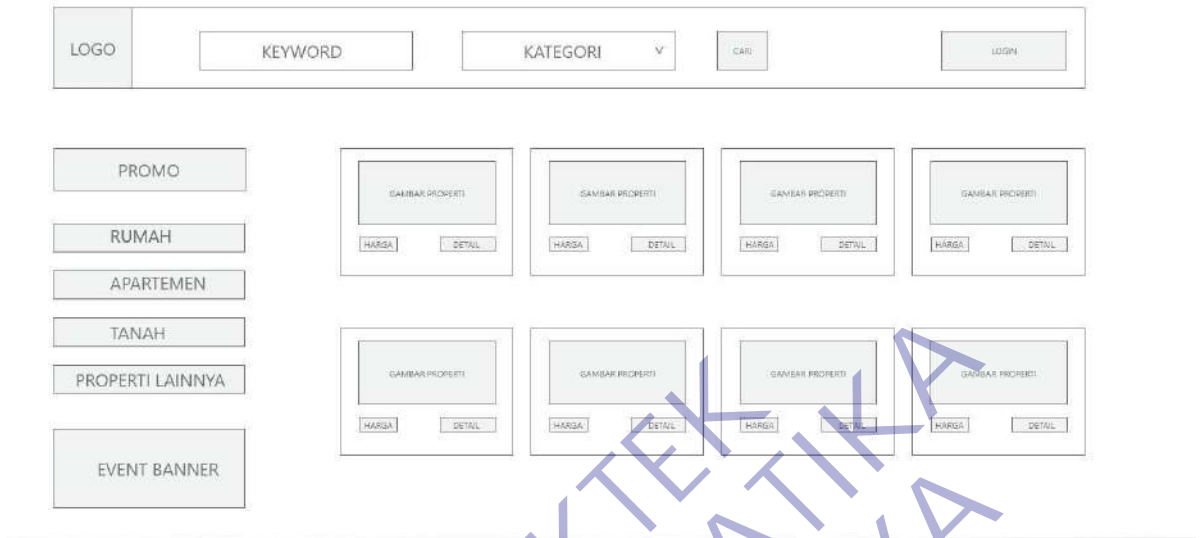
Dari wireframe diatas,kemudian dikembangkan menjadi sebuah prototype sederhana (low fidelity prototype) dengan penambahan beberapa teks micro-copy untuk memudahkan user pada nantinya melakukan user testing.

Halaman login adalah halaman dimana admin sistem informasi dapat login ke dalam s istem untuk mengelola data.Design mockup halaman login dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.25 – mock up halman login

Halaman home atau halaman muka adalah halaman pertama yang akan diakses oleh user dan menjadi representasi dari keseluruhan program. Mockup home dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut



Gambar 3.27 – mock up halman home

Halaman detail adalah halaman dimana user bisa mengetahui detail spesifikasi dari properti yang diminati oleh user. Dimana halaman detail ini memuat berbagai informasi mulai harga, luas bangunan, fasilitas, dan lain sebagainya. Mockup detail dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut

LOGO	KEYWORD	KATEGORI	CARI	LOGIN
------	---------	----------	------	-------

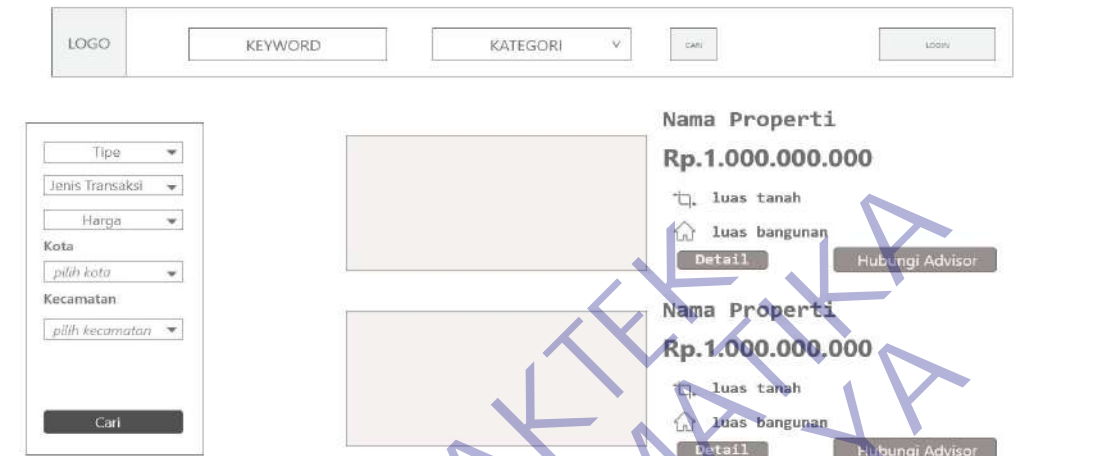
PROMO		Nama Properti
RUMAH		Harga Jual
APARTEMEN		
TANAH		
PROPERTI LAINNYA		
EVENT BANNER		

Luas Tanah	
Luas Bangunan	
Fasilitas	

Keterangan lain-lain pada bagian ini admin akan menginputkan segala informasi secara detail terkait properti yang dimaksud.

Gambar 3.28 – mock up halman detail

Halaman pencarian adalah halaman dimana user dapat mencari properti yang diinginkan menggunakan filter tertentu. Filter ini tentu sangat membantu user dalam menemukan properti yang dibutuhkan. Design mockup halaman pencarian dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.29 Mockup halaman pencarian

Admin mempunyai wewenang atau hak penuh terhadap sistem. Admin mampu melakukan input data, menampilkan data, mengedit dan juga menghapus data properti. Design Mockup halaman admin bisa dilihat pada gambar 3.30 berikut

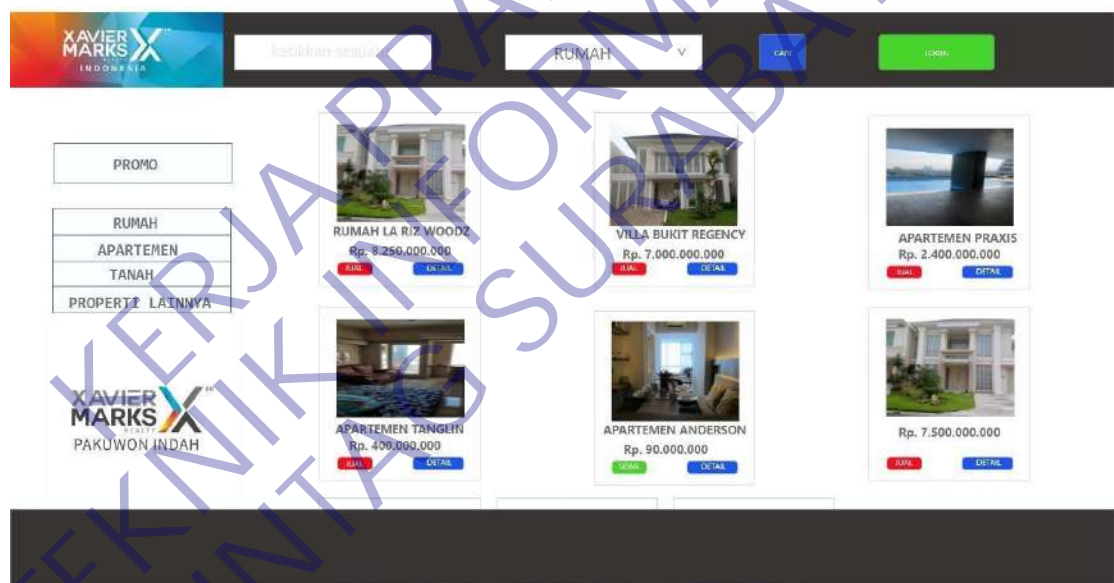
LOGO			admin
DASHBOARD	Tambah Data Properti		
STATS	Nama	<input type="text"/>	
PROPERTI	Tambah Gambar	<input type="button" value="add an image"/>	
VIEWS	Jenis Properti	<input type="text" value="Rumah"/> v	Jenis Transaksi <input type="text" value="Jual"/> v
	Luas Tanah	<input type="text"/>	
	Luas Bangunan	<input type="text"/>	
	Harga	<input type="text" value="Rp."/>	
	Lokasi	<input type="text" value="Provinsi"/> v	<input type="text" value="Kab/Kota"/> v

Gambar 3.30- Mockup halaman admin

3.5.IMPLEMENTASI DESIGN USER INTERFACE

Design user interface merupakan penerapan dari mockup yang sudah di isi dengan warna dan font-typing secara keseluruhan dan lengkap.Design user interface merupakan prototype high fidelity dari aplikasi yang akan dibuat.Pada tahap ini sudah merupakan tahap final dari sebuah design web tanpa adanya perubahan yang signifikan baik dari segi fungsi dan tampilan.User interface design ini selanjutnya akan diserahkan kepada developer untuk direalisasikan menjadi sebuah website dengan diawasi oleh tim designer.

Halaman home atau halaman muka adalah halaman pertama yang akan diakses oleh user.Design user interface home dapat dilihat pada gambar 3.31berikut



Gambar 3.31 – User Interface halaman home

Halaman detail adalah halaman dimana user bisa mengetahui detail spesifikasi dari properti yang diminati. Design user interface halaman detail dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut

The screenshot shows a user interface for a real estate website. At the top, there is a navigation bar with the 'XAVIER MARKS INDONESIA' logo, a search bar containing 'berikan properti', a dropdown menu set to 'RUMAH', and buttons for 'Cari' and 'Lihat'. Below the navigation bar, there is a sidebar with a 'PROMO' section and a list of property types: 'RUMAH', 'APARTEMEN', 'TANAH', and 'PROPERTI LAINNYA'. The main content area features a large image of a house, the property name 'RUMAH LA RIZ WOOD AE 1 NO 11', and the price 'Rp.8.250.000.000'. A table provides specifications for the property:

Type	Rumah tinggal/hunian
Luas Tanah	12x20m(240 m2)
Luas Bangunan	250 m2
Fasilitas	5 kamar tidur,4 kamar mandi,furnished

Below the table, there is a 'Keterangan' section with the text: 'Hunian ini merupakan hunian yang cocok untuk Anda yang sudah berkeluarga dan memiliki'. The bottom of the page is partially obscured by a large watermark reading 'KERJA PRAKTIK INFORMATIKA UNTAG SURABAYA'.

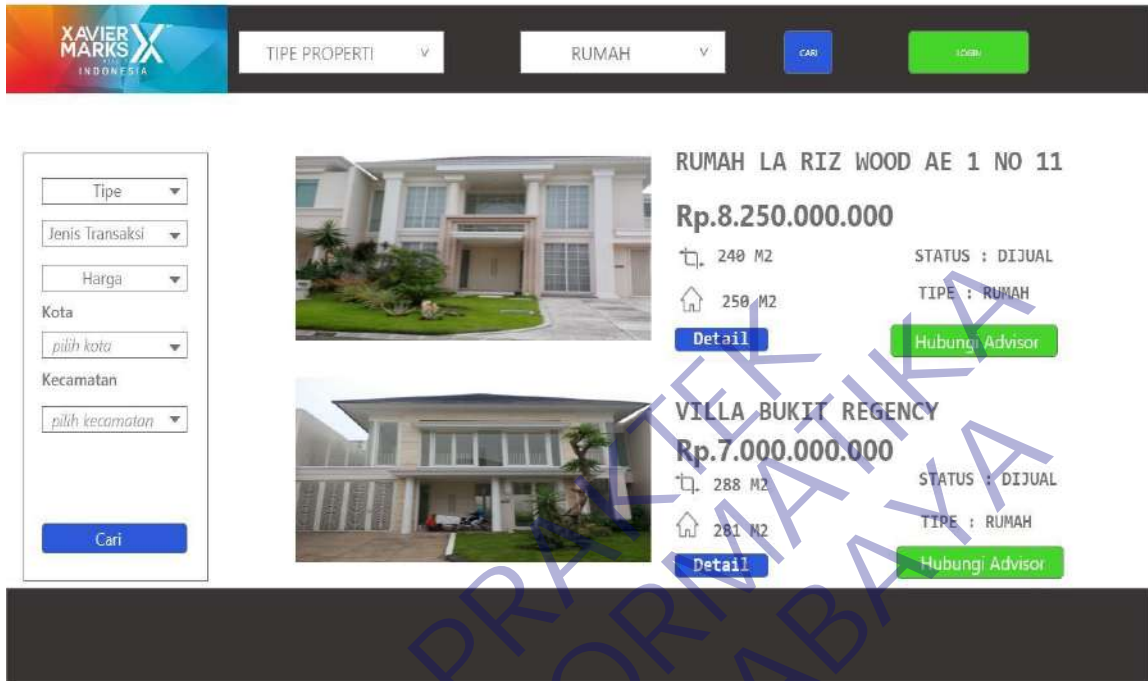
Gambar 3.32 – User Interface halaman detail

Halaman login adalah halaman dimana admin sistem informasi dapat login ke dalam sistem untuk mengelola data. Halaman login dibuat sederhana mungkin untuk meminimalisir kesalahan user. Design user interface halaman login dapat dilihat pada gambar 3.33

The image shows a web application interface for a real estate company. At the top, there is a dark navigation bar containing the 'XAVIER MARKS INDONESIA' logo on the left, a search bar with the placeholder text 'ketikkan sesuatu', a dropdown menu currently showing 'RUMAH', and two buttons labeled 'CARI' and 'LOGIN'. Below the navigation bar, the page is divided into a main content area and a sidebar. The sidebar on the left contains a vertical list of menu items: 'PROMO', 'RUMAH', 'APARTEMEN', 'TANAH', and 'PROPERTI LAINNYA'. Below these items is the 'XAVIER MARKS' logo and the text 'PAKUWON INDAH'. The main content area features a central 'LOGIN' form with two input fields labeled 'username' and 'password', and a blue button labeled 'konfirmasi'. A large, diagonal watermark reading 'KERJA PRAKTEK INFORMATIKA UNTAG SURABAYA' is overlaid across the entire page.

Gambar 3.33 – User Interface halaman login

Halaman pencarian adalah halaman dimana user dapat mencari properti yang diinginkan menggunakan filter tertentu. Desain user interface menampilkan beberapa tampilan informasi singkat mengenai properti. Design user interface halaman pencarian dapat dilihat pada gambar 3.34



Gambar 3.34 – Design User interface halaman search

Halaman admin berisi beberapa fungsi, salah satunya untuk menginput data properti. Design user interface halaman admin bisa dilihat pada gambar 3.35 berikut ini.

XAVIER MARKS INDONESIA

Tambah Data Properti

DASHBOARD

STATS

PROPERTI ▾

List Properti

Tambah Properti

IEWS

Nama

Tambah Gambar

Jenis Properti ▾ Jenis Transaksi ▾

Luas Tanah

Luas Bangunan

Harga

Lokasi ▾ ▾

Gambar 3. 35 – Design user interface halaman admin

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran terkait hasil kerja praktek ini, Berdasarkan analisis yang dilakukan dimulai dari pengumpulan informasi, hingga pengembangan aplikasi ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan juga saran yang perlu diperhatikan demi kelancaran sistem yang dibangun

4.1. Kesimpulan

Dalam merancang dan membangun Sistem Informasi properti yang terdiri dari desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan penerapan program. Pembuatan aplikasi diawali dengan mengumpulkan informasi terkait proses absensi pegawai,. Lalu menggambarkan alur proses serta membuat rancangan interface. Langkah selanjutnya adalah pembuatan aplikasi Sistem Informasi properti dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

4.2. Saran

Berdasarkan pembahasan serta kesimpulan yang telah diuraikan, sistem yang telah dibuat belum berjalan dengan baik, terdapat kekurangan dan perlu dikembangkan lagi sesuai kebutuhan seperti :

1. Menambahkan fitur nego realtime agar pembeli bisa bernegosiasi langsung dengan management
2. Menambahkan fitur 360 view pada gambar
3. Membuat aplikasi versi mobile agar lebih mudah di buka melalui smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

Pengertian website <http://www.evomaya.com/articles/59/pengertian-website-beserta-manfaat-dan-jenis-jenisnya/> (diakses 14 Juni 2020)

Pengertian CSS (Cascading Style Sheet) [https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/#:~:text=CSS%20\(Cascading%20Style%20Sheet\)%20adalah,dengan%20mengunakan%20penanda\(markup%20laguage.&text=CSS%20dibuat%20untuk%20memisahkan%20konten,meliputi%20layout%2C%20warna%20da%20font.](https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/#:~:text=CSS%20(Cascading%20Style%20Sheet)%20adalah,dengan%20mengunakan%20penanda(markup%20laguage.&text=CSS%20dibuat%20untuk%20memisahkan%20konten,meliputi%20layout%2C%20warna%20da%20font.) (diakses 15 Juni 2020)

Fadjar Efendy Rasjid, S. Kom. Bahasa Pemrograman populer PHP. 2014. Ubaya.ac.id [cited 2019 Jun 08]. Available from: https://www.ubaya.ac.id/2018/content/articles_detail/144/Bahasa-Pemrograman-populer-PHP.html

User Experience Design https://en.wikipedia.org/wiki/User_experience_design

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan





PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

LEMBAR BIMBINGAN KERJA PRAKTEK

Semester Gasal / Genap Tahun 2019/2020 Periode : genap

	Nama	: M. Nando Setiawan
	NBI	: 1461700198
	Alamat Rumah / Kost	: Dusun : kedunglo, Raya Desa Kedunglo, RT/RW : 10/17, Kelurahan : Cengklok, Kecamatan : Ngronggot
	No Telp. / Hp	: 081334349734
	Pembimbing	: Nuril Esti Khomarlah (20460160725)
Mulai Bimbingan	Judul KP	: Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Properti PT Xavier Marks Pakuwon Indah
28 April 2020		

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING		NILAI
Tanggal : 28 Juni 2020		
Ttd. Pembimbing  Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725		 Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725
(Nuril Esti Khomarlah)		

LEMBAR BIMBINGAN KERJA PRAKTEK			
NO	HARI / TGL	URAIAN MATERI	TT.DOSEN
1	Selasa, 28 April 2020	Bimbingan dan Revisi judul	 Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725
2	Senin, 4 Mei 2020	Penentuan Metode Pengerjaan Project	 Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725
3	Selasa, 26 Mei 2020	Laporan Progress Diagram dan Pengumpulan data	 Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725
4	Senin, 15 Juni 2020	Laporan dan review Progress UX Design	 Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725
5			

JUDUL KERJA PRAKTEK SETELAH DIREVISI
Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Properti PT Xavier Marks Pakuwon Indah

LEMBAR PENGESAHAN JUDUL KERJA PRAKTEK	
Tanggal : 28 Juni 2020	
Ttd. Pembimbing  Nuril Esti Khomarlah, S.ST, M.T. NIP. 20460160725	Ttd. Koordinator Supangat, S.Kom., M.Kom. NIP. : 20460110602

* Cetak dilembar buffle kuning

SYARAT MAJU PRESENTASI KERJA PRAKTEK :

1. Bimbingan Kerja Praktek minimal 3x
2. Mengumpulkan Laporan KP beserta Soft Copynya dalam bentuk CD pada saat maju Presentasi.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

CHECKLIST PROPOSAL KERJA PRAKTEK

Semester Gasal / Genap Tahun 20.../20... Periode : ...

Nama	: M. Nanda Setiawan
NBI	: 1461700198
Alamat Rumah / Kost	: Dusun : kedunglo, Ruya Desa Kedunglo, RT/RW : 10/17, Kelurahan : Cengkok, Kecamatan : Ngronggot
No Telp. / Hp	: 081334349734
Pembimbing	: Nuri Esti Khomariah (20460160725)
Judul KP	: Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Properti PT Xavier Marks Pakuwon Indah

Dosen Pembimbing wajib memberikan check (✓) untuk tiap point yang telah dipenuhi.

Ketentuan umum yang harus dipenuhi

- Mahasiswa telah lulus mata kuliah minimal 72 sks
- Mahasiswa mempunyai IPK minimal 2.50
- Mahasiswa sudah mencantumkan mata kuliah Kerja Praktek dalam KRS
- Kerja Praktek sudah sesuai dengan bidang ilmu pada program studi Teknik Informatika
- Mahasiswa sudah melakukan pembayaran untuk mengikuti mata kuliah Kerja Praktek pada periode saat ini

Sistematika Penulisan Laporan

- Font yang digunakan adalah Times New Roman dengan ukuran 12
- Jarak baris pada laporan KP adalah 1.5 spasi
- Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 dengan minimal 50 halaman
- Ukuran margin yang digunakan sudah sesuai aturan, yaitu right, top, bottom adalah 3 cm, dan left 4 cm
- Halaman Sampul sampai Daftar Isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, dst dan diletakkan pada sudut kanan bawah
- Halaman Pendahuluan sampai Daftar Pustaka diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3,dst yang diletakkan pada sudut kanan atas, kecuali untuk halaman yang mengandung judul bab diletakkan pada tengah halaman bawah

Surabaya, 28 Juni 2020

Mengetahui,
Koordinator KP

Supangat, S.Kom., M.Kom
NIP : 20460110602

Dosen Pembimbing

Nuri Esti Khomariah, S.Si, MT
Nip: 20460-16-0725

Nuri Esti Khomariah
NIP : 20460160725

2. Form Penilaian

**FORMULIR PENILAIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : M. Nanda Setiawan
 NIM : 19617000198
 Judul Kerja Praktek : Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi
 Properti PT Xavier Marks Pakuwon Indah
 Nama Instansi : ~~Xavier~~ Xavier Marks Pakuwon Indah
 Alamat : Ruko Waterplace A 25-26 Pakuwon Indah
 Waktu Pelaksanaan : 01 - 30 April 2020

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	80	16
2	Kerjasama	20%	85	17
3	Komunikasi	10%	85	8.5
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	90	18
5	Prestasi Kerja	20%	85	17
6	Kreatifitas	10%	80	8
Jumlah				84.5

Surabaya, 07 Juli 2020

Pembimbing Lapangan



(.....animas.....)

3. Kuisisioner Perusahaan

**KUESIONER UNTUK INSTITUSI PENGGUNA
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya mengadakan Survei mengenai Profile Mahasiswa Kerja Praktek. Tujuan dari Survei ini untuk mengevaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang merupakan aktifitas penting untuk meningkatkan program studi. Hasil survei ini akan digunakan untuk bahan evaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab survei ini. Terima kasih.

I. Biodata

Nama Mahasiswa : M. Nanda Setiawan
 NIM : 1461700198
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Properti RT Xavier Marks Pakuwon Indah

II. Profile Umum

Nama Instansi : Xavier Marks Pakuwon Indah
 Alamat : Rute Waterplace A 25-26, Pakuwon Indah
 No. Telepon : 031 739 3997
 Homepage :
 Pembimbing Lapangan : Yonimas
 Jabatan : Admin
 Email : info_xmpakuwanindah@gmail.com

III. Kompetensi

Berilah tanda ceklis yang paling sesuai untuk menggambarkan kompetensi Mahasiswa selama melaksanakan Kerja Praktek. Kompetensi pada saat mulai melaksanakan Kerja Praktek:

SB: Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
1. Motivasi dalam menyelesaikan pekerjaan		✓		
2. Kreativitas dalam menyelesaikan pekerjaan			✓	
3. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian yang dimiliki		✓		
4. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian diluar bidang ilmu yang dimiliki		✓		
5. Kemampuan dalam memecahkan permasalahan			✓	
6. Kemampuan dalam menuangkan ide atau inovasi		✓		
7. Kemampuan dalam berpikir logis		✓		
8. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan		✓		
9. Kemampuan dalam melaporkan hasil pekerjaan			✓	
10. Kemampuan dalam menangani permasalahan		✓		
11. Kemampuan dalam memenuhi segala aturan atau petunjuk kerja		✓		
12. Kemampuan dalam bekerja mandiri		✓		
13. Kemampuan dalam mengerjakan pekerjaan yang sesuai bidang ilmu		✓		
14. Kemampuan berkomunikasi dengan pimpinan		✓		
15. Kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja		✓		
16. Etika dan moral di tempat kerja Praktek		✓		
17. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan rutin			✓	

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
18. Kemampuan dalam membantu rekan kerja		✓		
19. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah tim		✓		
20. Kemampuan dalam berkerjasama dalam tim		✓		


Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek

Saran-saran untuk perbaikan Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Surabaya, 07 Juli 2020

.Pembimbing Lapangan










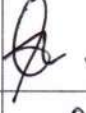





 (.....lanima.....)

4. Form Aktivitas Harian

**AKTIVITAS HARIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : M. Mandala Sobawan
 NIM : 1961702198
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi
 Properti PT Xavior Mart's Pakuwon Indah

No	Tanggal	Keterangan	TTD
1	1-2 April 2020	perkenalan dan riset perusahaan	bc.
2	3 April 2020	Rapat Kelompok	b.
3	6 April 2020	Persiapan bahan wawancara daring	f.
4	7-9 April 2020	Wawancara daring via google form	b.
5	10 April 2020	Filtering data hasil wawancara	bc.
6	13 April 2020	Sorting data hasil wawancara	bc.
7	14 April 2020	Analisis data dan User Persona	bc.
8	15 April 2020	Design Thinking	f.
9	16-17 April 2020	Penentuan User Flow	b.

No	Tanggal	Keterangan	TTD
10	20 April 2020	Analisa User Flow dengan kelompok	
11	21 April 2020	Pembuatan Wireframe	
12	22 April 2020	Pembuatan Wireframe	
13	23 April 2020	Pembuatan Mockup	
14	24 April 2020	Pembuatan Mockup	
15	27 April 2020	User Testing 1	
16	28 April 2020	Evaluasi	
17	29 April 2020	User Testing 2 + Evaluasi	
18	30 April 2020	Finalisasi design Mockup	
19	4 Mei 2020	Design User Interface	
20	5 Mei 2020	Prototyping User Interface	
21	6 Mei 2020	Finalisasi project	
22	7 Mei 2020	Persiapan pembuatan laporan dan meneruskan project ke back end developer	

No	Tanggal	Keterangan	TTD

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

Surabaya 07 Juli 2020

.Pembimbing Lapangan



(.....)

5. Surat Balasan



PT. XMARK PUTRI BERKAT

Ruko Waterplace
Pakuwon Indah A 25-26,
Surabaya
031 739 3497

info.xmpakuwonindah@gmail.com
@xmarks.pakuwonindah
XavierMarks Pakuwon Indah
xaviermarks.com

Surabaya, 31 Maret 2020

Nomor : 002/XMPI/III/2020
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Kerja Praktek

Yth.
Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru No. 45
Surabaya

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor 191/K/FT/Akd/II/2020 tanggal 25 Februari 2020 dan Nomor 311/K/FT/Akd/III/2020 tanggal 30 Maret 2020 perihal Kerja Praktek, diberitahukan bahwa permohonan saudara dapat kami setujui dan pelaksanaannya dijadwalkan sebagai berikut:

Tanggal : 02 April 2020 s/d 30 April 2020
Pukul : 09.00 WIB s/d selesai
Jumlah : 2 (Dua) orang
- Fitri Lailli Yusmawati (NBI 1461700018)
- M. Nanda Setiawan (NBI 1461700198)
Tempat : PT Xavier Marks Pakuwon Indah
Ruko Waterplace Jl. Pakuwon Indah No. A 25-26, Surabaya

Demikian atas perhatian Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Pimpinan
PT Xavier Marks Pakuwon Indah

Lauw Evie Ludy