

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PT. PHOENIX KREATIF  
DIGITAL**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**RAWI MAULANA IQBAL  
NPM.180210051**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2022**

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PT. PHOENIX KREATIF  
DIGITAL**

**PROPOSAL PENELITIAN SKRIPSI**

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT  
UNTUK MENYUSUN SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**Oleh :**

**RAWI MAULANA IQBAL  
NPM.180210051**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI  
2022**

## PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI

NPM : 180210051  
Nama : RAWI MAULANA IQBAL  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Proposal : Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**ELGAMAR, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN.1022108702**

Tanggal, 18 Agustus 2022

Pembimbing II,




**NOFRI WANDI AL-HAFIZ, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN.1002118802**

Tanggal, 18 Agustus 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika



**JASRI, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN.1001019001**

Tanggal, 20 Agustus 2022





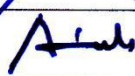
**Tanggal Lulus : 30 Agustus 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

NPM : 180210051  
Nama : RAWI MAULANA IQBAL  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Proposal : Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital

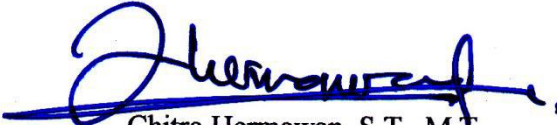
Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi  
Pada Tanggal : 30 Agustus 2022

### Dewan Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Chitra Hermawan, S.T., M.T	Ketua	
2.	Elgamar, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3.	Nofri Wandu Alhafiz, M.Kom	Pembimbing II	
4.	Jasri, S,Kom, M.Kom	Penguji I	
5.	Aprizal, S,Kom, M.Kom	Penguji II	

### Mengetahui,

Dekan,  
Fakultas Teknik



Chitra Hermawan, S.T., M.T  
NIDN. 10220689001

Ketua,  
Prodi Teknik Informatika



Jasri, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 1001019001

## PERNYATAAN

Saya yang bertenda tangan di bahwa ini:

NPM : 180210051  
Nama : Rawi Maulana Iqbal  
Tempat/Tgl Lahir : Jaya / 11 Juni 2000  
Alamat : Desa Jaya Kopah

Saya yang menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PT. PHOENIX KREATIF DIGITAL” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Atas pernyataan ini dibuat saya siap menanggung segala resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini.

Teluk Kuantan, 20 Agustus 2022



  
RAWI MAULANA IQBAL  
NPM.1802100051

## ABSTRAK

PT. Phoenix Kreatif Digital merupakan perusahaan *Start Up* digital yang memberikan jasa pengembangan website dan aplikasi mobile. Memiliki dua team yaitu *Public Relations Strategist* dimana *team* ini bertugas sebagai team promosi yang langsung turun kelapangan menjumpai kostumer-kostumer atau yang disebut dengan calon mitra dan *Technology Officer team* inilah yang bertugas sebagai pembuat suatu website atau aplikasi dan team ini juga yang mengelolah databases yang berisi data mitra, data gabung, data demo serta data pembayaran. Saat ini proses pendataan calon mitra masih menggunakan proses tertulis dan serta pengolahan data mitra, data demo, data gabung, data pembayaran harus dicetak oleh *Technology Officer team*. maka diberikanlah sebuah solusi berupa perancangan sistem informasi manajemen yang dapat digunakan untuk proses pengolah data calon mitra serta memberikan data mitra, data gabung, data demo serta pembayaran desa yang dikoneksikan menggunakan API ( Application Programming Interface ) ke sebuah website. Metode penelitian yang digunakan yaitu SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analisis membangun sistem informasi. yang terdiri dari 6 tahapan secara umum, analisis sistem, desain spesifikasi, kontruksi sistem, implementasi sistem, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem adapun hasil dari penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem informasi yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja karyawan dalam mengelolah semua data yang ada di PT. Phoenix Kreatif Digital.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi Manajemen, PT.Phoenix Kreatif Digital, Website

## ABSTRACT

*PT. Phoenix Creative Digital is a digital Start Up company that provides website and mobile application development services. It has two teams, namely the Public Relations Strategist where this team serves as a promotional team that directly goes down to meet customers or what is called potential partners and the Technology Officer team is in charge of making a website or application and this team also manages databases containing partner data, join data, demo data and payment data. Currently, the data collection process for prospective partners is still using a written process and processing partner data, demo data, join data, payment data must be printed by the Technology Officer team. then a solution is given in the form of a management information system design that can be used to process data for prospective partners and provide partner data, join data, demo data and village payments that are connected using an API (Application Programming Interface) to a website. The research method used is SDLC or Software Development Life Cycle, which is the stages of work carried out by the analysis of building an information system. which consists of 6 stages in general, system analysis, specification design, system construction, system implementation, system testing and system maintenance. Digital Creative Phoenix.*

**Keywords:** Management Information System, PT. Phoenix Kreatif Digital, Website

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barokaatuh.*

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya serta petunjuk dan bimbingan-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “**Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Creative & Digital**”.

Atas tersusunnya laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Zulfan Saam, MS**, selaku Ketua Yayasan Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak **Dr. H. Nopriadi, S.K.M. M,Kes** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
3. Bapak **Chitra Hermawan, ST,MT** selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
4. Bapak **Jasri, S.Kom., M.Kom** selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
5. Bapak **Elgamar, S.Kom., M.Kom** selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan masukan serta bimbingan bagi penulis dalam penyusunan laporan Skripsi ini.
6. Bapak **Nofri Wandu Al Hafiz, S.Kom., M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan masukan serta bimbingan bagi penulis dalam penyusunan laporan Skripsi ini.
7. Bapak **Argeomerta Lisva** selaku CEO PT.Phoenix Creative & Digital Agency yang telah memberikan izin untuk melakukan kerja praktek.
8. Bapak **Ridho Hawali** dan **Ego Oktafanda** selaku Programmer di PT.Phoenix Creative & Digital Agency yang telah memberikan banyak ilmunya kepada

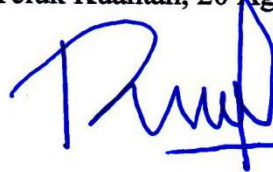


saya, serta Bapak-bapak dan ibu-ibu lainnya di PT.Phoenix Creative & Digital Agency.

9. Terimakasih kepada orang tua tercinta, Bapak **Wismar** dan Ibu **Aprianis**. Atas semua doa, dukungan dan perjuangan yang selalu diberikan.
10. Terimakasih kepada Kakak **Rati Hasweni** dan Adik **Rasma Wati Sukma**. Atas semua doa, dukungan dan perjuangan yang selalu diberikan.
11. Terimakasih kepada **Delfiza Azwanti** yang terus memberikan bantuan dan *support*.
12. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang terus memberikan bantuan dan *support*.
13. Terimakasih kepada para senior Teknik Informatika yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Terimakasih untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk perbaikan dan kesempurnaan Laporan Skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingannya.

Teluk Kuantan, 20 Agustus 2022

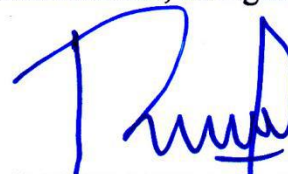


RAWI MAULANA IQBAL  
NPM.1802100051

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rawi Maulana Iqbal berumur 22 tahun, dilahirkan di Jaya Kopah pada Tanggal 11 Juni 2000. Penulis beragama Islam, anak kedua dari tiga bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak Wismar dan Ibu Aprianis. Pendidikan bermula dari Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 017 Jaya Kopah tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Teluk Kuantan tahun 2012-2015, dan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan tahun 2015-2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Kuantan Singingi. Penulis juga menempuh Pendidikan Informal antara lain, lulus Uji Kompetensi Pengembangan Perangkat Lunak bidang Programmer yang diselenggarakan BNSP *On behalf of Indonesia Professional Certification Authority* pada tahun 2020, Lulus Ujian Kompetensi yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik UNIKS pada tahun 2022.

Teluk Kuantan, 20 Agustus 2022



RAWI MAULANA IQBAL  
NPM.1802100051

## DAFTAR ISI

	<b>HALAMAN</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Kajian Teoritis.....	7
2.2 Gambaran Umum Sistem Informasi Manajemen.....	7
2.2.1 Sistem.....	7
2.2.2 Informasi.....	8
2.2.3 Manajemen.....	8
2.2.4 Sistem Informasi.....	8
2.2.5 Sistem Informasi Manajemen.....	9
2.2.6 PT. Phoenix Kreatif Digital.....	9
2.3 Alat Bantu Perancangan Sistem.....	10
2.3.1 Aliran Sistem Informasi (ASI).....	10
2.3.2 Context Diagram.....	11
2.3.3 Data Flow Diagram (DFD).....	12
2.4 Alat Bantu Perancangan Logika Program.....	13
2.4.1 Flowchart.....	13
2.5. Alat Bantu Perancangan Database.....	14
2.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	14
2.5.2 Normalisasi Database.....	15

2.5.3 Unifield Modeling Language (UML).....	17
2.6 Database MySQL.....	21
2.7 PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	22
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	23
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
3.2 Metode Penelitian.....	23
3.3 Rancangan Penelitian.....	25
3.4 Teknik Mengumpulkan Data.....	26
3.5 Teknik Analisis Data.....	27
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b> .....	28
4.1 Analisa Sistem.....	28
4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	28
4.1.2 Analisa Sistem yang Diusulkan.....	29
4.2 Perancangan Sistem.....	30
4.2.1 Use Case Diagram.....	30
4.2.2 Activity Diagram.....	31
4.2.2.1 <i>Activity</i> Diagram Login.....	31
4.2.2.2 <i>Activity</i> Diagram Calon Mitra.....	31
4.2.2.3 <i>Activity</i> Diagram Mitra.....	32
4.2.2.4 <i>Activity</i> Diagram Gabung.....	33
4.2.2.5 <i>Activity</i> Diagram Demo.....	33
4.2.2.6 <i>Activity</i> Diagram Pembayaran Desa.....	34
4.2.2.7 <i>Activity</i> Diagram Produk.....	34
4.2.2.8 <i>Activity</i> Diagram Beasiswa.....	35
4.2.2.9 <i>Activity</i> Diagram Laporan.....	35
4.2.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	36
4.2.3.1 <i>Sequence</i> Diagram Login.....	36
4.2.3.2 <i>Sequence</i> Diagram Calon Mitra.....	36
4.2.3.3 <i>Sequence</i> Diagram Mitra.....	37
4.2.3.4 <i>Sequence</i> Diagram Gabung.....	38
4.2.3.5 <i>Sequence</i> Diagram Demo.....	38
4.2.3.6 <i>Sequence</i> Diagram Pembayaran Desa.....	39
4.2.3.7 <i>Sequence</i> Diagram Produk.....	39
4.2.3.8 <i>Sequence</i> Diagram Beasiswa.....	40
4.2.3.9 <i>Sequence</i> Diagram Laporan.....	40
4.2.4 Class Diagram.....	41
4.2.5 Struktur Tabel.....	41
4.3 Desain Terinci.....	45
4.3.1 Rancangan Input.....	45
4.3.1.1 Rancangan Tampilan Awal Login.....	46
4.3.1.2 Rancangan Tampilan Home.....	46
4.3.1.3 Rancangan Tampilan Tambah Calon Mitra...	47

4.3.1.4 Rancangan Tampilan Tambah Beasiswa.....	47
4.3.1.5 Rancangan Tampilan Tambah Produk.....	48
4.3.2 Rancangan <i>Output</i> .....	48
4.3.2.1 Rancangan Laporan Data Calon Mitra.....	48
4.3.2.2 Rancangan Laporan Data Mitra.....	49
4.3.2.3 Rancangan Laporan Data Gabung.....	49
4.3.2.4 Rancangan Laporan Data Demo.....	50
4.3.2.5 Rancangan Laporan Data Pembayaran Desa.	51
<b>BAB V IMPLEMENTASI SISTEM</b> .....	52
5.1 Hardware dan Software.....	52
5.1.1 Perangkat Keras (Hardware).....	52
5.1.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	52
5.2 Pengujian Sistem.....	52
5.2.1 Tampilan Login.....	53
5.2.2 Tampilan Home Admin.....	53
5.2.3 Tampilan Home Karyawan.....	54
5.2.4 Tampilan Form Input Akun.....	55
5.2.5 Tampilan Form Input Calon Mitra.....	55
5.2.6 Tampilan Form Input Beasiswa.....	56
5.2.7 Tampilan Form Input Produk.....	56
5.2.8 Tampilan Form Validasi Data Gabung .....	57
5.2.9 Tampilan Form Validasi Data Demo.....	57
5.2.10 Tampilan Data PIC Calon Mitra.....	58
5.2.11 Tampilan Data PIC Mitra.....	58
5.2.12 Tampilan Data Gigades.Id Data Gabung.....	59
5.2.13 Tampilan Data Gigades.Id Data Demo.....	59
5.2.14 Tampilan Data Pembayaran Desa.....	60
5.2.15 Tampilan Data Beasiswa.....	60
5.2.16 Tampilan Data Produk.....	61
5.2.17 Tampilan Data User .....	61
5.2.18 Tampilan Laporan Data Calon Mitra.....	62
5.2.19 Tampilan Laporan Data Mitra.....	62
5.2.20 Tampilan Laporan Data Gabung.....	63
5.2.21 Tampilan Laporan Data Demo.....	63
5.2.22 Tampilan Laporan Data Pembayaran.....	64
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	65
6.1 Kesimpulan .....	65
6.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67

## DAFTAR TABEL

	<b>HALAMAN</b>
2.1 Tabel Simbol-Simbol Aliran Sistem Informasi.....	10
2.2 Tabel Simbol <i>Data Context Diagram</i> .....	12
2.3 Tabel Simbol-Simbol DFD.....	13
2.4 Tabel Simbol-simbol Flowchart.....	14
2.5 Tabel Simbol-Simbol ERD.....	15
2.6 Tabel Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	18
2.7 Tabel Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	19
2.8 Tabel Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	20
2.9 Tabel Simbol <i>Class Diagram</i> .....	21
3.1 Tabel Jadwal Penelitian.....	23
4.1 Tabel user.....	42
4.2 Tabel Calon Mitra.....	42
4.3 Tabel Beasiswa.....	44
4.4 Tabel Produk.....	44

## DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
3.1 Model <i>Waterfall</i> .....	24
3.2 Rancangan Penelitian.....	25
4.1 <i>Aliran Sistem Yang di Usulkan</i> .....	29
4.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	30
4.3 <i>Activity Diagram Login</i> .....	31
4.4 <i>Activity Diagram Calon Mitra</i> .....	32
4.5 <i>Activity Diagram Mitra</i> .....	32
4.6 <i>Activity Diagram Gabung</i> .....	33
4.7 <i>Activity Diagram Demo</i> .....	33
4.8 <i>Activity Diagram Pembayaran Desa</i> .....	34
4.9 <i>Activity Diagram Produk</i> .....	34
4.10 <i>Activity Diagram Beasiswa</i> .....	35
4.11 <i>Activity Diagram Laporan</i> .....	35
4.12 <i>Sequence Diagram login</i> .....	36
4.13 <i>Sequence Diagram Calon Mitra</i> .....	37
4.14 <i>Sequence Diagram Mitra</i> .....	37
4.15 <i>Sequence Diagram Gabung</i> .....	38
4.16 <i>Sequence Diagram Demo</i> .....	38
4.17 <i>Sequence Diagram Pembayaran Desa</i> .....	39
4.18 <i>Sequence Diagram Produk</i> .....	39
4.19 <i>Sequence Diagram Beasiswa</i> .....	40
4.20 <i>Sequence Diagram Laporan</i> .....	40
4.21 <i>Class diagram</i> .....	41
4.22 <i>Rancangan Input tampilan awal Login</i> .....	46
4.23 <i>Rancangan Tampilan Home</i> .....	46
4.24 <i>Rancangan Input Calon Mitra</i> .....	47
4.25 <i>Rancangan Input Beasiswa</i> .....	47
4.26 <i>Rancangan Input Produk</i> .....	48
4.27 <i>Rancangan Output Laporan Data Calon Mitra</i> .....	49
4.28 <i>Rancangan Output Laporan Data Mitra</i> .....	49
4.29 <i>Rancangan Output Laporan Data Gabung</i> .....	50
4.30 <i>Rancangan Output Laporan Data Demo</i> .....	50
4.31 <i>Rancangan Output Laporan Data Pembayaran Desa</i> .....	51
5.1 <i>Tampilan Login</i> .....	53
5.2 <i>Tampilan Home Admin</i> .....	54
5.3 <i>Tampilan Home Karyawan</i> .....	54
5.4 <i>Tampilan Form Input Akun</i> .....	55
5.5 <i>Tampilan Form Input Calon Mitra</i> .....	55
5.6 <i>Tampilan Form Input Beasiswa</i> .....	56

5.7 Tampilan Form Input Produk.....	56
5.8 Tampilan Form Validasi Data Gabung .....	57
5.9 Tampilan Form Validasi Data Demo.....	57
5.10 Tampilan Data PIC Calon Mitra.....	58
5.11 Tampilan Data PIC Mitra.....	58
5.12 Tampilan Data Gigades.Id Data Gabung.....	59
5.13 Tampilan Data Gigades.Id Data Demo.....	59
5.14 Tampilan Data Pembayaran Desa.....	60
5.15 Tampilan Data Beasiswa.....	60
5.16 Tampilan Data Produk.....	61
5.17 Tampilan Data User.....	61
5.18 Tampilan Laporan Data Calon Mitra.....	62
5.19 Tampilan Laporan Data Mitra.....	62
5.20 Tampilan Laporan Data Gabung.....	63
5.21 Tampilan Laporan Data Demo.....	63
5.22 Tampilan Laporan Data Pembayaran.....	64



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan media teknologi dalam dunia bisnis kian pesat. Setiap tahunnya terdapat berbagai inovasi terbaru terhadap pengembangan teknologi. Tentunya hal tersebut mengharuskan perusahaan-perusahaan yang menjalankan aktivitas bisnisnya memerlukan suatu sistem yang mendukung setiap komponen dari perusahaannya, terutama terhadap sistem informasi tentang data calon mitra, data mitra, data keuangan dan laporan karyawan dari suatu perusahaan yang akan menjadi acuan untuk melihat tingkat kesuksesan perusahaan. Informasi tersebut sangat bermanfaat bagi perusahaan untuk bertahan dan dapat berkembang apabila perusahaan tersebut secara terus menerus mencermati kondisi dan kinerja perusahaan.

Saat ini PT. Phoenix Kreatif Digital yang merupakan perusahaan Start Up digital yang memberikan jasa pengembangan website dan aplikasi mobile pertama di Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. PT. Phoenix Kreatif Digital juga memanfaatkan teknologi komputer untuk membuat website dan aplikasi mobile. Tentunya, teknologi yang diciptakan memiliki fungsi tertentu untuk setiap kalangan yang menggunakannya. Termasuk bagi perusahaan teknologi memiliki fungsi yaitu untuk operasional.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini, sistem informasi menjadi hal yang wajib dimiliki oleh perusahaan. “Pengaplikasian sistem informasi yang tepat maka perusahaan akan memiliki kualitas informasi yang tinggi. Informasi-informasi tersebut dapat dijadikan dasar dalam penetapan

kebijakan perusahaan, sehingga kebijakan yang diambil bukan didasarkan atas persepsi atau intuisi manajerial. Kebijakan yang tepat akan berujung pada tercapainya tujuan perusahaan secara lebih cepat” [1].

Penggunaan teknologi memungkinkan struktur organisasi menjadi lebih ramping karena dapat meningkatkan kinerja karyawan di PT. Phoenix Kreatif Digital. Salah satunya dalam sistem informasi manajemen pada PT. Phoenix Kreatif Digital yang dikelola oleh dua *team* salah satunya adalah *team Public Relations Strategist* dimana *team* ini bertugas sebagai team promosi yang langsung turun kelapangan menjumpai kostumer-kostumer atau yang disebut dengan calon mitra, setelah melakukan promosi team ini merasa kesulitan untuk membuat laporan karena belum adanya sistem untuk penginputan dokumentasi data calon mitra megakibatkan keterlambatan informasi yang diperoleh pimpinan untuk kemajuan perusahaan.

Selain *team Public Relations Strategist* ada juga namanya *team Technology Officer team* inilah yang bertugas sebagai pembuat suatu website atau aplikasi dan mereka juga yang mengelolah databases, di PT. Phoenix Kreatif Digital memiliki 3 (tiga) database yang mana tiga database tersebut terletak di server atau tempat hosting yang berbeda maka akan sulitnya untuk membuka kembali databases tersebut jika dibutuhkan sewaktu-waktu seperti data calon mitra, data mitra, data gigades.id, data pembayaran esa, data beasiswa, dan data produk.

Dilihat dari pentingnya pengelolaan data dalam sebuah perusahaan, agar tidak muncul permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat efektifitas

kinerja, maka diperlukan sebuah sistem yang dirancang dan dibangun menggunakan sebuah bahasa pemrograman, sehingga terciptanya sebuah sistem yang mampu menyajikan informasi mengenai data calon mitra, data mitra, data demo, data gabung dan data pembayaran secara tepat dan akurat. Serta memudahkan karyawan untuk mengetahui data dan jumlah calon mitra dan mitra, dan juga memudahkan administrator dalam pelaporan data calon mitra dan data mitra kepada pimpinan PT. Phoenix Kreatif Digital[2].

Penggunaan teknologi informasi mengacu pada semua bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses, menyimpan, dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Sistem informasi dijalankan secara terorganisir berdasarkan prosedur yang memproses data dan menghasilkan informasi sesuai kebutuhan [3].

Model sistem informasi manajemen ini sudah pernah diteliti sebelumnya dengan mengembangkan sistem informasi manajemen menggunakan platform desktop visual basic [4]. Penelitian lainnya juga dilakukan dengan menggunakan media platform website [5]. Penggunaan media website tentunya lebih efektif karena tidak terbatas dari satu media akses saja.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka diperlukan adanya “Sistem Informasi Manajemen PT. Kreatif Digital”. Yang berbasis website agar dengan adanya sistem Informasi manajemen ini perusahaan dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja karyawan dan kualitas perusahaan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka dalam penelitian ini penulis melakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem informasi manajemen mengenai suatu kebijakan yang dilakukan di PT. Phoenix Kreatif Digital sehingga mengakibatkan keterbatasan informasi yang diperoleh.
2. Belum adanya sistem informasi manajemen dalam proses Penginputan data untuk calon mitra yang ini bergabung dengan PT.Phoenix Kreatif Digital.
3. Belum adanya laporan manajemen karyawan pada PT.Phoenix Kreatif Digital yang berbasis web.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Merancang Sistem Informasi Manajemen mengenai suatu kebijakan yang dilakukan di PT. Phoenix Kreatif Digital?.
2. Bagaimana cara mempermudah karyawan dalam proses pengolahan data calon mitra?.
3. Bagaimana Merancang laporan karyawan di PT. Phoenix Kreatif Digital?.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan Di PT. Phoenix Kreatif Digital adalah

1. Untuk merancang sebuah sistem informasi manajemen berbasis Website di PT. Phoenix Kreatif Digital.
2. Mempermudah karyawan dalam proses pengolahan data calon mitra.
3. Membuat laporan yang terstruktur pada PT. Phoenix Kreatif Digital.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini :

1. Dapat digunakan oleh seluruh karyawan PT. Phoenix Kreatif Digital untuk mengetahui suatu kebijakan yang dilakukan di PT. Phoenix Kreatif Digital.
2. Mempermudah seluruh karyawan PT. Phoenix Kreatif Digital untuk Mengelola data calon mitra yang ingin bergabung dengan PT. Phoenix Kreatif Digital.
3. Dapat dipergunakan seluruh karyawan PT. Phoenix Kreatif Digital untuk membuat laporan yang lebih jelas dan interaktif.

### **1.6. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan dalam latar belakang, agar pembahasan tidak menyimpang dari judul maka batasan masalah yang dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya digunakan oleh karyawan PT. Phoenix Kreatif Digital.
2. Pemograman yang di gunakan untuk system ini PHP Codenigter
3. Penelitian ini dilakukan di PT. Phoenix Kreatif Digital.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulis.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang penjelasan dan jabaran teori teori yang akan dipergunakan untuk mendukung materi secara detail, dapat definis-defenisi yang langsung yang berkaitan dengan masalah deteliti, tinjauan penelitian sebelumnya serta sistem informasi yang digunakan.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang lokasi dan waktu penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

#### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab keempat akan dibahas tentang sistem pendukung objek yang diteliti, perancangan input output dan juga akan dibahas rancangan program yang akan dibuat.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang implementasi secara mendetail, serta memberikan hasil pengujian yang dilakukan secara menyeluruh.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Untuk bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan terhadap sistem yang telah dibuat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

Pada bab ini akan membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai penguat isi pembahasan penelitian yang dilakukan. Berikut adalah landasan teori yang bersumber dari jurnal, dan buku.

#### **2.2 Gambaran Umum Sistem Informasi Manajemen**

Penelitian dengan landasan teori sistem informasi manajemen yang dikemukakan oleh peneliti terdahulu yang diambil dari berbagai jurnal yang sudah diterbitkan dari berbagai lembaga. Berikut adalah gambaran umum sistem informasi yang dikemukakan pada penelitian ini.

##### **2.2.1 Sistem**

Sistem merupakan sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem juga dapat diartikan sebagai kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak. Pengertian sistem dapat diartikan menjadi sangat luas pada bidang komputer fungsi sistem tersebut dapat berupa media untuk melakukan proses *input*, proses, dan *output* (hasil) dari suatu data [6].

Sistem merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya dalam mencapai tujuan tertentu[7].

### **2.2.2 Informasi**

Informasi didefinisikan sebagai data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan [8]. Informasi yaitu memberikan gambaran umum ataupun secara jelas dan detail kepada pengguna, sehingga mendapatkan manfaat dari sistem dan informasi tersebut[7].

### **2.2.3 Manajemen**

Manajemen adalah seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. definisi Mary Parker Follet ini berarti bahwa seorang manajer bertugas mengatur dan mengarahkan orang lain untuk mencapai tujuan organisasi [21]. Ricky W. Griffin mendefinisikan manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal [22].

### **2.2.4 Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul sama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data [9]. Sistem informasi adalah teknologi yang membantu manusia dalam memproses data untuk mendapatkan informasi[10].



Sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerima [11]. Secara lebih detail, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai seperangkat entitas yang terdiri dari *hardware*, *software* dan *brainware* yang saling bekerjasama untuk menyediakan data yang diolah sehingga berguna dan bermanfaat bagi penerima data tersebut.

### **2.2.5 Sistem Informasi Manajemen**

ManajemenMcLeod dan Schell mengatakan Management Information Sistem adalah sebuah sistem yang sudah terkomputerisasi yang melakukan pengolahan data agar bisa digunakan oleh orang yang membutuhkannya. Sistem informasi manajemen merupakan komputerisasi proses *bisnises* adanya interaksi antar manusia dan komputer. Sistem informasi manajemen memiliki cakupan fungsi yang cukup luas termasuk dalam menganalisis data dan risiko hingga pengambilan keputusan [12].

Sistem informasi manajemen sangat berperan penting dalam menunjang aktivitas bisnis perusahaan. Sistem yang terintegrasi serta praktis dapat mempermudah karyawan dalam menjalankan seluruh aktivitas perusahaan. Hal ini tentu menjadikan sistem informasi manajemen sebagai aset berharga bagi perusahaan. Disisi lain, perusahaan menjadi unggul dalam bersaing ditengah perkembangan teknologi.

### **2.2.6 PT. Phoenix Kreatif Digital**

PT. Phoenix Kreatif Digital merupakan perusahaan *Start Up* digital yang memberikan jasa pengembangan website dan aplikasi mobile pertama di

Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Sejak berdiri pada 12 Oktober 2020, PT. Phoenix Kreatif Digital membantu berbagai kalangan mulai dari perusahaan, pemerintahan, hingga Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) untuk mengembangkan bisnis mereka secara digital. PT. Phoenix Kreatif Digital juga sedang mengembangkan sebuah platform digital untuk pelayanan desa yang diberi nama Gigades.Id.

Gigades.Id menyediakan pelayanan digital berbasis web & android yang mengintegrasikan aplikasi admin, aplikasi android untuk user & website desa sebagai media informasi. Sehingga menjadikan sistem pelayanan dan sistem informasi desa berjalan efektif, efisien, dan mudah.

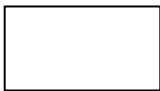

### 2.3. Alat Bantu Perancangan Sistem


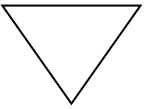

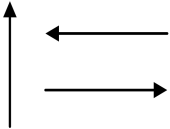
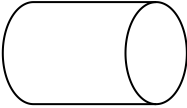

Alat bantu perancangan sistem yang digunakan penulis dalam merancang sistem yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 2.3.1 Aliran Sistem Informasi (ASI)

Aliran sistem informasi merupakan alat bantu yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem [13]. ASI dapat digunakan dengan menggunakan simbol-simbol seperti pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Simbol-Simbol Aliran Sistem Informasi**

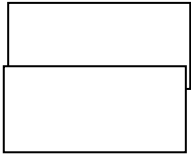
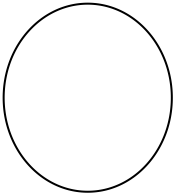
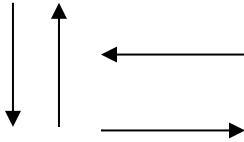
Simbol	Nama	Keterangan
	Proses komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
	Penghubung	Digunakan untuk

		menghubungkan sambungan aliran
	Dokumen	Digunakan untuk operasi input
	<i>Arsip</i>	Merupakan arsip data yang dihasilkan
	<i>Proses Manual</i>	Untuk proses pengolahan data secara manual
	<i>Aliran Sistem</i>	Untuk arah pengaliran data proses
	<i>Basis Data</i>	Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
	<i>Pita Kertas</i>	Untuk menunjukkan input/output menggunakan pita kertas

### 2.3.2 Context Diagram

*Context* diagram adalah suatu model logika data berupa diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem [14].

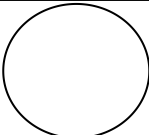
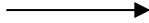
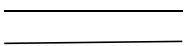
**Tabel 2.2 Simbol Data Context Diagram**

Notasi	Keterangan	Gambar
Kesatuan Luar (Eksternal Entity)	Kesatuan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada diluar lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem.	
Proses (Process)	Kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh, mesin atau komputer dari suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses	
Arus Data (Data Flow)	Arus data mengalir diantara proses, penyimpanan data dan kesatuan. Arus data ini menunjukkan arus data dari yang masuk ke dalam proses sistem	

### 2.3.3 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* adalah simbol-simbol untuk mencerminkan proses, sumber-sumber data, arus data dan entitas dalam sebuah sistem. DFD digunakan untuk menyajikan sistem pada tingkat-tingkat rincian berbeda, dari yang bersifat umum kerincian banyak.

**Tabel 2.3 Simbol-Simbol DFD**

Nama	Keterangan	Simbol
Proses	Menunjukkan Kegiatan/Kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau computer	
Simbol Data	Menunjukkan arus dari proses	
Flow (arus data)		
Data Store	Simpanan Data	

## 2.4 Alat Bantu Perancangan Logika Program

Alat bantu perancangan logika program yang akan digunakan penulis dalam merancang sistem yang terkomputerisasi ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

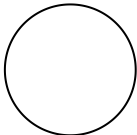

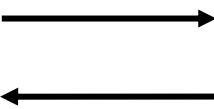

### 2.4.1 Flowchart

*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek.

*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Bagan alir (flowchart) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika [15].

*Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah [15].

**Tabel 2.4 Simbol-simbol Flowchart**

Simbol	Keterangan
	Proses : yaitu symbol yang menggambarkan proses suatu data didalam sistem
	Entitas luar atau terminator, yaitu symbol yang menggambarkan pelaku dalam sistem tersebut
	Aliran Data (Data Flow) : yaitu symbol yang menggambarkan aliran data/informasi yang ada dalam system
	Penyimpanan data (Data Store) : yaitu symbol yang menggambarkan tempat penyimpanan data dalam suatu proses

## 2.5 Alat Bantu Perancangan Database

Alat bantu perancangan database yang akan digunakan penulis dalam merancang sistem yang terkomputerisasi dengan basis penyimpanannya itu menggunakan database yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

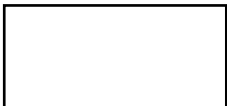
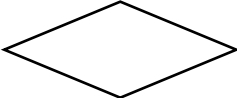
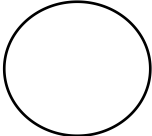

### 2.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis [16].

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ERD adalah model yang merepresentasikan data dalam entitas dan hubungan antar entitas secara jelas yang akan digunakan untuk membangun basis data .

Adapun Simbol- Simbol dari Entity Relationship Diagram adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.5 Simbol-Simbol ERD**

Nama	Keterangan	Simbol
Entity/Entitas	Suatu Kumpulan Objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat didefinisikan	
Relationship	Hubungan yang dapat terjadi antara satu entitas atau lebih	
Atribut	Karakteristik dari entitas atau relationship yang menyediakan penjelasan detail entitas atau relation	
Link	Baris sebagai penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dan atributnya	

### 2.5.2 Normalisasi Database

Normalisasi adalah proses pengelompokan atribut data yang membentuk entitas sederhana, nonredundan, fleksibel, dan mudah beradaptasi, Sehingga dapat dipastikan bahwa database yang dibuat berkualitas baik.

Tujuan Normalisasi Database adalah untuk menghilangkan dan mengurangi redundansi data dan tujuan yang kedua adalah memastikan dependensi

data (Data berada pada tabel yang tepat). Jika data dalam database tersebut belum di normalisasi maka akan terjadi 3 kemungkinan yang akan merugikan sistem secara keseluruhan.

1. *INSERT* Anomali : Situasi dimana tidak memungkinkan memasukkan beberapa jenis data secara langsung di database.
2. *DELETE* Anomali: Penghapusan data yang tidak sesuai dengan yang diharapkan, artinya data yang harusnya tidak terhapus mungkin ikut terhapus.
3. *UPDATE* Anomali: Situasi dimana nilai yang diubah menyebabkan inkonsistensi database, dalam artian data yang diubah tidak sesuai dengan yang diperintahkan atau yang diinginkan.

#### **Tahapan Normalisasi Database:**

1. *Unnormalized Form (UNF)* Merupakan bentuk tidak normal berdasarkan data yang diperoleh dan mengandung kerangkapan data.
2. *First Normal Form (1NF)* Entitas yang atributnya memiliki tidak lebih dari satu nilai untuk contoh tunggal entitas tersebut.
3. *Second Normal Form (2NF)* Entitas yang atribut non-primary key-nya hanya tergantung pada full primary key.
4. *Third Normal Form (3NF)* Entitas yang atribut non-primary key-nya tidak tergantung pada atribut nonprimary key yang lain.
5. *Boyce Code Normal Form (BCNF)* Dilakukan remove multivalued dependent. BCNF terjadi jika masih terdapat anomaly pada bentuk 3NF dikarenakan relasi memiliki lebih dari satu candidate key.



6. *Fifth Normal Form (5NF)* Tahapan ini dilakukan untuk mengatasi terjadinya join dependent pemecahan relasi menjadi dua sehingga relasi tersebut tidak dapat digabungkan kembali menjadi satu.

### 2.5.3 Unified Modeling Language (UML)


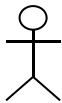


*Unified Modelling Language (UML)* adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual Juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem *software* yang terkait dengan objek [17]. *Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan dan membangun, dan pendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (*Object-Oriented*) [18]. Diagram *Unified Modelling Language (UML)* antara lain sebagai berikut:

#### 1. *Use case Diagram*

Diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [19].

Dibawah ini adalah symbol use case diagram :



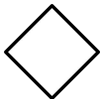



Tabel 2.6 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case.
2		<i>Actor</i>	Orang, Proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi tersebut.
3		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		<i>Association</i> <i>n</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

## 2. *Activity Diagram*

Diagram activity menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses lebih dari satu aksi dalam waktu bersamaan [20]. *Activity Diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Simbol-simbol yang digunakan dalam activity diagram sebagai berikut :



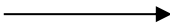
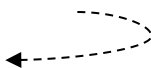
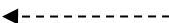

Tabel 2.7 Simbol *Activity Diagram*.

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Status Awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktifitas	Aktifitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja .
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada aktifitas lebih dari satu.
4		<i>Join</i>	Penggabungan dimana lebih dari satu aktifitas.
5		Status akhir	Status Akhir yang dilakukan sistem.
6		Arus aktivitas	Aliran dari suatu aktivitas.

### 3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah tool yang sangat populer dalam pengembangan sistem informasi secara object-oriented untuk menampilkan interaksi antar objek [19]. Berdasarkan denfinisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Sequence Diagram* adalah tool yang digunakan dalam mengembangkan sistem. Simbol-simbol yang digunakan adalah *Sequence Diagram* sebagai berikut :

Tabel 2.8 Simbol *Sequence Diagram*.

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
2		<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem.
3		<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara <i>object Lifeline</i> .
4		<i>Message</i> ( <i>return</i> )	Menyatakan arah kembali dalam 1 <i>object lifeline</i> .
5		<i>Message</i> ( <i>return</i> )	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i> .
6		<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan beriteraksi.

#### 4. *Class Diagram*

*Class diagram* menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu sama lainnya [19], *Class Diagram* secara khas meliputi : Kelas (*Class*), Relasi *Associations*, *Generalization* dan *Aggregation*, *attribute* (*Attributes*), operasi (*opration/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* dan *Cardinality*.

Tabel 2.9 Simbol *Class Diagram*

No	Multiplicity	Penjelasan
1	1	Satu dan hanya satu
2	0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
3	1..*	1 atau lebih
4	0..1*	Boleh tidak ada, maksimal 1
5	n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4.

## 2.6 Database MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya sehingga mudah digunakan, kinerja query cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah kecil. MySQL merupakan database pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pengembang aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembang aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP.

## 2.7 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. PHP disebut bahasa pemrograman server side karena pada penggunaannya PHP diproses pada komputer server [5].

*Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

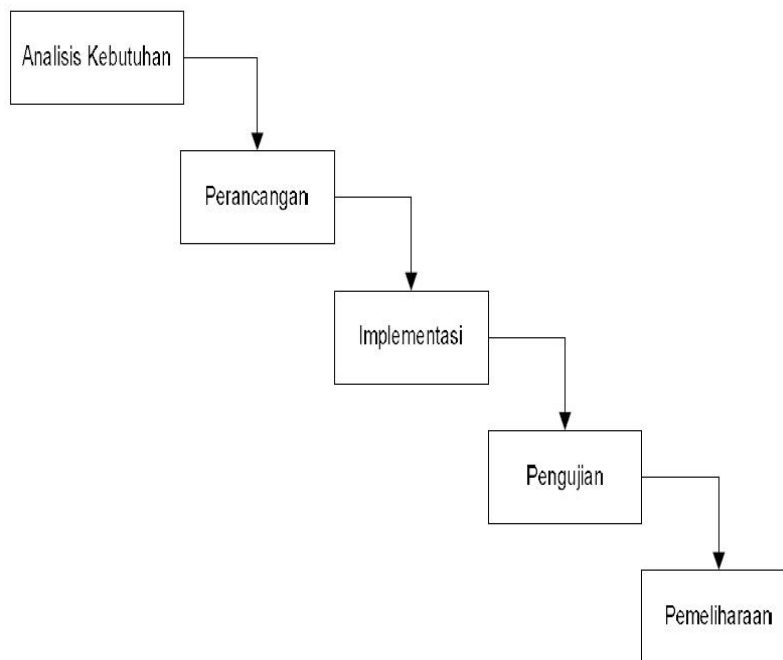
Penelitian dilakukan di PT Phoenix Kreatif Digital, Koto Toluak, Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi Penelitian dilaksanakan pada Semester VIII Tahun 2022. Waktu penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai pada bulan Maret 2022 sampai dengan bulan Mei 2022.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

NO	KEGIATAN	JUNI				JULI				AGUSTUS					
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV		
		1	Studi Literatur	■	■										
2	Analisis Sistem			■	■	■									
3	Desain Sistem				■	■	■	■							
4	Pengujian Sistem					■	■	■	■						
5	Implementasi Sistem						■	■	■	■	■				
6	Penulisan Laporan											■	■	■	■

### 3.2 Metode Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. *Waterfall* merupakan salah satu cara dalam pemodelan rekayasa perangkat lunak. Pada pemodelan *waterfall* memiliki tahapan-tahapan yang meliputi analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Berikut ini merupakan bentuk dari diagram *waterfall*:



**Gambar 3.1 Model *Waterfall***

Pada model *waterfall* terdapat fungsi-fungsi dari tiap tahap, yaitu:

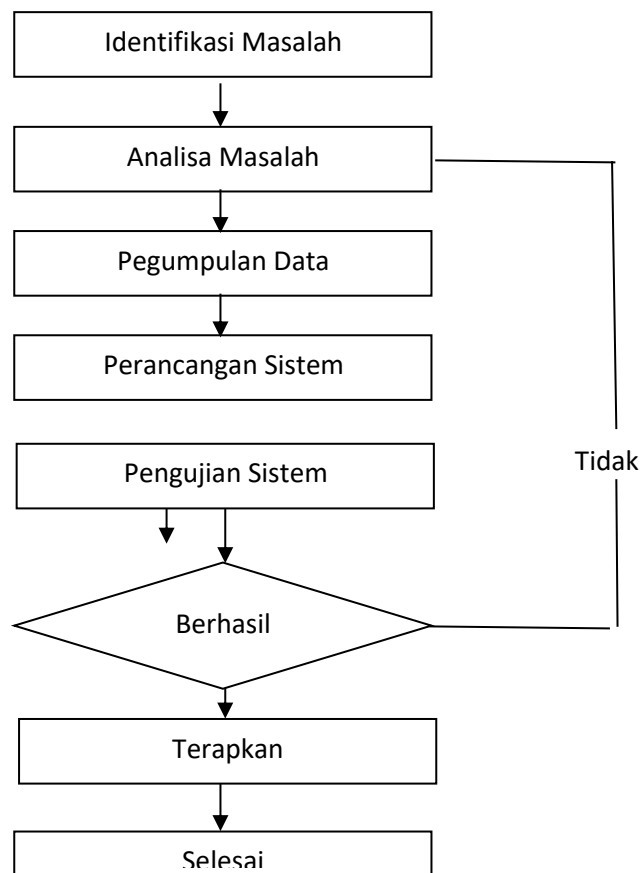
1. Analisis kebutuhan, yaitu menganalisis dan mendefinisikan tiap-tiap kebutuhan dan sistem. Perolehan hasil analisis biasanya ditetapkan melalui konsultasi dengan *user*, pengelola dan yang berkaitan kepada pengguna sistem.
2. Perancangan, yaitu melakukan proses dalam mendesain sistem dengan mengalokasikan persyaratan yang telah ada dengan membentuk arsitektur secara keseluruhan.
3. Implementasi, yaitu desain perangkat lunak yang sudah disiapkan direalisasikan dalam bentuk serangkaian program sesuai dengan spesifikasinya.
4. Pengujian, yaitu tiap program yang telah di implementasikan, kemudian diintegrasikan menjadi satu kesatuan sistem dan dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem terpenuhi setiap persyaratannya.



5. Pemeliharaan, yaitu sistem yang lulus pengujian tetap dilakukan pemeliharaan untuk meningkatkan pelayanan dan pengembangan sistem.

### 3.3 Rancangan Penelitian

Adapun penelitian yang peneliti lakukan terbagi menjadi 8 tahapan. Rancangan penelitian tersebut dapat penulis gambarkan melalui diagram alur seperti di bawah ini:



**Gambar 3.2 Rancangan Penelitian**

Tahapan – tahapan rancangan penelitian :

Dari rancangan penelitian tersebut tahapan awal yang peneliti lakukan adalah :

1. Mengidentifikasi Masalah adalah suatu tahap dari penguasaan masalah agar mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian.

2. Menganalisa Masalah merupakan sistem informasi yang sedang berjalan secara utuh ke dalam bagian-bagian komponennya yaitu menganalisa permasalahan.
3. Pengumpulan Data yaitu mengumpulkan data tentang PT. Phoenix Kreatif Digital menggunakan metode observasi atau pengamatan secara langsung ke objek yang diteliti dan interview atau wawancara dengan pihak yang bersangkutan sehingga mendapatkan informasi yang sesuai dan akurat.
4. Perancangan sistem dari sistem informasi ini akan dilakukan berdasarkan hasil dari analisa dan penelitian.
5. Pengujian sistem yaitu pengujian terhadap perancangan dan mengimplementasikan program Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital.

Berhasil dilakukan terhadap program yang baru berdasarkan kriteria yang telah disusun, sehingga dapat selesai penelitian yang dilakukan dilakukan.

### **3.4 Teknik Mengumpulkan Data**

Adapun teknik pengumpulan data peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari teori-teori yang telah dikembangkan dalam bidang ilmu yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi geografis serta melakukan referensi menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang penulis angkat.

## 2. Studi Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara (interview) guna mengumpulkan data-data yang diperlukan.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan dalam proses penelitian dengan tujuan menginvestigasi, mentransformasi, mengungkap pola-pola gejala sosial yang diteliti agar laporan penelitian dapat menunjukkan informasi, simpulan dan atau menyediakan rekomendasi untuk pembuat kebijakan. Beberapa teknik dalam menganalisis data yang dilakukan antara lain :

#### 1. Memeriksa kelengkapan data

Tahap ini dilakukan segera setelah data terkumpul. Kemudian data yang terkumpul diperiksa kelengkapannya, pemeriksaan kelengkapan data ini dapat dilakukan dengan cara membuat daftar dan melakukan *check list*.

#### 2. Menelaah seluruh data

Pada tahap ini seluruh data yang diperoleh baik dari pustaka ataupun dari lapangan. Kemudian data yang telah ditelaah dipisahkan dan dikategorikan, baik itu berupa dokumen pribadi, catatan lapangan, foto dokumentasi, sumber dari buku dan jurnal.

#### 3. Memeriksa kualitas data

Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati atau membaca berulang-ulang apakah jawaban dari informan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Pemeriksaan kualitas data dilakukan untuk menentukan berapa data yang hilang dan perlukah dilakukan pencarian data tambahan.

## **BAB IV**

### **ANALISA DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Analisa Sistem**

Analisa sistem merupakan tahapan penelitian untuk mengevaluasi permasalahan-permasalahan sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk merancang sistem baru atau memperbaharui sistem yang telah ada tersebut.

##### **4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan**

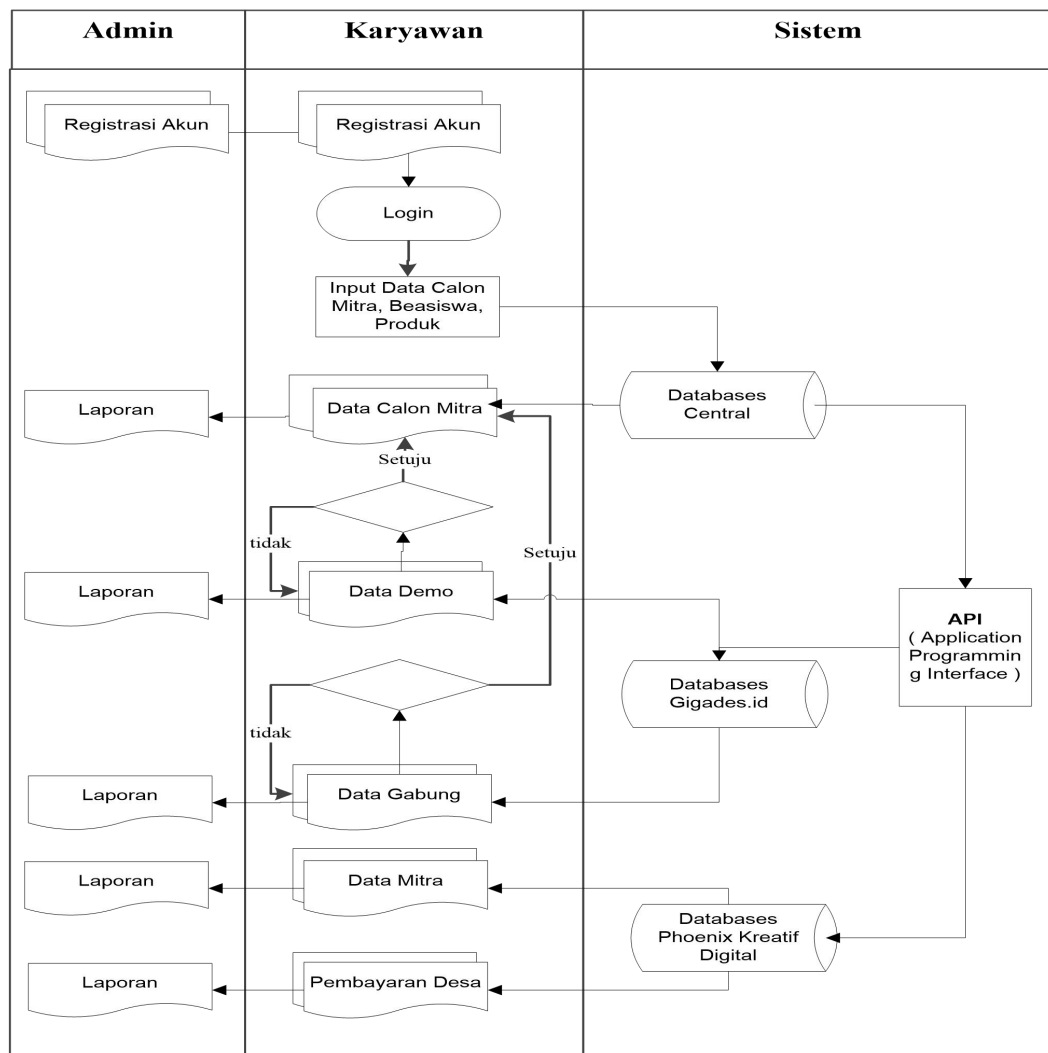
Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya serta dapat memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan.

Analisis ini sangat penting karena dalam tahap ini apabila terdapat kesalahan, maka akan menyebabkan kesalahan terhadap tahap selanjutnya. Maka perlu tingkat ketelitian dan kecermatan yang tinggi untuk mendapatkan kualitas kerja sistem yang baik.

Sistem yang ada pada saat ini di PT. Phoenix Kreatif digital berupa laporan lisan dari karyawan terhadap pimpinan yang mengakibatkan tidak akuratnya data yang diperoleh oleh pimpinan, maka perlu perbaikan sistem yang ada saat ini ke sistem yang menggunakan teknologi.

#### 4.1.2 Analisa Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem adalah suatu proses yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan pada fase analisis. Perancangan sistem secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang dirancang secara rinci untuk pemrograman komputer dan ahli terkait lainnya yang akan mengimplementasikan sistem. Adapun perancangan yang diusulkan merupakan langkah untuk lebih mengefisienkan sistem yang lama dengan menggunakan sistem yang dapat mengatasi permasalahan yang penulis paparkan pada latar belakang.



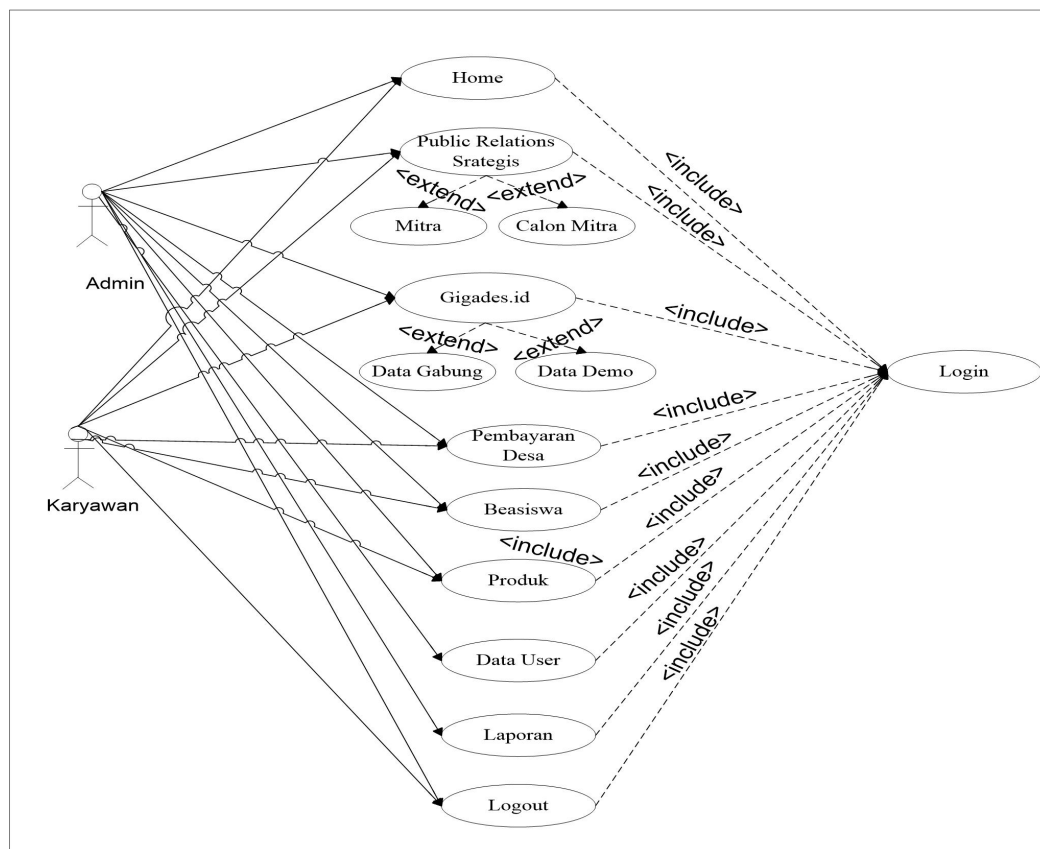
**Gambar 4.1 Aliran Sistem Yang di Usulkan**

## 4.2 Perancangan Sistem

Setelah sistem dianalisa selanjutnya yaitu tahap perancangan sistem. Ditahap ini akan dirancang suatu sistem baru yang berguna untuk memperbaiki kelemahan dari sistem sebelumnya. Perancangan sistem menguraikan bagaimana alur proses input maupun output dari sistem yang akan dihasilkan.

### 4.2.1 Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Adapun *use case diagram* dalam pembuatan Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



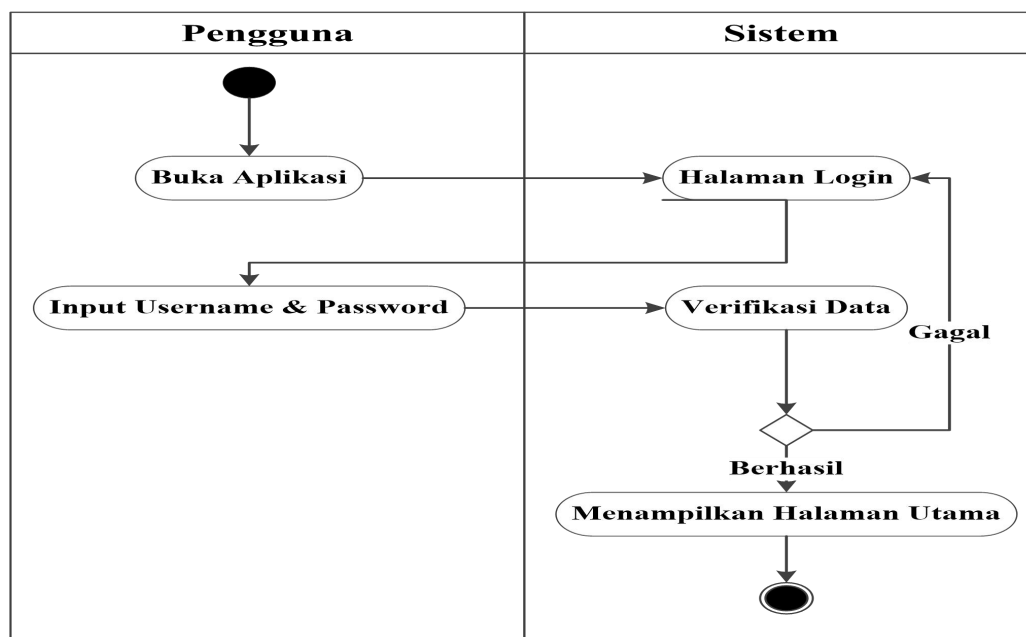
**Gambar 4.2 Use Case Diagram**

## 4.2.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan rancangan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Berikut ini menggambarkan *activity diagram* pada rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital.

### 4.2.2.1 Activity Diagram Login

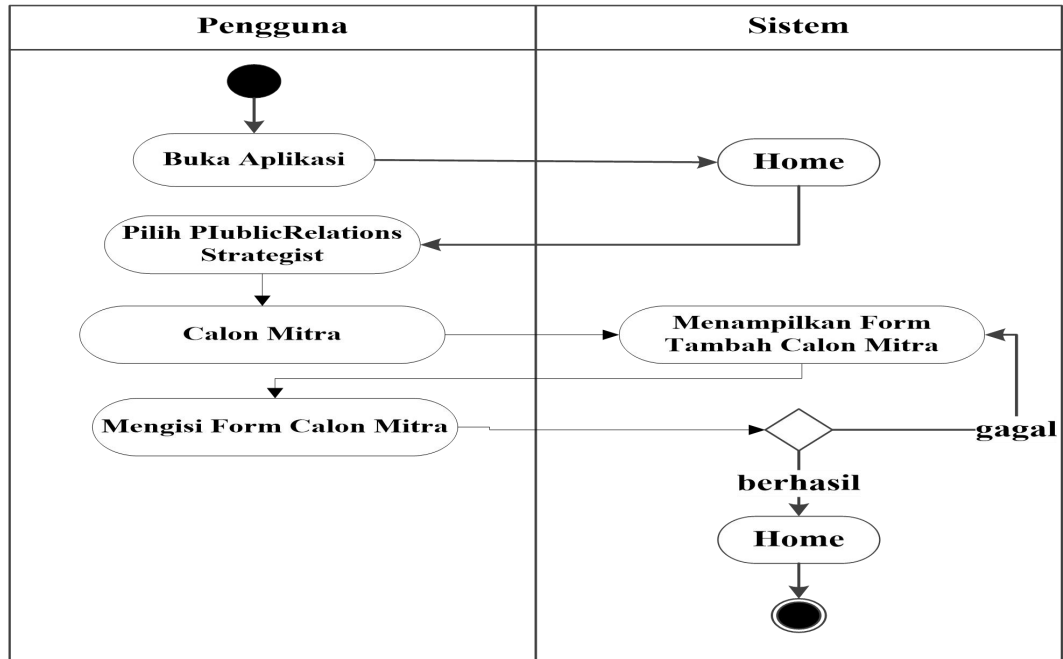
Adapun *activity diagram* Login pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.3 Activity Diagram Login

### 4.2.2.2 Activity Diagram Calon Mitra

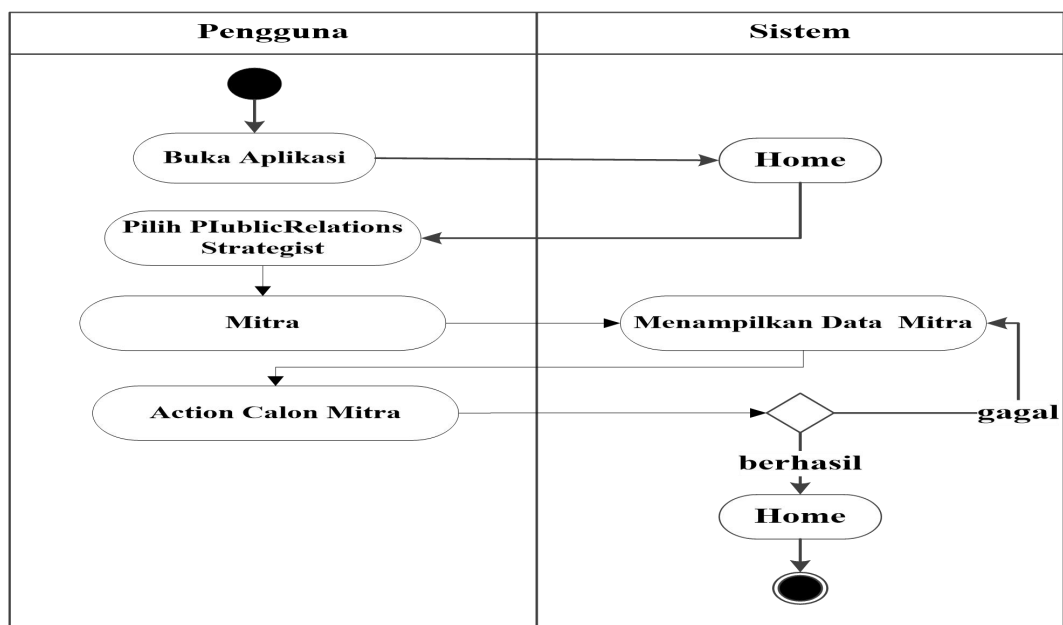
*Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem. Adapun *activity diagram* Calon Mitra pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



**Gambar 4.4 Activity Diagram Calon Mitra**

#### 4.2.2.3 Activity Diagram Mitra

Adapun *activity* diagram mitra pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :

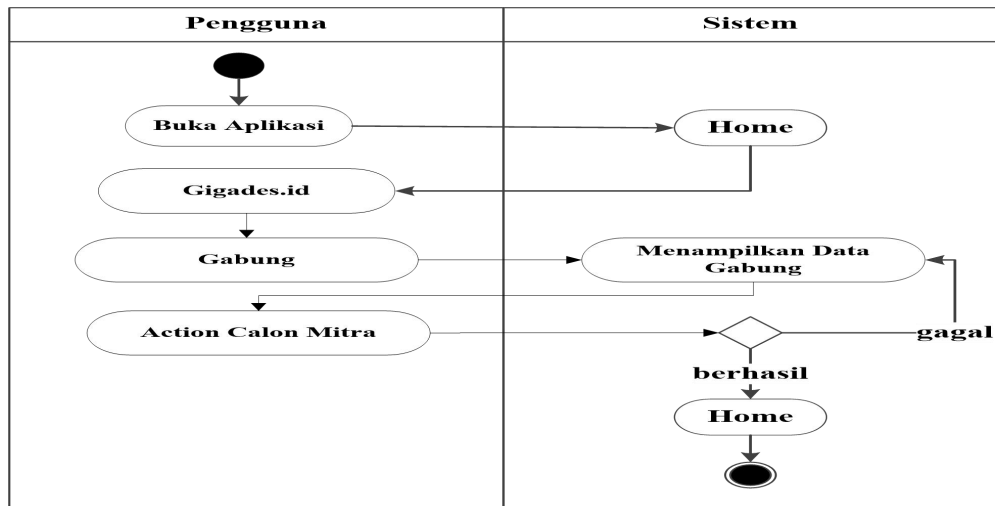


**Gambar 4.5 Activity Diagram Mitra**



#### 4.2.2.4 Activity Diagram Gabung

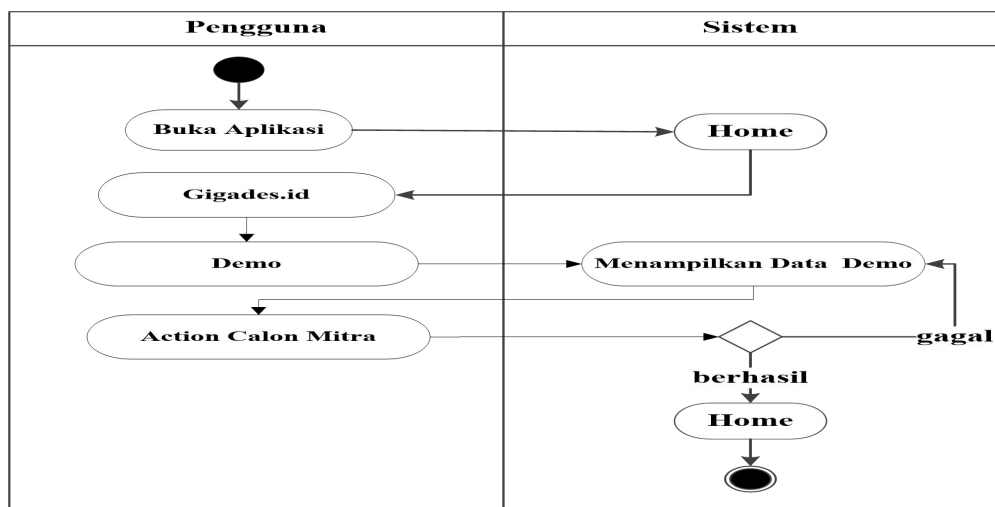
Adapun *activity* diagram Gabung pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.6 Activity Diagram Gabung

#### 4.2.2.5 Activity Diagram Demo

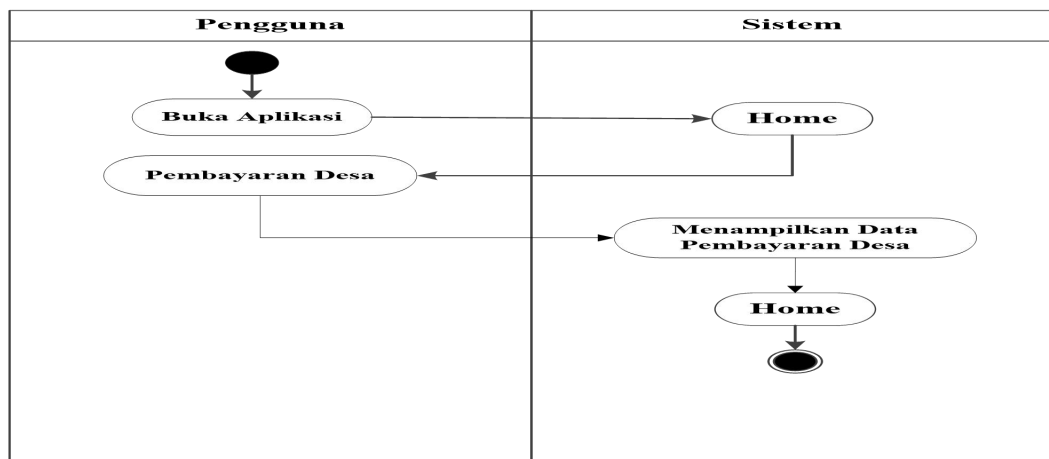
Adapun *activity* diagram Demo pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.7 Activity Diagram Demo

#### 4.2.2.6 Activity Diagram Pembayaran Desa

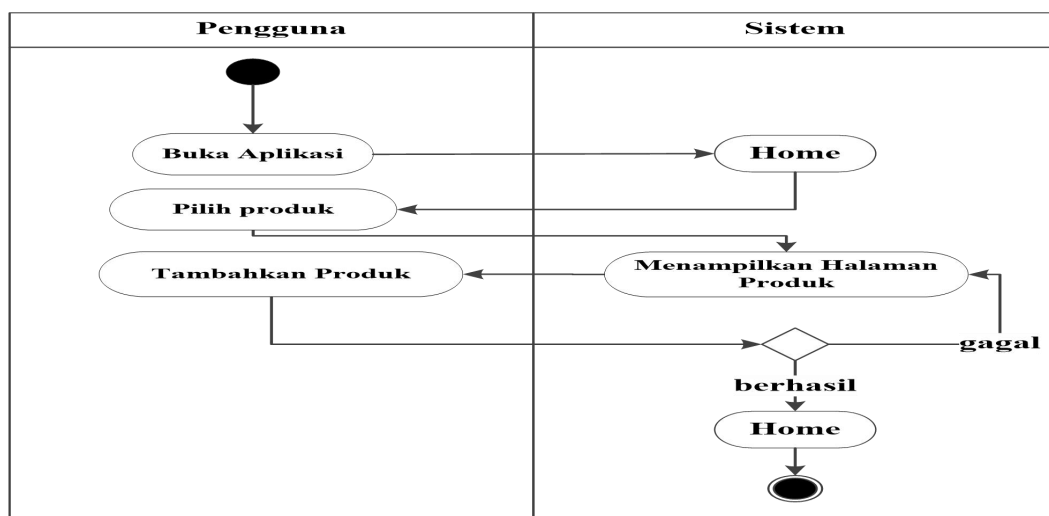
Adapun *activity* diagram Pembayaran Desa pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



**Gambar 4.8 Activity Diagram Pembayaran Desa**

#### 4.2.2.7 Activity Diagram Produk

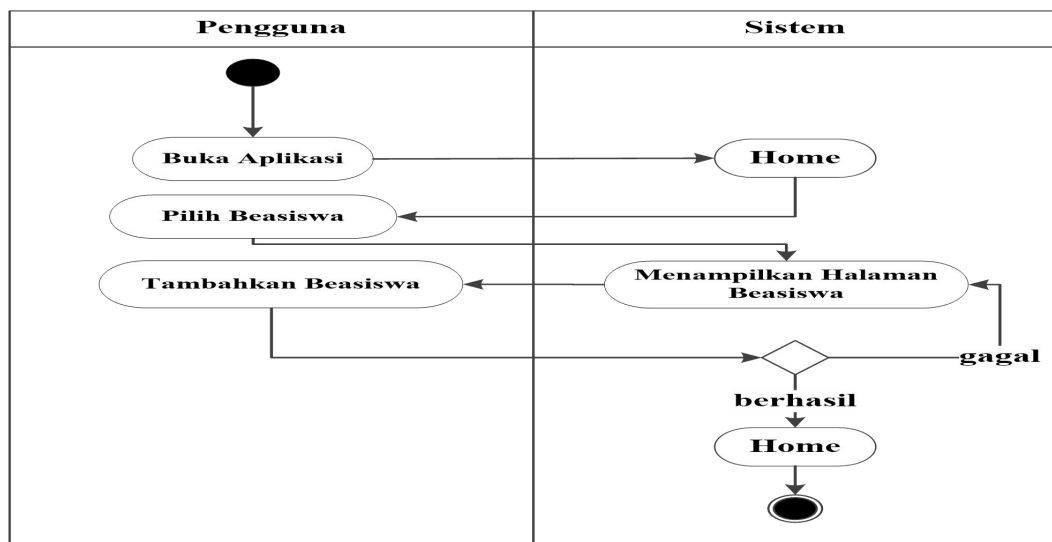
Adapun *activity* diagram produk pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



**Gambar 4.9 Activity Diagram Produk**

#### 4.2.2.8 Activity Diagram Beasiswa

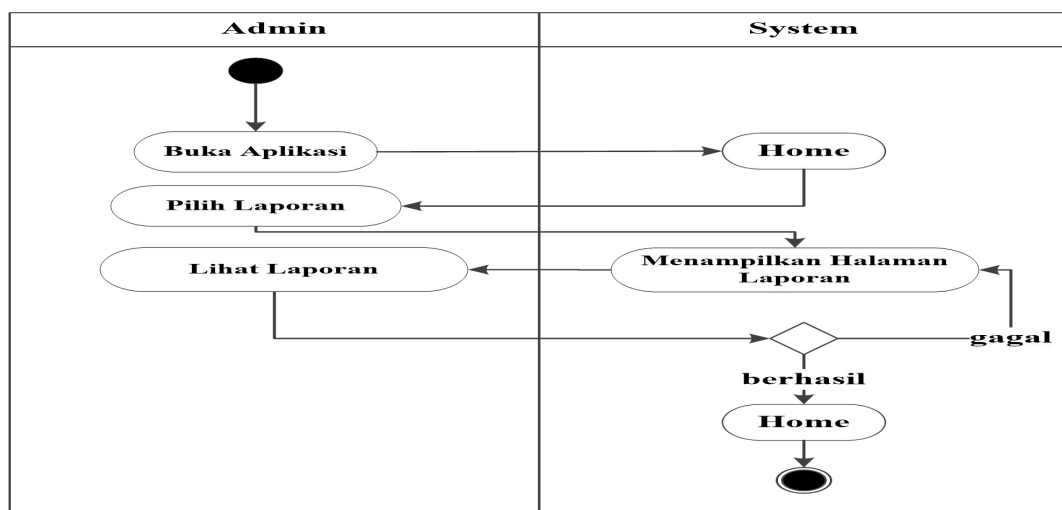
Adapun activity diagram Beasiswa pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.10 Activity Diagram Beasiswa

#### 4.2.2.9 Activity Diagram Laporan

Adapun activity diagram laporan pada pembuatan Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan sebagai berikut :



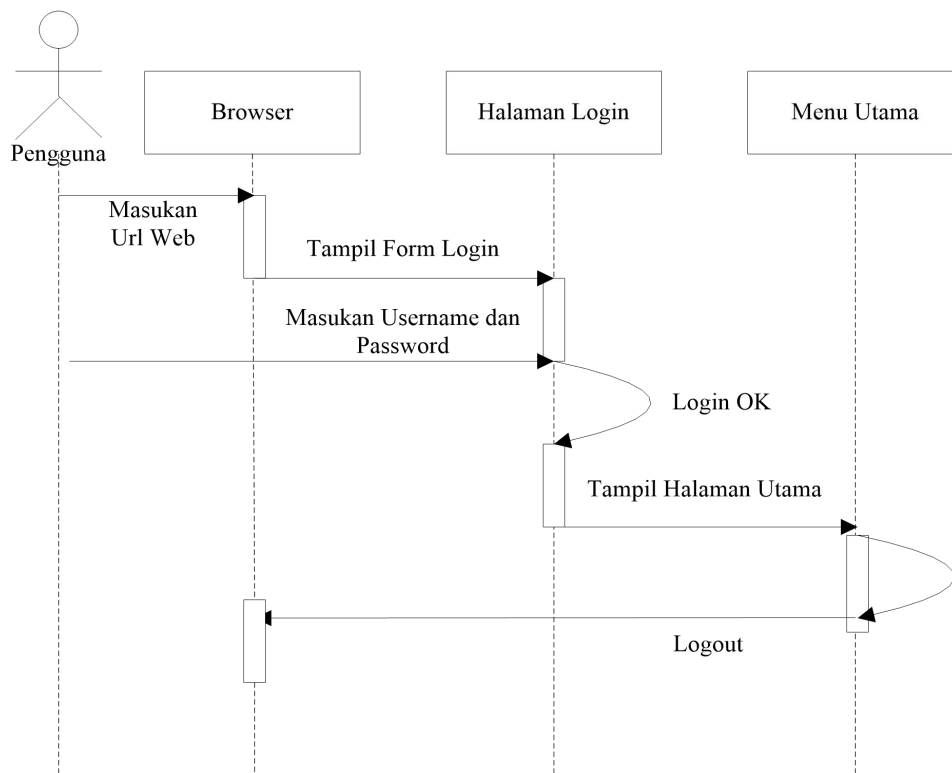
Gambar 4.11 Activity Diagram Laporan

### 4.2.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari use case interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

#### 4.2.3.1 Sequence Diagram Login

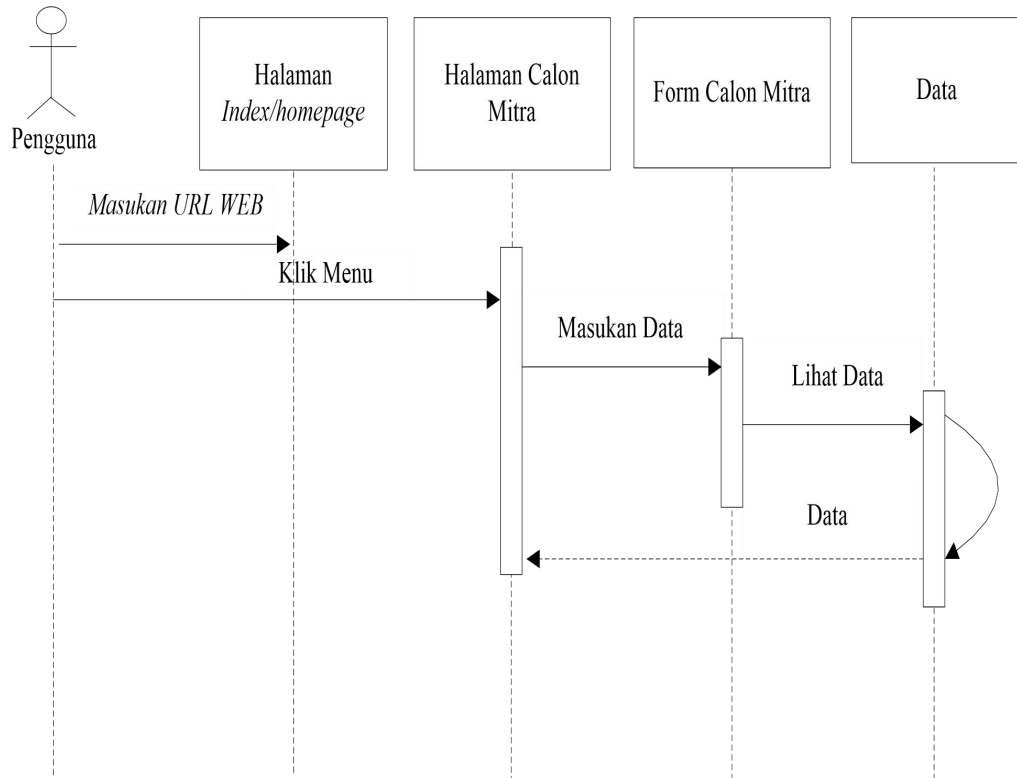
Berikut ini merupakan gambaran diagram login lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.12 Sequence Diagram login**

#### 4.2.3.2 Sequence Diagram Calon Mitra

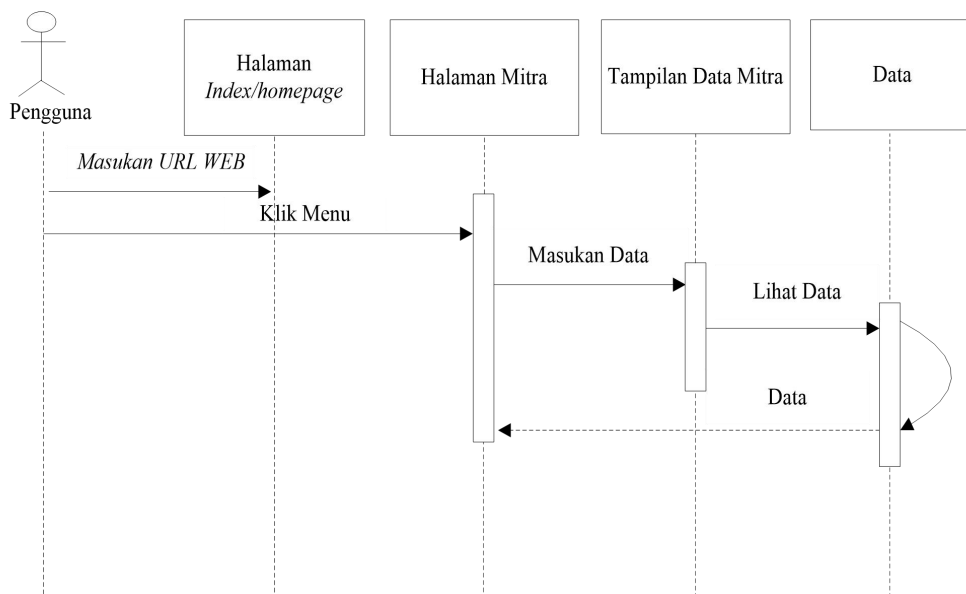
Berikut ini merupakan gambaran diagram Calon Mitra user lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.13 Sequence Diagram Calon Mitra**

#### 4.2.3.3 Sequence Diagram Mitra

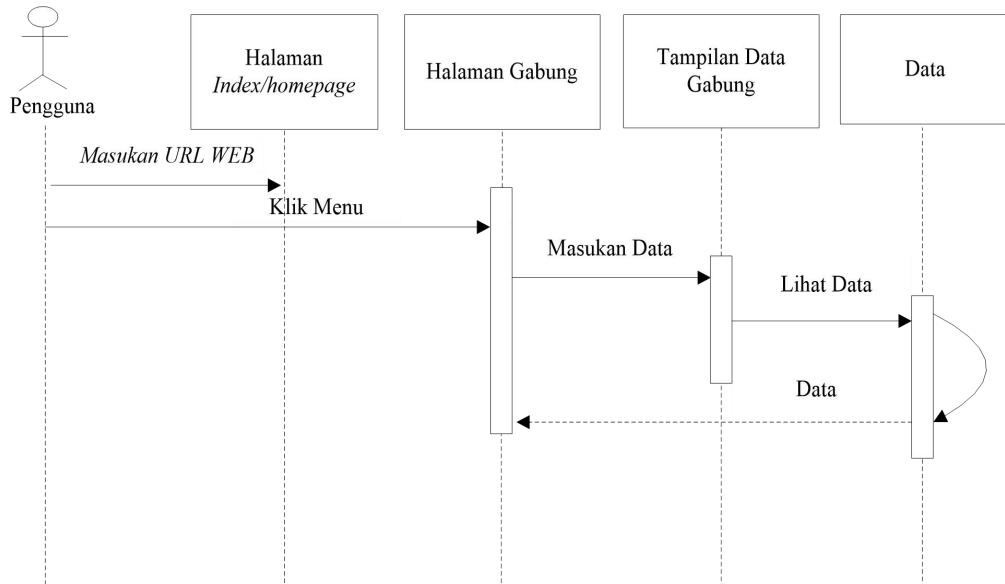
Berikut ini merupakan gambaran diagram Mitra lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.14 Sequence Diagram Mitra**

#### 4.2.3.4 Sequence Diagram Gabung

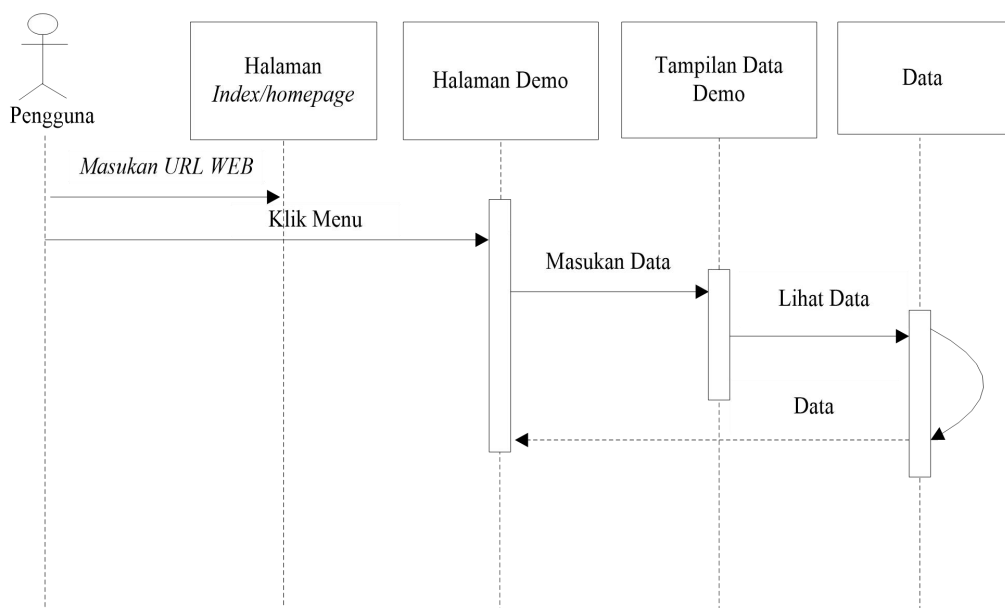
Berikut ini merupakan gambaran diagram Gabung lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.15 Sequence Diagram Gabung**

#### 4.2.3.5 Sequence Diagram Demo

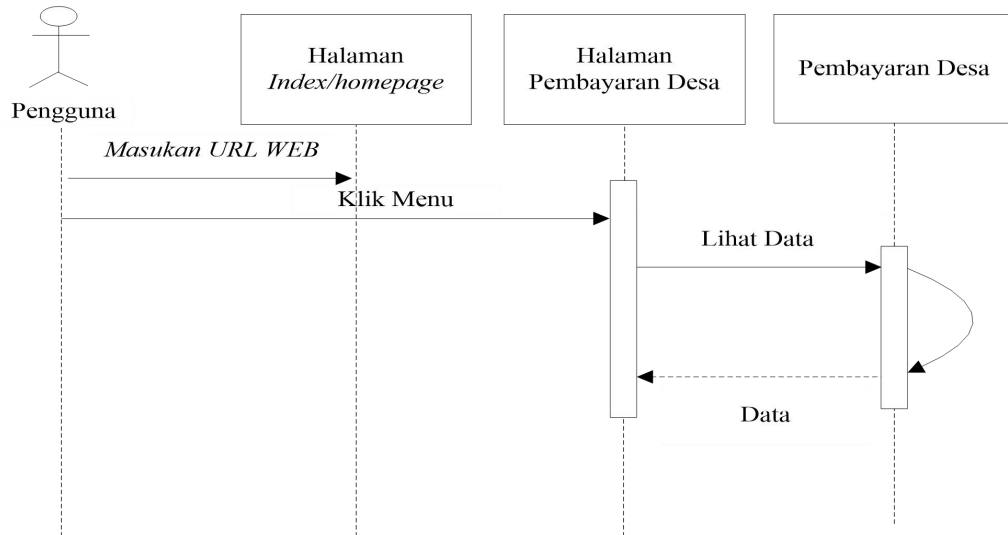
Berikut ini merupakan gambaran diagram Demo lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.16 Sequence Diagram Demo**

#### 4.2.3.6 Sequence Diagram Pembayaran Desa

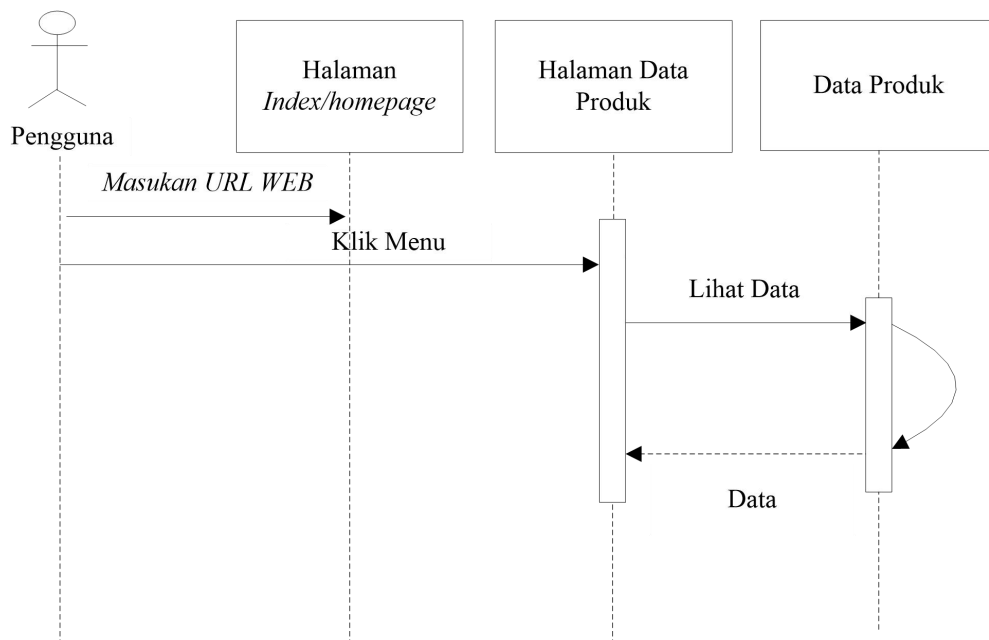
Berikut ini merupakan gambaran diagram Pembayaran Desa lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.17 Sequence Diagram Pembayaran Desa**

#### 4.2.3.7 Sequence Diagram Produk

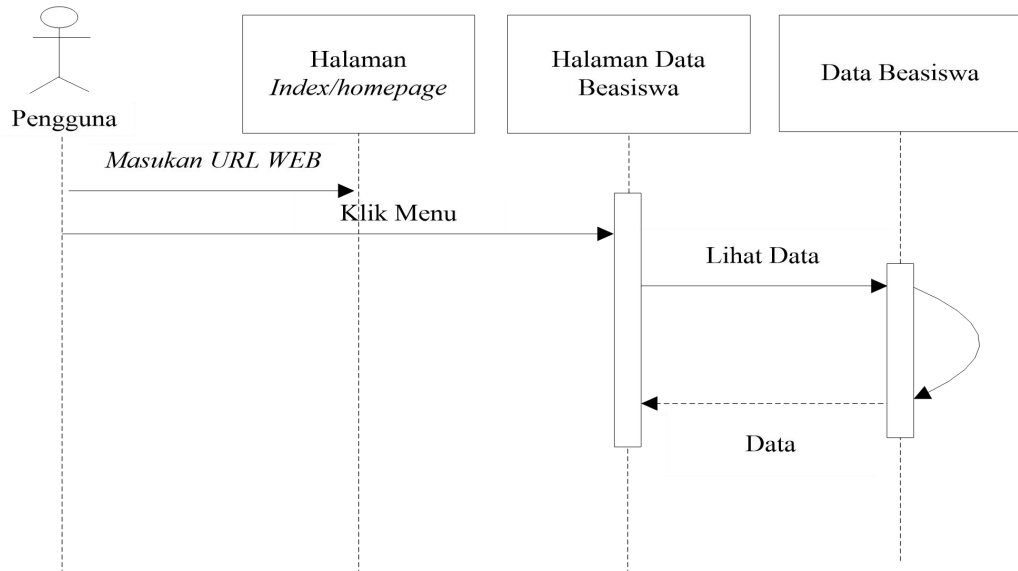
Berikut ini merupakan gambaran diagram Produk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.18 Sequence Diagram Produk**

#### 4.2.3.8 Sequence Diagram Beasiswa

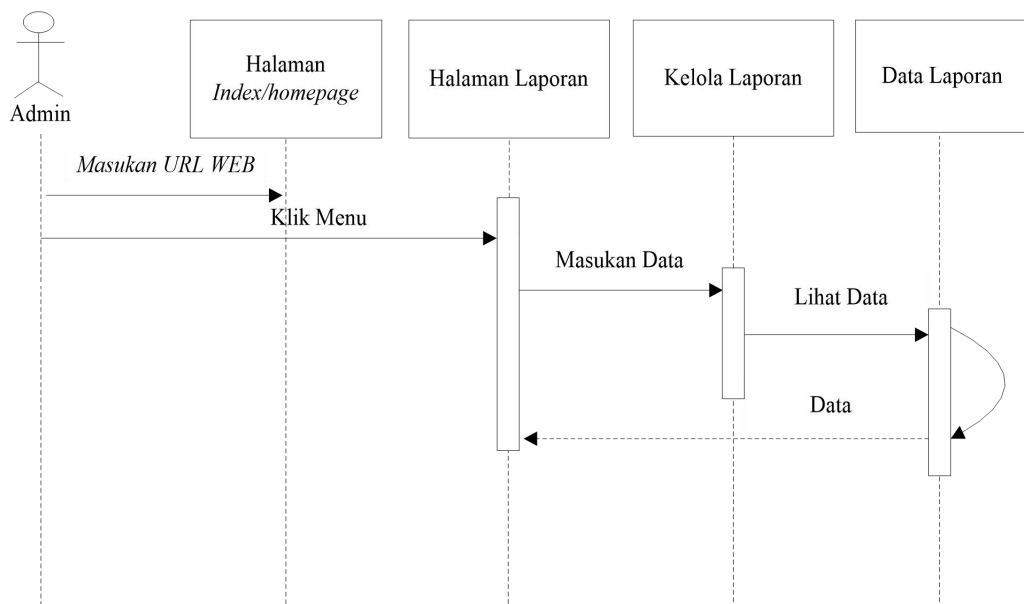
Berikut ini merupakan gambaran diagram Beasiswa lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.19 Sequence Diagram Beasiswa**

#### 4.2.3.9 Sequence Diagram Laporan

Berikut ini merupakan gambaran diagram laporan admin lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

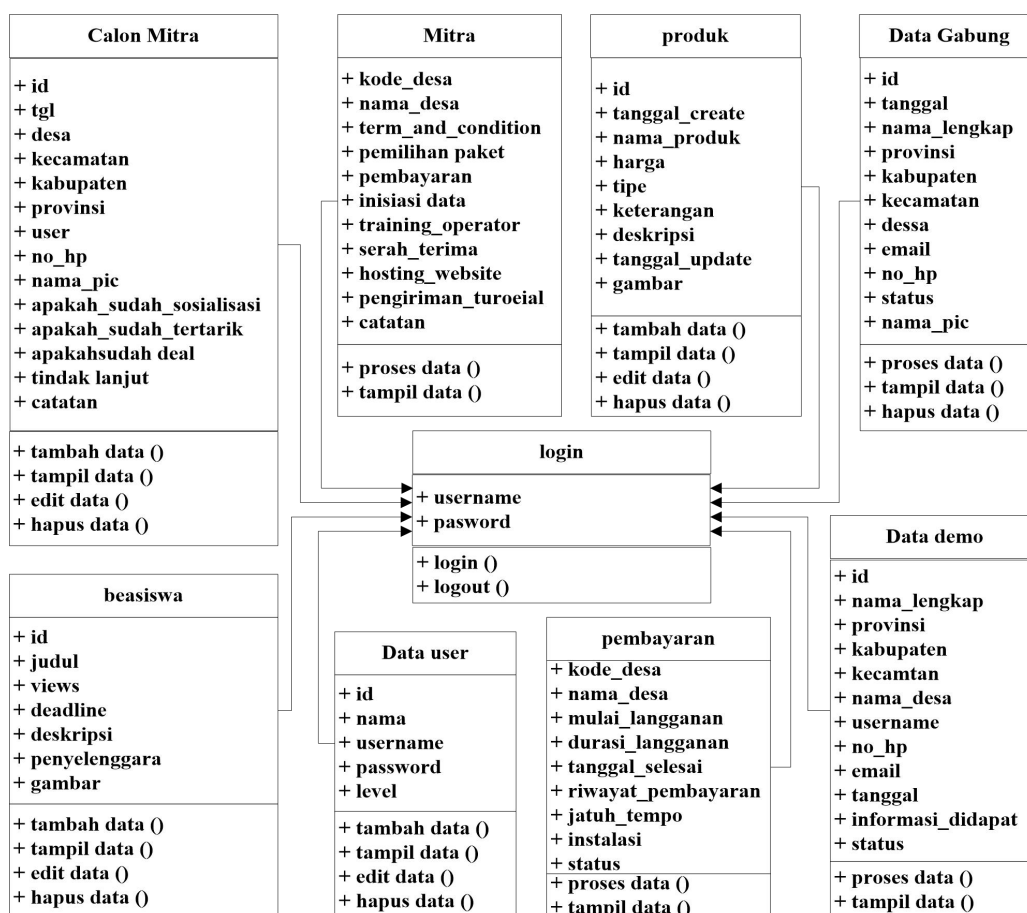


**Gambar 4.20 Sequence Diagram Laporan**



#### 4.2.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. Class diagram menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem. Berikut merupakan class diagram dari Rancangan Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat penulis gambarkan pada berikut ini :



Gambar 4.21 Class diagram

#### 4.2.5 Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan dalam perancangan sistem, sehingga dapat menentukan struktur fisik *database* yang menunjukkan struktur dari elemen data

yang menyatakan panjang elemen data dan jenis datanya. Struktur *file* dari tabel dalam *database* yang akan dirancang yaitu sebagai berikut :

#### 1. Tabel Data User

Nama Tabel : user  
 Jumlah Field : 5  
 Foreign Key : id\_user

**Tabel 4.1 Login**

Field	Keterangan
id_user	int(11)
nama	Varchar (50)
username	Varchar (30)
password	Varchar (100)
level	int(11)

#### 2. Tabel Data Calon Mitra

Nama Tabel : calon\_mitra  
 Jumlah Field : 19  
 Primary Key : id\_calon

**Tabel 4.2 Tambah Calon Mitra**

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	id_calon	Int	11	ID
2	kode_calon_mitra	Varchar	10	Kode gabung Calon mitra
3	tanggal	Date	-	Tanggal masuk
4	desa	Varchar	100	Desa calon berada

5	kecamatan	Varchar	100	Kecamatan calon berada
6	kabupaten	Varchar	100	Kabupaten calon berada
7	provinsi	Varchar	100	Provinsi calon berada
8	user	Varchar	100	Calon yang mendaftar
9	no_hp	Varchar	20	Nomor Hp calon
10	pic	Varchar	100	Nama karyawan
11	status	Varchar	100	Sudah tersosialisasi atau belum
12	status2	Varchar	100	Sudah tertarik atau belum
13	status3	Varchar	100	Sudah deal atau belum
14	tindak_lanjut	Varchar	225	Tindak lanjut
15	janji	Varchar	225	Catatan
16	jalur	Varchar	30	Asal Data
17	email	Varchar	200	Email yang diambil dari data gabung
18	status-email	Varchar	10	Email yang diambil dari data demo
19	create_at	datetime	-	Tanggal masuk dari jalur mana

## 3. Tabel Beasiswa

Nama Tabel : beasiswa

Jumlah Field : 7

Primary Key : id\_beas

**Tabel 4.3 Beasiswa**

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Id_beas	Int	11	ID
2	judul	Varchar	200	Judul beasiswa
3	pelenggara	Varchar	200	Pelenggara beasiswa
4	deadline	Varchar	200	Deadline beasiswa
5	deskripsi	Varchar	500	Deskripsi beasiswa
6	status	Varchar	200	Status beasiswa
7	gambar	Varchar	200	Gambar brosur beasiswa

## 4. Tabel Produk

Nama Tabel : produk

Jumlah Field : 9

Primary Key : id\_produk

**Tabel 4.4 Produk**

No	Field	Tipe Data	Size	Ket
1	Id_produk	Int	11	ID
2	nama_produk	Varchar	200	Nama produk
3	harga	Varchar	200	Harga produk

4	tipe	Varchar	200	Tipe produk
5	keterangan	Varchar	500	Keterangan produk
6	deskripsi	Varchar	500	Desjripsi produk
7	tglCreate	Date	-	Tanggal buat
8	tglUpdate	Date	-	Tanggal Update
9	gambar	Varchar	200	Gambar Produk

### 4.3 Desain Terinci

Setelah gambaran sistem secara logika dirancang maka pada tahap desain terinci ini disajikan bentuk rancangan fisik dari aplikasi terkomputerisasi yang akan dibangun. Rancangan sistem secara fisik menyangkut bentuk output yang dihasilkan dari sistem, desain bentuk input yang dibutuhkan untuk menghasilkan output, desain file-file yang dibutuhkan untuk memudahkan program dan merancang data yang ada pada database sistem yang akan dibangun. Berikut adalah desain terinci Sistem Informasi Manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital.

#### 4.3.1 Rancangan Input

Dalam Aplikasi Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT.Phoenix Kreatif Digital dibutuhkan perancangan Input agar program yang dibuat sesuai dengan rancangannya. Rancangan input digunakan untuk menggambarkan proses input yang akan digunakan oleh admin maupun pengguna yang telah memiliki hak akses pada website ini. Rancangan input ini sangat berguna sehingga pada saat proses input yang akan dibuat nantinya tidak

melenceng dari sistem yang akan dibuat. Dalam pembuatan sistem ini ada beberapa proses inputan yang penulis gunakan yaitu :

#### 4.3.1.1 Rancangan Tampilan Awal Login

Berikut ini merupakan rancangan tampilan awal login di Sistem Monitoring Karyawan yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital, untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar dibawah ini :

<b>Silahkan Login Disini</b>	
Username	<input type="text" value="X (30)"/>
Password	<input type="text" value="X (30)"/>
<input type="button" value="Sig In"/>	

**Gambar 4.22 Rancangan Input tampilan awal Login**

#### 4.3.1.2 Rancangan Tampilan Home

Berikut ini merupakan rancangan tampilan halaman home, untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar dibawah ini :

	<b>HOME</b>
<b>Dashboard</b> <b>PIC</b> <b>Calon Mitra</b> <b>Mitra</b> <b>Gigades.id</b> <b>Data Gabung</b> <b>Data Demo</b> <b>Produk</b> <b>Beasiswa</b> <b>LOG OUT</b>	

### Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Home

#### 4.3.1.3 Rancangan Tampilan Tambah Calon Mitra

Berikut ini merupakan rancangan tampilan Tambah Calon Mitra di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT.Phoenix Kreatif Digital, untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar dibawah ini :

FORM TAMBAH CALON MITRA	
Tanggal date	Nama PIC X (100)
Desa X (100)	Apakah Sudah Tersosialisasi X (100)
Kecamatan X (100)	Apakah Sudah Tertarik X (100)
Kabupaten X (100)	Apakah Sudah Deal X (100)
Provinsi X (100)	Tindak Lanjut X (500)
User X (100)	Catatan X (500)
No Hp X (100)	
	<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Create"/>

Gambar 4.24 Rancangan Input Calon Mitra

#### 4.3.1.4 Rancangan Tampilan Tambah Beasiswa

Berikut ini merupakan rancangan tampilan Tambah Calon Mitra di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT.Phoenix Kreatif Digital, untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar dibawah ini :

FORM TAMBAH BEASISWA	
Judul	Deskripsi
<input type="text" value="X (100)"/>	<input type="text" value="X (500)"/>
Penyelenggara	<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Create"/>
<input type="text" value="X (100)"/>	
Deadline	
<input type="text" value="date"/>	
Gambar	
<input type="text" value="X (500)"/>	

**Gambar 4.25 Rancangan Input Beasiswa**

#### 4.3.1.5 Rancangan Tampilan Tambah Produk

Berikut ini merupakan rancangan tampilan Tambah Calon Mitra di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT.Phoenix Kreatif Digital, untuk lebih jelasnya terdapat pada gambar dibawah ini :

FORM TAMBAH BEASISWA	
Tanggal Create	Keterangan
<input type="text" value="date"/>	<input type="text" value="X (500)"/>
Nama Produk	Deskripsi
<input type="text" value="X (100)"/>	
Harga	<input type="text" value="X (500)"/>
<input type="text" value="X (100)"/>	<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Create"/>
Tipe	
<input type="text" value="X (100)"/>	
Gambar	
<input type="text" value="X (500)"/>	

**Gambar 4.26 Rancangan Input Produk**

#### 4.3.2 Rancangan Output

Rancangan Output merupakan suatu bentuk rancangan tampilan keluaran yang dihasilkan oleh suatu program aplikasi. Setiap pengguna system diharapkan



mendapatkan informasi yang jelas. Informasi yang baik akan memudahkan dalam penggunaannya. Sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Dibawah ini merupakan *output* yang dirancang adalah sebagai berikut:

#### 4.3.2.1 Rancangan Laporan Data Calon Mitra

Pada laporan ini kita bisa melihat laporan data Data Calon Mitra di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut.

NO	Nama User	Email	No HP	Kecamatan	Desa	Status	Nama PIC	Tanggal	Jalur Mitra
X (30)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)
X (30)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)

**Gambar 4.27 Rancangan Output Laporan Data Calon Mitra**

#### 4.3.2.2 Rancangan Laporan Data Mitra

Pada laporan ini kita bisa melihat laporan data Data Mitra di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :

NO	Kode Desa	Nama Desa	Term And Condition	Pemilihan Paket	Payment	Inisiasi Data	Training Operator	Serah Terima	Hosting Website	Pengiriman Tutorial
X (30)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)
X (30)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)

**Gambar 4.28 Rancangan Output Laporan Data Mitra**

#### 4.3.2.3 Rancangan Laporan Data Gabung

Pada laporan ini kita bisa melihat laporan data Data Calon Mitra di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :

NO	Tanggal	Nama Lengkap	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Desa	Email	No HP	Status
X (30)	date	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)
X (30)	date	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)

**Gambar 4.29 Rancangan Output Laporan Data Gabung**

#### 4.3.2.4 Rancangan Laporan Data Demo

Pada laporan ini kita bisa melihat laporan data Data Demo di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :

NO	Tanggal	Nama Lengkap	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Desa	Email	No HP	Status
X (30)	date	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)
X (30)	date	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)

**Gambar 4.30 Rancangan Output Laporan Data Demo**

#### **4.3.2.5 Rancangan Laporan Data Pembayaran Desa**

Pada laporan ini kita bisa melihat laporan data Data Pembayaran Desa di Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut :

NO	Kode Desa	Nama Desa	Mulai Langganan	Durasi Langganan	Tanggal Selesai	Riwayat Bayar	Jatuh Tempo	Instalasi	Status
X (30)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)
X (30)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)	X (100)

**Gambar 4.31 Rancangan Output Laporan Data Pembayaran Desa**

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI SISTEM**

#### **5.1 Hardware dan Software**

Dalam pembuatan sistem informasi manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital menggunakan website, spesifikasi hardware dan software yang digunakan sebagai berikut:

##### **5.1.1 Perangkat Keras (Hardware)**

Perangkat keras merupakan suatu komponen utama yang paling dibutuhkan dalam pembuatan suatu sistem. Dalam pembuatan sistem informasi manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital hardware yang dibutuhkan yaitu : Laptop acer dengan processor intel inside dan ram 2GB

##### **5.1.2 Perangkat Lunak (Software)**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi manajemen PT. Phoenix Digital yaitu sebagai berikut :

1. Microsoft Windows 10
2. Sublime Text 3
3. XAMPP v3.2.4

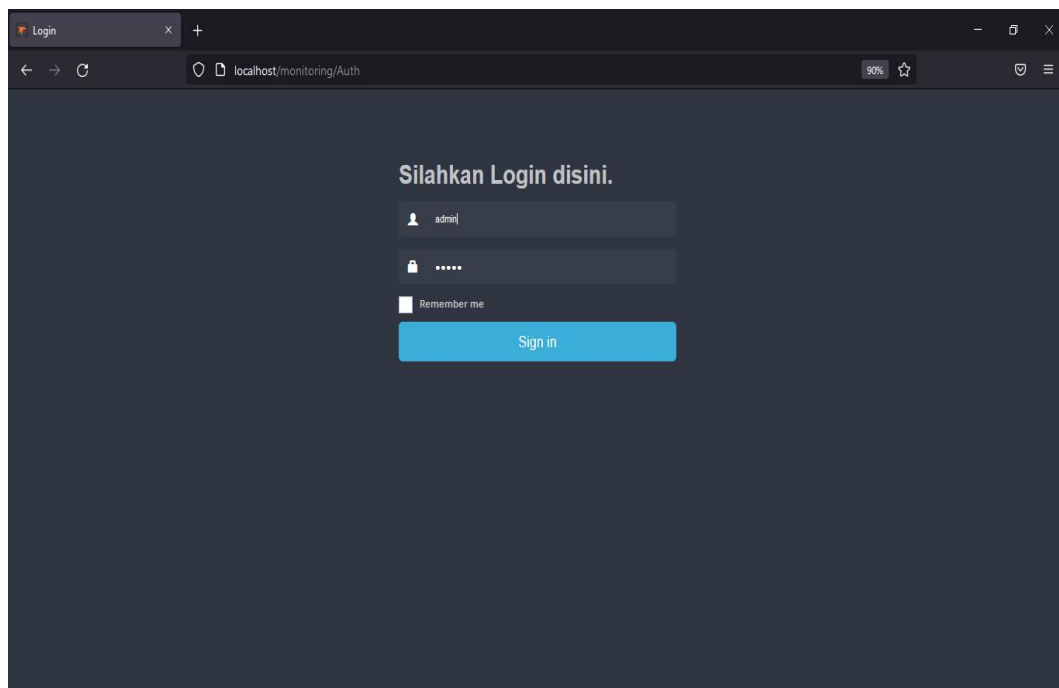
#### **5.2 Pengujian Sistem**

Pengujian sistem ini dilakukan untuk menguji hubungan antara program aplikasi yang dibuat dengan elemen yang lain dalam sistem informasi. Adapun tujuan dari pengujian sistem ini adalah untuk memastikan semua elemen sistem

sudah terhubung dengan baik. Berikut penjelasan masing-masing from aplikasi pada penelitian ini.

### 5.2.1 Tampilan Login

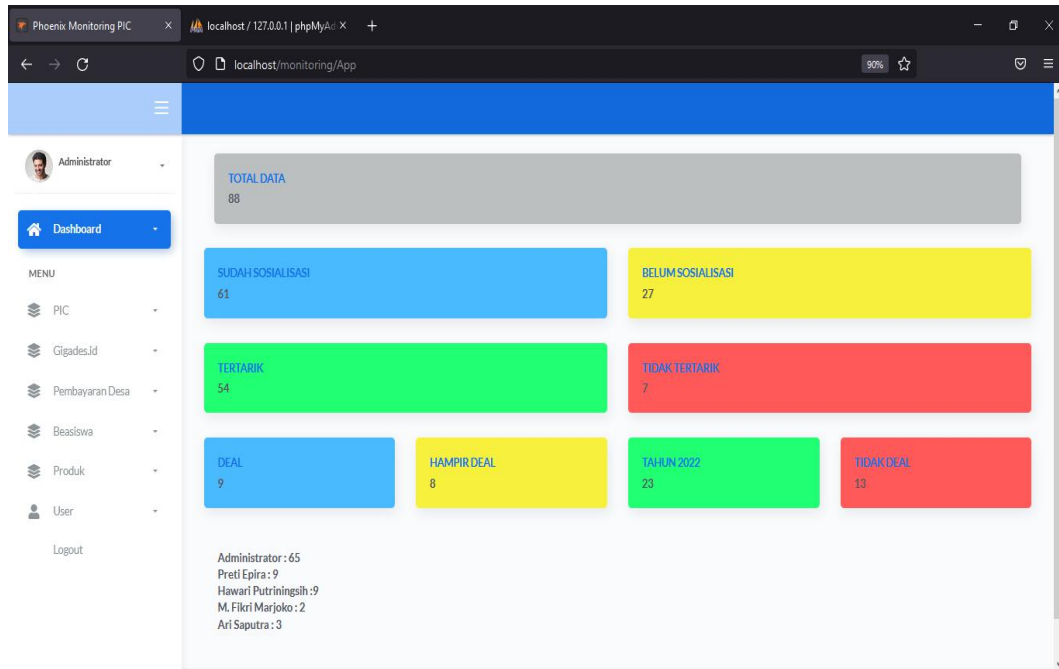
Halaman ini digunakan untuk menjaga agar sistem yang dibuat terjaga kerahasiaannya, hanya dapat diakses oleh admin dan karyawan yang memiliki hak akses pada sistem tersebut.



**Gambar 5.1 Tampilan Login**

### 5.2.2 Tampilan Home Admin

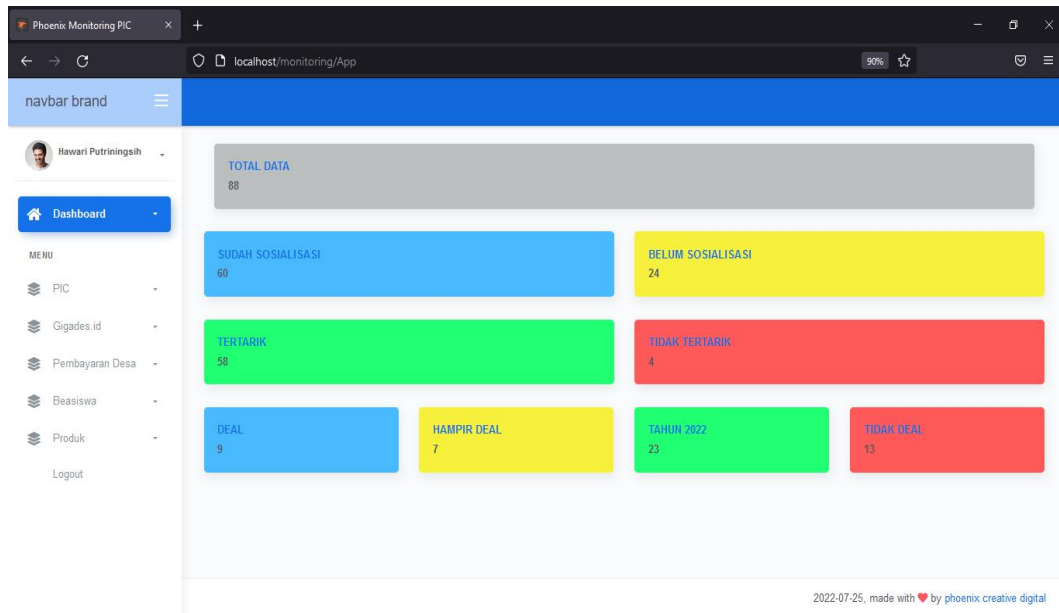
Halaman ini adalah halaman utama yang digunakan ketika admin berhasil melakukan login.



**Gambar 5.2 Tampilan Home Admin**

### 5.2.3 Tampilan Home Karyawan

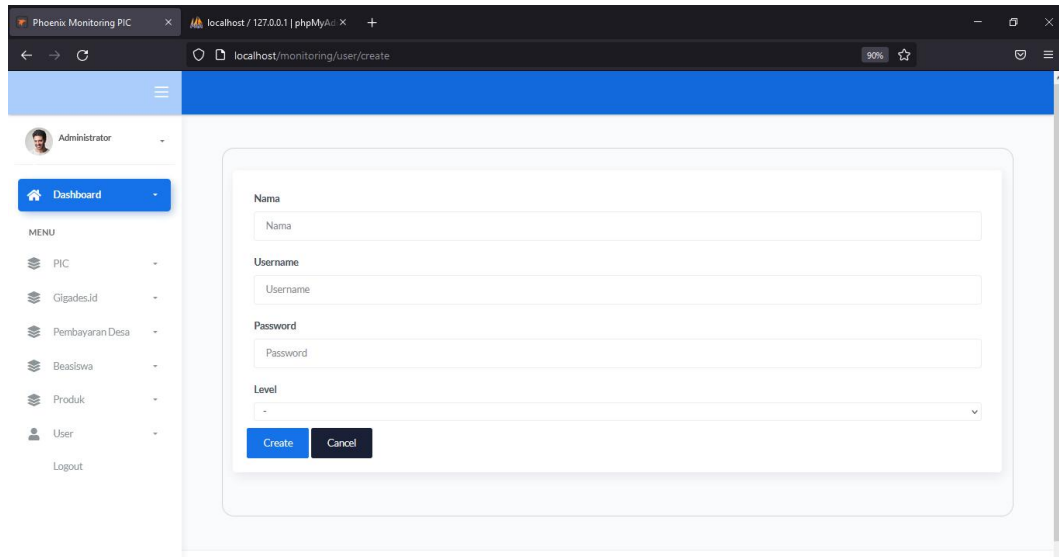
Halaman ini adalah halaman utama yang digunakan ketika Karyawan berhasil melakukan login.



**Gambar 5.3 Tampilan Home Karyawan**

### 5.2.4 Tampilan Form Input Akun

Halaman ini adalah halaman yang hanya di akses oleh admin digunakan untuk menambahkan atau membuat akun karyawan

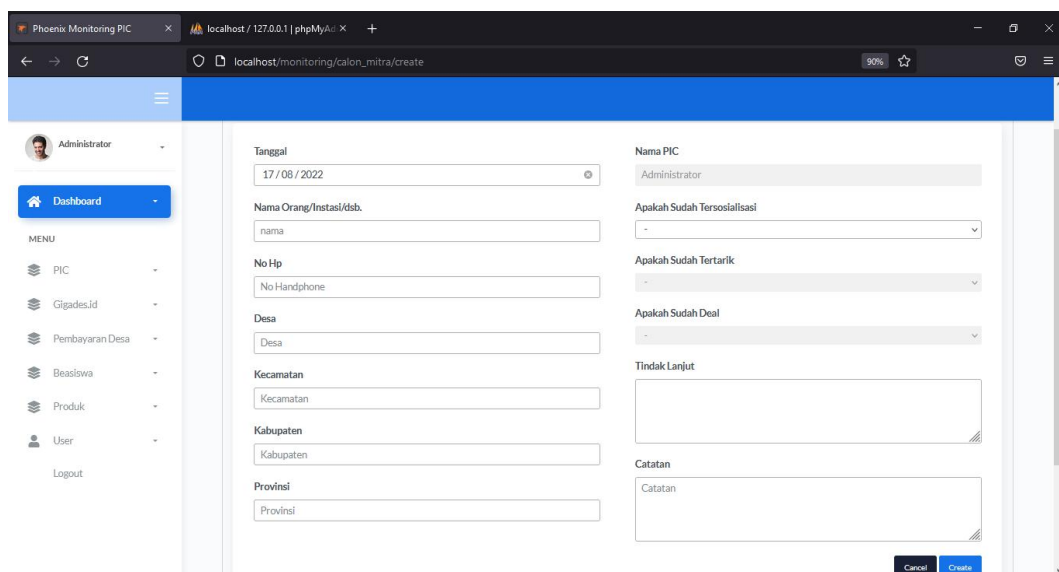


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/monitoring/user/create`. The page features a sidebar menu on the left with the 'User' option highlighted. The main content area contains a form with the following fields: 'Nama' (text input), 'Username' (text input), 'Password' (password input), and 'Level' (dropdown menu). At the bottom of the form, there are two buttons: 'Create' (blue) and 'Cancel' (black).

Gambar 5.4 Form Input Akun

### 5.2.5 Tampilan Form Input Calon Mitra

Halaman ini adalah halaman yang di akses oleh admin dan karyawan untuk menambahkan calon mitra PT. Phoenix Kreatif Digital.



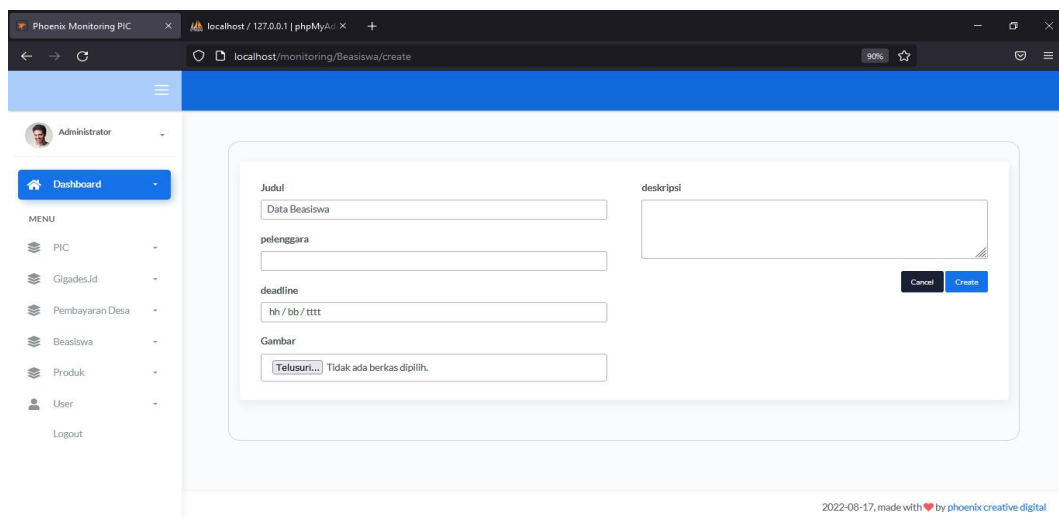
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/monitoring/calon_mitra/create`. The page features a sidebar menu on the left with the 'User' option highlighted. The main content area contains a form with the following fields: 'Tanggal' (date input, value: 17/08/2022), 'Nama Orang/Instansi/dsb.' (text input, value: nama), 'No Hp' (text input, value: No Handphone), 'Desa' (text input, value: Desa), 'Kecamatan' (text input, value: Kecamatan), 'Kabupaten' (text input, value: Kabupaten), 'Provinsi' (text input, value: Provinsi), 'Nama PIC' (text input, value: Administrator), 'Apakah Sudah Tersosialisasi' (dropdown menu, value: -), 'Apakah Sudah Tertarik' (dropdown menu, value: -), 'Apakah Sudah Deal' (dropdown menu, value: -), 'Tindak Lanjut' (text area), and 'Catatan' (text area). At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Cancel' (black) and 'Create' (blue).

Gambar 5.5 Form Input Calon Mitra



### 5.2.6 Tampilan Form Input Beasiswa

Halaman ini adalah halaman yang diakses oleh admin dan karyawan untuk menambahkan informasi Beasiswa yang nanti dapat diakses oleh mitra PT. Phoenix Kreatif Digital.

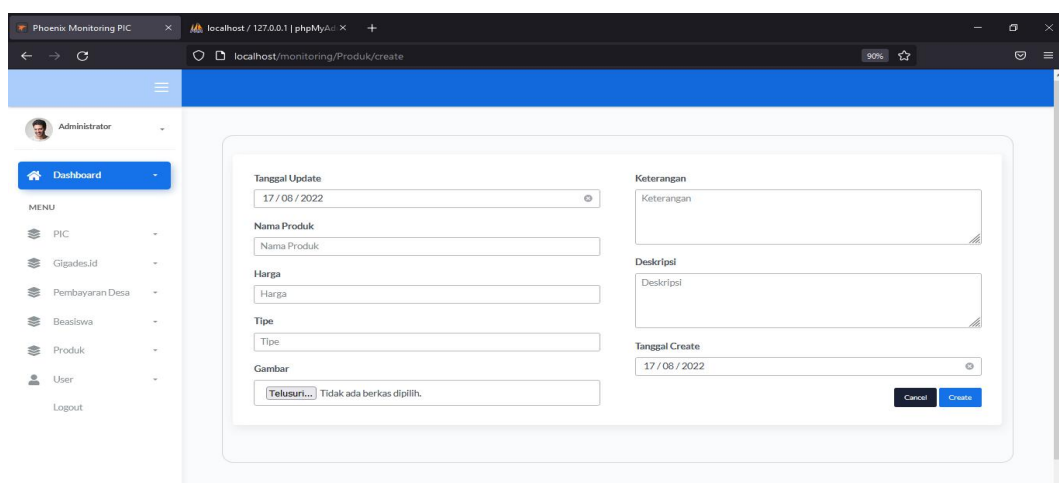


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/monitoring/Beasiswa/create`. The page features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, PIC, Gigades.id, Pembayaran Desa, Beasiswa, Produk, User, and Logout. The main content area contains a form with the following fields: Judul (filled with 'Data Beasiswa'), deskripsi (a large text area), pelenggara (empty), deadline (filled with 'hh / bb / tttt'), and Gambar (with a 'Telusuri...' button and the text 'Tidak ada berkas dipilih.'). There are 'Cancel' and 'Create' buttons at the bottom right of the form. A footer at the bottom right reads '2022-08-17, made with ❤️ by phoenix creative digital'.

**Gambar 5.6 Form Input Beasiswa**

### 5.2.7 Tampilan Form Input Produk

Halaman ini adalah halaman yang diakses oleh admin dan karyawan untuk menambahkan informasi Produk yang nanti dapat diakses oleh mitra PT. Phoenix Kreatif Digital.

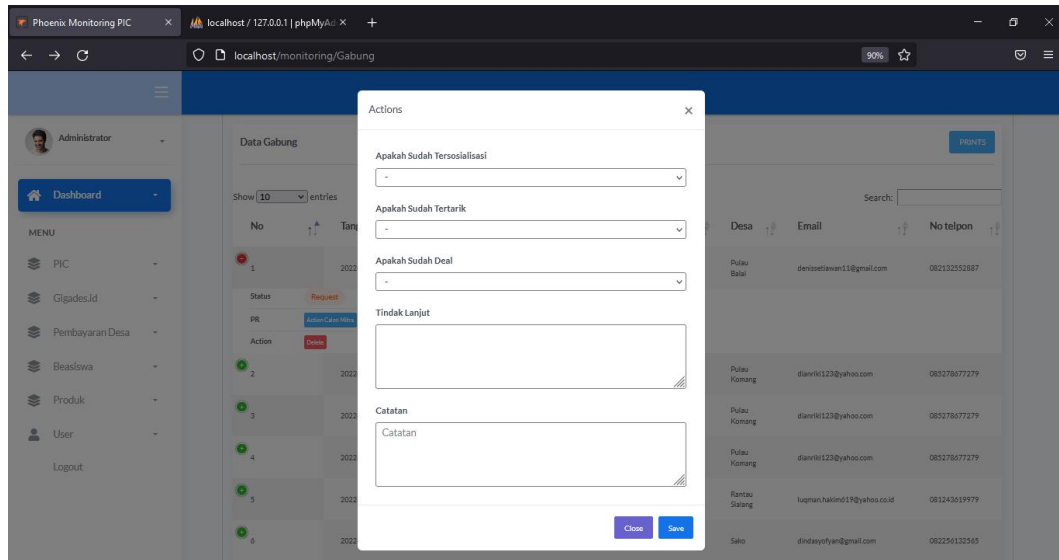


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/monitoring/Produk/create`. The page features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, PIC, Gigades.id, Pembayaran Desa, Beasiswa, Produk, User, and Logout. The main content area contains a form with the following fields: Tanggal Update (filled with '17 / 08 / 2022'), Nama Produk (filled with 'Nama Produk'), Harga (filled with 'Harga'), Tipe (filled with 'Tipe'), Gambar (with a 'Telusuri...' button and the text 'Tidak ada berkas dipilih.'). On the right side, there are fields for Keterangan (empty), Deskripsi (filled with 'Deskripsi'), and Tanggal Create (filled with '17 / 08 / 2022'). There are 'Cancel' and 'Create' buttons at the bottom right of the form.

**Gambar 5.7 Tampilan Form Input Produk**

### 5.2.8 Tampilan Form Validasi Data Gabung

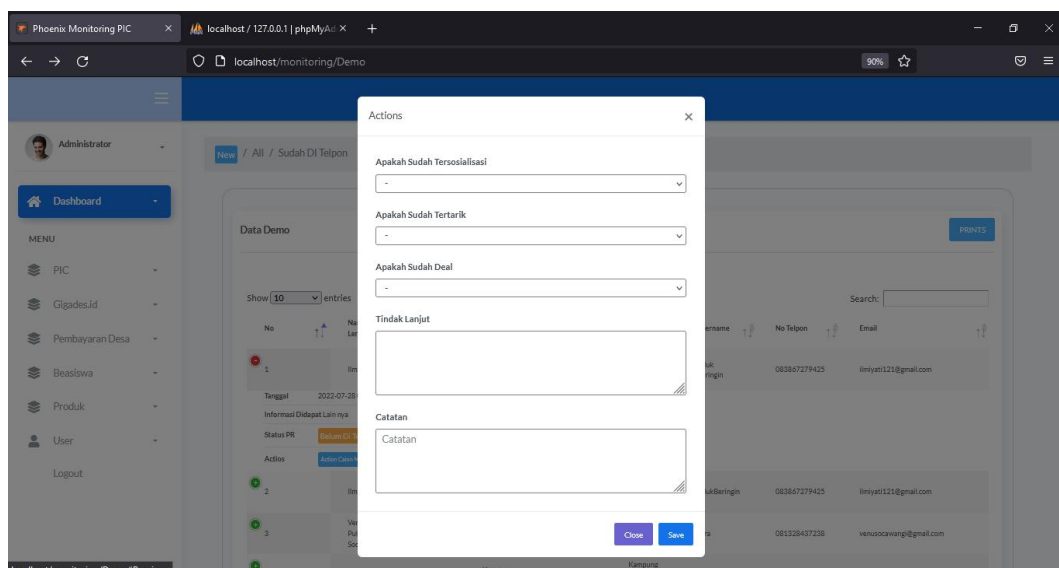
Halaman ini adalah halaman yang digunakan oleh admin dan karyawan untuk memvalidasi data gabungan menjadi calon mitra PT. Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.8 Tampilan Form Validasi Data Gabung**

### 5.2.9 Tampilan Form Validasi Data Demo

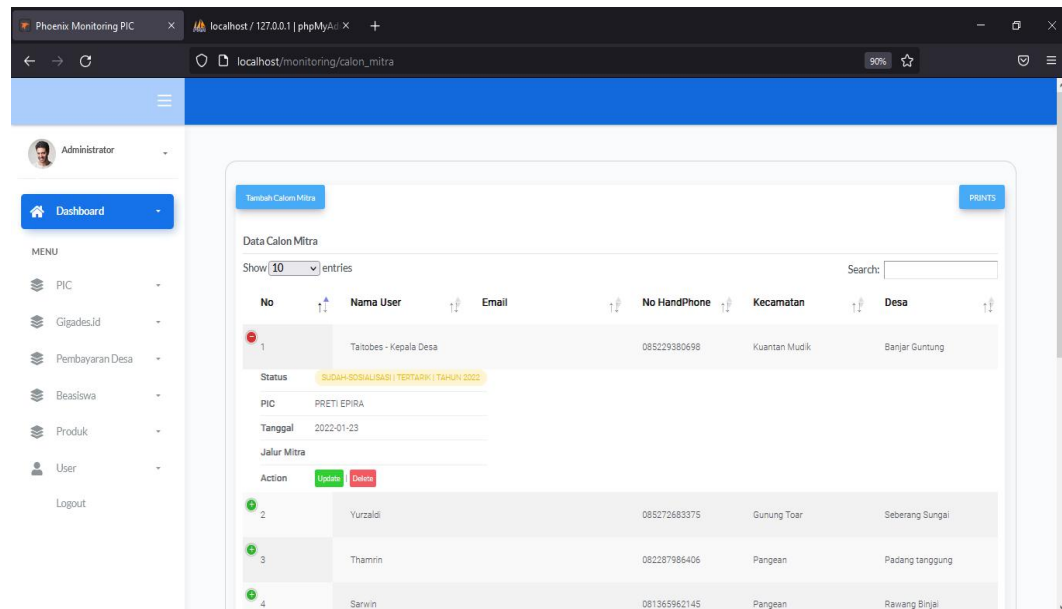
Halaman ini adalah halaman yang digunakan oleh admin dan karyawan untuk memvalidasi data Demo menjadi calon mitra PT. Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.9 Tampilan Form Validasi Data Demo**

### 5.2.10 Tampilan Data PIC Calon Mitra

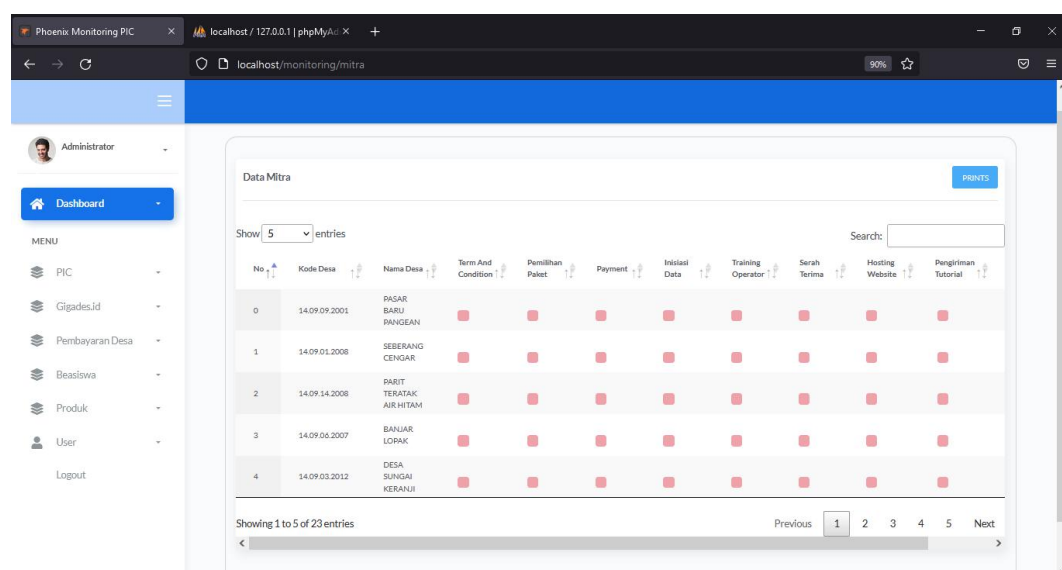
Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat dan membuat laporan data calon mitra.



**Gambar 5.10 Tampilan Data PIC Calon Mitra**

### 5.2.11 Tampilan Data PIC Mitra

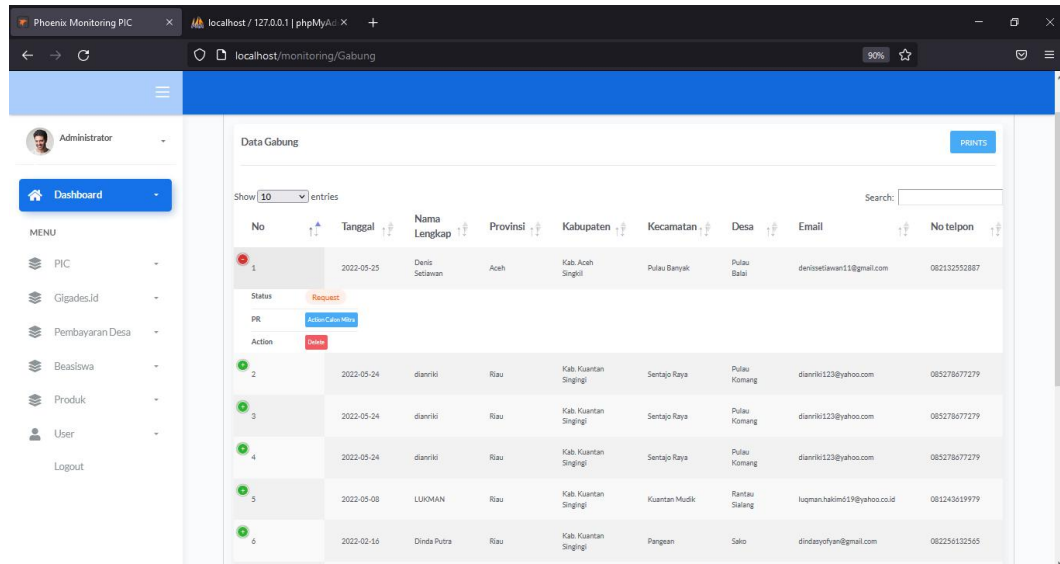
Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat data mitra di PT Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.11 Tampilan Data PIC Mitra**

### 5.2.12 Tampilan Data Gigades.Id Data Gabung

Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat data mitra yang sudah bergabung di PT Phoenix Kreatif Digital.

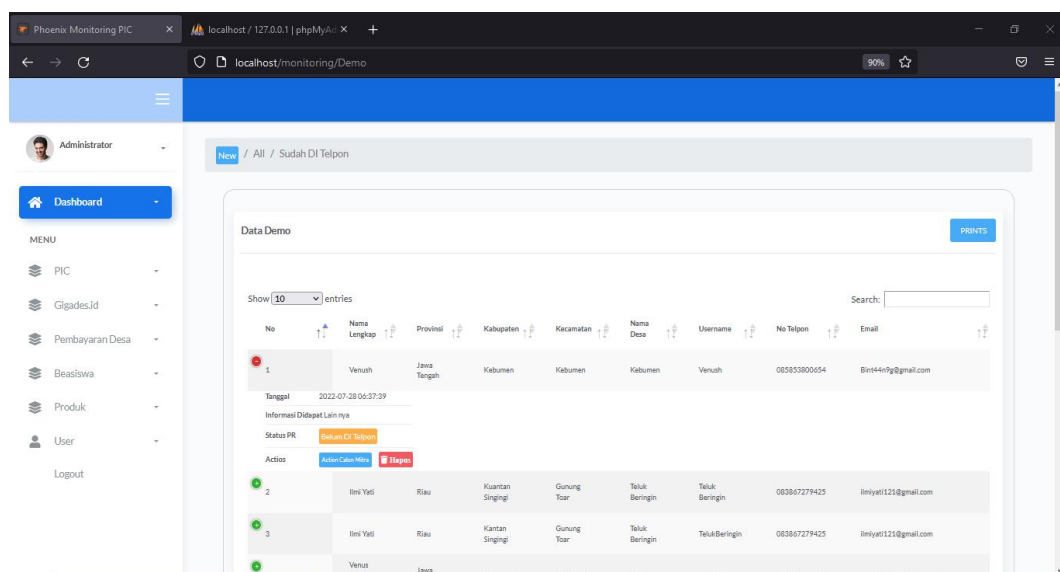


No	Tanggal	Nama Lengkap	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Desa	Email	No telpon
1	2022-05-25	Denis Sebanan	Aceh	Kab Aceh Singkil	Pulau Banyak	Pulau Balai	denissebanan1@gmail.com	08213252887
2	2022-05-24	dianriki	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Sentajo Raya	Pulau Kamang	dianriki123@yahoo.com	085278677279
3	2022-05-24	dianriki	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Sentajo Raya	Pulau Kamang	dianriki123@yahoo.com	085278677279
4	2022-05-24	dianriki	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Sentajo Raya	Pulau Kamang	dianriki123@yahoo.com	085278677279
5	2022-05-08	LUKMAN	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Kuantan Mudik	Rantau Siatang	luqman.hakim519@yahoo.co.id	081243619979
6	2022-02-16	Dinda Putra	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Panganan	Sako	dindaydyan@gmail.com	082256132565

Gambar 5.12 Tampilan Data Gigades.Id Data Gabung

### 5.2.13 Tampilan Data Gigades.Id Data Demo

Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat data mitra yang sudah melakukan Demodi PT Phoenix Kreatif Digital.

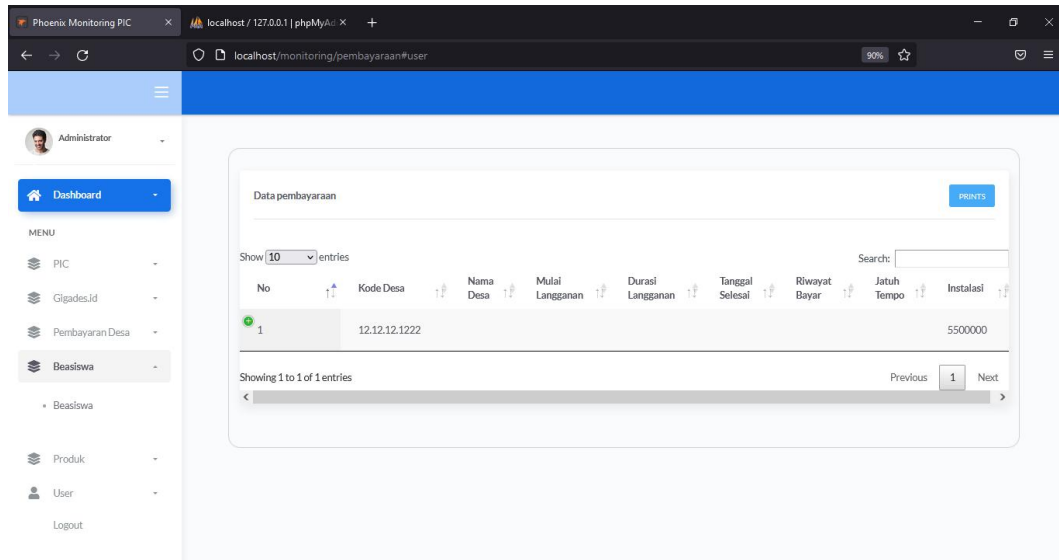


No	Nama Lengkap	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Nama Desa	Username	No Telpon	Email
1	Venuh	Jawa Tengah	Kabupaten	Kabupaten	Kabupaten	Venuh	085853800654	Bin44n9@gmail.com
2	Iti Yadi	Riau	Kuantan Singingi	Gunung Toar	Teluk Beringin	Teluk Beringin	083867279425	itinyadi121@gmail.com
3	Iti Yadi	Riau	Kantun Singingi	Gunung Toar	Teluk Beringin	Teluk Beringin	083867279425	itinyadi121@gmail.com
4	Venus Pulau	Jawa	Kabupaten	Panganan	Sako	veca	0811372617208	venus.pulau@phoenix.com

Gambar 5.13 Tampilan Data Gigades.Id Data Demo

### 5.2.14 Tampilan Data Pembayaran Desa

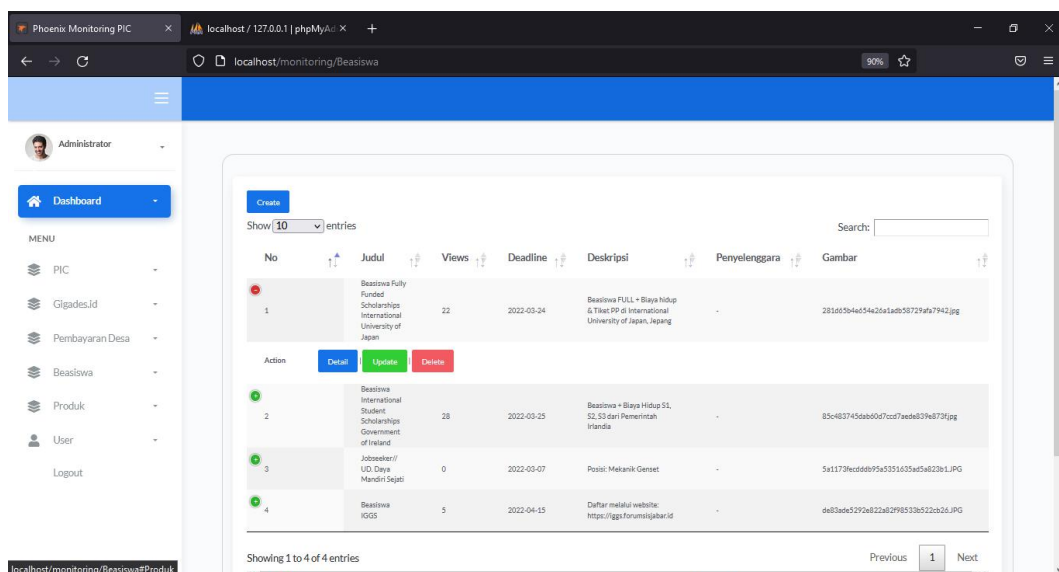
Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat data mitra yang sudah melakukan pembayaran di PT Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.14 Tampilan Data Pembayaran Desa**

### 5.2.15 Tampilan Data Beasiswa

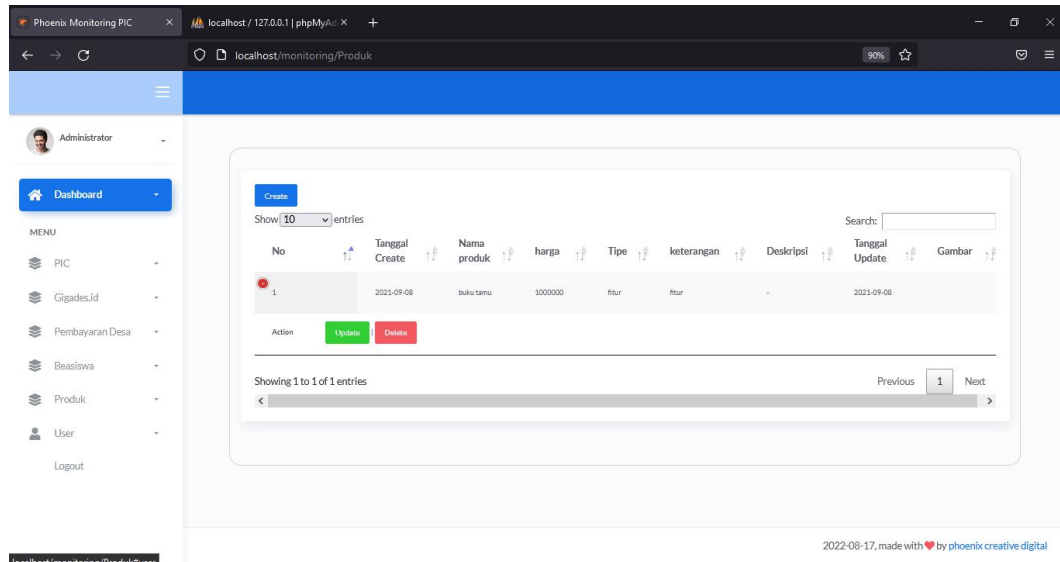
Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat data Beasiswa di PT Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.15 Tampilan Data Beasiswa**

### 5.2.16 Tampilan Data Produk

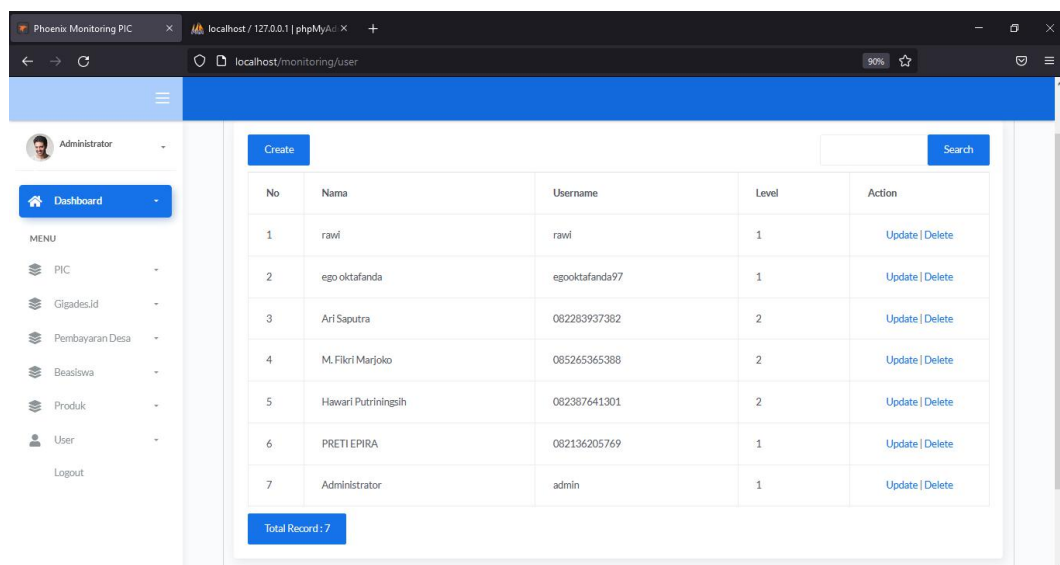
Halaman ini digunakan admin dan user untuk melihat produk-produk yang di PT Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.16 Tampilan Data Produk**

### 5.2.17 Tampilan Data User

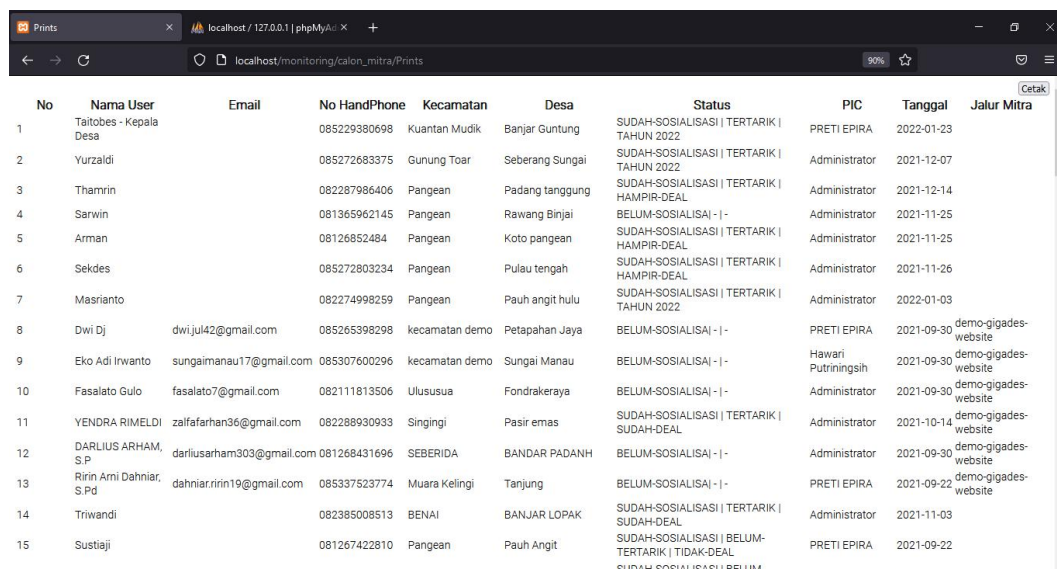
Halaman ini digunakan admin untuk melihat data pengguna atau karyawan di PT Phoenix Kreatif Digital.



**Gambar 5.17 Tampilan Data User**

## 5.2.18 Tampilan Laporan Data Calon Mitra

Halaman ini digunakan admin dan karyawan untuk membuat Laporan Data Calon Mitra di PT Phoenix Kreatif Digital.

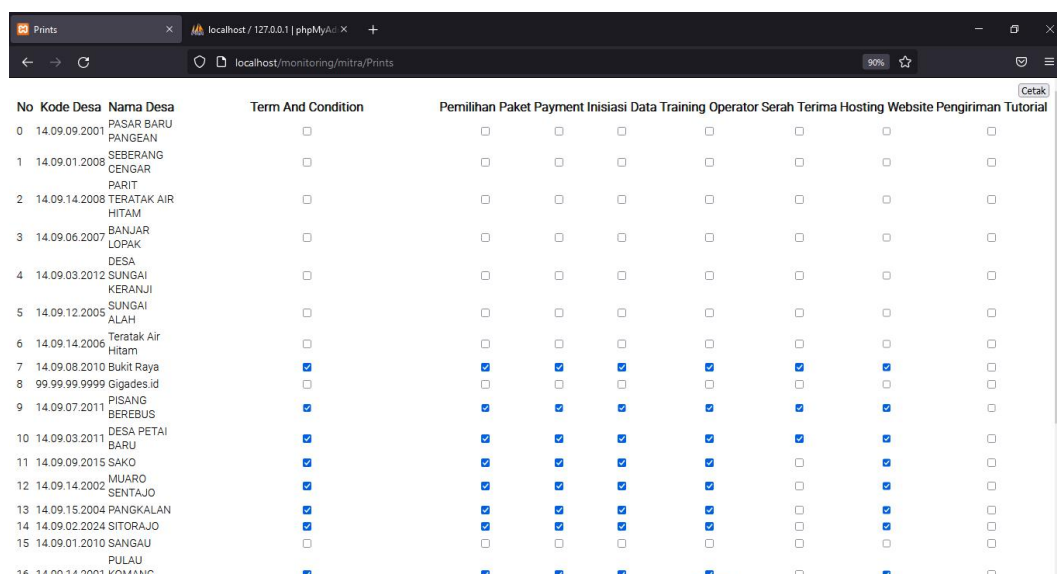


No	Nama User	Email	No HandPhone	Kecamatan	Desa	Status	PIC	Tanggal	Jalur Mitra
1	Taitobes - Kepala Desa		085229380698	Kuantan Mudik	Banjar Guntung	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   TAHUN 2022	PRETI EPIRA	2022-01-23	
2	Yurzaldi		085272683375	Gunung Toar	Seberang Sungai	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   TAHUN 2022	Administrator	2021-12-07	
3	Thamrin		082287986406	Pangean	Padang tanggung	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   HAMPIR-DEAL	Administrator	2021-12-14	
4	Sarwin		081365962145	Pangean	Rawang Binjai	BELUM-SOSIALISAJ   -   -	Administrator	2021-11-25	
5	Arman		08126852484	Pangean	Koto pangean	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   HAMPIR-DEAL	Administrator	2021-11-25	
6	Sekdes		085272803234	Pangean	Pulau tengah	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   HAMPIR-DEAL	Administrator	2021-11-26	
7	Masrianto		082274998259	Pangean	Pauh angit hulu	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   TAHUN 2022	Administrator	2022-01-03	
8	Dwi Dj	dwi.jul42@gmail.com	085265398298	kecamatan demo	Petapahan Jaya	BELUM-SOSIALISAJ   -   -	PRETI EPIRA	2021-09-30	demo-gigades-website
9	Eko Adi Irwanto	sungaimanau17@gmail.com	085307600296	kecamatan demo	Sungai Manau	BELUM-SOSIALISAJ   -   -	Hawari Putriningsih	2021-09-30	demo-gigades-website
10	Fasaleto Gulo	fasaleto7@gmail.com	082111813506	Ulususua	Fondrakeraya	BELUM-SOSIALISAJ   -   -	Administrator	2021-09-30	demo-gigades-website
11	YENDRA RIMELDI	zaifafarhan36@gmail.com	082288930933	Singingi	Pasir emas	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   SUDAH-DEAL	Administrator	2021-10-11	demo-gigades-website
12	DARLIUS ARHAM, S.P	dariusarham303@gmail.com	081268431696	SEBERIDA	BANDAR PADANH	BELUM-SOSIALISAJ   -   -	Administrator	2021-09-30	demo-gigades-website
13	Ririn Arni Dahniar, S.Pd	dahniar.ririn19@gmail.com	085337523774	Muara Kelingi	Tanjung	BELUM-SOSIALISAJ   -   -	PRETI EPIRA	2021-09-22	demo-gigades-website
14	Triwandi		082385008513	BENAI	BANJAR LOPAK	SUDAH-SOSIALISASI   TERTARIK   SUDAH-DEAL	Administrator	2021-11-03	
15	Sustiaji		081267422810	Pangean	Pauh Angit	SUDAH-SOSIALISASI   BELUM-TERTARIK   TIDAK-DEAL	PRETI EPIRA	2021-09-22	
16	Avianing		083300054444	Pangean	Sungai	SUDAH-SOSIALISASI   BELUM-	Administrator	2021-11-26	

Gambar 5.18 Tampilan Laporan Data Calon Mitra

## 5.2.19 Tampilan Laporan Data Mitra

Halaman ini digunakan admin dan karyawan untuk membuat Laporan Data Mitra di PT Phoenix Kreatif Digital.

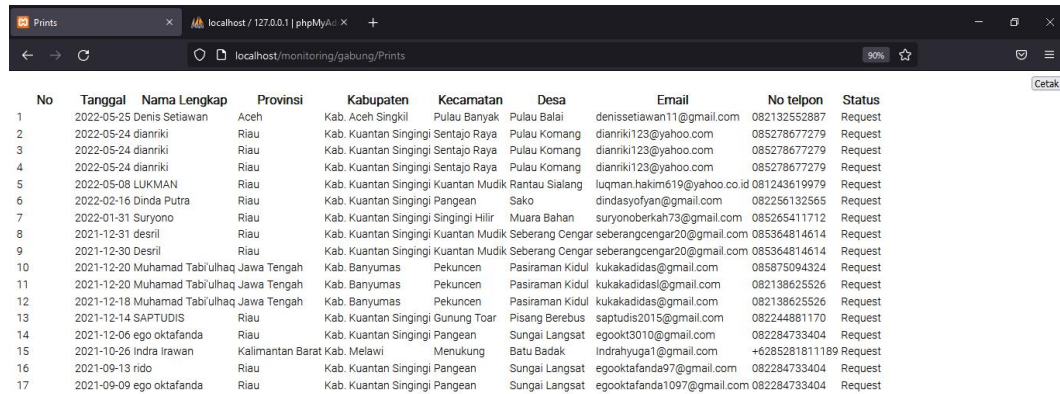


No	Kode Desa	Nama Desa	Term And Condition	Pemilihan Paket Payment	Inisiasi Data	Training Operator	Serah Terima	Hosting Website	Pengiriman Tutorial
0	14.09.09.2001	PASAR BARU PANGEAN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	14.09.01.2008	SEBERANG CENGAR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	14.09.14.2008	PARIT TERATAK AIR HITAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	14.09.06.2007	BANJAR LOPAK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	14.09.03.2012	DESA SUNGAI KERANJJI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	14.09.12.2005	SUNGAI ALAH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	14.09.14.2006	Teratak Air Hitam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	14.09.08.2010	Bukit Raya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	99.99.99.9999	Gigades id	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	14.09.07.2011	PISANG BEREBUS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	14.09.03.2011	DESA PETAI BARU	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	14.09.09.2015	SAKO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	14.09.14.2002	MUARO SENTAJO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	14.09.15.2004	PANGKALAN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14	14.09.02.2024	SITORAJO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15	14.09.01.2010	SANGAU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	14.09.14.2001	PULAU KOMANG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 5.19 Tampilan Laporan Data Mitra

### 5.2.20 Tampilan Laporan Data Gabung

Halaman ini digunakan admin dan karyawan untuk membuat Laporan Data Gabung di PT Phoenix Kreatif Digital.

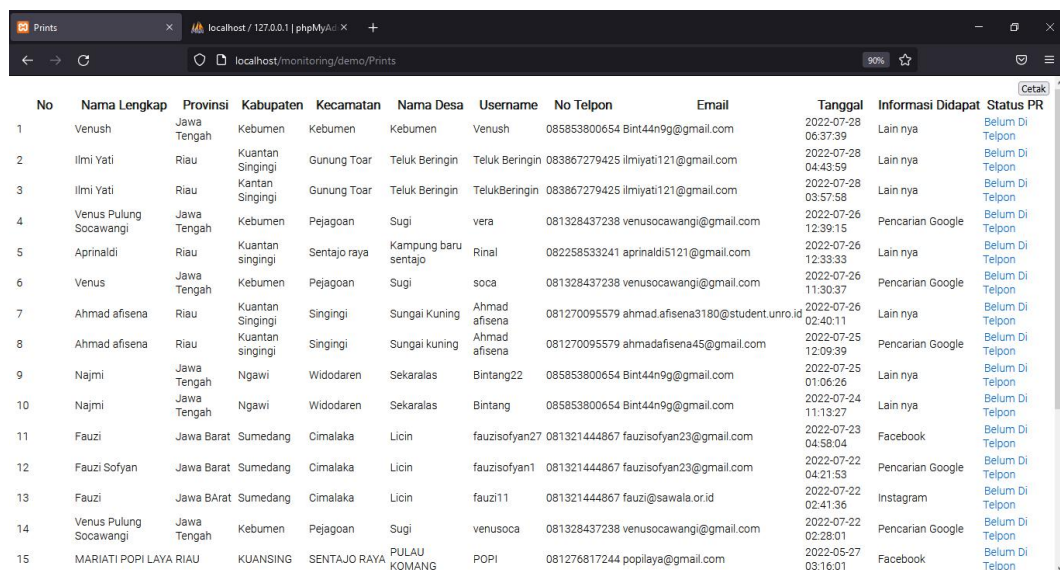


No	Tanggal	Nama Lengkap	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Desa	Email	No telpon	Status
1	2022-05-25	Denis Setiawan	Aceh	Kab. Aceh Singkil	Pulau Banyak	Pulau Balai	denissetiawan11@gmail.com	082132552887	Request
2	2022-05-24	dianrki	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Sentajo Raya	Pulau Komang	dianrki123@yahoo.com	085278677279	Request
3	2022-05-24	dianrki	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Sentajo Raya	Pulau Komang	dianrki123@yahoo.com	085278677279	Request
4	2022-05-24	dianrki	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Sentajo Raya	Pulau Komang	dianrki123@yahoo.com	085278677279	Request
5	2022-05-08	LUKMAN	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Kuantan Mudik	Rantau Sialang	luqman.hakim619@yahoo.co.id	081243619979	Request
6	2022-02-16	Dinda Putra	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Pangean	Seko	dindasyofyan@gmail.com	082256132565	Request
7	2022-01-31	Suryono	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Singingi Hilir	Muara Bahan	suryonoberkah73@gmail.com	085265411712	Request
8	2021-12-31	desril	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Kuantan Mudik	Seberang Cengar	seberangcengar20@gmail.com	085364814614	Request
9	2021-12-30	Desril	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Kuantan Mudik	Seberang Cengar	seberangcengar20@gmail.com	085364814614	Request
10	2021-12-20	Muhamad Tabi/ulhaq	Jawa Tengah	Kab. Banyumas	Pekuncen	Pasiraman Kidul	kukakadidas@gmail.com	085875094324	Request
11	2021-12-20	Muhamad Tabi/ulhaq	Jawa Tengah	Kab. Banyumas	Pekuncen	Pasiraman Kidul	kukakadidas@gmail.com	082138625526	Request
12	2021-12-18	Muhamad Tabi/ulhaq	Jawa Tengah	Kab. Banyumas	Pekuncen	Pasiraman Kidul	kukakadidas@gmail.com	082138625526	Request
13	2021-12-14	SAPTUDIS	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Gunung Toar	Pisang Berebus	saptudis2015@gmail.com	082244881170	Request
14	2021-12-06	ego oktafanda	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Pangean	Sungai Langsat	egookt3010@gmail.com	082284733404	Request
15	2021-10-26	indra irawan	Kalimantan Barat	Kab. Melawi	Menukung	Batu Badak	Indrahyuga1@gmail.com	+6285281811189	Request
16	2021-09-13	rido	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Pangean	Sungai Langsat	egooktafanda97@gmail.com	082284733404	Request
17	2021-09-09	ego oktafanda	Riau	Kab. Kuantan Singingi	Pangean	Sungai Langsat	egooktafanda1097@gmail.com	082284733404	Request

Gambar 5.20 Tampilan Laporan Data Gabung

### 5.2.21 Tampilan Laporan Data Demo

Halaman ini digunakan admin dan karyawan untuk membuat Laporan Data Demo di PT Phoenix Kreatif Digital.



No	Nama Lengkap	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Nama Desa	Username	No Telpon	Email	Tanggal	Informasi Didapat	Status PR
1	Venus	Jawa Tengah	Kebumen	Kebumen	Kebumen	Venus	085853800654	Bint44n9g@gmail.com	2022-07-28 06:37:39	Lain nya	Belum Di Telpon
2	Ilmi Yati	Riau	Kuantan Singingi	Gunung Toar	Teluk Beringin	Teluk Beringin	083867279425	ilmiyati121@gmail.com	2022-07-28 04:43:59	Lain nya	Belum Di Telpon
3	Ilmi Yati	Riau	Kantn Singingi	Gunung Toar	Teluk Beringin	TelukBeringin	083867279425	ilmiyati121@gmail.com	2022-07-28 03:57:58	Lain nya	Belum Di Telpon
4	Venus Pulung Socawangi	Jawa Tengah	Kebumen	Pejagoan	Sugi	vera	081328437238	venusocawangi@gmail.com	2022-07-26 12:39:15	Pencarian Google	Belum Di Telpon
5	Aprinaldi	Riau	Kuantan singingi	Sentajo raya	Kampung baru sentajo	Rinal	082258533241	aprinaldi5121@gmail.com	2022-07-26 12:33:33	Lain nya	Belum Di Telpon
6	Venus	Jawa Tengah	Kebumen	Pejagoan	Sugi	soca	081328437238	venusocawangi@gmail.com	2022-07-26 11:30:37	Pencarian Google	Belum Di Telpon
7	Ahmad afisena	Riau	Kuantan Singingi	Singingi	Sungai Kuning	Ahmad afisena	081270095579	ahmad.afisena3180@student.unro.id	2022-07-26 02:40:11	Lain nya	Belum Di Telpon
8	Ahmad afisena	Riau	Kuantan singingi	Singingi	Sungai kuning	Ahmad afisena	081270095579	ahmadafisena45@gmail.com	2022-07-25 12:09:39	Pencarian Google	Belum Di Telpon
9	Najmi	Jawa Tengah	Ngawi	Widodaren	Bintang22		085853800654	Bint44n9g@gmail.com	2022-07-25 01:06:26	Lain nya	Belum Di Telpon
10	Najmi	Jawa Tengah	Ngawi	Widodaren	Sekaralas		085853800654	Bint44n9g@gmail.com	2022-07-24 11:13:27	Lain nya	Belum Di Telpon
11	Fauzi	Jawa Barat	Sumedang	Cimalaka	Licin	fauzisofoyan27	081321444867	fauzisofoyan23@gmail.com	2022-07-23 04:58:04	Facebook	Belum Di Telpon
12	Fauzi Sofyan	Jawa Barat	Sumedang	Cimalaka	Licin	fauzisofoyan1	081321444867	fauzisofoyan23@gmail.com	2022-07-22 04:21:53	Pencarian Google	Belum Di Telpon
13	Fauzi	Jawa Barat	Sumedang	Cimalaka	Licin	fauzi11	081321444867	fauzi@sawala.or.id	2022-07-22 02:41:36	Instagram	Belum Di Telpon
14	Venus Pulung Socawangi	Jawa Tengah	Kebumen	Pejagoan	Sugi	venusoca	081328437238	venusocawangi@gmail.com	2022-07-22 02:28:01	Pencarian Google	Belum Di Telpon
15	MARIATI POPI LAYA RIAU		KUANSING	SENTAJO RAYA	PULAU KOMANG	POPI	081276817244	popilaya@gmail.com	2022-05-27 03:16:01	Facebook	Belum Di Telpon

Gambar 5.21 Tampilan Laporan Data Demo



## 5.2.22 Tampilan Laporan Data Pembayaran

Halaman ini digunakan admin dan karyawan

untuk membuat Laporan Data Pembayaran di PT Phoenix Kreatif Digital.

No	Kode Desa	Nama Desa	Mulai Langganan	Durasi Langganan	Tanggal Selesai Riwayat Bayar	Jatuh Tempo Instalasi	Status
1	14.09.02.2023	Beringin Taluk	2021-04-01	12	2023-04-01	12	2023-04-01 sudah Aktif
2	14.09.14.2007	Seberang Teratak Air Hitam	2021-08-10	12	2022-12-10	5	2022-12-10 sudah Aktif
3	14.09.03.2011	Petai Baru	2021-08-10	12	2022-08-10	4	2021-12-10 belum Aktif
4	14.09.03.2007	SUNGAI SIRIH	2021-08-10	12	2022-08-10	5	2022-01-10 sudah Aktif
5	14.09.03.2010	PASIR EMAS	2021-08-10	12	2022-08-10	4	2021-12-10 sudah Aktif
6	14.09.02.2003	PULAU ARO	2021-08-10	12	2022-09-10	1	2021-09-10 belum Aktif
7	14.09.14.2001	PULAU KOMANG SENTAJO	2021-08-10	12	2022-08-10	5	2022-01-10 sudah Aktif
8	14.09.02.2024	SITORAJU	2021-08-10	12	2022-08-04	5	2022-01-10 sudah Aktif
9	14.09.15.2004	PANGKALAN	2021-08-10	12	2022-08-10	2	2021-10-10 belum Aktif
10	14.09.14.2002	MUARO SENTAJO	2021-08-10	12	2022-08-10	6	2022-02-10 belum Aktif
11	14.09.09.2015	SAKO	2021-08-10	12	2022-08-10	5	2022-01-10 belum Aktif
12	14.09.07.2011	PISANG BEREBUS	2021-08-10	12	2022-08-10	3	2021-11-10 belum Aktif
13	14.09.08.2010	Bukit Raya	2021-09-10	12	2022-09-10	7	2022-04-10 sudah Aktif
14	14.09.14.2006	TERATAK AIR HITAM	2021-08-10	12	2022-08-10	6	2022-02-10 belum Aktif
15	14.09.09.2001	pasar baru pangean	2021-09-10	12	2022-09-10	3	2021-12-10 sudah Aktif
16	14.09.12.2005	sungai alah	2021-10-08	12	2022-10-08	0	2021-10-08 belum Belum Bayar
17	14.09.03.2012	SUNGAI KERANJI	2021-11-10	12	2022-12-24	1	2021-12-10 belum Aktif
18	14.09.06.2007	banjar lopak	2021-11-10	12	2022-11-10	2	2022-01-10 sudah Aktif
19	14.09.14.2008	PARIT TERATAK AIR HITAM	2021-08-10	12	2022-08-10	4	2021-12-10 sudah Aktif
20	99.99.99.9999	Gigades.id	2021-09-10	12	2022-09-10	4	2022-01-10 sudah Aktif
21	14.09.01.2008	seberang cengar					Not Set
22	14.09.01.2010	Desa Sangau	2022-01-01	12	2023-01-01	1	2022-01-10 sudah Aktif
23	14.09.07.2010	kampung baru					Not Set
24	14.09.07.2006	koto gunung					Not Set
25	99.99.99.9999	Gigades.id					Not Set
26	12.12.12.1212						Not Set
27	12.12.12.1212	R					Not Set
28	14.09.02.2003	BUKIT KEDUNDUNG					Not Set

**Gambar 5.22 Tampilan Laporan Data Pembayaran**

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan dalam hal perancangan Sistem Informasi Manajemen yang dirancang pada PT. Phoenix Kreatif Digital dapat di ambil beberapa kesimpulan.

1. Dengan adanya sistem informasi manajemen PT. Phoenix Kreatif Digital dapat mengatasi keterbatasan informasi yang diperoleh oleh pimpinan untuk mengabil suatu kebijakan di PT. Phoenix Kreatif Digital.
2. Sistem yang dirancang dapat meringankan pekerjaan karyawan serta minimalisir waktu dan tenaga karyawan di PT. Phoenix Kreatif Digital dalam proses penginputan data calon mitra.
3. Mendapatkan keakuratan dalam mengolah laporan data manajemen perusahaan yang disimpan secara terpusat dalam database lebih aman dan bisa di ambil sewaktu-waktu.

#### **6.1 Saran**

Saran-saran sangat diperlukan bagi aplikasi ini agar dapat dikembangkan dengan lebih baik di masa depan. Sehingga aplikasi ini dapat lebih informatif dan lebih bermanfaat lagi. Saran-saran pengembangan untuk aplikasi ini, antara lain:

1. Aplikasi ini ditunjang dengan kemampuan perangkat keras yang sangat baik sehingga dapat mengoptimalkan kinerja perangkat lunak dalam melakukan proses-proses pembuatan Aplikasi ini dan dapat digunakan secara

berkelanjutan dengan mengembangkan sesuai dengan teknologi yang berkembang di dunia IT.

2. Dari segi yang disajikan belum sepenuhnya sempurna, oleh karena itu ada baiknya dengan menambahkan beberapa informasi yang lebih lengkap. Guna meningkatkan sistem yang dibuat dan sistem ini dapat dikembangkan lagi dengan penggunaan aplikasi dengan ruang lingkup permasalahan yang lebih besar pada PT. Phoenix Kreatif Digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Margaretha, Happy Anita dan Marlince NK Nababan. (2020). SAINTEK (Jurnal Sains dan Teknologi) Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Berbasis Web Studi Kasus PT. Karya Swadaya Abadi (vol.1) <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/saintel/article/view/34/28>.
- [2] Syam, Elgamar. (2018). IT Journal Research and Development. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Data Mahasiswa Dan Dosen Terintergasi.Vol.2, No.2,e-ISSN: 2528-4053.
- [3] Sandiwarno, S. (2017). International journal of engineering and computer science IJECS. International Journal of Engineering and Computer Science (Vol. 6). Retrieved from <http://www.ijeecs.in/index.php/ijeecs/article/view/2081>
- [4] i gede agus sanjaya, “pengembangan sistem informasi manajemen cv. Intra media bali”, jurnal teknologi informasi dan komputer, volume 1, no. 1, januari 2015.
- [5] a saleh, ariamin, dkk, “perancangan sistem informasi manajemen administrasi penjualan pada toko lintang outdoor berbasis web”, journal of industrial engineering management, volume 3, no. 1. July 2018, e-issn:2541-3090, pp. 15-20
- [6] Wardani, Nia kusuma Dan Muhammad Thariq Abdul Aziz.(2018).Jurnal TECHNO Nusa Mandiri Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis WEB studi Kasus: PT. Klik Teknologi Indonesia (vol.15)
- [7] Syam, Elgamar. (2018). Jurnal Teknologi Dan Open Source. Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Dan Kontrakan Teluk Kuantan. VOL. 1 No. 1. ISSN ONLINE : 2622-1659.
- [8] sutabri, t. (2012). Konsep sistem informasi. Yogyakarta : c.v. Andi offset.
- [9] Elvida,Restania. Al-Hafiz,Nofri Wandu. Siregar,M. Hasim. (2021). Sistem Informasi Rekam Medis Hewan Peliharaan Berbasis Web. Halaman: 46-52. E-ISSN 2809-882X
- [10] Olivani, Tendi. Al-Hafiz,Nofri Wandu. Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Di Wilayahkabupaten Kuantan Singingi Berbasis Web. Majalah Ilmiah INTI, Volume 12, Nomor 2, Mei 2017. ISSN:2339-210X. 199.
- [11] nuraela, ela, dkk,“aplikasi kas masuk dan keluar di primer koperasi kartika gajah mada iii”, jurnal computech dan bisnis, vol.8, no.2, desember 2014, issn: 2442-4943, pp. 70-79.
- [12] mulyani,s., (2017). sistem informasi manajemen rumah sakit: analisis dan perancangan. abdi sistematika.
- [13] wadisman, c. (2018). Perancangan aplikasi pengolahan data logistik pada kantor cabang bri solok. 122.

- [14] meriyanti, u., safriadi, n., irawan, d., rahsel, y., udin, t., yuthayotin, s., haryono, dedy, s. F. H., marhamah, sarip hiadayahtulloh, a. I., suci lestarini, nurhayati, p. W. H., nilasari, martino, d., sitorus, z., lupi, f. R. N., liana, l., saefullah, a., & santoso, s. (2016). Rancang bangun website e-commerce penjualan sparepart handphone cv. Indonesia online shop. *Sistem informasi*, 6(1), 15.
- [15] liksha, p. D. (2018). Aplikasi akuntansi pengolahan data jasa service. 1(1), 1–14.
- [16] santoso, s., & nurmalina, r. (2017). Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan smart card guna pengembangan kampus cerdas (studi kasus politeknik negeri tanah laut). *Jurnal integrasi*, 9(1), 84–91.
- [17] haviluddin. (2011). Memahami penggunaan uml ( unified modelling language ). Memahami penggunaan uml (unified modelling language), 6(1), 1–15.
- [18] veza, o. (2020). Sistem informasi pengelolaan bisnis pada kantin pt . Sat nusapersada batam. 2(1), 55–69.
- [19] heriyanto, y. (2018). Perancangan sistem informasi rental mobil berbasis web pada pt.apm rent car. *Jurnal intra-tech*, 2(2), 64–77.
- [20] suendri. (2018). Implementasi diagram uml(unified modelling language)pada perancangan sistem informasiremunerasi dosendengan database oracle(studi kasus: uin sumatera utara medan). 6341(november), 1–9
- [21] Farikhah, S., dan Wahyudhiana (2018). *Manajemen Pendidikan* (PDF). Sleman: Aswaja Pressindo. ISBN 978-602-6733-39-9.
- [22] Mulyana, Deden (2017). *Manajemen Biaya: Menyingkapi Lingkungan Bsinis Kontemporer*. Tasikmalaya: Lembaga Penelitian, Pengabdian pada Masyarakat, dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Universitas Siliwangi.



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI**  
Jl. Gatot Subroto KM.7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kec. Kuantan Tengah

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NPM : 180210051  
Nama : RAWI MAULANA IQBAL  
Pembimbing 1 : ELGAMAR M.Kom  
Pembimbing 2 : NOFRI WANDI AL-HAFIZ M.Kom  
Judul : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PT.PHOENIX  
KREATIF

NO	TANGGAL	KOMENTAR PEMBIMBING	PARAF
1	22/12 7/12	Pembantu Asis (com 1 Asis Baru	EL
2	3/12 12	Perbaiki Use Case.	EL
3	10/12 8/12	lengkapi detail Detail	
4		See Sidney Skripsi	EL
5			

Teluk Kuantan, .....2022

Pembimbing 1

  
**ELGAMAR M.Kom**  
NIDN.1022108702



**KARTU BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI**

NPM : 180210051  
Nama : RAWI MAULANA IQBAL  
Pembimbing 1 : ELGAMAR M.Kom  
Pembimbing 2 : NOFRI WANDI AL-HAFIZ M.Kom  
Judul : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PT.PHOENIX  
KREATIF DIGITAL

NO	TANGGAL	KOMENTAR PEMBIMBING	PARAF
1	27/7/2022	Perbaiki As, BARU	
2	2/8/2022	Perbaiki USE CASE	
3	8/8/2022	Perbaiki CLASS Diagram	
4	12/8/2022	Perbaiki perataan pengisian pada BAB 1, 4 dan 5. Cetak buku.	
5	15/8/2022	ACC sidang Skripsi	

Teluk Kuantan, .....2022

Pembimbing 2

**NOFRI WANDI AL-HAFIZ M.Kom**  
NIDN.1002118802