



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan yang penulis dapatkan ketika melakukan kegiatan kerja magang di MPM Parts adalah sebagai *web developer* yang merancang dan membuat *website Sales Champion League*. Proyek diberikan oleh Bapak Yoga Dwi Syahputra dan pembimbing lapangan oleh Bapak David Lie.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis diminta untuk membuat sebuah *website* untuk memberikan informasi mengenai *sales champion league* kepada para sales yang berada di berbagai daerah. Informasi yang diberikan melalui *website* dengan peraturan yang berlaku dalam kompetisi, peserta yang lolos pada setiap babak, dan pengumuman pemenang di akhir kompetisi. Penentuan peserta yang masuk di dalam kompetisi dilakukan secara *internal* oleh para *staff* yang berwenang, kemudian peserta yang masuk akan di-*upload* oleh admin ke dalam *website*.

Pengguna dari *website* ini adalah seluruh *sales* dan karyawan yang bertanggung jawab untuk melakukan *update* terhadap data yang akan di-*upload*. Pengguna harus terlebih dahulu *login* dengan memasukkan *user id* berupa Nomor Induk Karyawan (NIK) dengan *password* yang dibuat oleh admin. Setelah pengguna melakukan *login*, pengguna akan diarahkan kepada tampilan awal dari *website* yaitu berupa logo dari *Sales Champion League* yang dimana terdapat 3 buah menu navigasi, yaitu *rules of the game*, *wall of fame*, dan *classement*. Kompetisi ini memiliki 4 tahap, yaitu *qualification*, *quarter-final*, *semi-final*, dan

grand-final, dengan setiap tahap memiliki hadiah. Pada halaman *rules of the game* dijelaskan peraturan dan tantangan untuk para *sales* agar dapat masuk kedalam tahap kualifikasi. Pada halaman *wall of fame*, sales dapat melihat *sales* yang menjadi juara 1 dan 2 dari kompetisi ini. Halaman *classement* merupakan halaman dimana seluruh peserta kompetisi dapat melihat peringkat mereka serta pencapaian yang mereka dapatkan. Terdapat 3 jenis kategori yang di kompetisikan, yaitu *parts*, *lubricant*, dan *4 wheels (4W)*. Setiap jenis kategori memiliki tabel yang berisikan peringkat, nama, *supervisor*, cabang (daerah dimana *sales* bekerja), pencapaian, *matic* (untuk kategori *lubricant*), OT (untuk kategori *part* dan *4W*), dan total point yang dapat didapatkan. Sales yang memiliki akun dapat memasukkan *email* mereka dan merubah *password* mereka.

Halaman *login* untuk admin disamakan dengan halaman *login* untuk sales, admin dapat menambahkan *user* baru, memperbaharui data *classement*, dan menambahkan pemenang. Admin dapat menambahkan *user* baru dengan 2 cara, yaitu *single input* dan *multi input* dengan cara menggunakan *file excel* dengan format penyimpanannya adalah *CSV file*. Pada halaman *user*, admin dapat melakukan *update* jika terjadi kesalahan dalam proses memasukkan data. Admin dapat melakukan perubahan nama, *password*, cabang, dan *email*. Admin juga dapat menghapus *user* jika *user* yang bersangkutan sudah mengundurkan diri. Pada laman *wall of fame* admin menambahkan pemenang dari kompetisi *sales champion league*. Untuk *classement* admin hanya bisa menambahkan dan meng-*update* data dengan menggunakan *file excel* dengan format penyimpanan CSV.

Dalam proses rancang bangun *website*, penulis membuat *flowchart* terlebih dahulu. Perancangan desain antarmuka berdasarkan apa yang telah dibuat oleh pembimbing lapangan. Penulis memilih menggunakan *codeigniter framework* untuk membuat web ini karena mempermudah penulis untuk pengerjaan *backend*. Perangkat pendukung dalam pembuatan web adalah sebagai berikut.

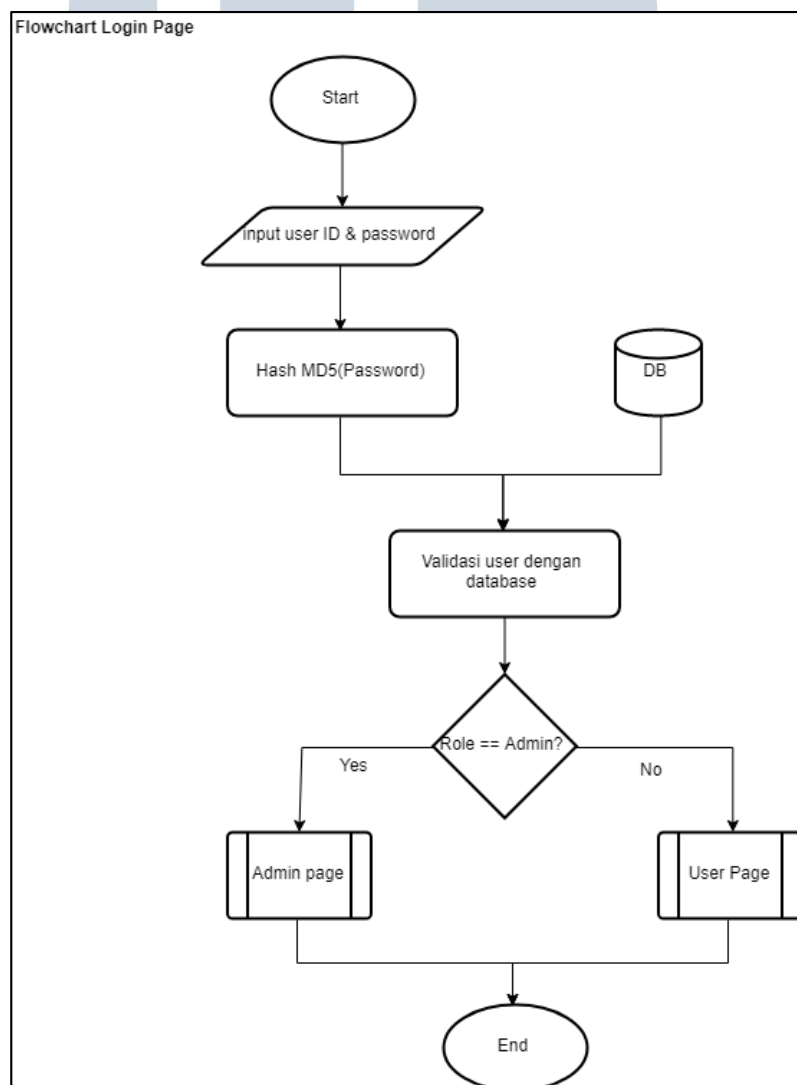
Tabel 3.2 Perangkat pendukung yang digunakan penulis

Hardware		Keterangan
<i>Processor</i>	<i>Intel Core-i5 8th Gen</i>	
<i>Memory</i>	12 GB	
<i>Harddisk</i>	1 TB	
Software		Keterangan
<i>Operating System</i>	<i>Windows 10 Home Single Language 64-bit</i>	
<i>IDE</i>	<i>Visual Studio Code</i>	Penulisan <i>script</i> PHP, HTML, dan CSS
<i>Browser</i>	<i>Google Chrome</i>	
<i>File Transfer</i>	<i>FileZilla</i>	<i>Transfer file</i> dari PC/Laptop ke <i>server</i>
<i>PHP Version</i>	7.3.0	
<i>Database Server</i>	MySQL	

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Pembuatan Flowchart

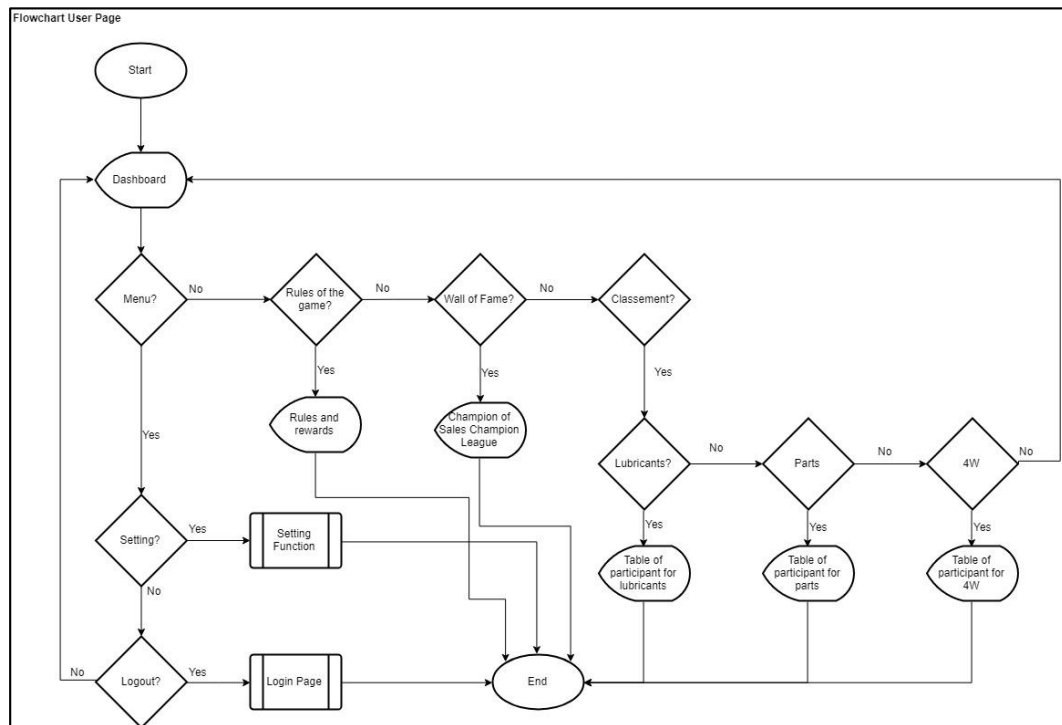
Pelaksanaan kerja magang diawali dengan melakukan *briefing* tentang tugas yang akan diberikan oleh pembimbing lapangan. Pembimbing lapangan memberikan *detail* tugas yang harus penulis kerjakan selama masa kerja magang berlangsung. Berdasarkan penjelasan dari pembimbing lapangan penulis mencoba membuat *flowchart* untuk memudahkan penulis dalam pengerjaan proyek yang diberikan, berikut merupakan *flowchart* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.2 *Flowchart* Halaman Login

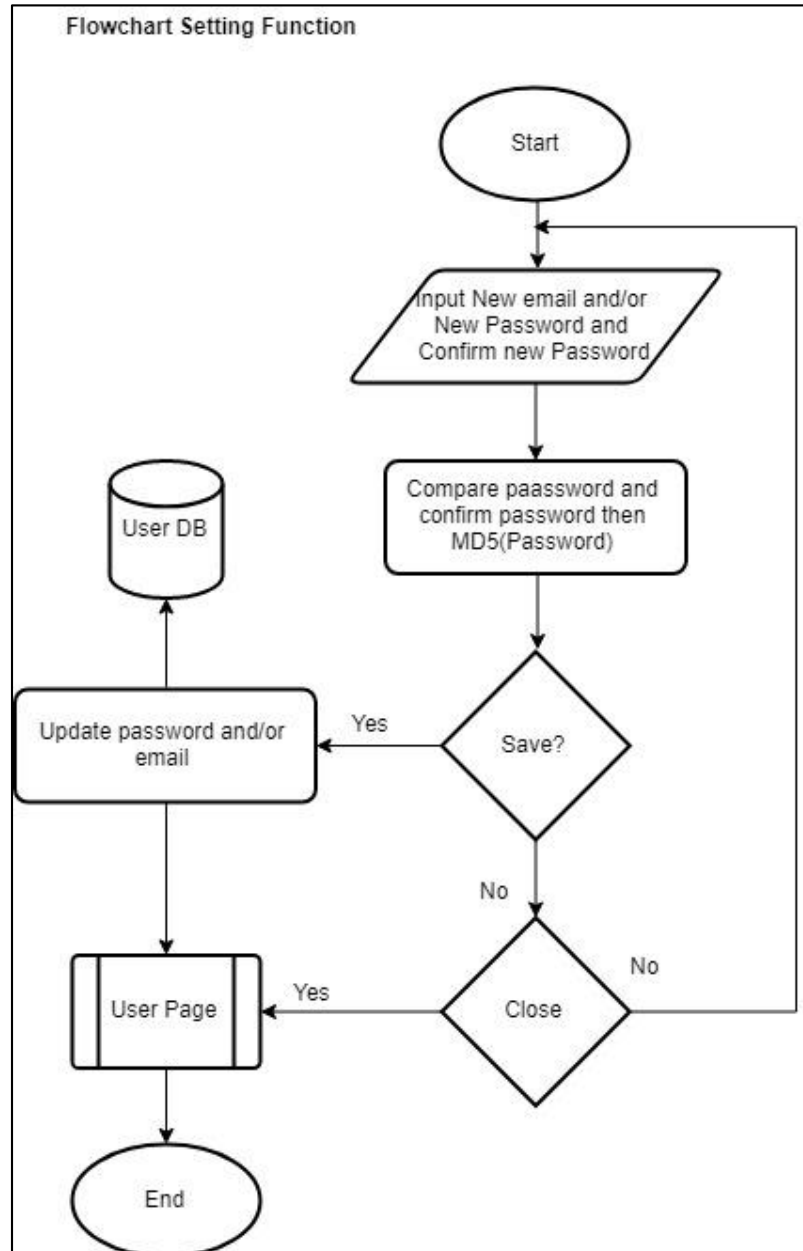
Pengguna harus memasukkan *user id* yang berupa NIK dan *password* yang pertama kali diberikan oleh perusahaan. Setelah itu *password* akan di *hash* dengan metode MD5, kemudian validasi akan dilakukan secara *backend*. Proses validasi yang membutuhkan *user id* dan *password* dari pengguna jika salah satu kosong maka sistem akan memberitahukan bahwa *user id* atau *password* tidak boleh kosong. Jika *user id* ditemukan dalam *database*, hasil MD5 dari *password* akan di komparasi dengan *password* yang tersimpan dalam *database*. Setelah dilakukan komparasi untuk *password*, kemudian akan dilakukan pengecekan terhadap jenis pekerjaan dari *user id* tersebut. Halaman *login* untuk admin dan *sales* menjadi satu karena alasan tertentu.





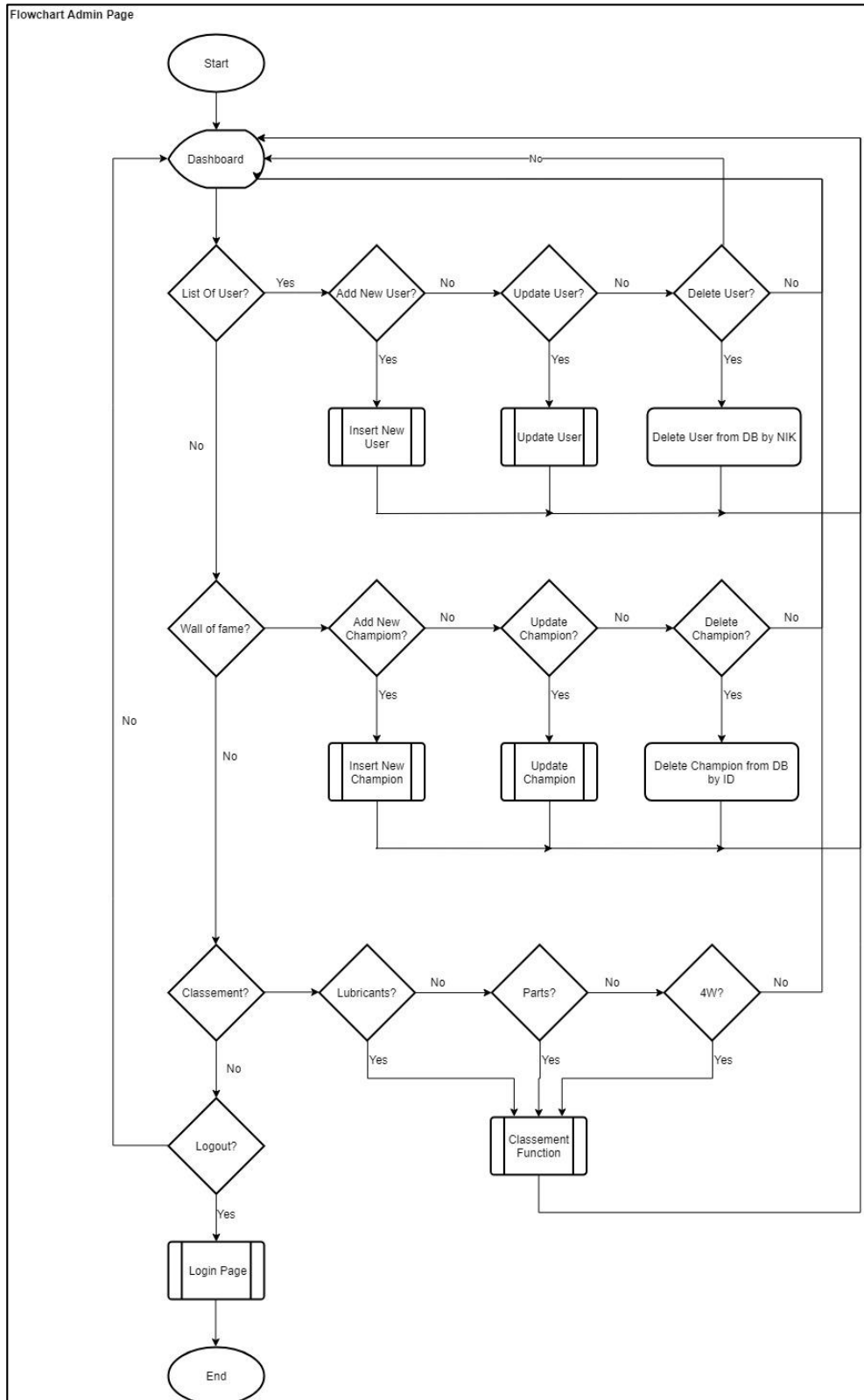
Gambar 3.3 *Flowchart* Halaman *User*

Pada halaman *user* terdapat 4 menu, yaitu *rules of the game*, *wall of fame*, *classement*, dan *menu*. Halaman *rules of the game* terdiri petunjuk dalam kompetisi dan *reward* ketika peserta lolos ke tahap berikutnya. Halaman *wall of fame* akan menampilkan juara 1 dan 2 dari kompetisi ini, juara akan ditambahkan ketika akhir periode perlombaan berakhir. Halaman *classement* dibagi menjadi 3 kategori, yaitu *lubricants*, *parts*, dan *4W*. Pada halaman ini akan menampilkan nama peserta, nama *supervisor*, cabang, pencapaian yang telah dicapai, dan total point yang telah dikumpulkan oleh peserta. Menu pada halaman *user* memiliki 2 pilihan, yaitu *setting* dan *logout*. *Setting* pada menu digunakan untuk menampilkan *pop-up* yang digunakan untuk menambahkan *email* dan mengganti *password* oleh pengguna.



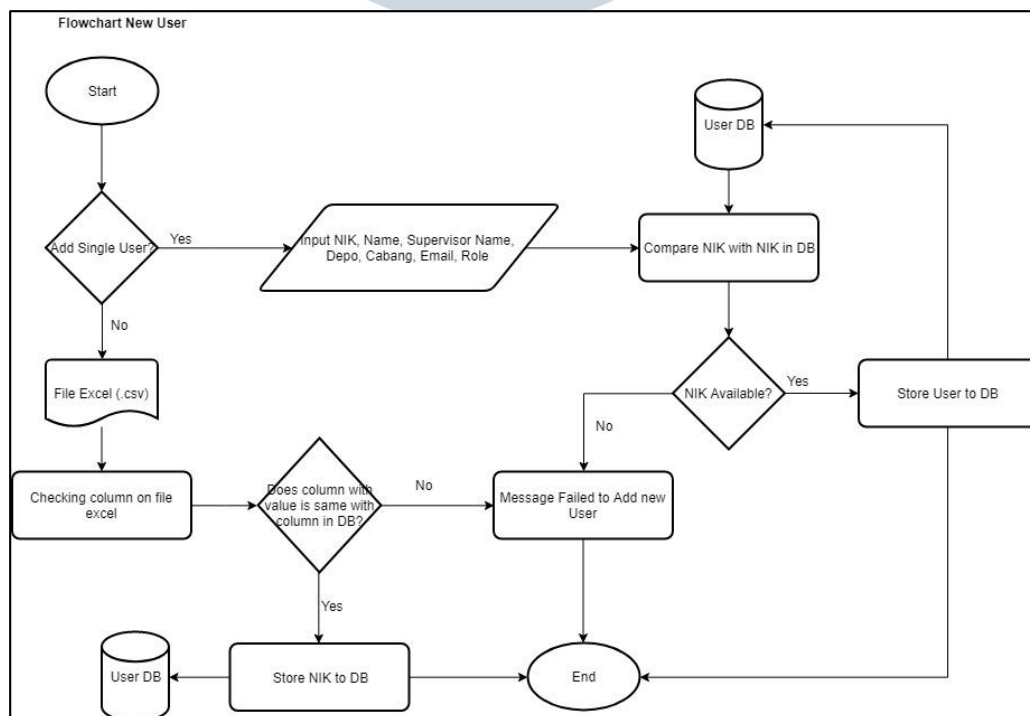
Gambar 3.4 Flowchart Setting

User dapat mengisi kolom *new email* untuk menambahkan *email*, dan untuk melakukan *update* pada *password*, user dapat harus mengisi kolom *new password* dan *confirm password*.

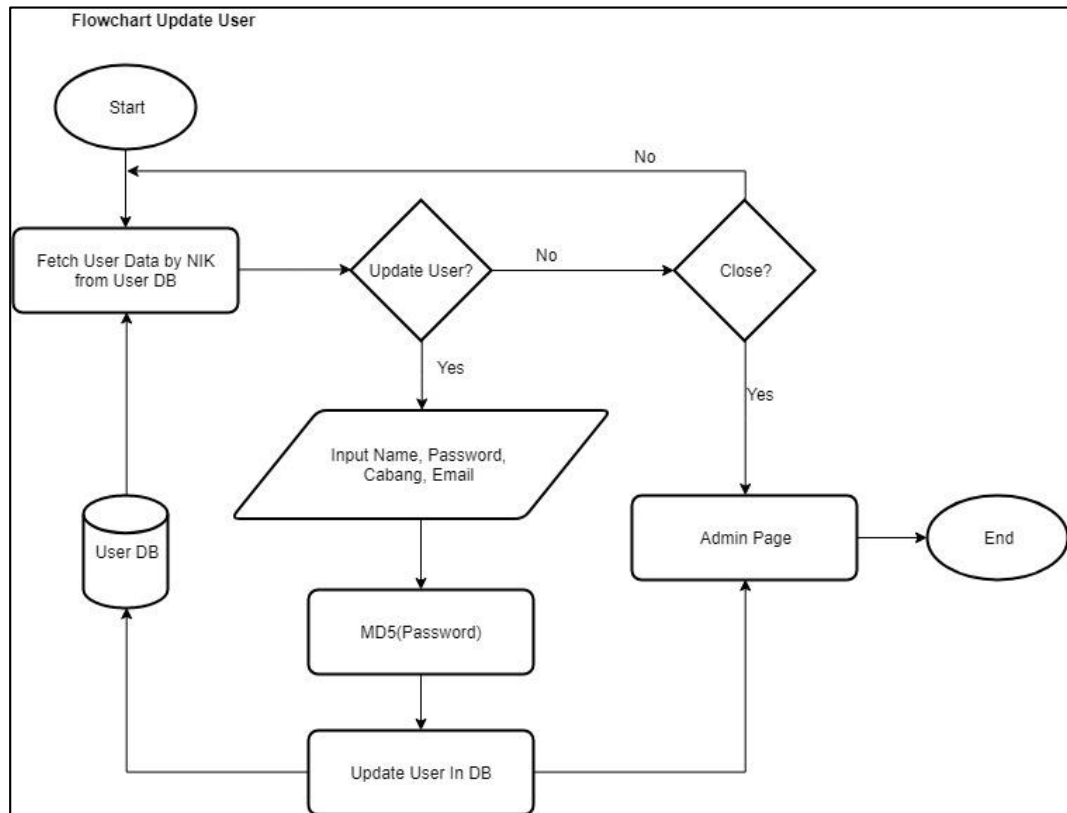


Gambar 3.5 *Flowchart Halaman Admin*

Pada halaman admin terdiri dari 3 menu, yaitu *user list*, *wall of fame*, dan *classement*. Untuk menambahkan *user* baru admin dapat menggunakan 2 fitur, yaitu *single input* dan *multi input*. Untuk *single input* admin harus memasukkan beberapa inputan seperti NIK, nama, *supervisor*, depo, cabang, *email*, dan *role*. Kemudian NIK akan dibandingkan dengan NIK yang terdapat dalam *database* untuk memastikan tidak terjadi kesamaan NIK antar *user*. Jika NIK *user* baru tidak terdapat dalam database maka proses penambahan user dapat dilakukan. Berikutnya admin dapat melakukan *multi input* dengan menggunakan *file excel* dengan format penyimpanan *csv*. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan *multi input*, yaitu jumlah kolom yang di input dalam *file excel* harus sama dengan jumlah kolom yang terdapat dalam *database*. Semua proses menambahkan user dijelaskan pada gambar 3.6.



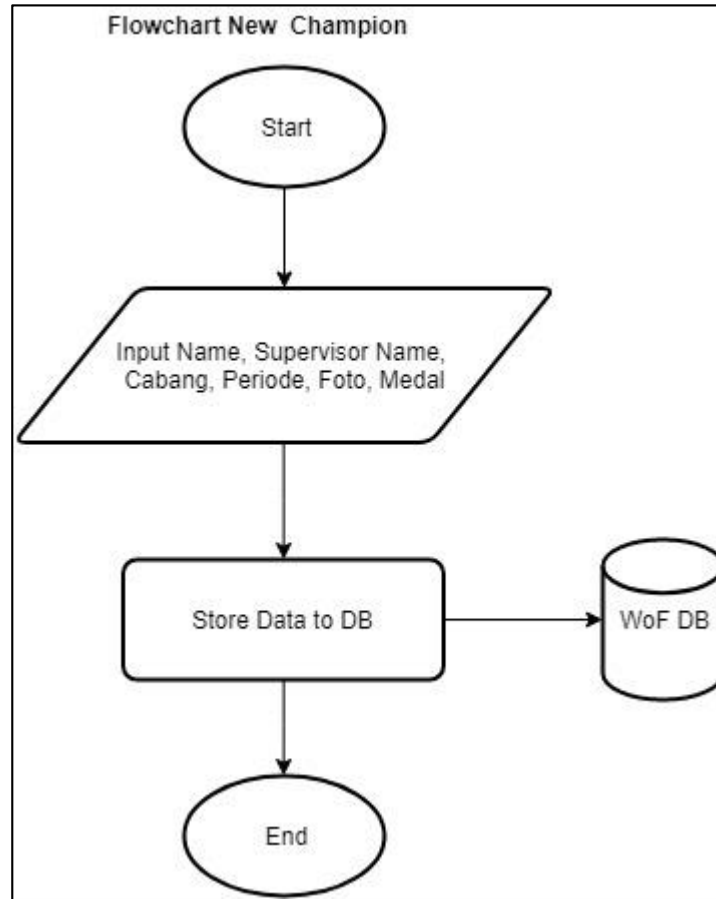
Gambar 3.6 *Flowchart New User*



Gambar 3.7 Flowchart Update User

Proses *update* diawali dengan mengambil data *user* dari *database* berdasarkan NIK dari *user* yang ingin diu-pdate. Admin dapat merubah nama, *password*, cabang, dan *email*.

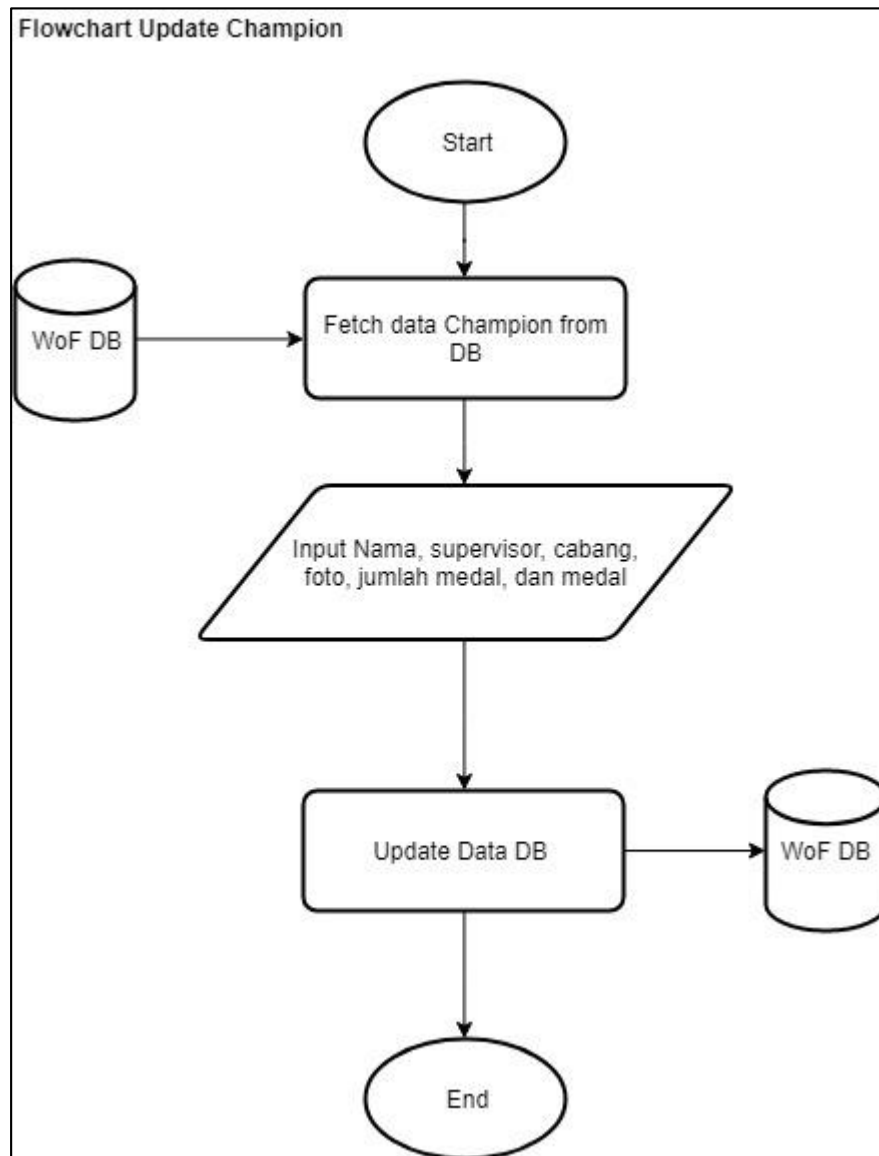
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 *Flowchart New Champion*

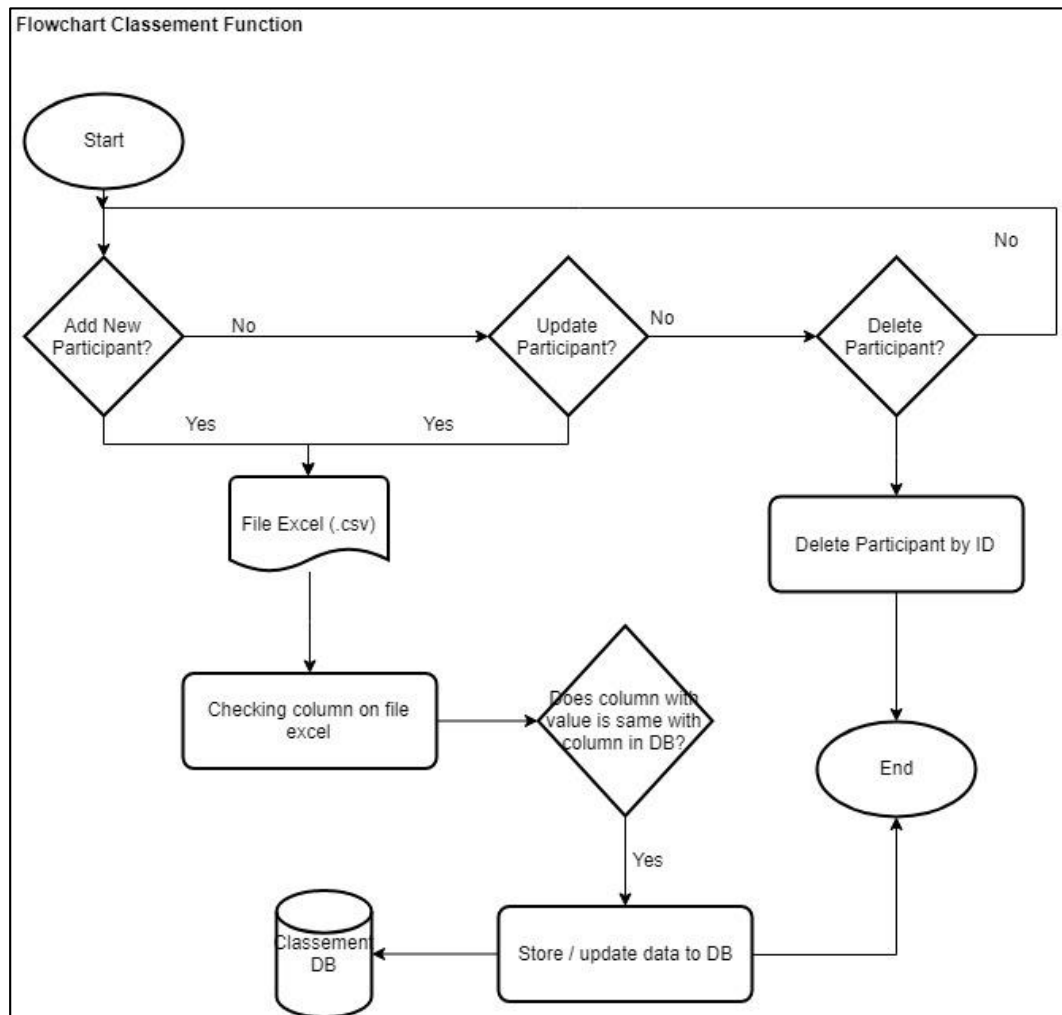
Admin juga dapat menambahkan champion, saat menambahkan champion admin harus memasukkan nama, cabang, *supervisor*, periode, foto, dan medal. Jika tidak terdapat foto dari *champion*, penulis telah menyediakan foto default sebagai pengganti dari foto *champion*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 *Flowchart Update Champion*

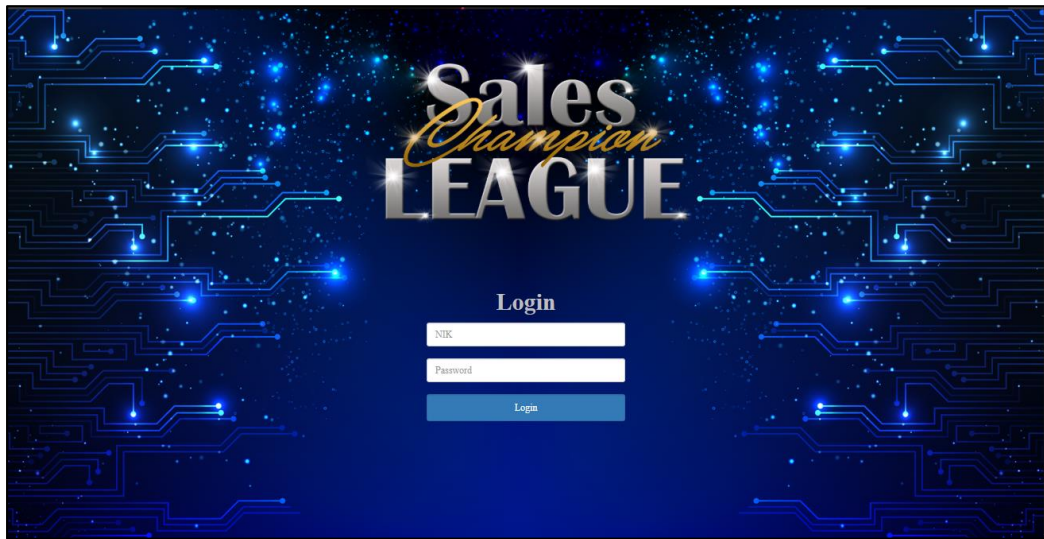
Admin dapat meng-*update* nama, cabang, *supervisor*, foto, jumlah medali, dan medali. Jumlah medali digunakan untuk memberitahukan jika peserta yang sama telah menjadi juara kembali di periode berikutnya.



Gambar 3.10 *Flowchart Classement Function*

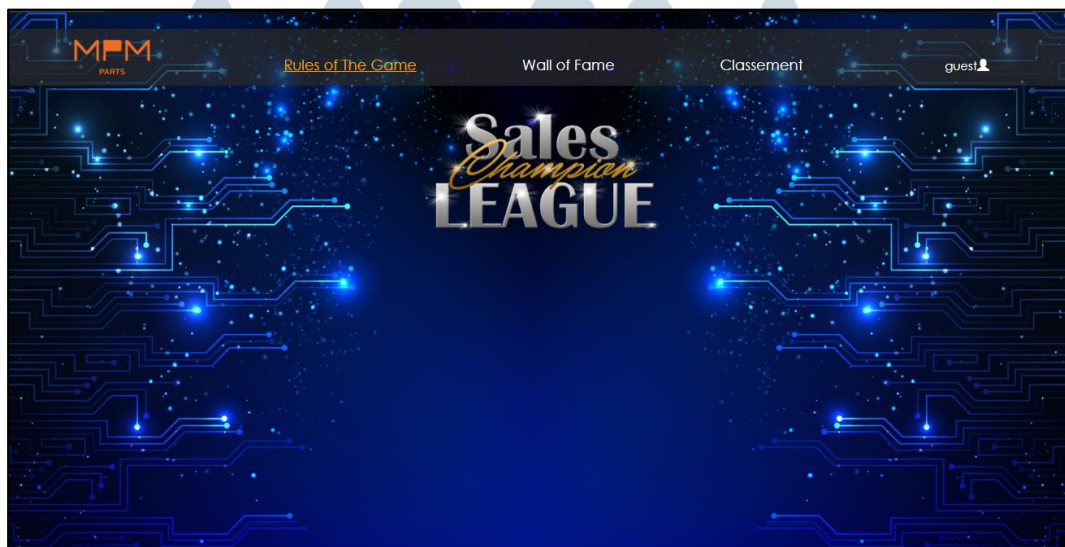
Halaman *classement* pada admin *page* digunakan untuk menambahkan dan meng-*update* peserta yang masuk kedalam kompetisi. Admin dapat menambahkan maupun meng-*update* peserta dengan cara menggunakan *file excel*, dikarenakan jika menggunakan *single input* akan memakan waktu yang lama untuk melakukan penginputan data. *File excel* disediakan oleh penulis sehingga tidak terjadi kesalahan terhadap pemasukan data.

3.3.2 Tampilan Antarmuka



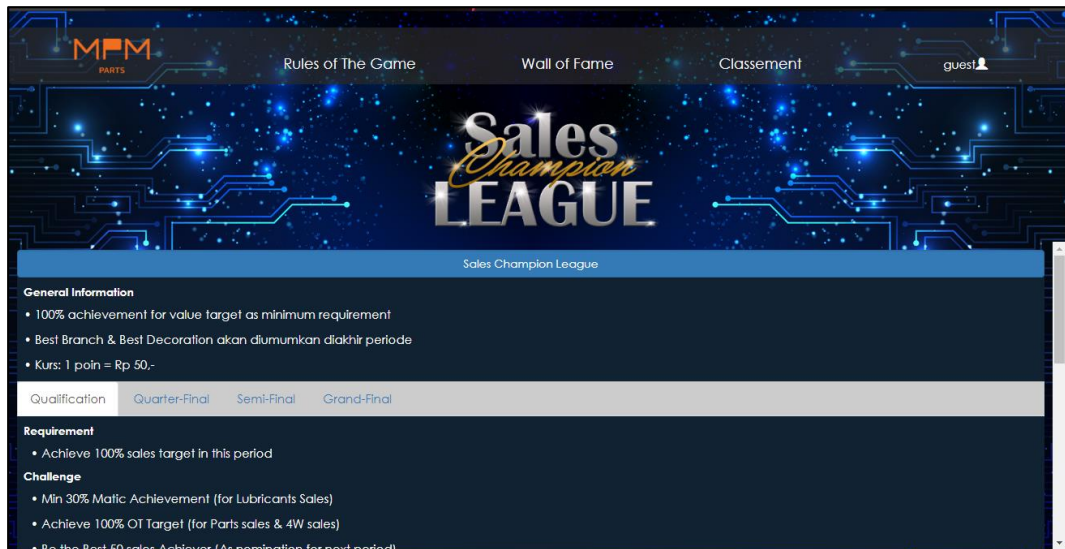
Gambar 3.11 Tampilan Awal *Sales Champion League*

Web *Sales Champion League* diawali dengan halaman *login*, seperti yang dijelaskan pada gambar *flowchart* 3.1. Halaman ini menjadi portal untuk masuk ke halaman *user* dan *admin*. *User* dan *admin* memasukkan *user id* yang terdaftar dalam database *Sales Champion League*.



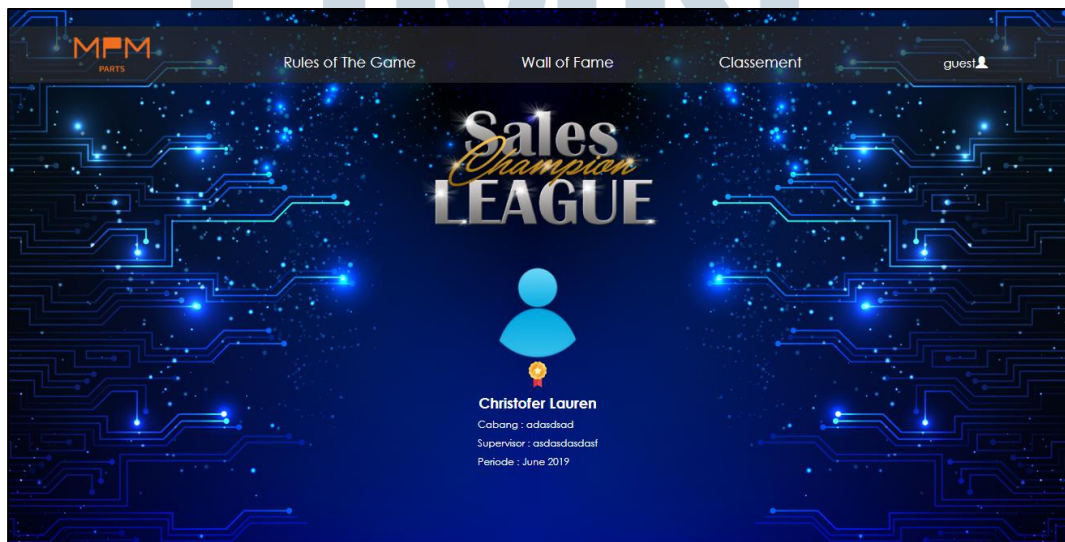
Gambar 3.12 *Dashboard User*

Gambar 3.12 merupakan gambar dari dashboard untuk *user* yang memiliki 3 buah menu, yaitu untuk *rules of the game*, *wall of fame*, dan *classement*. Jika *user* ingin keluar, tombol *logout* berada pada bagian nama dari *user* begitu juga untuk tombol *setting* yang digunakan untuk merubah *password* dan menambahkan email.



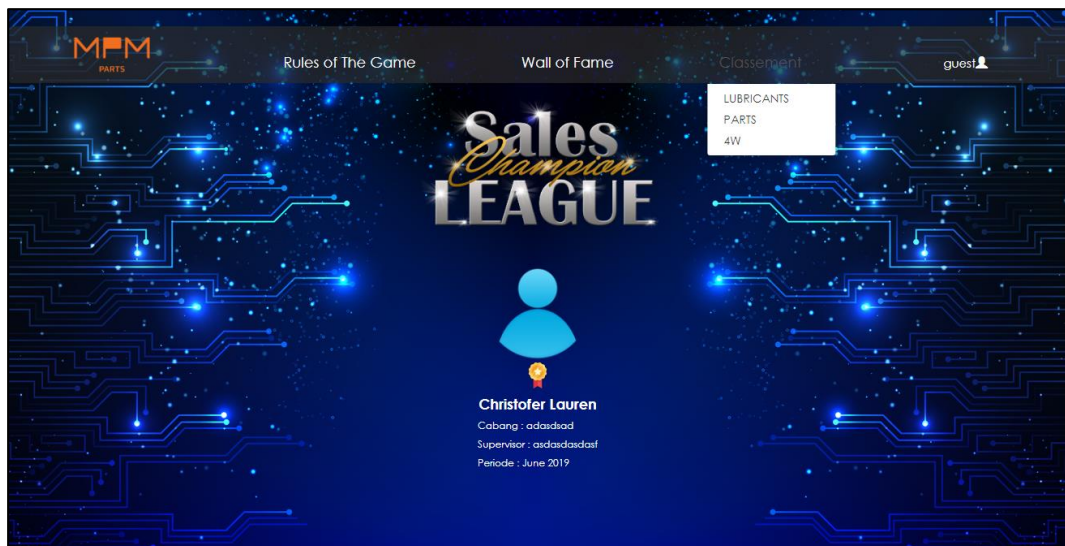
Gambar 3.13 Tampilan *Rules of The Game*

User dapat melihat peraturan, *challenge*, dan *reward* dari tahap *qualification* sampai tahap *grand-final*.



Gambar 3.14 Tampilan *Wall of Fame*

User yang menjadi juara dalam kompetisi ini akan dimasukkan kedalam *wall of fame* sebagai bentuk penghargaan karena telah berusaha mencapai yang terbaik. Berikut merupakan foto *default* yang akan ditampilkan jika tidak ada foto yang dimasukkan.



Gambar 3.15 Pilihan *Classement* Menu

Terdapat 3 kategori yang dapat dipilih oleh *user* untuk melihat siapa saja yang masuk kedalam kompetisi ini dan peringkat yang didapat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Rank	Nama	Spv	Branch	Ach.	Matic	Total Point
1	SATRIA CHANDRA PERMANA	HAKIM SYAMSUDIN	JABAR	122%	35%	17000
2	MOH. MAHBUB	RUDI SUPRIADI	JABAR	112%	37%	17000
3	RUSTANDI SETIAWAN	MASNGAD	JABAR	101%	41%	17000
4	ALDI FEBRIAN	RUDI SUPRIADI	JABAR	114%	33%	7000
5	SLAMET PRIANTO	RUDI SUPRIADI	JABAR	113%	37%	7000
6	EKO ADRIYANTO	RUDI SUPRIADI	JABAR	109%	33%	7000
7	TUTIK RAHAYU	MARCO	JATIM	101%	30%	7000
8	SURMID	HAKIM SYAMSUDIN	JABAR	124%	10%	7000

Gambar 3.16 Tampilan Kategori *Lubricants*

Pada setiap kategori terdapat sebuah tabel berisikan *rank*, nama, spv / *supervisor*, *branch*, Ach., Matic, dan Total point. Pada gambar 3.16 dapat dilihat warna merah pada bagian matic, warna merah pada bagian matic menjelaskan bahwa peserta tersebut tidak memenuhi kriteria untuk masuk ketahap berikutnya.



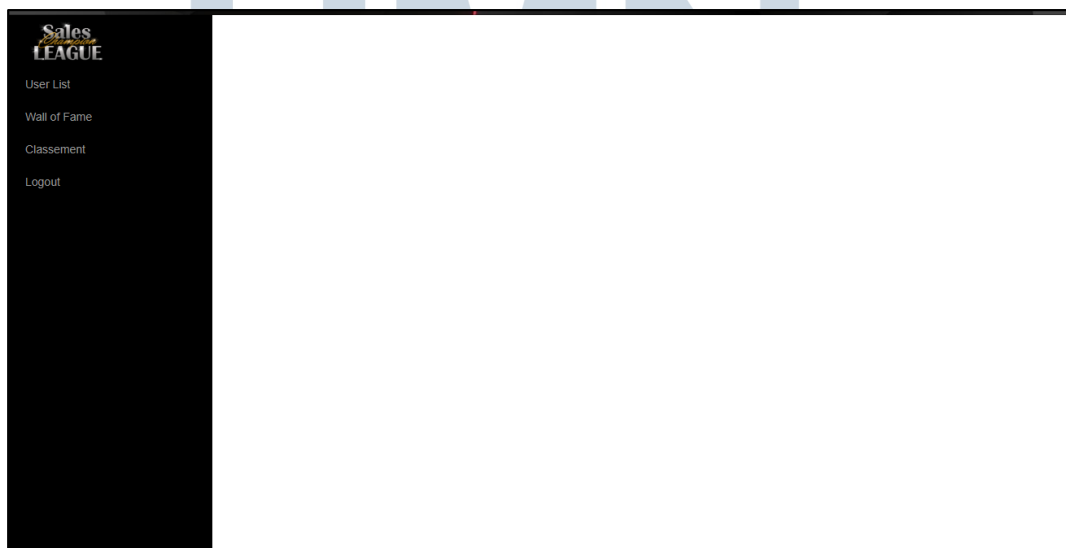
Gambar 3.17 *Dropdown* jika Nama Peserta Ditekan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

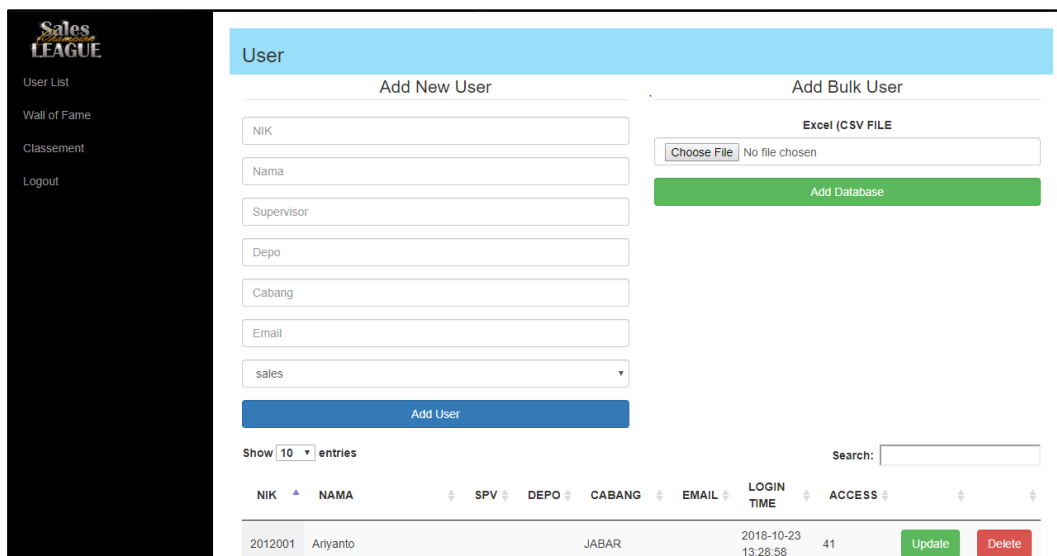


Gambar 3.18 *Pop-up Setting*

Jika tombol *setting* ditekan maka akan memunculkan *pop-up* seperti pada gambar 3.18. *User* dapat memilih kolom yang akan diisi, karena jika salah satu kolom tidak diisi maka tidak akan terjadi *update* untuk kolom yang kosong. Jika kolom *password* di isi sedangkan kolom *confirm password* dikosongkan maka *password* tidak akan ter-*update*.

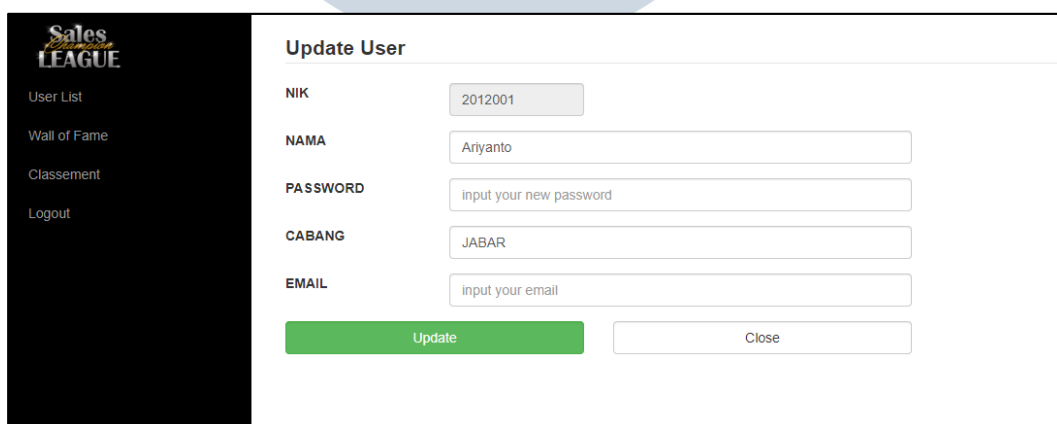


Gambar 3.19 *Dashboard Admin*



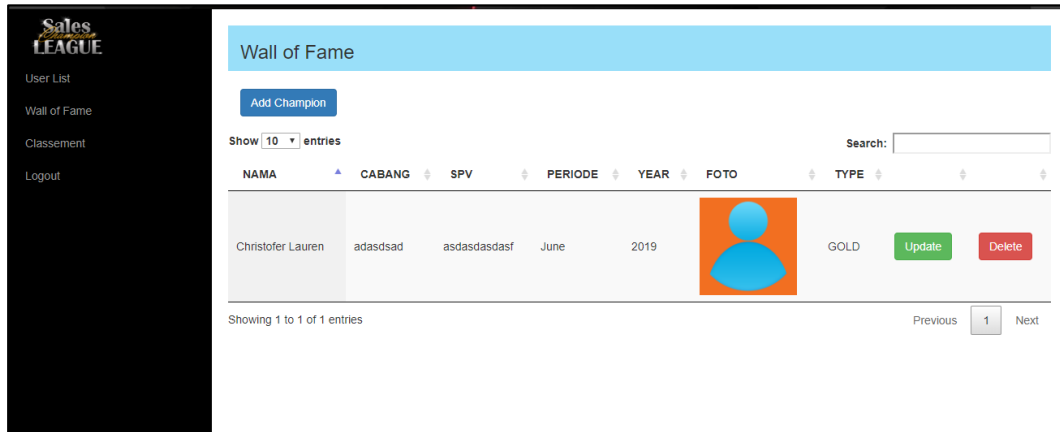
Gambar 3.20 Tampilan *User List* pada Halaman Admin

Pada halaman *user list*, admin dapat menambahkan *user* baru dengan cara *single input* dan *multi input*, terdapat juga tabel untuk melihat jumlah *user* yang dapat digunakan untuk *update* dan *delete*.



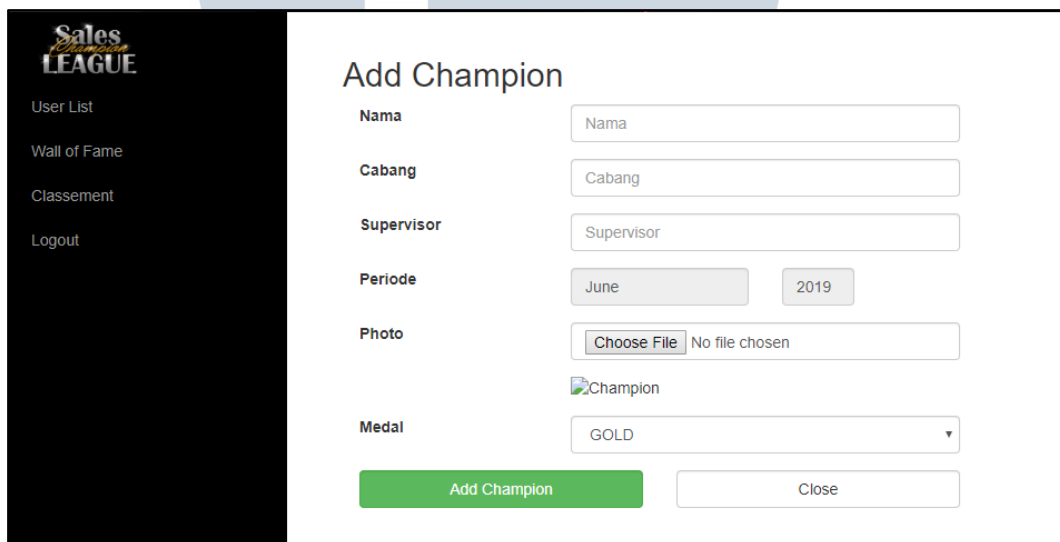
Gambar 3.21 Tampilan *Update User*

Data yang muncul pada kolom NIK, nama, dan cabang merupakan data yang di referensikan dari NIK *user* yang akan di-*update*.



Gambar 3.22 Tampilan *Wall of Fame*

Admin dapat menambahkan, meng-*update*, dan menghapus juara jika sudah terlalu lama.



Gambar 3.23 Tampilan *Add Champion*

Admin harus mengisi nama, cabang, *supervisor*. Periode akan mengambil bulan dan tahun secara otomatis dari saat ini, jika tidak terdapat foto dari juara maka akan foto akan digantikan dengan foto *default*. *Medal* digunakan untuk menentukan juara 1 dan juara 2.

Update Champion

ID: 2

Nama: Christofer Lauren

Cabang: adasdsad

Supervisor: asdasdasdasf

Periode: June 2019

Photo: Choose File (No file chosen)

Medal: 1

Medal: GOLD

Update Champion Close

Gambar 3.24 Halaman *Update Champion*

Admin dapat merubah data dari juara jika terjadi kesalahan data ketika menambahkan data juara. Jumlah medali digunakan ketika juara yang sama memenangkan komposisi ini berturut-turut.

Classement : LUBRICANTS

Add New Participant Update All Participant

Excel (CSV FILE) Excel (CSV FILE)

Choose File No file chosen Choose File No file chosen

Add Participant to Database Update Participant Database

NAMA	CABANG	SPV	ACV	MATIC	POINTS		
ADE RIANTO	JABAR	RUDI SUPRIADI	77	38	0	Update	Delete
ALDI FEBRIAN	JABAR	RUDI SUPRIADI	114	33	7000	Update	Delete
ANDY RISMAN DARUSSALAM	JATIM	SUPRAYITNO	43	33	0	Update	Delete
ARIYANTO	JABAR	RUDDY DARMAWAN	66	35	0	Update	Delete
ASEP PURNAMA RAMADHAN	JABAR	SAEPUL IMAN	92	35	0	Update	Delete
BAYU PRATAMA WIDJAJANTO	JATIM	MARCO	112	14	7000	Update	Delete
BUDI SANTOSO	JABAR	HAKIM SYAMSUDIN	91	15	0	Update	Delete

Gambar 3.25 Tampilan *Classement*

Admin hanya dapat menambahkan peserta dengan cara menggunakan file excel .csv karena data yang dimasukkan tidak sedikit dan akan memakan waktu lama jika dimasukkan secara satu per satu. Data yang ditampilkan pada tabel merupakan peserta yang ikut kompetisi di kategori yang dipilih.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan dalam proses pembuatan *website* di MPM Parts adalah ketebatasan pengetahuan penulis mengenai bidang yang ditekuni yang menyebabkan penulis menyelesaikan *website* dalam kurun waktu yang sedikit lama.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis uraikan poin 3.4, penulis dapat memberikan solusi sebagai berikut.

1. Melakukan pembelajaran mandiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
2. Melakukan konsultasi dengan pembimbing lapangan untuk mendapatkan kelemahan daripada *website* yang dirancang oleh penulis.

