



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, Koordinasi, dan Divisi

3.1.1 Divisi

Penulis ditempatkan di departemen *IT* PT Ritme IndahKreasi. Pekerjaan utama sebagai *IT Intern* adalah membuati terkait dengan isu-isu yang terjadi dalam setiap divisi.

Di dalam departemen *IT* tersebut, Penulis bekerja sama dengan divisi lain yang bersangkutan, seperti *Purchasing* dan *Factory* untuk akses ke *data* barang dan sistem.

Pekerjaan yang harus diselesaikan penulis didelegasikan oleh *Head of IT Department*, yaitu Yeni Sugiarti. Beliau meng-*assign* setiap *proyek* terkait pengembangan program. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dikenal oleh perusahaan tersebut agar dapat diterima dan diimplementasi dengan baik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.2 Kedudukan dan Koordinasi

Selama masa magang berlangsung, penulis ditempatkan sebagai *IT Intern*. Penulis melakukan *data entry* pada sistem, membantu tinjauan proyek tender, dan melakukan pekerjaan ringan lainnya.

IT Intern adalah peran dimana peran seseorang bertugas sebagai pembantu untuk divisi IT perusahaan agar pekerjaan dapat dikerjakan lebih cepat dan tepat.

Pembuatan *program* yang penulis lakukan untuk pengeluaran barang mencakup kebutuhan *user/requester*, dimana pada kasus ini departemen *Purchasing* dan *Factory* mengenai contoh tampilan pada *website*, dan *output* serta kondisi apa saja yang berlaku pada isu tersebut.

Tahap dari proses kerja *IT Intern* dapat dilihat pada

Gambar

3.1.





Gambar 3.1 Flowchart Proses Kerja IT Intern

Seperti pada Gambar 3.1, penulis biasanya melakukan

konfirmasi ke kedua belah pihak, yaitu divisi *Purchasing* dan divisi *Factory* sebagai requester, agar tidak terjadi miskomunikasi dan hasil yang didapatkan bisa sesuai yang diharapkan. Hal ini untuk mencegah terjadinya kesalahan seperti hasil tidak sesuai kebutuhan peminta atau seperti ternyata yang

diminta oleh *user* tidak dapat di-*develop* karena dapat mengganggu alur lain.

Selama masa magang, penulis bekerja dalam tim bersama dengan empat orang lainnya. Berikut adalah susunan divisi IT di PT Ritme IndahKreasi:

1. Yani Sugiarti, sebagai seorang *Head of IT Department*, yang ditugaskan untuk memimpin proses di divisi IT.
2. The Siu Liong Otto, sebagai seorang pekerja tetap, staff IT yang membantu perihal sistem di PT Ritme IndahKreasi.
3. Yohanes Lie, sebagai staff IT yang membantu *developing* sistem di PT Ritme IndahKreasi.
4. Michael Tan, sebagai seorang *IT Intern*, yang ditugaskan untuk membantu proses pembuatan sistem di PT Ritme IndahKreasi.
5. Rwanda, sebagai seorang *IT intern*, bertugas untuk mengerjakan tugas yang prioritasnya kecil, dan pembuatan sistem di PT Ritme IndahKreasi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Tugas-Tugas yang Dikerjakan

Berikut adalah tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama masa kerja magang berlangsung.

Tabel 3.1 Gantt Chart Kerja Magang

No.	Aktivitas	Waktu Pelaksanaan (Minggu)													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Pengenalan tugas yang harus dilakukan dan Struktur Organisasi	■													
2	Pendelegasian tugas	■	■												
3	Membantu <i>entry data</i>		■	■											
4	<i>Tinjauan proyek tender</i>			■	■										
5	<i>Developing sistem</i>				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	<i>Ujicoba sistem dan implementasi</i>													■	■

Penjelasan *Gantt Chart*:

1. Minggu Pertama penulis mulai dengan mempelajari tugas seorang *IT Intern*, pengenalan struktur organisasi PT Ritme IndahKreasi, dan pengenalan lingkungan kantor. Penulis dan anggota magang lainnya hanya diarahkan dan belum diberikan tugas terlalu banyak dan berat.
2. Minggu kedua kami diberikan tugas-tugas berdasarkan kemampuan kami dan mulai diberikan arahan tentang program yang akan dibuat. Tugas yang dilakukan lebih mengarah kepada *entry data*. Lalu minggu ketiga penulis

diberikan tugas *entry data* yang lebih banyak serta membantu *task* kecil di kantor.

3. Di minggu ketiga dan keempat penulis mulai diberikan tugas untuk membantu untuk ikut ke tinjauan proyek tender. Penulis hanya mengamati dari segi bagaimana perusahaan berlangsung.
4. Di minggu kelima hingga minggu terakhir penulis melakukan *programming* dan *developing* sistem sehingga dapat memenuhi ekspektasi user. Penulis juga melakukan implementasi dan *testing* pada minggu terakhir untuk memastikan bahwa program sudah sesuai dengan kebutuhan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama masa kerja magang berlangsung, penulis mengerjakan hal-hal berikut.

3.3.1 Program Pengadaaan Barang

Sejak awal penulis melakukan kerja magang, Penulis diarahkan untuk membuat suatu sistem untuk pencatatan pengeluaran barang perusahaan secara otomatis karena pencatatan awalnya masih manual.

Berikut ini merupakan tahap pengembangan sistem

tersebut:

- i. Mengumpulkan data mengenai kebutuhan sistem.

Data mengenai kebutuhan sistem dikumpulkan dari awal dari narasumber yaitu divisi *Factory* dan *Purchasing*.

- ii. Membuat rancangan tampilan sistem.

Membuat *mockups* tampilan sistem lalu diverifikasi oleh user.

- iii. Membuat rule penggunaan sistem.

Mengembangkan aturan penggunaan sistem dan *flow*-nya.

- iv. Mulai pembuatan sistem.

Melakukan pengembangan terhadap sistem berdasarkan rancangan, kebutuhan dan permintaan serta *rule* penggunaan yang telah ditetapkan.

- v. Setelah sistem selesai dilakukan ujicoba

terhadap pengguna sistem apakah sudah sesuai dengan kebutuhan awal.

Dilakukan uji coba penggunaan oleh user yang bersangkutan terutama bagian *purchasing* dan

factory.

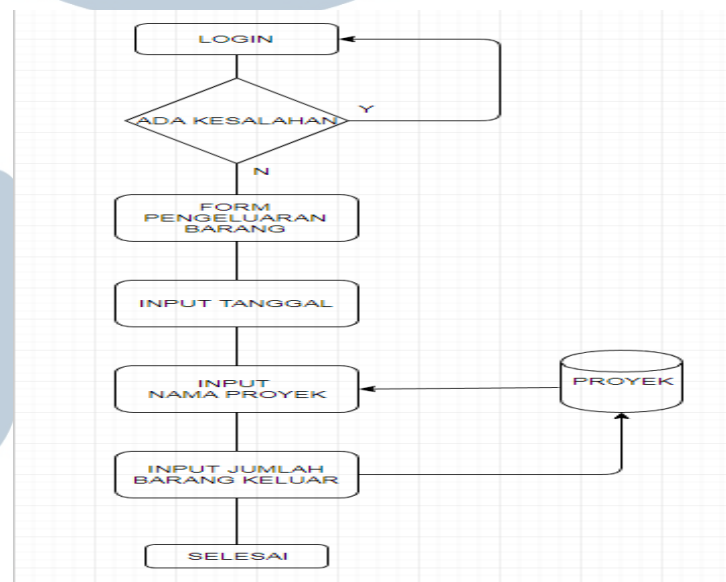
- vi. Jika terdapat bug atau ketidaksesuaian maka sistem akan diperbaiki.

Memperbaiki kesalahan atau ketidaksesuaian setelah sistem selesai.

- vii. Setelah sistem dinyatakan baik dan sesuai maka sistem diterapkan dan sudah dapat digunakan.

Pengimplementasian sistem setelah selesai diperbaiki dan sesuai dengan kebutuhan.

Dalam hal ini penulis terlebih dahulu membuat diagram alur atau *flow chart* untuk pengembangan system sebagai berikut :

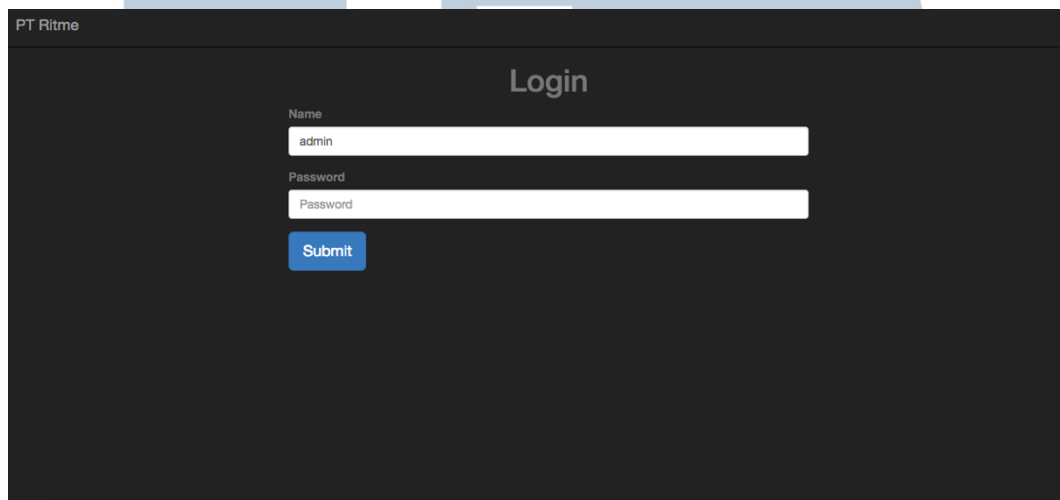


Gambar 3.1 Flowchart sistem yang dikembangkan

U
N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Berikut ini merupakan tampilan sistem yang dikembangkan oleh Penulis bersama rekan penulis selama melakukan kerja magang:

1. Login



The screenshot shows a dark-themed login interface. At the top left, it says 'PT Ritme'. The title 'Login' is centered. Below the title are two white input fields. The first is labeled 'Name' and contains the text 'admin'. The second is labeled 'Password' and contains the text 'Password'. A blue button with the word 'Submit' in white is positioned below the password field.

Gambar 3.2 Login

Lakukan login dengan *username* dan *password* yang diberikan untuk masuk ke sistem. Dalam hal ini, setiap *username* sudah memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing sehingga *form* yang tersedia hanya untuk *jobdesk* yang dikerjakan sehingga yang lainnya tidak akan muncul.

2. Formulir Pengeluaran Barang

Setelah memasukin *system* dengan *username* bagian penjualan, maka hanya *form* penjualan saja yang dapat diakses sehingga pembagian tugas dan tanggung jawab menjadi jelas.

ID pengeluaran di *generate otomatis* oleh *system* sesuai dengan nomor yang tersedia dan ID petugas berisi id yang sedang *active login* yang akan mengakses *form* pengeluaran barang ini.

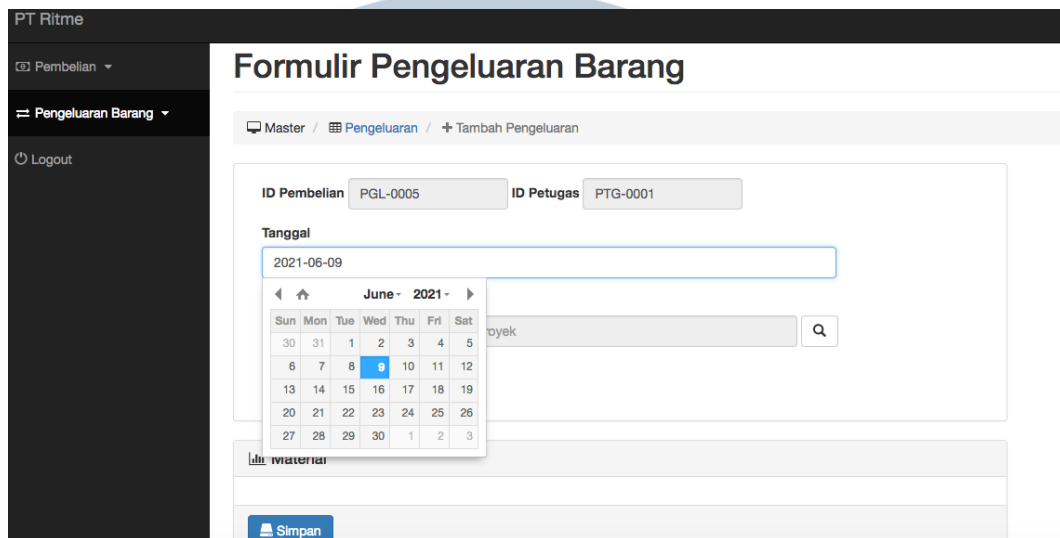
The screenshot shows a web interface for 'PT Ritme'. The main content area is titled 'Formulir Pengeluaran Barang'. Below the title is a breadcrumb trail: 'Master / Pengeluaran / + Tambah Pengeluaran'. The form contains several input fields: 'ID Pembelian' (PGL-0005), 'ID Petugas' (PTG-0001), 'Tanggal' (2017-07-09), and 'Proyek' (with sub-fields for 'Kode Proyek' and 'Nama Proyek'). A blue button labeled '+ Tampilkan Barang' is located at the bottom of the form.

Gambar 3.3 Formulir Pengeluaran Barang

3. Pilih Tanggal

Pada kolom tanggal, telah tersedia *datepicker* yang memungkinkan pengguna memilih tanggal, tidak perlu diisikan secara manual.

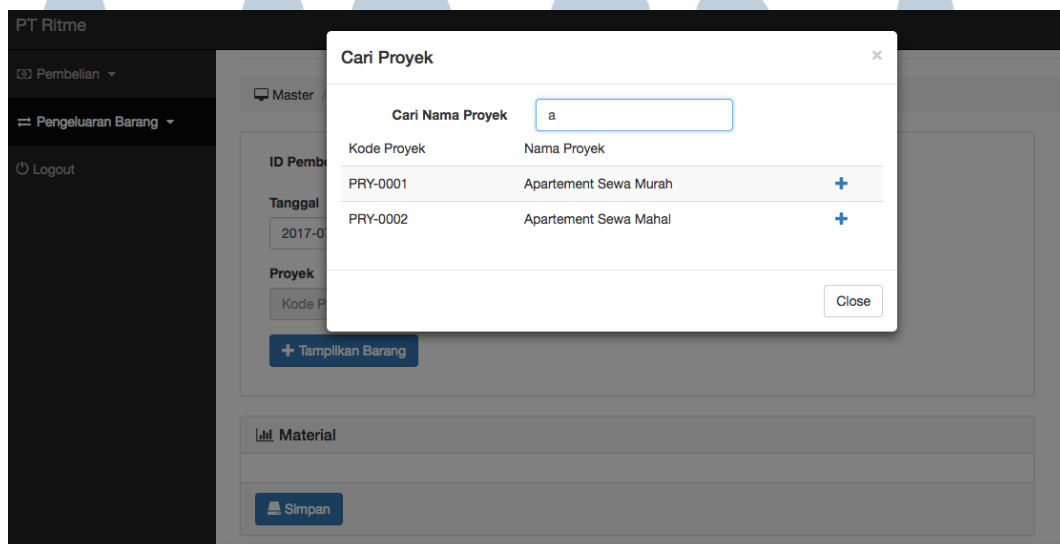




Gambar 3.4 Pilih Tanggal

4. Pilih Proyek

Pada kolom proyek, kita hanya dapat memilih proyek yang tersedia dengan menggunakan menu *search* dan proyek tersebut yang menjadi tanggung jawab kita yang diseleksi berdasarkan *username* yang kita miliki.



Gambar 3.5 Cari Proyek

N U S A N T A R A

5. Pilih Tampilkan Barang

Setelah nama proyek terseleksi, maka langkah selanjutnya kita harus mengklik tampilkan barang agar *list* barang pada proyek tersebut tampil.



The screenshot shows a web application interface for 'PT Ritme'. The main menu on the left includes 'Pembelian', 'Pengeluaran Barang', and 'Logout'. The main content area is titled 'Formulir Pengeluaran Barang'. Below the title, there is a breadcrumb trail: 'Master / Pengeluaran / + Tambah Pengeluaran'. The form contains several input fields: 'ID Pembelian' with the value 'PGL-0005', 'ID Petugas' with 'PTG-0001', 'Tanggal' with '2017-07-09', and 'Proyek' with 'PRY-0001' and 'Apartement Sewa Murah'. A search icon is present next to the project name. At the bottom of the form, there is a blue button with a plus sign and the text '+ Tampilkan Barang'.

Gambar 3.6 Tampilkan Barang

6. Masukkan jumlah barang keluar

Tampilan data barang yang siap untuk proyek yang terseleksi akan muncul, dalam melakukan pengeluaran barang kita hanya diminta untuk melakukan penginputan jumlah barang yang dibutuhkan berdasarkan jumlah barang yang tersedia untuk proyek tersebut.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

PT Ritme

ID Pembelian PGL-0005 ID Petugas PTG-0001

Tanggal
2017-07-09

Proyek
PRY-0001 Apartement Sewa Murah

+ Tampilkan Barang

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Barang Keluar
BRG-0003	Kayu	14013	<input type="text"/>

+ Simpan

Gambar 3.7 Kolom Barang Keluar

PT Ritme

ID Pembelian PGL-0005 ID Petugas PTG-0001

Tanggal
2017-07-09

Proyek
PRY-0001 Apartement Sewa Murah

+ Tampilkan Barang

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Barang Keluar
BRG-0003	Kayu	14013	<input type="text" value="2"/>

+ Simpan

Gambar 3.8 Input Barang Keluar

7. Pilih simpan

Setelah data dianggap benar, maka klik tanda simpan untuk menyimpan data sehingga *stock* barang terupdate pada *system* dan *database*

Berikut ini merupakan *source code* dari sistem tersebut:

1. HTML

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5
6 <meta charset="utf-8">
7 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
8 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
9 <meta name="description" content="">
10 <meta name="author" content="">
11
12 <title>PT Ritme</title>
13
14 <!-- Bootstrap Core CSS -->
15 <link href="http://f47a.com/nopen/assets/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
16
17 <!-- Custom CSS -->
18 <link href="http://f47a.com/nopen/assets/css/sb-admin.css" rel="stylesheet">
19
20 <!-- Morris Charts CSS -->
21 <link href="http://f47a.com/nopen/assets/css/plugins/morris.css" rel="stylesheet">
22
23 <!-- Custom Fonts -->
24 <link href="http://f47a.com/nopen/assets/font-awesome/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet" type="text/css">
25
26 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/jquery.js"></script>
27
28 <!-- Bootstrap Core JavaScript -->
29 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/bootstrap.min.js"></script>
30 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/plugins/jquery.datetimepicker.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
31 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/jquery.datetimepicker.full.js"></script>
32
33 <!-- Morris Charts JavaScript -->
34 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/plugins/morris/morris.min.js"></script>
35 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/plugins/morris/morris.min.js"></script>
36 <script src="http://f47a.com/nopen/assets/js/plugins/morris/morris-data.js"></script>
37
38 <!-- HTML5 Shim and Respond.js IE8 support of HTML5 elements and media queries -->
39 <!-- WARNING: Respond.js doesn't work if you view the page via file:// -->
```

Gambar 3.9 HTML 1

Dalam *source code HTML* ini memperlihatkan cara pengaturan dalam CSS seperti *custom css*, *chart css*, *fonts* dan *Javascript*

```
45 </head>
46 <body>
47
48
49 <!-- Navigation -->
50 <nav class="navbar navbar-inverse navbar-fixed-top" role="navigation">
51 <!-- Brand and toggle get grouped for better mobile display -->
52 <div class="navbar-header">
53 <button type="button" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target=".navbar-ex1-collapse">
54 <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
55 <span class="icon-bar"></span>
56 <span class="icon-bar"></span>
57 <span class="icon-bar"></span>
58 </button>
59 <a class="navbar-brand" href="http://f47a.com/nopen/index.php/home">PT Ritme</a>
60 </div> <!-- Top Menu Items -->
61
62 <!-- Sidebar Menu Items - These collapse to the responsive navigation menu on small screens -->
63
64 <!-- /.navbar-collapse -->
65 </nav>
66
67
68 <div class="container-fluid">
69
70 <!-- Page Heading -->
71
72 <div class="row">
73 <div class="col-lg-12">
74 <h1 class="header" style="text-align: center; color: #777;">
75 Login
76 </h1>
77 </div>
78 </div>
79 <!-- /.row -->
80
81 <div class="row">
82 <div class="col-lg-3">
83
```

Gambar 3.10 HTML 2

Lanjutan gambar *source code HTML* ini memperlihatkan cara pengaturan dalam CSS seperti *custom css*, *chart css*, *fonts* dan *Javascript*

```

81     <div class="row">
82       <div class="col-lg-3">
83       </div>
84       <div class="col-lg-6">
85         <form method="POST" action="http://f47a.com/nopen/index.php/login/getlogin" onsubmit="return cekform();">
86
87           <div class="form-group">
88             <label style="color: #777;">Name</label>
89             <input type="text" name="username" id="username" placeholder="Enter Your Name" class="form-control" required>
90           </div>
91           <div class="form-group">
92             <label style="color: #777;">Password</label>
93             <input type="password" name="password" id="password" placeholder="Password" class="form-control" required>
94           </div>
95           <button type="submit" class="btn btn-primary btn-lg">Submit</button>
96         </form>
97
98       </div>
99
100     </div>
101     <!-- /.row -->
102
103   </div>
104   <!-- /.container-fluid -->
105
106   <!-- #page-wrapper -->
107
108   <!-- #wrapper -->
109
110   <!-- jQuery -->
111   <script src="js/jquery.js"></script>
112
113   <!-- Bootstrap Core JavaScript -->
114   <script src="js/bootstrap.min.js"></script>
115
116 </body>
117 </html>

```

Gambar 3.11 HTML 3

Dalam gambar ini memperlihatkan cara pembuatan program *menggunakan div class* dimana digunakan dalam membuat *form group*.

2. PHP

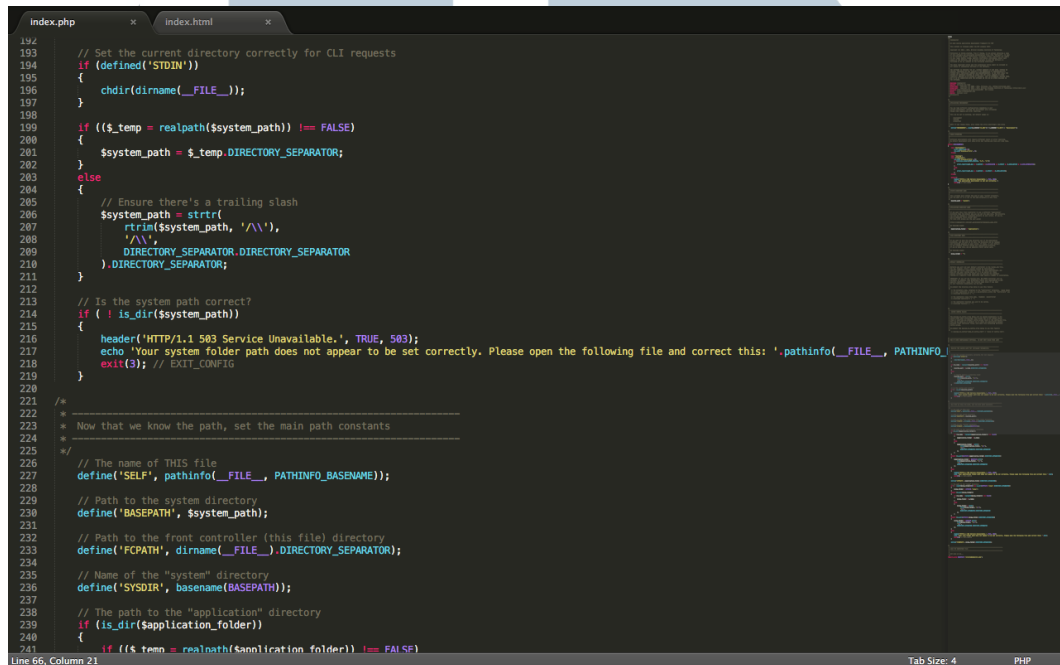
```

51  * testing
52  * production
53  *
54  * NOTE: If you change these, also change the error_reporting() code below
55  */
56  define('ENVIRONMENT', isset($_SERVER['CI_ENV']) ? $_SERVER['CI_ENV'] : 'development');
57
58  /*
59  *-----
60  * ERROR REPORTING
61  *-----
62  *
63  * Different environments will require different levels of error reporting.
64  * By default development will show errors but testing and live will hide them.
65  */
66  switch (ENVIRONMENT)
67  {
68      case 'development':
69          error_reporting(-1);
70          ini_set('display_errors', 1);
71          break;
72
73      case 'testing':
74      case 'production':
75          ini_set('display_errors', 0);
76          if (version_compare(PHP_VERSION, '5.3', '>='))
77          {
78              error_reporting(E_ALL & ~E_NOTICE & ~E_DEPRECATED & ~E_STRICT & ~E_USER_NOTICE & ~E_USER_DEPRECATED);
79          }
80          else
81          {
82              error_reporting(E_ALL & ~E_NOTICE & ~E_STRICT & ~E_USER_NOTICE);
83          }
84          break;
85
86      default:
87          header('HTTP/1.1 503 Service Unavailable.', TRUE, 503);
88          echo 'The application environment is not set correctly.';
89          exit(1); // EXIT_ERROR
90  }
91
92  /*
93  *-----
94  * SYSTEM DIRECTORY NAME
95  *-----
96  *
97  * This variable must contain the name of your "system" directory.
98  * Set the path if it is not in the same directory as this file.
99  */

```

Gambar 3.12 PHP 1

Dalam gambar PHP ini memperlihatkan index program yang ada dalam aplikasi pengeluaran barang untuk membuat *environment*, dimana saya berperan dalam membuat *user interface* dan membuat modifikasi dalam *source code*.



```
192 // Set the current directory correctly for CLI requests
193 if (defined('STDIN'))
194 {
195     chdir(dirname(__FILE__));
196 }
197
198 if (($temp = realpath($system_path)) !== FALSE)
199 {
200     $system_path = $temp.DIRECTORY_SEPARATOR;
201 }
202 else
203 {
204     // Ensure there's a trailing slash
205     $system_path = rtrim($system_path, '\\'),
206     DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR;
207 }
208
209 // Is the system path correct?
210 if (!is_dir($system_path))
211 {
212     header('HTTP/1.1 503 Service Unavailable.', TRUE, 503);
213     echo "Your system folder path does not appear to be set correctly. Please open the following file and correct this: ".pathinfo(__FILE__, PATHINFO_
214     );
215     exit(3); // EXIT_CONFIG
216 }
217
218 /*
219 * Now that we know the path, set the main path constants
220 *
221 */
222 // The name of THIS file
223 define('SELF', pathinfo(__FILE__, PATHINFO_BASENAME));
224
225 // Path to the system directory
226 define('BASEPATH', $system_path);
227
228 // Path to the front controller (this file) directory
229 define('FCPATH', dirname(__FILE__).DIRECTORY_SEPARATOR);
230
231 // Name of the "system" directory
232 define('SYSDIR', basename(BASEPATH));
233
234 // The path to the "application" directory
235 if (is_dir($application_folder))
236 {
237     if (($temp = realpath($application_folder)) !== FALSE)
238     {
239         $application_folder = $temp.DIRECTORY_SEPARATOR;
240     }
241     else
242     {
243         // Ensure there's a trailing slash
244         $application_folder = rtrim($application_folder, '\\'),
245         DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR;
246     }
247 }
248 else
249 {
250     // This is not good, but the old default is to use the "application" directory
251     $application_folder = BASEPATH.'application/';
252 }
253
254 // Set the current directory correctly for CLI requests
255 if (defined('STDIN'))
256 {
257     chdir(dirname(__FILE__));
258 }
259
260 if (($temp = realpath($application_folder)) !== FALSE)
261 {
262     $application_folder = $temp.DIRECTORY_SEPARATOR;
263 }
264 else
265 {
266     // Ensure there's a trailing slash
267     $application_folder = rtrim($application_folder, '\\'),
268     DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR;
269 }
270
271 // The path to the "application" directory
272 define('APPPATH', $application_folder);
273
274 // The path to the "application" directory
275 define('CONTROLLER_PATH', APPPATH.'controllers/');
```

Gambar 3.13 PHP 2

Gambar PHP 2 ini merupakan pemrograman pembuatan *directory* dan *path info* dalam program pengeluaran barang.



```

index.php x index.html x
241 if (($temp = realpath($application_folder)) !== FALSE)
242 {
243     $application_folder = $temp;
244 }
245 else
246 {
247     $application_folder = strtr(
248         rtrim($application_folder, '\\'),
249         '\\',
250         DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR
251     );
252 }
253 }
254 elseif (is_dir(BASEPATH.$application_folder.DIRECTORY_SEPARATOR))
255 {
256     $application_folder = BASEPATH.strtr(
257         trim($application_folder, '\\'),
258         '\\',
259         DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR
260     );
261 }
262 else
263 {
264     header('HTTP/1.1 503 Service Unavailable.', TRUE, 503);
265     echo 'Your application folder path does not appear to be set correctly. Please open the following file and correct this: '.SELF;
266     exit(3); // EXIT_CONFIG
267 }
268
269 define('APPPATH', $application_folder.DIRECTORY_SEPARATOR);
270
271 // The path to the "views" directory
272 if (!isset($view_folder[0]) && is_dir(APPPATH.'views'.DIRECTORY_SEPARATOR))
273 {
274     $view_folder = APPPATH.'views';
275 }
276 elseif (is_dir($view_folder))
277 {
278     if (($temp = realpath($view_folder)) !== FALSE)
279     {
280         $view_folder = $temp;
281     }
282     else
283     {
284         $view_folder = strtr(
285             rtrim($view_folder, '\\'),
286             '\\',
287             DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR
288         );
289     }
290 }
291 elseif (is_dir(APPPATH.$view_folder.DIRECTORY_SEPARATOR))
292 {
293     $view_folder = APPPATH.strtr(
294         trim($view_folder, '\\'),
295         '\\',
296         DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR
297     );
298 }
299 else
300 {
301     header('HTTP/1.1 503 Service Unavailable.', TRUE, 503);
302     echo 'Your view folder path does not appear to be set correctly. Please open the following file and correct this: '.SELF;
303     exit(3); // EXIT_CONFIG
304 }
305
306 define('VIEWPATH', $view_folder.DIRECTORY_SEPARATOR);
307
308 /*
309 *
310 * LOAD THE BOOTSTRAP FILE
311 *
312 * And away we go...
313 */
314 require_once BASEPATH.'core/CodeIgniter.php';
315
Line 66, Column 21 Tab Size: 4 PHP

```

Gambar 3.14 PHP 3

Dalam gambar PHP 3 ini merupakan suatu pemilihan suatu pengeluaran barang dengan menggunakan *if*, *else*, *else if*.

```

index.php x index.html x
268
269 define('APPPATH', $application_folder.DIRECTORY_SEPARATOR);
270
271 // The path to the "views" directory
272 if (!isset($view_folder[0]) && is_dir(APPPATH.'views'.DIRECTORY_SEPARATOR))
273 {
274     $view_folder = APPPATH.'views';
275 }
276 elseif (is_dir($view_folder))
277 {
278     if (($temp = realpath($view_folder)) !== FALSE)
279     {
280         $view_folder = $temp;
281     }
282     else
283     {
284         $view_folder = strtr(
285             rtrim($view_folder, '\\'),
286             '\\',
287             DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR
288         );
289     }
290 }
291 elseif (is_dir(APPPATH.$view_folder.DIRECTORY_SEPARATOR))
292 {
293     $view_folder = APPPATH.strtr(
294         trim($view_folder, '\\'),
295         '\\',
296         DIRECTORY_SEPARATOR.DIRECTORY_SEPARATOR
297     );
298 }
299 else
300 {
301     header('HTTP/1.1 503 Service Unavailable.', TRUE, 503);
302     echo 'Your view folder path does not appear to be set correctly. Please open the following file and correct this: '.SELF;
303     exit(3); // EXIT_CONFIG
304 }
305
306 define('VIEWPATH', $view_folder.DIRECTORY_SEPARATOR);
307
308 /*
309 *
310 * LOAD THE BOOTSTRAP FILE
311 *
312 * And away we go...
313 */
314 require_once BASEPATH.'core/CodeIgniter.php';
315
Line 66, Column 21 Tab Size: 4 PHP

```

Gambar 3.15 PHP 4

Dalam gambar PHP 3 ini merupakan lanjutan program pemilihan suatu pengeluaran barang dengan menggunakan *if*, *else*, *else if*.

3.3.2 Pekerjaan Tambahan yang Dikerjakan

Selain membuat *program* pembelian/pengadaan barang, penulis juga melakukan hal tambahan selama sehari-hari melaksanakan kerja magang:

1. Membantu bagian IT untuk *entry data*.

Ketika terdapat data barang yang *confidential*, maka IT Intern ditugaskan untuk melakukan input data manual untuk mencatat pengeluaran atau pemasukan tersebut dengan menggunakan *microsoft excel* dimana kedepannya akan menggunakan *system* yang telah dibuat.

2. Mengikuti tinjauan proyek *tender*.

Penulis diajak untuk lebih mengenal proyek yang dikerjakan oleh PT Ritme IndahKreasi secara langsung dan lebih detil agar penulis mengetahui alur dan tata cara bekerja di perusahaan konstruksi. Dalam kunjungan ini, penulis diajak meninjau proyek pembuatan hotel yang berlokasi di Gunung Geulis. Pada proyek tersebut dapat dikatakan sukses dikarenakan hasil yang didapat sesuai dengan *blueprint* yang sudah dirancang sebelumnya dan proyek tersebut selesai tepat waktu.

3.4 Masalah yang Dihadapi

Selama masa magang berlangsung, penulis menemukan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya koordinasi antara *requester/user* dengan *project specialist* hingga mengakibatkan tenggat waktu tertunda.
2. Kemampuan divisi IT dianggap sama rata sehingga terdapat beberapa kesulitan untuk *handle* masalah.
3. Kurangnya sumber daya manusia untuk bagian IT.

3.5 Solusi Atas Masalah

Berikut adalah solusi atas masalah-masalah yang didapat oleh penulis selama masa kerja magang berlangsung.

1. Melakukan inisiatif untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari kedua belah pihak sehingga pekerjaan dapat diselesaikan tepat pada waktu.
2. Menjelaskan kepada kepala IT bahwa didalam divisi IT harus terdapat pembagian *section*, sehingga sebuah *project* akan dapat ditangani oleh masing-masing *section* yang seharusnya.
3. Memberikan saran kepada kepala IT agar menambah sumber daya atau membuka *recruitment* baru terutama untuk bagian *database* atau *programming*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A