



### **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.

**LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PELAKSANAAN ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM CRM**  
**PADA CV DREAMBOX**



Nama : Aldeous Arif Y  
NIM : 09110310040  
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Program Studi : Sistem Informasi

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2014**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PELAKSANAAN ANALISIS DAN PERANCANGAN**  
**SISTEM CRM PADA CV DREAMBOX**



Pembimbing Penguji  
**UMN**  
Martinus R. Sigit S. Johan Setiawan, S.Kom., M.M., M.B.A

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
Mengetahui :  
Ketua Program Studi Sistem Informasi  
NUSANTARA

Wira Munggana, S.Si, M.Sc

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya :

Nama : Aldeous Arif Yudatama

NIM : 09120210121

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang :

Nama Perusahaan : Dreambox

Divisi : *Creative Division*

Alamat : Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower  
Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading Serpong,  
Tangerang – Banten 15810

Periode Magang : 26 Maret 2014 – 30 Juni 2014

Pembimbing Lapangan : Osbert Ardianto

Laporan kerja magang ini merupakan sebuah karya tulis saya sendiri, dan saya tidak melakukan tindakan plagiat atau meniru. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau berbagai informasi lain yang dirujuk ke dalam laporan magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya saya cantumkan pada bagian Daftar Pustaka.

Jika kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan sebuah tindakan kecurangan/tindakan yang menyimpang saat pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensinya dan bersedia tidak diluluskan dalam mata kuliah kerja magang .

Tangerang, 16 Juli 2014

Aldeous Arif Yudatama

## ABSTRAKSI

Praktek kerja magang dilakukan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan, salah satu pembekalan kerja, menambahkan pengalaman kerja, serta pembentukan karakter dan disiplin dalam bertindak. Penulis melakukan praktik kerja magang di Dreambox, sebuah perusahaan yang menawarkan jasa desain yang berlokasi di Gading Serpong.

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai *system designer*. Selama melakukan kegiatan praktik kerja magang, penulis mendapatkan banyak tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman bekerja secara langsung di bidang desain grafis yang lebih tinggi tingkatnya melalui berbagai tugas praktik kerja magang yang diberikan khususnya yang berkaitan dengan bidang desain sistem.

Kata Kunci : Desain Sistem, *Internship*, *Designer*, Dreambox, *Website Developer*.

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

## KATA PENGANTAR

Terima kasih dan ucapan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena sudah memberikan semua berkat dan perlindungan yang terbaik kepada penulis selama praktik kerja magang di Dreambox sebuah perusahaan dalam desain sistem, dan penulis ditempatkan sebagai *system designer*.

Kerja magang ini dilakukan demi mendapatkan pembekalan ilmu pengetahuan dan pengalaman di bidang desain grafis secara profesional dikemudian harinya. Kesempatan praktik kerja magang penulis bisa melakukan banyak pengalaman ilmu yang sudah diberikan selama masa perkuliahan.

Laporan ini disusun dengan maksud dan tujuan sebagai bukti dan dokumentasi berbagai kegiatan praktik kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis di Dreambox. Semoga dengan penyusunan laporan praktik kerja magang ini bisa bermanfaat untuk penulis ke depannya.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Wira Munggana, S.Si, M.Sc, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
2. Martinus R. Sigit S., sebagai dosen pembimbing yang telah sangat banyak membantu selama proses bimbingan laporan magang ini.
3. Papa, Mama, dan adik-adik yang telah banyak mendukung dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun materi, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja magang dengan maksimal.

4. Kevin, Calvin, Elmer, Dionisius Evan, dan teman-teman lain selaku rekan kerja dan tim dalam proses kerja magang.
5. Osbert Adrianto, Daniel Hermansyah, Aland Sinduartha Tjandra, dan Emerentiana yang sudah membangun Dreambox sampai sedemikian rupa, sehingga penulis dapat melaksanakan kerja magang dengan baik.
6. Osbert Adrianto dan Yosia Elim selaku *supervisor* dan pembimbing lapangan selama kerja magang di Dreambox.
7. Teman-teman dan dosen-dosen yang mendukung dan membantu selama ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sangat menghargai dan sangat berterima kasih sekali atas semua dukungan dan semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir proses praktik kerja magang.

Penulis,

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Aldeous Arif Y

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	iii
ABSTRAKSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. LATAR BELAKANG .....	1
1.2. MAKSUD DAN TUJUAN KERJA MAGANG .....	2
1.3. WAKTU DAN PROSEDUR KERJA MAGANG .....	3
1.3.1. Waktu dan pelaksanaan kerja magang .....	3
1.4. Prosedur pelaksanaan kerja magang .....	3
1.4.1 Prosedur Kerja di Dreambox .....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>6</b>
2.1. TENTANG DREAMBOX.....	6
2.2. SEJARAH SINGKAT PERUSAHAAN .....	6
2.3. ARTI LAMBANG DREMBOX .....	8
2.3. Perkembangan Perusahaan .....	10
2.4. Struktur Organisasi Perusahaan .....	10
2.5. Visi dan Misi Perusahaan .....	11
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....</b>	<b>13</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	13
3.3 Rincian Tugas .....	14
3.4 Pelaksanaan Kerja Magang.....	16
3.4.1 Penerapan rancangan web <i>Customer Relationship Management</i> Dreambox .....	16
3.4.1.1 Use Case.....	18



3.4.1.1.1 Past Client .....	18
3.4.1.1.2 Present Client .....	19
3.4.1.1.3 Future Client .....	20
3.4.1.2 Sequence Diagram .....	21
3.4.1.2.1 Admin .....	21
3.4.1.2.2 Client.....	22
3.4.1.3 ERD.....	23
3.4.1.3.1 Project.....	24
3.4.1.3.2 Timeline .....	25
3.4.1.3.3 Invoice.....	26
3.4.1.3.4 Document.....	26
3.4.1.3.5 Member.....	27
3.4.1.3.6 Status.....	28
3.4.1.3.7 Schedule.....	28
3.4.1.3.8 BugReport .....	29
3.4.1.3.9 Feedback & update.....	30
3.4.1.3.10 Question & Answer .....	30
3.4.1.4 User Interface.....	31
3.4.1.4.1 Account .....	33
3.4.1.4.2 Document.....	34
3.4.1.4.3 Project.....	35
3.4.1.4.4 Invoice.....	36
3.4.1.4.5 Schedule.....	37
3.4.1.4.6 Client Bug Report.....	38
3.4.1.4.7 Feedback.....	38
3.5 Kendala yang dihadapi .....	39
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Kesimpulan.....	41
4.2 Saran .....	42

**DAFTAR PUSTAKA ..... 43**  
**DAFTAR LAMPIRAN..... 44**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Prosedur kerja di Dreambox .....	5
Gambar 2.1 Logo Dreambox .....	8
Gambar 2.2 Sample Pengenalan Dreambox .....	9
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	10
Gambar 3.1. Contoh Session.....	14
Gambar 3.2. Past Client .....	18
Gambar 3.3. Present Client .....	19
Gambar 3.4. Future Client .....	20
Gambar 3.5. Sequence diagram admin .....	21
Gambar 3.6. Sequence diagram client .....	22
Gambar 3.7. Diagram ERD.....	23
Gambar 3.8. Tabel Project .....	24
Gambar 3.9. Tabel Timeline.....	25
Gambar 3.10. Tabel Invoice.....	26
Gambar 3.11. Tabel Document .....	26
Gambar 3.12. Tabel member.....	27
Gambar 3.13. Tabel status .....	27
Gambar 3.14. Tabel Schedule.....	28
Gambar 3.15. Tabel BugReport .....	29
Gambar 3.16. Tabel Feedback & update.....	30
Gambar 3.17. Tabel Question & Answer.....	30
Gambar 3.20. user interface akun pribadi.....	33
Gambar 3.21. User Interface upload dokumen .....	34
Gambar 3.22. User Interface Project.....	35
Gambar 3.23. User Interface Invoice .....	36
Gambar 3.24. User Interface Schedule .....	37
Gambar 3.24. Halaman Bug Report.....	38