



### **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

Selama pelaksanaan kerja magang di Dreambox, kedudukan penulis adalah sebagai *pembuat perancangan*. Pada proses kerja magang, penulis dibimbing oleh Osbert Ardianto selaku General Manager Marketing & Business Development, yang juga sekaligus berperan sebagai pembimbing lapangan pada saat pelaksanaan kerja magang.

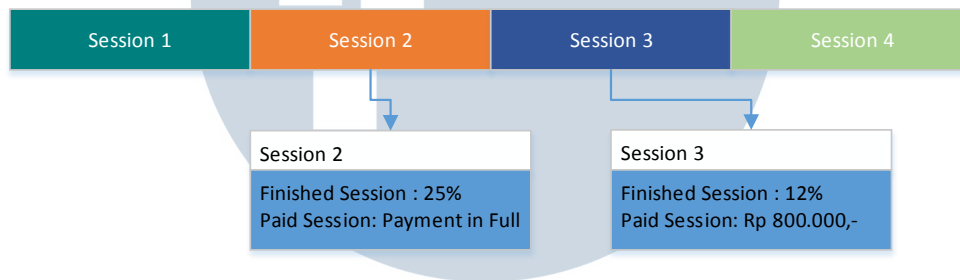
#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada kerja magang, penulis sebagai *system designer*, sehingga penulis mendapatkan berbagai macam tugas yang berhubungan dengan desain sistem. Sebagian besar pekerjaan yang diberikan pada penulis merupakan pekerjaan yang sesuai dengan bidang dan keahlian penulis dan sudah dipelajari pada perkuliahan.

Namun ada beberapa hal yang tidak ditemukan selama pendidikan perkuliahan, dan penulis mempelajari hal-hal baru tersebut pada proses kerja magang berlangsung. Penulis juga mendapat banyak bantuan dari rekan kerja, *supervisor*, maupun *client*. Bantuan tersebut sangat bermanfaat bagi

penulis, tanpa bantuan tersebut, penulis tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan kerja magang dengan baik.

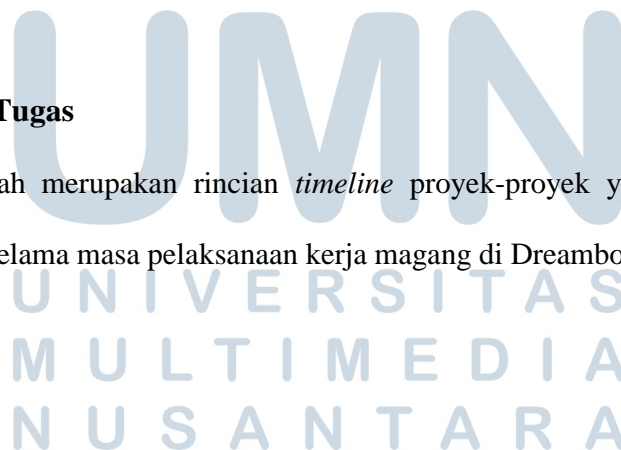
Penulis diminta membuat rancangan CRM dimana CRM tersebut salah satu fiturnya bisa menampilkan Session pembayaran proyek kepada customer. Session ini diharapkan bisa menampilkan persen dari progress proyek per session dan dapat menampilkan info lain-lainya seperti harga atau sebagainya.



Gambar 3.1. Contoh Session

### 3.3 Rincian Tugas

Daftar dibawah merupakan rincian *timeline* proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis selama masa pelaksanaan kerja magang di Dreambox.



No	Kegiatan	Waktu / Jadwal Pelaksanaan												
		Maret		April				Mei						
		III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV			
1	Pengenalan Dreambox													
2	Interview dengan Dreambox													
3	Layout CRM Dreambox													
4	Mebahas Layout Dengan Dreambox													
5	Membuat Rancangan CRM													
6	Flowchart ERD & Sequence Diagram													
7	Membuat Database													
8	Evaluasi Akhir minggu													
9	Membuat php mysql CRM													
10	Evaluasi Akhir minggu													
11	Membuat php mysql CRM													
12	Evaluasi Akhir minggu													

### **3.4 Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada saat melaksanakan praktik kerja magang di Dreambox, penulis melakukan mendapat tugas mengenai pembuatan web. Berikut merupakan uraian mengenai proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis. Masing-masing proyek akan dijelaskan secara *step-by-step* oleh penulis, dari tahap paling awal hingga tahap paling akhir.

#### **3.4.1 Penerapan rancangan web *Customer Relationship Management* Dreambox**

Pekerjaan pertama penulis adalah merancang sebuah CRM (Customer Relationship Management) untuk Dreambox. *Customer Relationship Management* adalah seluruh proses dalam membangun dan menjaga hubungan yang menguntungkan dengan pelanggan melalui pengantaran nilai (*value*) dan kepuasan (*satisfaction*) yang tinggi bagi pelanggan sehingga ini mencakup seluruh aspek dalam mendapatkan, menjaga, dan meningkatkan jumlah pelanggan.

Arti Lain CRM adalah sebuah '*IT enabled*' bagi strategi bisnis yang hasilnya berupa peningkatan keuntungan, pendapatan, dan kepuasan pelanggan (*customer satisfaction*) dengan mengelola segmen pelanggan, mengembangkan perilaku yang dapat memberikan kepuasan bagi pelanggan dan mengimplementasikan program yang berfokus pada pelanggan.

Dreambox adalah usaha yang berawal dari pembuatan aplikasi dan berubah menjadi pembuatan web. Dalam usahanya dreambox memerlukan sebuah sarana untuk menciptakan hubungan bisnis yang baik dengan customer atau client.

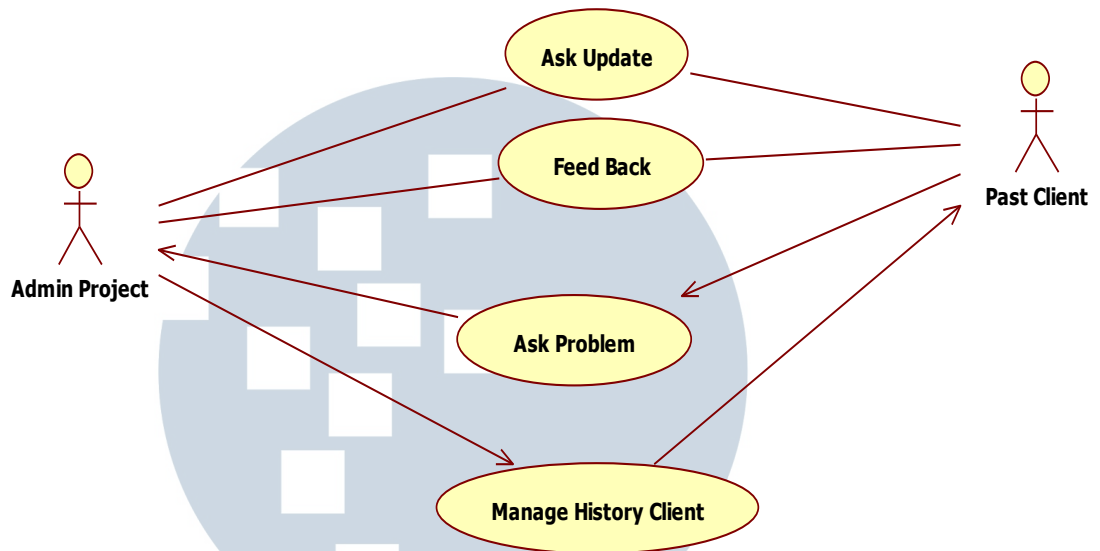
Sebelum mulai magang di dreambox, penulis melakukan research pada Dreambox terlebih dahulu dan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan client. Setelah itu penulis mencari berbagai web CRM yang bisa menjadi contoh untuk dreambox dan hanya mengambil berbagai fitur yang diperlukan saja.

Pada pembuatan web CRM Dreambox penulis sedikit mengalami kendala karena waktu dan pengcodingan web, oleh karena itu penulis meminta izin kepada supervisor tempat praktik magang untuk mengubah tugas magang menjadi penerapan rancangan. Penerapan rancangan dimaksudkan penulis untuk membuat rancangan sistem berupa Object Oriented Program dimana menggunakan UML. Pada uml ini ada berbagai diagram yang digunakan untuk menunjukkan struktur sistem CRM Dreambox, seperti ERD, Flowchart, sequence, dan use case diagram.



### 3.4.1.1 Use Case

#### 3.4.1.1.1 Past Client

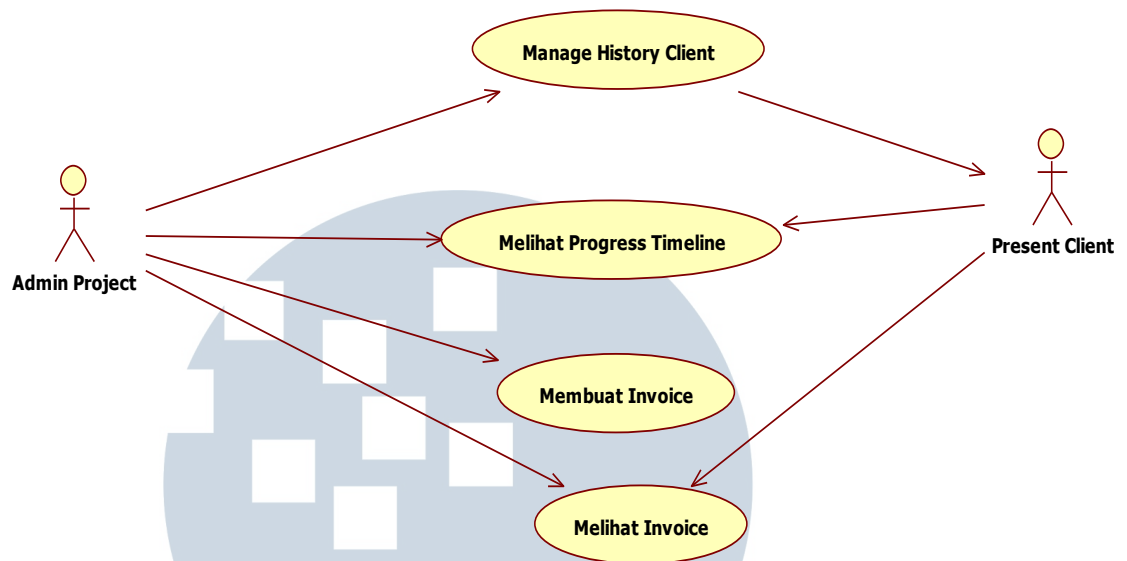


Gambar 3.2. Past Client

Dari Use Case ini dimana admin memberikan service pada client yang sudah selesai projectnya dan mendapat after service.

- Ask Update : client yang sudah selesai projectnya bisa meminta update terbaru jika merasa ada yang perlu.
- Feed Back : client bisa memberikan respon balik kepada admin mengenai proyek selama penggunaanya.
- Ask Problem : Menanyakan berbagai pertanyaan mengenai masalah atau sekedar info untuk mengetahui project lebih baik lagi

### 3.4.1.1.2 Present Client



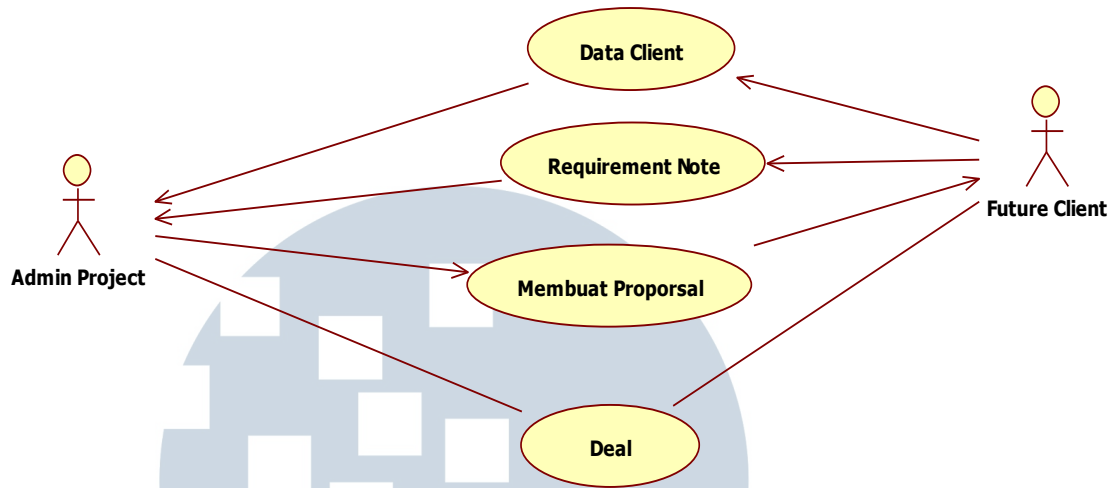
Gambar 3.3. Present Client

Pada Use Case ini menjelaskan mengenai Present Client atau client sekarang, dimana project masih dalam tahap pengerjaan dan admin secara periodik memberikan laporan berupa timeline project.

- Progress timeline : admin memberikan update timeline project berupa tabel atau sebagainya dimana pada timeline ini dibagi menjadi beberapa session dan penjelasan mengenai progress proyek yang sudah berjalan.
- Membuat invoice : admin membuat invoice mengenai pembayaran persession sesuai kontrak yang sudah disetujui.
- Melihat invoice : client dapat melihat pemberitahuan invoice yang diberikan oleh admin.



### 3.4.1.1.3 Future Client



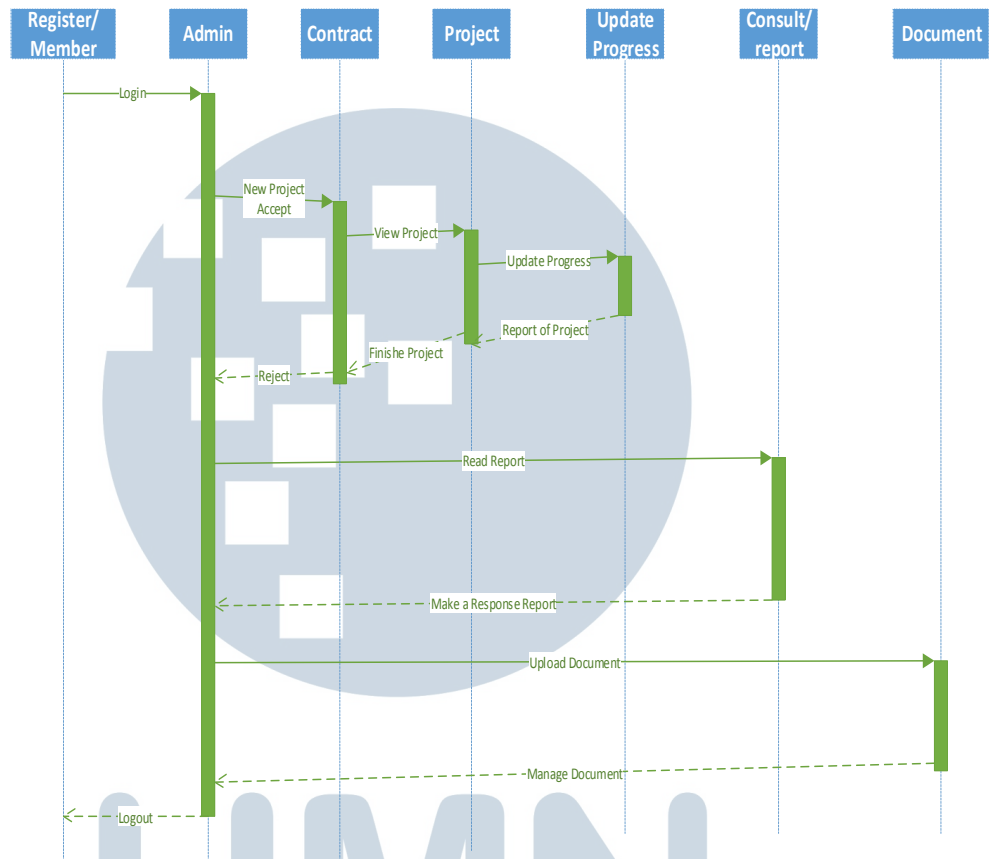
Gambar 3.4. Future Client

Future client adalah client atau customer baru yang akan menjadi pelanggan baru dalam bisnis. Client baru mendaftarkan dalam crm dan memberikan berbagai requirement project.

- Data Client : client baru memasukkan data diri diawal registrasi untuk kejelasan admin dalam menerima client
- Requirement note : admin menanyakan client akan kebutuhan yang diinginkan client dari proyek yang diajukan client secara detail sehingga admin jelas dalam menjalankan proyek yang dikerjakannya.
- Proporsal : pengajuan proporsal mengenai detail proyek yang akan dibuat.
- Deal : pembuatan kontrak persetujuan proyek yang akan dibuat.

### 3.4.1.2 Sequence Diagram

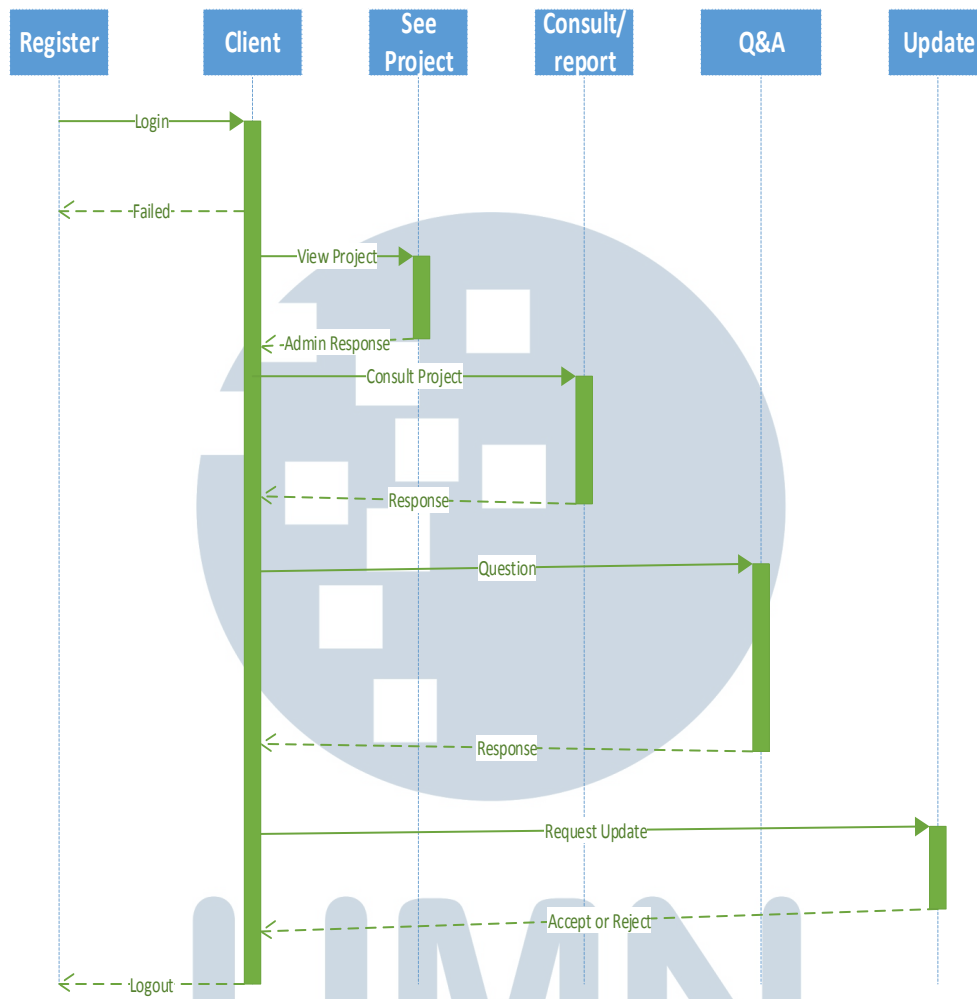
#### 3.4.1.2.1 Admin



Gambar 3.5. Sequence diagram admin

- Member admin yang sudah login
- Memeriksa contract baru client
- Melihat proyek
- Mengupdate progress kepada client berupa session
- Mengkonsultasikan proyek kepada client
- Upload Dokumen Khusus
- Logout

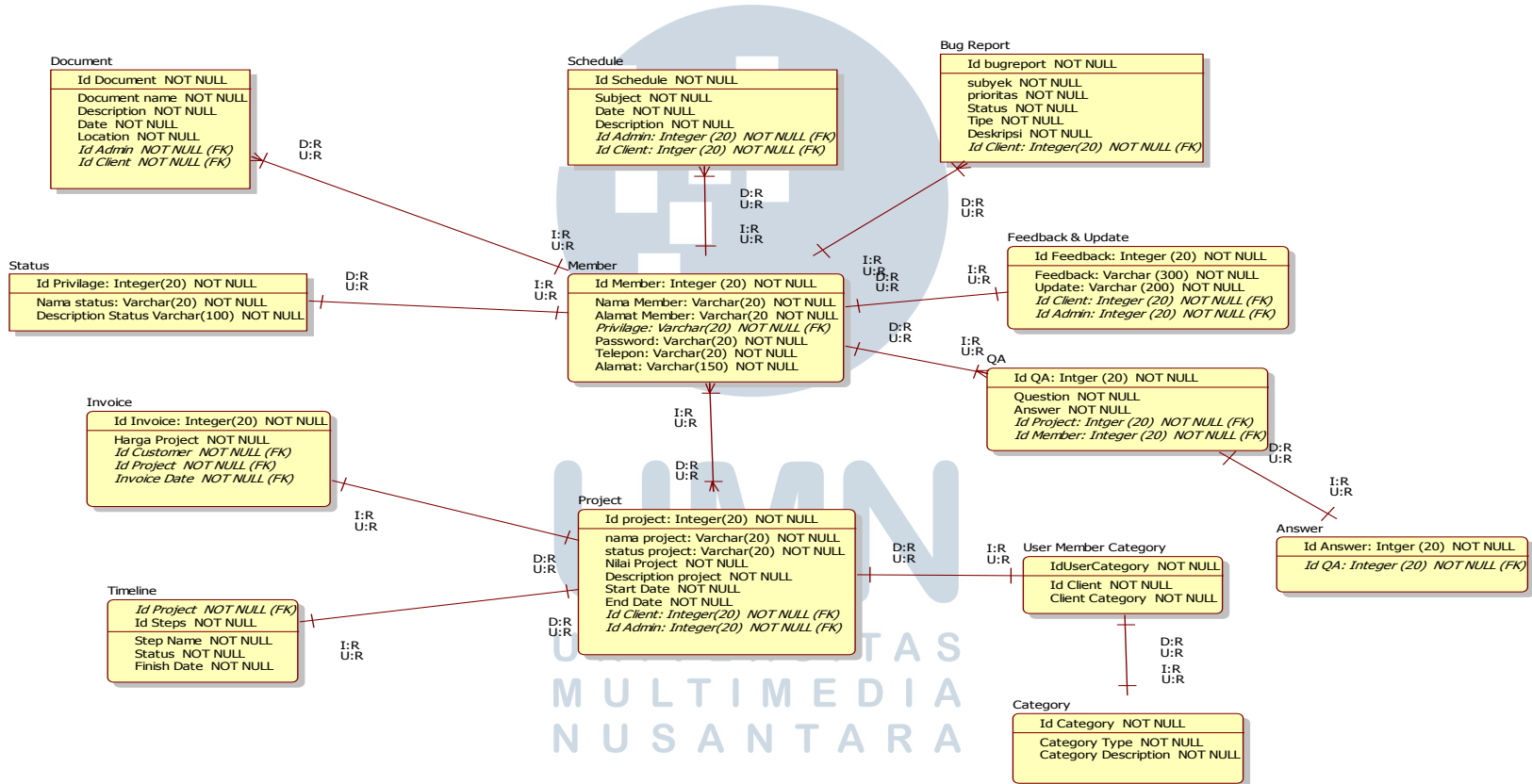
### 3.4.1.2.2 Client



Gambar 3.6. Sequence diagram client

- Client Login
- Client melihat Project Progress
- Mengkonsultasikan proyek kepada admin
- Question Answer
- Meminta Update
- Logout

### 3.4.1.3 ERD



Gambar 3.7. Diagram ERD

### 3.4.1.3.1 Project

Project

Id project: Integer(20) NOT NULL
nama project: Varchar(20) NOT NULL
status project: Varchar(20) NOT NULL
Nilai Project NOT NULL
Description project NOT NULL
Start Date NOT NULL
End Date NOT NULL
<i>Id Client: Integer(20) NOT NULL (FK)</i>
<i>Id Admin: Integer(20) NOT NULL (FK)</i>

Gambar 3.8. Tabel Project

Database tabel project adalah database dimana client tertentu dapat melihat kontrak proyek yang telah disetujui oleh client. Proyek ini bersifat privatesehinggaselain id client pengaju proyek dan id admin yang menangani proyek tidak bisa melihat isi kontrak.

Form project terdiri dari nama proyek, status proyek, nilai proyek, isi proyek, tanggal mulai, tanggal selesai. Id project sebagai primary key dan id client dan id admin sebagai foreign key dari tabel member.

Nama Proyek : Nama proyek yang disetujui

Status Proyek : keadaan proyek yang diterima admin apakah proyek belum mulai, dalam pengerjaan, selesai atau ditolak.

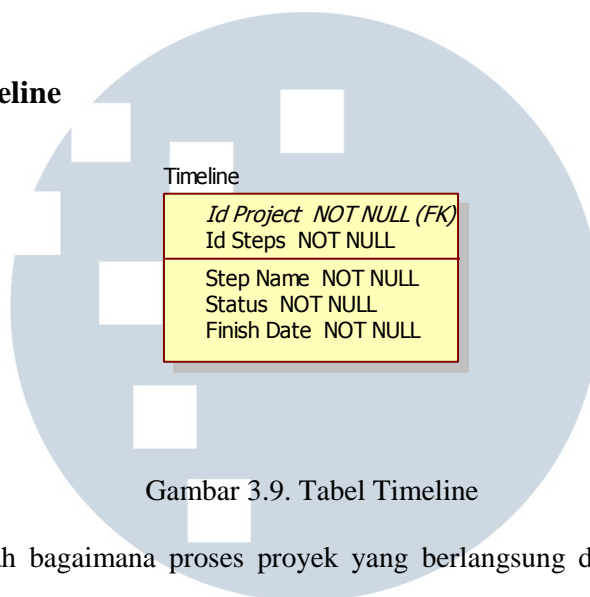
Nilai Proyek : Menunjukkan nilai dari proyek itu, negosiasi dengan client mengenai jumlah nilai dari proyek berdasarkan berat atau kendala dari proyek tersebut

Description Project : Deskripsi project beserta pesan-pesan client mengenai proyek

Start Date : Tanggal Mulai Proyek

End Date : Tanggal Selesai Proyek

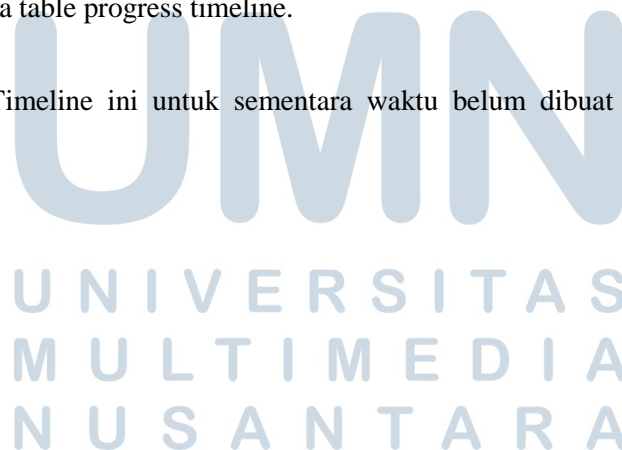
### 3.4.1.3.2 Timeline



Gambar 3.9. Tabel Timeline

Timeline adalah bagaimana proses proyek yang berlangsung dan progress yang menjadi titik ukur berjalannya proyek yang dapat diketahui client saat melihat timeline berupa table progress timeline.

Untuk tabel Timeline ini untuk sementara waktu belum dibuat rancangan user interfacenya



### 3.4.1.3.3 Invoice

Invoice
<b>Id Invoice: Integer(20) NOT NULL</b>
Harga Project NOT NULL
<i>Id Customer NOT NULL (FK)</i>
<i>Id Project NOT NULL (FK)</i>
<i>Invoice Date NOT NULL (FK)</i>

Gambar 3.10. Tabel Invoice

Invoice disini adalah pemberitahuan permintaan pembayaran persession kepada client

Harga/nilai project : penjelasan mengenai nilai project dan pembyaran yang dilakukan

Id customer : foreign key

Id project : foreign key

Invoice date : tanggal pembayaran persession

### 3.4.1.3.4 Document

Document
<b>Id Document NOT NULL</b>
Document name NOT NULL
Description NOT NULL
Date NOT NULL
Location NOT NULL
<i>Id Admin NOT NULL (FK)</i>
<i>Id Client NOT NULL (FK)</i>

Gambar 3.11. Tabel Document

Document disini berfungsi sebagai sarana client untuk mengepostkan berbagai dokumen penting yang berhubungan dengan proyek. Oleh karena itu bersifat

private dan tidak bisa dilihat oleh client lain kecuali client yang mempostingkan dokumen dan admin yang menangani client yang berhubungan.

### 3.4.1.3.5 Member

Member

Id Member: Integer (20) NOT NULL
Nama Member: Varchar(20) NOT NULL
Alamat Member: Varchar(20) NOT NULL
Privilage: Varchar(20) NOT NULL (FK)
Password: Varchar(20) NOT NULL
Telepon: Varchar(20) NOT NULL
Alamat: Varchar(150) NOT NULL

Gambar 3.12. Tabel member

Tabel Member ini dimaksudkan untuk form registrasi untuk client dan admin baru. Di form registrasi ada sebuah fitur yang dapat membedakan antara client dan admin yaitu privilege. Privilage adalah foreign key yang berhubungan dengan tabel privilege yang menjelaskan dan menetapkan yang bisa diakses oleh client atau admin.

Nama Member : nama user

Alamat : Alamat

Privilage : adalah suatu hak yang dapat dilakukan oleh user. Apakah sebagai admin atau sebagai client



### 3.4.1.3.6 Status

Status

Id Privilage: Integer(20) NOT NULL
Nama status: Varchar(20) NOT NULL
Description Status Varchar(100) NOT NULL

Gambar 3.13. Tabel Status

Status atau privilege disini berfungsi untuk membedakan antara admin dan client sehingga web bisa menampilkan UI yang sesuai dengan privilagenya masing masing.

Nama status : admin dan client

Description status : pada member saat memilih privilege akan muncul informasi berupa hover fungsi yang menampilkan informasi status.

### 3.4.1.3.7 Schedule

Schedule

Id Schedule NOT NULL
Subject NOT NULL
Date NOT NULL
Description NOT NULL
<i>Id Admin: Integer (20) NOT NULL (FK)</i>
<i>Id Client: Intger (20) NOT NULL (FK)</i>

Gambar 3.14. Tabel Schedule

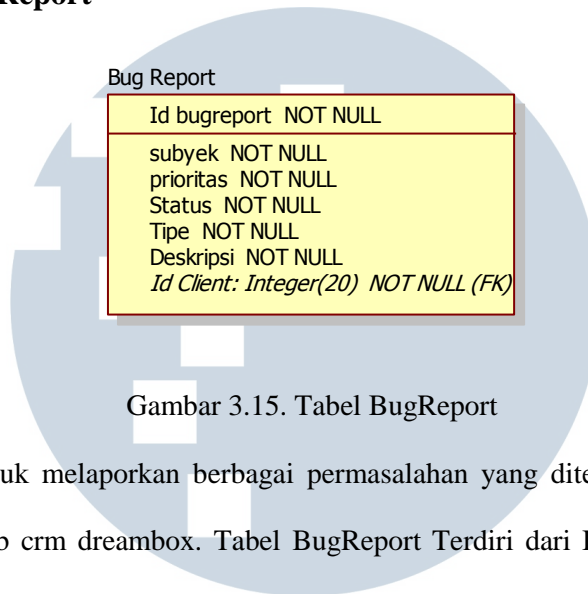
Schedule ini digunakan untuk admin sebagai pemberitahuan atau pengaturan jadwal saat bertemu dengan client, baik admin yang meminta bertemu atau client yang meminta bertemu. Juga bisa digunakan untuk jadwal pertemuan para admin.

Subject : Subyek pertemuan.

Date Penanggalan Pertemuan

Description : Deskripsi Pertemuan

### 3.4.1.3.8 BugReport



Gambar 3.15. Tabel BugReport

Digunakan untuk melaporkan berbagai permasalahan yang ditemui client dalam mengakses web crm dreambox. Tabel BugReport Terdiri dari Id Client, Subyek, Prioritas, Status, Tipe, Deskripsi.

Id Client : Menampilkan Nama Client yang melaporkan Bug.

Subyek : Judul permasalahan Bug.

Prioritas : pemberian prioritas atas bug apakah bug tersebut apakah mendesak, atau hanya bug kecil saja.

Status : pemberian status atas laporan bug yang dilaporkan. Setiap laporan yang baru diberikan akan mendapat status baru. Setelah itu admin bisa mengubah status laporan apakah permasalahan bug dalam penanganan, tertunda, ditolak karena tidak ditemukan yang sesuai dengan laporan, dan ditutup atau sudah terselesaikan permasalahan bug.

Deskripsi : Penjelasan masalah bug yang diberikan client.

### 3.4.1.3.9 Feedback & update

Feedback & Update

Id Feedback: Integer (20) NOT NULL
Feedback: Varchar (300) NOT NULL
Update: Varchar (200) NOT NULL
Id Client: Integer (20) NOT NULL (FK)
Id Admin: Integer (20) NOT NULL (FK)

Gambar 3.16. Tabel Feedback & update

Client yang sudah selesai projectnya bisa memberikan feedback atau update kepada admin.

Feedback : pemberian info feedback hasil dari proyek

Update : meminta tambahan fitur baru.

Untuk tabel invoice ini untuk sementara waktu belum dibuat rancangan UI-nya.

### 3.4.1.3.10 Question & Answer

QA

Id QA: Integer (20) NOT NULL
Question NOT NULL
Answer NOT NULL
Id Project: Integer (20) NOT NULL (FK)
Id Member: Integer (20) NOT NULL (FK)

Gambar 3.17. Tabel Question & Answer

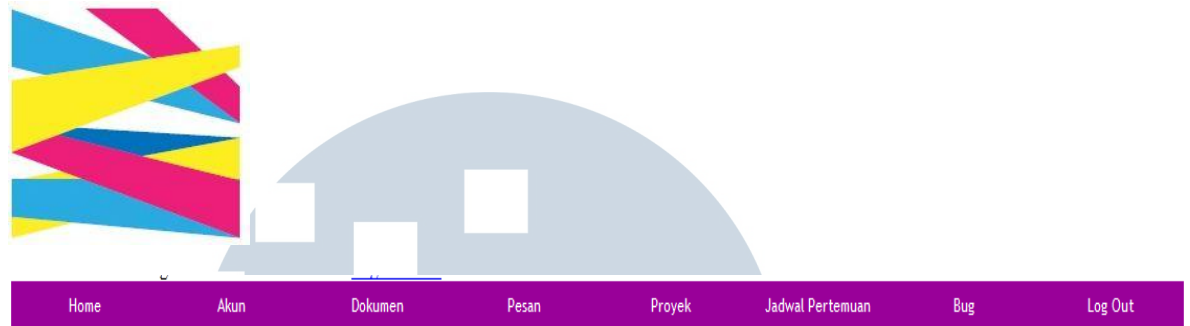
Pemberian kolom untuk bertanya dan memberikan jawaban.

Question : penyimpanan informasi pertanyaan

Answer : penyimpanan informasi jawaban.

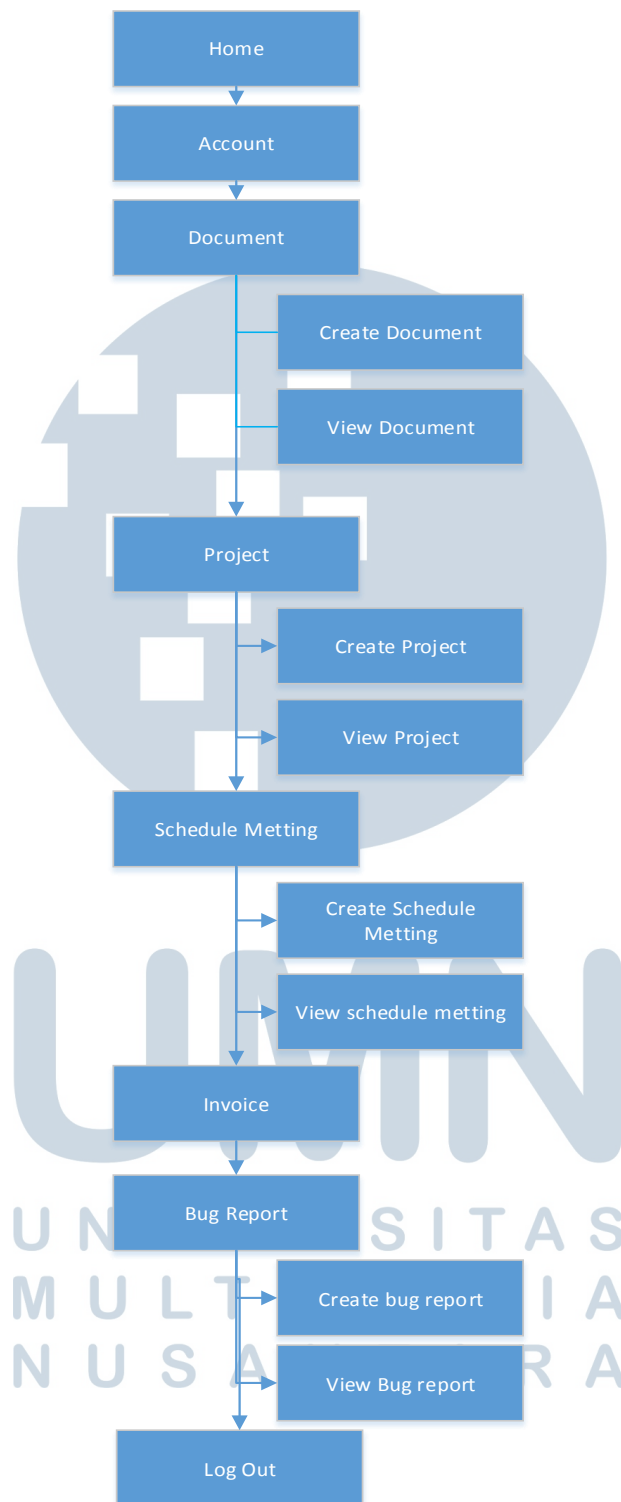
### 3.4.1.4 User Interface

Berikut adalah tampilan menu yang tersedia dan penjelasannya.



Gambar 3.18. Tampilan Menu header CRM

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.19. Menu Tree

Pada halaman home header berisikan logo Dreambox, menu home, akun, dokumen, pesan, proyek, jadwal pertemuan, bug.

#### 3.4.1.4.1 Account

**Dreambox**  
Data Pribadi

Nama

Perusahaan

Alamat

No.telp

Email

Privilage

Login Information

Username

Password

Ulang Password

**Register**

Gambar 3.20. user interface akun pribadi.

Halaman akun Dreambox berisikan list member yang dapat diedit untuk mengupdate data diri sesuai user penggunanya.

User interface ini saat jadi bisa menampilkan info pribadi dan foto profil.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.4.1.4.2 Document

**Dreambox**  
Document

**Document Name** :

**Description** :

**Published Date** :

**File Select** :  Tidak ada file yang dipilih

Gambar 3.21. User Interface upload dokumen

Pembuatan Document oleh admin. Digunakan untuk mengupload document.

Disini user yang masuk akan ditampilkan secara otomatis sebagai nama pengupload dokumen.



### 3.4.1.4.3 Project

**Dreambox**  
Project

**Nama Proyek**

**Status Proyek**

**Nilai Proyek**

**Tanggal Mulai**

**Tanggal Selesai**

**Deskripsi**

Gambar 3.22. User Interface Project

Pembuat project dan berbagai deskripsi mengenai project tersebut. Project hanya bisa diakses oleh admin dan client yang memiliki hubungan dengan project tersebut. Pada Project ini ada nama proyek, status proyek, nilai proyek, tanggal mulai, tanggal selesai, dan deskripsi project.



#### 3.4.1.4.4 Invoice

**Dreambox**  
Invoice

**Nama Client**

**Nama Proyek**

**Nilai Proyek**

**Deskripsi**

---

Gambar 3.23. User Interface Invoice

Invoice (peringatan pembayaran) akan dikirimkan oleh admin kepada client untuk memperingati client akan pembayaran persesi atau pembayaran akhir proyek.



### 3.4.1.4.5 Schedule

**Dreambox**  
Jadwal Pertemuan

**Topik** :

**Bertemu Dengan** :

**Tanggal** :

**Jam** :

**Tempat Pertemuan** :

**Description** :

Gambar 3.24. User Interface Schedule

Halaman Jadwal Pertemuan digunakan oleh admin untuk melakukan pertemuan.

Halaman pertemuan ini terdiri dari topik pertemuan, bertemu dengan, tanggal, jam, dan tempat pertemuan

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.4.1.4.6 Client Bug Report

**Dreambox**  
Bug Report

**Pengirim** <Client Pengirim>

**Subyek**

**Prioritas** Mendesak ▾

**Status** Baru ▾

**Tipe** cacat ▾

**Deskripsi**

Gambar 3.24. Halaman Bug Report

Memberikan laporan bug yang ditemukan oleh client. Untuk para client yang menemukan masalah bug pada web kepada admin.

### 3.4.1.4.7 Feedback

**Dreambox**  
Feedback

**Pengirim** <Client Pengirim>

**Nama Proyek** Proect1 ▾

**Pesan Balik**

Gambar 3.25. Halaman Feedback

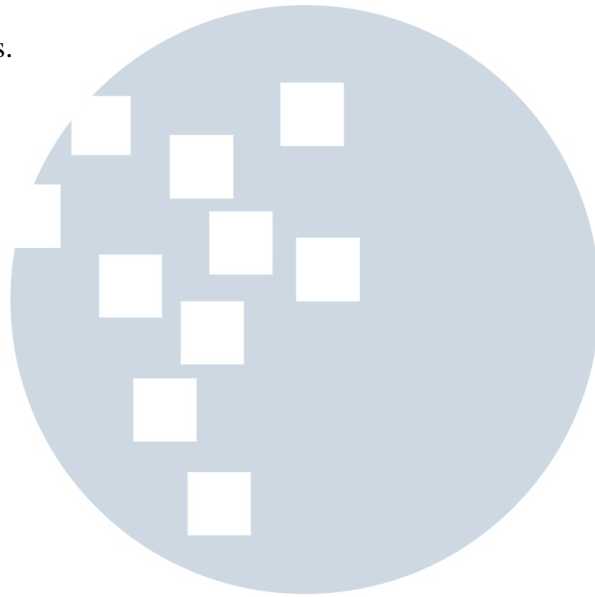
Feedback digunakan client untuk memberikan respon balik kepada admin sesuai dengan database proyek yang telah diselesaikan. Client bisa meminta update kepada admin untuk proyek yang memerlukan update.

### **3.5 Kendala yang dihadapi**

Kendala sudah sudah pasti selalu ditemukan dalam setiap pekerjaan, tidak terkecuali dalam pelaksanaan praktik kerja magang. Kendala tersebut dapat berupa berbagai hal, dari kendala yang dihadapi penulis sebagai desainer hingga kendala yang dihadapi penulis bukan sebagai desainer. Walaupun begitu, kendala-kendala tersebut merupakan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis untuk berkembang nantinya. Berikut rincian kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis pada pelaksanaan praktik kerja magang di Dreambox,

1. Sering kali klien meminta desain tanpa mempunyai konsep atau ide dasar. Hal tersebut mempersulit proses desain penulis, karena ruang lingkup yang akan dikerjakan tidak dibatasi. Hal tersebut mengharuskan penulis untuk melakukan riset sendiri terhadap proyek.
2. Deadline yang kurang masuk akal pernah juga dialami oleh penulis pada saat melaksanakan praktik kerja magang. Klien kadang kurang memahami prosedur kreatif, sehingga menetapkan *deadline* yang sangat sempit. Hal tersebut menyebabkan proses kreatif dan eksekusi desain yang kurang maksimal.

3. Fasilitas internet yang lambat dan tidak fleksibel juga menjadi salah satu kendala bagi penulis pada pelaksanaan praktik kerja magang. Fasilitas internet yang layak, yang harusnya menjadi sumber referensi dan media komunikasi yang sangat krusial, malah tidak didapatkan oleh penulis.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA