



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

RANCANG BANGUN APLIKASI DREAMHOUSE PROPERTY MODUL *VIEW* PROPERTI, MENGIRIM *EMAIL*, MANAJEMEN *LOG*, DAN MANAJEMEN *USER* DI CV. DREAMBOX CREATIVE MULTITALENTA



Nama : Cindy Fransisca
NIM : 10110110081
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

**RANCANG BANGUN APLIKASI DREAMHOUSE PROPERTY MODUL
VIEW PROPERTI, MENGIRIM *EMAIL*, MANAJEMEN *LOG*, DAN
MANAJEMEN *USER* DI CV. DREAMBOX CREATIVE MULTITALENTA**

Oleh

Nama : Cindy Fransisca

NIM : 10110110081

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Studi : Teknik Informatika

Tangerang, 7 Juli 2014

Pembimbing

Penguji

Maria Irmina Prasetyowati, S.Kom.,
M.T.

Dr. P.M. Winarno, M.Kom.

Mengetahui:

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Maria Irmina Prasetyowati, S.Kom., M.T.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya:

Nama : Cindy Fransisca
NIM : 10110110081
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama Perusahaan : CV. Dreambox Creative Multitalenta
Divisi : *Information Technology*
Alamat : Jl. Scientia Boulevard Gading Serpong, Tangerang
Periode Magang : 3 Maret 2014 – 9 Mei 2014
Pembimbing Lapangan : Osbert Adrianto

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2014

Cindy Fransisca

ABSTRAK

Seiring berkembangnya teknologi, masyarakat sibuk yang menggunakan jasa agensi properti tidak lagi perlu mendatangi langsung agensi properti tersebut, melainkan dapat memanfaatkan internet yang sudah berkembang pesat. Oleh karena itu, Dreamhouse Property yang merupakan salah satu agensi properti yang aktif saat ini membutuhkan suatu aplikasi berbasis web untuk mempublikasikan nomor telepon dan alamat *email*, serta memasang dan mengelola iklan properti yang dipercayakan kepada mereka. Aplikasi Dreamhouse Property terdiri dari dua sisi yaitu umum yang digunakan oleh pengunjung dan agen serta administrator yang digunakan oleh administrator. Aplikasi sisi umum menggunakan desain web responsif sehingga memiliki tampilan *mobile*, *tablet*, dan *desktop*, sedangkan aplikasi sisi administrator hanya memiliki tampilan *desktop* saja. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML5, CSS3, JavaScript, AJAX, dan jQuery serta *database* MySQL. Pengunjung dapat melihat properti, melihat info yang berhubungan dengan Dreamhouse Property, serta mengirim pesan ke agen dan administrator. Agen dan administrator dapat *login*, mengganti *password*, dan *logout*. Administrator juga dapat melihat daftar, menambah, mengedit, dan menghapus *user*. Aplikasi yang dibangun berjalan dengan baik sesuai dengan permintaan yang diberikan pemilik Dreamhouse Property melalui direksi CV. Dreambox Creative Multitalenta.

Kata kunci: Agensi Properti, Dreamhouse Property, Desain Web Responsif

KATA PENGANTAR

Setiap karya sukses tidak luput dari doa dan kerja keras. Ketidakseimbangan antara doa dan kerja keras menghambat terselesaikannya karya tersebut. Berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar diberikan ketenangan, keuletan, dan kelimpahan inspirasi dalam menyelesaikan karya tersebut. Bekerja keras semaksimal mungkin dan memanfaatkan seluruh bakat yang ada untuk menyelesaikan karya tersebut.

Penulis yang telah berdoa dan bekerja keras tentu tidak lupa mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berhasil menyelesaikan laporan kerja magang yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Dreamhouse Property Modul *View* Properti, Mengirim *Email*, Manajemen *Log*, dan Manajemen *User* Di CV. Dreambox Creative Multitalenta”. Laporan kerja magang ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat pemenuhan mata kuliah kerja magang dan kelulusan Program Strata Satu Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja magang ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan baik fisik maupun moral dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan berakhirnya penyusunan laporan kerja magang ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Universitas Multimedia Nusantara yang menyediakan sarana dan prasarana selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Ninok Leksono, Rektor Universitas Multimedia Nusantara, yang memberi inspirasi bagi penulis untuk berprestasi,
3. Kanisius Karyono, S.T., M.T., Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara,
4. Maria Irmina Prasetiyowati, S.Kom., M.T., Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Multimedia Nusantara, yang menerima dan membimbing penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara serta membimbing pembuatan laporan kerja magang dari awal sampai akhir, dan

5. Seluruh direksi dan karyawan CV. Dreambox Creative Multitalenta, yang telah menerima penulis melakukan kerja magang, mengenalkan dunia kerja kepada penulis, dan bekerjasama bersama penulis dalam kerja magang.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayah dan Ibu yang tercinta yang selalu mendukung penulis dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan laporan kerja magang ini.

Semoga laporan kerja magang ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 12 Juni 2014

Penulis

UMMN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	7
3.2 Tugas yang Dilakukan	7
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	8
3.3.1 Proses Pelaksanaan	8
3.3.2 Perancangan Aplikasi	8
3.3.3 Implementasi Aplikasi	26
3.3.4 Evaluasi Kerja Magang	35
3.3.5 Kendala yang Ditemukan	35
3.3.6 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	36
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	37
4.1 Simpulan	37
4.2 Saran	37
RIWAYAT HIDUP	38
DAFTAR LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 provinsi	13
Tabel 3.2 kota	14
Tabel 3.3 harga	14
Tabel 3.4 properti	15
Tabel 3.5 <i>user</i>	16
Tabel 3.6 <i>image</i>	16



UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Dreambox Creative Multitalenta	5
Gambar 3.1 <i>Context Diagram</i>	9
Gambar 3.2 <i>Level 0</i>	9
Gambar 3.3 <i>Level 1</i> Proses Manajemen <i>Log</i>	11
Gambar 3.4 <i>Level 1</i> Proses Manajemen <i>User</i>	12
Gambar 3.5 <i>Entity Relationship Diagram</i>	13
Gambar 3.6 Desain dasar tampilan antarmuka	17
Gambar 3.7 Desain tampilan antarmuka <i>header</i> dan <i>footer</i>	17
Gambar 3.8 Desain tampilan antarmuka <i>login</i>	19
Gambar 3.9 Desain tampilan antarmuka <i>reset</i>	19
Gambar 3.10 Desain tampilan antarmuka halaman <i>home</i>	20
Gambar 3.11 Desain tampilan antarmuka halaman <i>property</i>	21
Gambar 3.12 Desain tampilan antarmuka halaman <i>about</i> dan <i>career</i>	22
Gambar 3.13 Desain tampilan antarmuka halaman <i>home</i> admin	23
Gambar 3.14 Desain tampilan antarmuka halaman data <i>user</i>	24
Gambar 3.15 Desain tampilan antarmuka halaman <i>insert user</i>	25
Gambar 3.16 Desain tampilan antarmuka halaman <i>update user</i>	25
Gambar 3.17 Halaman <i>home</i>	26
Gambar 3.18 <i>Header</i> halaman <i>home</i> pada <i>mobile</i>	27
Gambar 3.19 Halaman <i>property</i>	28
Gambar 3.20 Halaman <i>about</i>	29
Gambar 3.21 Halaman <i>career</i>	30
Gambar 3.22 <i>Form login</i>	31
Gambar 3.23 <i>Form</i> nomor <i>KTP</i>	32
Gambar 3.24 <i>Form</i> mengganti <i>password</i>	32
Gambar 3.25 Halaman <i>home</i> admin	33
Gambar 3.26 Halaman data <i>user</i>	33
Gambar 3.27 Halaman <i>insert user</i>	34
Gambar 3.28 Halaman <i>update user</i>	34