



### **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**  
**PENGEMBANGAN APLIKASI EVENT CALENDAR DAN GAME 'BECAK**  
**GOWES' PADA WEBSITE CBN KOMUNIKU**



Nama : Lukas Wijaya Kusuma  
NIM : 10110110032  
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Program Studi : Teknik Informatika

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2013**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**

**PENGEMBANGAN APLIKASI EVENT CALENDAR DAN GAME 'BECAK  
GOWES' PADA WEBSITE CBN KOMUNIKU**

Oleh

Nama : Lukas Wijaya Kusuma

NIM : 10110110032

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Studi : Teknik Informatika

Tangerang, 13 November 2013

Pembimbing

Penguji

Dodick Z.S., S.Kom., B.App.Sc., M.T.I.

Seng Hansun, S. Si., M. Cs.

Mengetahui:

Ketua Program Studi Teknik Informatika

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

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya:

Nama : Lukas Wijaya Kusuma  
NIM : 10110110032  
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:

Nama perusahaan : PT Cyberindo Aditama  
Divisi : Business Development Division  
Alamat : Cyber 2 Tower lantai 33,  
Jl. H.R. Rasuna Said X5 no. 13,  
Kuningan - Jakarta  
Periode magang : Juni – Agustus 2013  
Pembimbing lapangan : Victor Pribadi

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga 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.

Gading Serpong, November 2013

Lukas Wijaya Kusuma

## ABSTRAKSI

Semakin meningkatnya jumlah *customer* dari PT Cyberindo Aditama (atau yang lebih dikenal CBN) dari waktu ke waktu menginspirasi PT Cyberindo Aditama untuk mengembangkan suatu sarana komunikasi antara pihak CBN dengan *customer*. Oleh karenanya, pihak CBN berkeinginan untuk membuat suatu *website* yang bernama Komuniku. Komuniku sudah berjalan mulai dari awal tahun 2013 dan memiliki *event special* di tiap bulannya.

*Website* ini berisi *content-content* seperti jadwal semua *event* yang ada di bulan tertentu ataupun *event special* yang akan diselenggarakan CBN di tiap bulan. Dengan adanya *website* CBN Komuniku ini tentunya akan mempermudah perusahaan untuk mempublikasikan *event-event* yang akan diselenggarakan. Tujuan utama dari *website* yang dibuat adalah untuk meningkatkan dan mempertahankan jumlah *customer* CBN.

Dalam pengembangan *website* Komuniku, terdapat fitur *digital calendar* yang merupakan sarana mempublikasikan *event-event* yang ada. *Digital calendar* berbentuk seperti kalender harian yang diletakkan di dalam *website*. Sistem *digital calendar* ini dikembangkan dengan berbasis PHP serta Javascript. Adapun *game* 'Becak Gowes' yang merupakan *event special* PT Cyberindo Aditama di bulan Agustus yang dikembangkan dengan berbasis flash.

Kata kunci: *event*, PHP, *website*, PT Cyberindo Aditama, *digital calendar*, *game*

## KATA PENGANTAR

Keanugrahan inspirasi dari Tuhan Yang Maha Agung menjadi kekuatan kepada penulis untuk segera menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, tiada kata yang terindah selain ucapan syukur tak terhingga karena penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Event Calendar* dan *Game* Becak Gowes pada *Website* CBN Komuniku”.

Tentunya laporan magang ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya kerja sama dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara
2. Maria Irmina P., S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
3. Dodick Z. Sudirman, S.Kom., B.App.Sc., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing
4. Ardi Sudarto, selaku Business Development Manager PT Cyberindo Aditama
5. Victor Pribadi, selaku Human Resource Manager PT Cyberindo Aditama
6. Adiyanto Wijaya, selaku Business Process and Strategy Business Development PT Cyberindo Aditama
7. Iwan Junaedi, selaku Business Inteligence PT Cyberindo Aditama
8. Ardi Sudarto, selaku Business Development and Marketing Manager PT Cyberindo Aditama
9. Seluruh karyawan PT Cyberindo Aditama yang terlibat dalam proses kerja magang penulis baik secara langsung maupun secara tidak langsung
10. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan penuh kepada penulis dalam menyelesaikan kerja magang

Kiranya laporan kerja magang karya penulis ini mampu memberikan banyak manfaat bagi para pembaca terutama para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam berkarya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Tangerang, 28 Oktober 2013

Penulis

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing several white squares of varying sizes arranged in a pattern that resembles a stylized building or a grid. Below the logo, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	iii
ABSTRAKSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABLE.....	xi
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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2. Visi dan Misi Perusahaan .....	5
2.2.1. Visi .....	5
2.2.2. Misi .....	5
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	7
3.1. Kedudukan dan Koordinasi .....	7
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	7
3.2.1. Studi Literatur .....	8
3.2.2. Pembuatan Sistem Digital Calendar .....	9
3.2.3. Redesign User Interface Front-end .....	9
3.2.4. Pengembangan Game ‘Becak Gowes’ .....	9
3.2.5. Pembuatan Halaman Back-end .....	10
3.2.6. Pengujian Sistem.....	10
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	12



3.3.1. Proses Pelaksanaan .....	12
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	48
3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	48
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>49</b>
4.1. Simpulan.....	49
4.2. Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Cyberindo Aditama .....	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Cyberindo Aditama .....	6
Gambar 3.1 Level 0 <i>Website</i> CBN Komuniku.....	13
Gambar 3.2 Level 1 Sistem <i>Website</i> CBN Komuniku.....	14
Gambar 3.3 Level 2 Proses <i>Management Event Digital Calendar</i> .....	15
Gambar 3.4 Level 2 Proses <i>Management Banner</i> .....	16
Gambar 3.5 Level 2 Proses <i>Management User</i> .....	17
Gambar 3.6 ERD <i>Website</i> CBN Komuniku.....	18
Gambar 3.7 <i>Design</i> Antarmuka Halaman Awal <i>Front-end</i> CBN Komuniku.....	22
Gambar 3.8 <i>Design</i> Antarmuka <i>Login Box</i> .....	23
Gambar 3.9 <i>Design</i> Antarmuka <i>Change Password Box</i> .....	23
Gambar 3.10 <i>Design</i> Antarmuka <i>Box Event List</i> .....	24
Gambar 3.11 <i>Design</i> Antarmuka <i>Digital Calendar</i> .....	25
Gambar 3.12 <i>Design</i> Antarmuka <i>Pop-up</i> Informasi <i>Event</i> .....	26
Gambar 3.13 <i>Design</i> Antarmuka Halaman Awal <i>Back-end</i> CBN Komuniku.....	27
Gambar 3.14 <i>Design</i> Antarmuka Halaman <i>Back-end</i> Secara Umum.....	28
Gambar 3.15 <i>Design</i> Antarmuka <i>Form</i> Penambahan <i>Event</i> .....	29
Gambar 3.16 <i>Design</i> Antarmuka <i>Form</i> Penambahan <i>Banner</i> .....	30
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Awal <i>Front-end</i> CBN Komuniku.....	31
Gambar 3.18 Tampilan <i>Digital Calendar</i> .....	32
Gambar 3.19 Tampilan <i>Digital Calendar</i> dan <i>Pop-up Box</i> .....	33
Gambar 3.20 Tampilan <i>Pop-up Box Event</i> .....	34
Gambar 3.21 Tampilan <i>Box Event List</i> .....	34
Gambar 3.22 Tampilan <i>Box Login</i> .....	35
Gambar 3.23 <i>Feedback Login</i> .....	35
Gambar 3.24 Tampilan <i>Form</i> Registrasi.....	36
Gambar 3.25 <i>Feedback</i> Proses Registrasi.....	36

Gambar 3.26 Tampilan <i>Box Forgot Password</i> .....	37
Gambar 3.27 <i>Feedback Forgot Password</i> .....	37
Gambar 2.28 Tampilan Awal <i>Game ‘Becak Gowes’</i> .....	38
Gambar 2.29 Tampilan Halaman Instruksi <i>Game</i> .....	39
Gambar 2.30 Tampilan Halaman Instruksi Navigasi <i>Game</i> .....	39
Gambar 2.31 Tampilan Halaman Instruksi Halangan <i>Game</i> .....	40
Gambar 2.32 Tampilan Halaman Intruksi <i>Power-up Game</i> .....	40
Gambar 3.33 Tampilan <i>Game ‘Becak Gowes’</i> .....	41
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Awal <i>Back-end CBN Komuniku</i> .....	42
Gambar 3.35 <i>Feedback Login</i> .....	43
Gambar 3.36 Tampilan Halaman <i>Event Management</i> .....	44
Gambar 3.37 <i>Form Penambahan Event</i> .....	45
Gambar 3.38 Tampilan Halaman <i>User Management</i> .....	46
Gambar 3.39 Tampilan Halaman <i>Banner Management</i> .....	47
Gambar 3.40 <i>Form Penambahan Banner</i> .....	47



## DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Jadwal Kerja Magang.....	7
Tabel 3.1 Jadwal Kerja Magang(Lanjutan).....	8
Tabel 3.2 Realisasi Kerja Magang .....	11
Tabel 3.3 Struktur Tabel Admin .....	19
Tabel 3.4 Struktur Tabel Event_list .....	20
Tabel 3.6 Struktur Tabel Banner.....	21
Tabel 3.7 Struktur Tabel Gamescore .....	21

UMMN