



**PERANCANGAN APLIKASI PENENTUAN BIAYA
ANGGARAN PEMBANGUNAN RUMAH BERBASIS *WEB*
PADA CV.CITRA BUMI LESTARI**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Nama	Nim
Johnson Valentino	1411500211
Hutama Wibawa	1411500210
Calvin Adianto Tajib	1411500029

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIK STMIK
ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2016/2017**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **Perancangan Aplikasi Penentuan Biaya Anggaran
Pembangunan Rumah Berbasis *Web* pada CV.Citra
Bumi Lestari**

NIM	NAMA
1. 1411500029	Calvin Adianto Tajib
2. 1411500210	Hutama Wibawa
3. 1411500211	Johnson Valentino

Pangkalpinang, 03 Januari 2017

Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan,

R Burham Isnanto F.S.Si, M.Kom

Akiam

NIDN 0224048003

Mengetahui,

Ketua Program Teknik Informatika

R Burham Isnanto F. S.Si, M.Kom

NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK

Dinyatakan bahwa:

1. Calvin Adianto Tajib (1411500029)
2. Hutama Wibawa (1411500210)
3. Johnson Valentino (1411500211)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **24 Oktober 2017** sampai dengan **03 Januari 2018** dengan baik.

Nama Instansi : CV.Citra Bumi Lestari

Alamat : Jln. Belanak Raya NO 53 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 03 Januari 2017



Akiam

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Calvin Adianto Tajib
NIM : 1411500029
2. Nama : Hutama Wibawa
NIM : 1411500210
3. Nama : Johnson Valentino
NIM : 1411500211

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: **Perancangan Aplikasi Penentuan Biaya Anggaran Pembangunan Rumah Berbasis Web pada CV.Citra Bumi Lestari** Adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 03 Januari 2017

Yang Menyatakan,



(Calvin Adianto Tajib)

(Hutama Wibawa)

(Johnson Valentino)

Abstrak

Teknologi komputer saat ini mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, hal ini terjadi seiring dengan adanya Internet. Dengan adanya teknologi komputer, kita akan lebih mudah mendapatkan manfaat dalam menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan data dengan mudah. Maka dari itu penulis membuat sistem bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis web perencanaan anggaran biaya yang dapat memberikan analisis perhitungan pembangunan rumah dan menentukan biaya keseluruhan proyek dari sisi finansial. Untuk mempermudah jalannya penelitian, kami menggunakan metode penelitian prototype karena pelanggan berpengaruh besar pada pengembangan sistem, serta penerapannya yang mudah digunakan. Kesimpulan yang didapat adalah dengan adanya sistem ini, maka masyarakat akan mudah mendapat informasi tentang anggaran biaya yang harus dikeluarkan untuk membangun sebuah rumah sesuai tipenya.

Kata Kunci: RAB, analisis biaya, konstruksi rumah, prototipe.

Kata Pengantar

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayahnya akhirnya kami dapat menyelesaikan laporan KP yang berjudul: “Perancangan Aplikasi Penentuan Biaya Anggaran Pembangunan Rumah Berbasis *Web* pada CV.Citra Bumi Lestari”

Dalam kesempatan kali ini, kami akan menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan kuliah kerja praktek kami, antara lain;

1. Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Akiam selaku pimpinan perusahaan
3. Bapak R. Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom, selaku Prodi Teknik Informatika dan selaku dosen pembimbing KP
4. Narasumber dan rekan-rekan di CV.Citra Bumi Lestari
5. Serta teman-teman semua yang telah mendoakan yang terbaik untuk kami.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat kami harapkan.

Akhirnya, semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penyusun pada khususnya.

Pangkalpinang, 03 Januari 2017

Hormat Kami

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Aplikasi.....	5
2.2 Pengertian Rencana Anggaran Biaya.....	6
2.3 Perencanaan biaya.....	9
2.4 Komposisi biaya proyek.....	10
2.5 Perkiraan biaya proyek.....	11
2.6 Pengertian rumah.....	14
2.7 Pengertian Web.....	15
2.8 Perangkat Lunak Pendukung.....	18

2.8.1. Adobe Dreamweaver	18
2.8.2. Hyper Text Markup Language(HTML).....	19
2.8.3. PHP	20
2.8.4. Xampp.....	21
2.8.5. Notepad++	23
2.8.6. MySQL	24
2.9 Tinjauan Studi.....	25
2.9.1. Penelitian Muhyarudin,Iyan Maulana,Arie Qur'ania	25
2.9.2. Penelitian I Gusti Ngurah Anom Cahyadi Putra, dan Sri Hartati	26
2.9.3. Penelitian Firmansyah.....	26
2.9.4. Penelitian Setya Budi Aman	26
2.9.5. Penelitian Farouk Kusdnoy Muzaki,.....	27
BAB III ORGANISASI	
3.1 Profile Tentang CV.Citra Bumi Lestari.....	28
3.1.1 Sejarah Singkat CV.Citra Bmii Lestari.....	30
3.1.2 Visi dan Misi.....	30
3.1.3 Struktur Organisasi	30
3.1.4 Tugas dan Wewenang.....	31
3.1.4.1. Fungsi CV.Citra Bumi Lestari	31
3.1.4.2. Pembagian Tugaas dan Wewenang	31
3.2 Spesifikasi Komputer.....	32
3.3 Software dan Jaringan	33
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Definisi Masalah	34
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan.....	34
4.1.2 Rancangan Yang Diusulkan.....	34
4.1.3 Keuntungan dan Kerugian sistem yang diusulkan.....	35
4.2 Rancangan Basis Data.....	35
4.2.1 Entity Relation Diagram	36

4.2.2	Tranformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure).....	36
4.2.3	Logical Record Structure (LRS)	36
4.3	Flowchart Aplikasi.....	38
4.3.1	Flowchart Login	38
4.3.2	Flowchart Menu Utama.....	39
4.3.3	Flowchart Detail Harga	40
4.4	Algoritma	40
4.5	Rancangan Layar	42
4.6	Use Case Diagram.....	44
4.6.1	Deskripsi Use Case Diagram Admin	45
4.7	Diagram Activity	47
4.7.1	Diagram Activity Pembayaran	47
4.7.2	Diagram Activity perhitungan gaji.....	48
4.7.3	Diagram Activity login	49
4.7.4	Diagram Activity Detail Harga.....	50
4.8	Diagram Sequence	51
4.8.1	Diagram Sequence Menu utama	51
4.8.2	Diagram Sequence Login.....	51
4.8.3	Diagram Sequence LogOut.....	52
4.8.4	Diagram Sequence Detail Harga.....	52
4.9	Implementasi Interface Aplikasi	53
4.9.1	Tampilan Layar Login	53
4.9.2	Tampilan Layar Menu Utama.....	53
4.9.3	Tampilan Layar Menu Jadwal Pelajaran.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		
5.1.	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN




DAFTAR GAMBAR



	Halaman
Gambar 3.1 Depan Kantor	28
Gambar 3.2 Samping Kantor	29
Gambar 3.3 Kartu Nama	29
Gambar 3.4 Struktur Organisasi	31
Gambar 3.5 Jaringan	33
Gambar 4.1 Entity Relation Diagram	35
Gambar 4.2 Tranformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure).....	36
Gambar 4.3 Logical Record Structure (LRS)	37
Gambar 4.4 Flowchart Login.....	38
Gambar 4.5 Flowchart Menu Utama	39
Gambar 4.6 Flowchart Detail Harga.....	40
Gambar 4.7 Rancangan Layar Menu Utama	42
Gambar 4.8 Rancangan Layar Login.....	43
Gambar 4.9 Rancangan Layar Profile.....	44
Gambar 4.10 Use Case Admin	45
Gambar 4.11 Use Case Pengguna.....	45
Gambar 4.12 Diagram Aktiviti pembayaran.....	47
Gambar 4.13 Diagram Aktiviti Perhitungan Gaji.....	48
Gambar 4.14 Diagram Aktiviti Login.....	49
Gambar 4.15 Diagram Aktiviti Detail Harga.....	50
Gambar 4.16 Diagram Sequence Menu Utama	51
Gambar 4.17 Diagram Sequence Proses Login	51
Gambar 4.18 Diagram Sequence Proses Logout	52
Gambar 4.19 Diagram Sequence Detail Harga	52
Gambar 4.20 Tampilan Layar Login	53
Gambar 4.21 Tampilan Layar Menu utama.....	54
Gambar 4.22 Tampilan Layar Profile.....	54

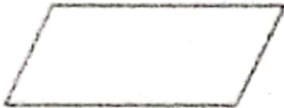
DAFTAR TABEL




	Halaman
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Login User.....	45
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Profile Perusahaan.....	46
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Logout	46

DAFTAR SIMBOL

Simbol Diagram Hubungan Entitas	
	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunan yang ada diantara himpunan entitas</p>

Simbol Flowchart	
	<p>START/END</p> <p>Menggambarkan awal dan akhir aliran data</p>
	<p>Penghubung</p> <p>Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya</p>

	<p>Input/Output Menggambarkan masukan dan keluaranyang dihasilkan</p>
---	--

<p align="center">Simbol Use Case Diagram</p>	
	<p>Aktor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p>Association Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>
	<p>Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>









Simbol Activity Diagram	
	Start State Menggambarkan awal dari aktifitas
	End State Menggambarkan akhir aktifitas
	Transition Menggambarkan perpindahan control antara state
	Activity State Menggambarkan proses bisnis

Diagram Sequence	
	Aktor Pengguna aplikasi atau biasa disebut user
	Pesan Tipe Send Menggambarkan suatu object mengirim data masuk
	Garis Hidup Menggambarkan kehidupan suatu objek
	Waktu Aktif Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi,

	Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan didalamnya
<hr/>	Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan