

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PADA RUMAH  
PRODUKSI RATRET CREATION YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aditya Rizki Chorniawan**

**11.12.5468**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PADA RUMAH  
PRODUKSI RATRET CREATION YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Aditya Rizki Chorniawan**

**11.12.5468**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PADA  
RUMAH PRODUKSI RATRET CREATION YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aditya Rizki Chorniawan**

**11.12.5468**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Agustus 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Sudarmawan, MT**

**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PADA RUMAH**  
**PRODUKSI RATRET CREATION YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Aditya Rizki Chorniawan**  
**11.12.5468**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Sudarmawan, MT  
NIK. 190302035

Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192

Hastari Utama, M.Cs  
NIK. 190302230



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 28 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.  
Nik. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

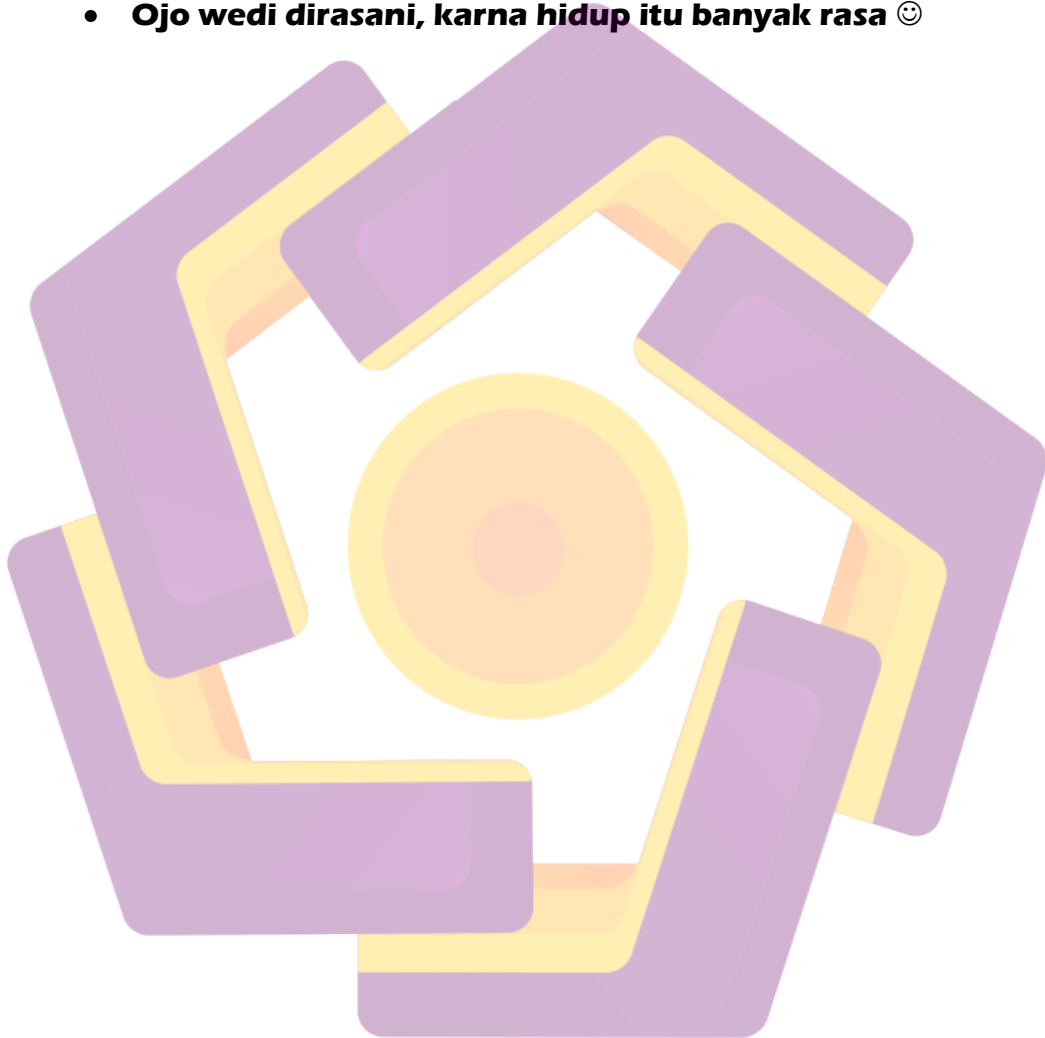
Yogyakarta, 10 September 2015

Aditya Rizki Chorniawan

11.12.5468

## MOTTO

- **Sederhananya, Sukses itu bukan kunci untuk kebahagiaan. Namun, Sukses itu selalu dimulai dengan kebahagiaan yang sederhana.**
- **Ojo wedi dirasani, karna hidup itu banyak rasa 😊**

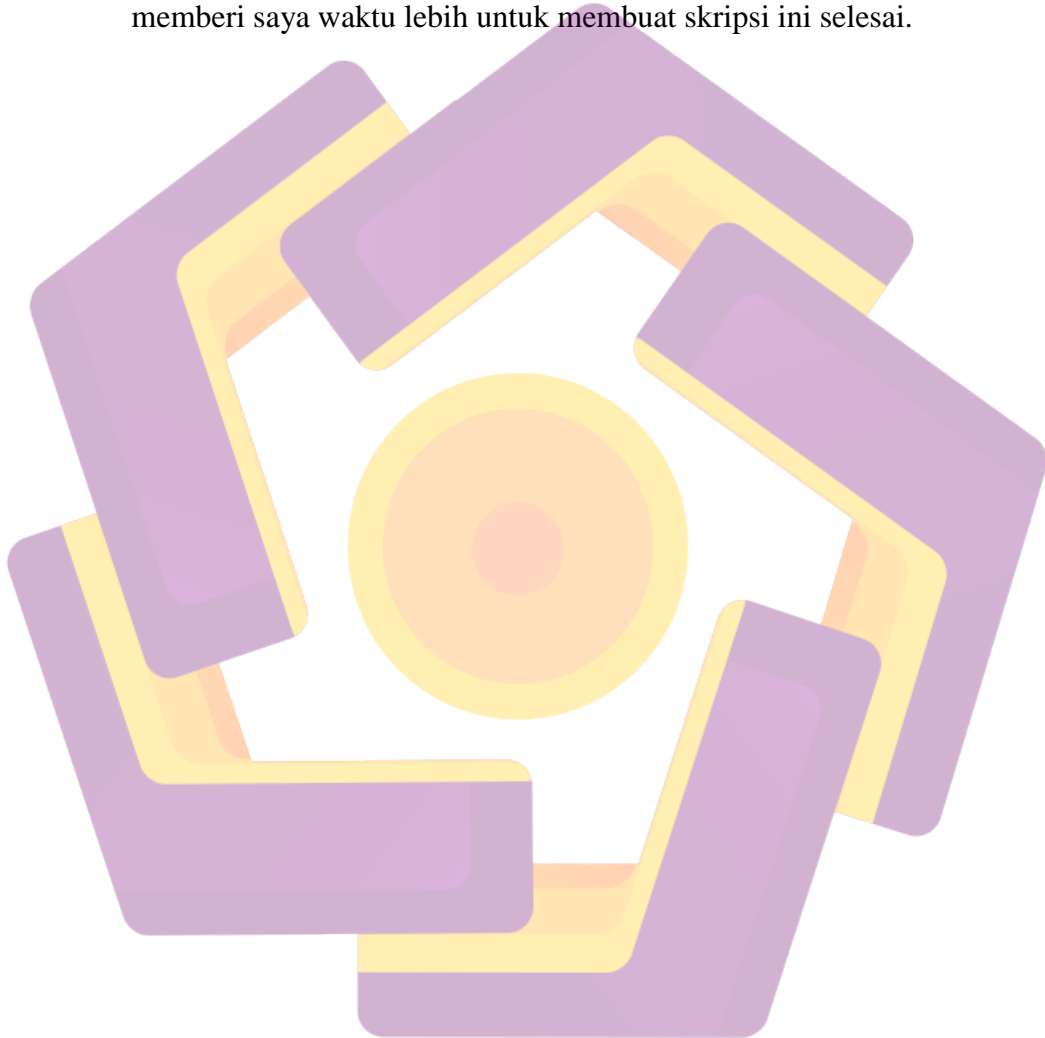


## PERSEMBAHAN

Segala Puji dan Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan InayahNya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Keluarga, Ayah saya Pak Sudjadi dan Ibu saya Tri Mulyani yang telah membimbing saya serta memotivasi saya untuk menjalani hidup yang lebih baik.
2. Ke dua adik saya Happy dan Pita.
3. Untuk Sanita Sisilia yang menjadi penyemangat ketika saya malas mengerjakan skripsi ini, terimakasih untuk dukungannya.
4. Pak Sudarmawan selaku pembimbing skripsi saya.
5. Pemilik PH Ratret Creation sekaligus Dosen MMTC, Mas Jati yang rela menjadi objek penelitian untuk sekripsi saya.
6. Semua teman teman S1SI02 dan grup semangat 4-5digit. Josep, Tya, Holo, Niko, Coro, Sandy, Aat, Joko, Damas dan semuanya.
7. Keluarga saya di Akber Jogja yang selalu memberikan ilmu ilmu baru yang luar biasa. Ghani, Mas Dharmo, Septri, Nisa, Azila, Cahya, Dadan, Ecik, Ghita, Hendy, Heri, Mbak April, Bung Irfan, Mas Sus, Mas Rap, Mega, Mia, Latip, Vina, Ejak, Mbak Icha, Amel, Nanda, Tika, Selly, Devi, Ian, Atok, Rani dan volunteer lainnya, terimakasih.
8. Mas Rojikin yang membantu dalam pemahaman saya dengan pengkodingan sehingga saya bisa dapat nilai skripsi yang baik.

9. Pak Giyanto yang menjadi pembina sekaligus kawan cerita dan kawan kawan HBC
10. Kawan kawan di kampung saya Ngampilan, Rivandy alias potol, mbak lilin, bagas, ika gede, ika cilik, lita, yana, yoyok dan semuanya yang memberi saya waktu lebih untuk membuat skripsi ini selesai.





## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya, atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Alhamdulillah, dengan terselesaikannya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan dibuat, walaupun ini bukanlah tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar, karena belajar adalah sesuatu yang tak terbatas oleh tempat dan bidang.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta sudah banyak meluangkan waktu dalam tersusunnya skripsi ini.

4. Pihak Rumah Produksi Ratret Creation yang telah memberikan ijin penelitian ini ditempat usahanya.
5. Ucapan terima kasih kepada semua sahabat yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemaslahatan bersama serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 10 September 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian .....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Analisa .....	4
1.5.2 Metode Desain .....	4
1.5.3 Metode Implementasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7

2.2 Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi .....	8
2.2.1 Definisi Sistem.....	8
2.2.1.1 Karakteristik Sistem.....	9
2.2.1.2 Sistem Yang Buruk.....	10
2.2.1.3 Konsep Sistem .....	11
2.2.2 Pengertian Informasi.....	11
2.2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	12
2.2.2.2 Analisis Sistem .....	13
2.3 Analisis PIECES .....	13
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional .....	14
2.3.2 Analisis Kelayakan.....	15
2.4 UML.....	15
2.4.1 Use Case Diagram .....	16
2.4.2 Activity Diagram .....	17
2.4.3 Sequence Diagram.....	18
2.4.4 Class Diagram.....	19
2.5 Konsep Basis Data .....	19
2.5.1 Devinisi Basis Data.....	20
2.5.2 Tujuan Basis Data.....	21
2.5.3 Entity Relation Diagram .....	23
2.6 Pengertian Exampp.....	24
2.6.1 Apache .....	24
2.6.2 MySQL .....	24
2.6.3 PHP (Hyper Text Preprocessecor).....	25
2.7 Pengertian Code Igniter .....	25
2.8 Sublime Text Version 2.0.2 .....	27
2.9 Pengertian BootStrap .....	28

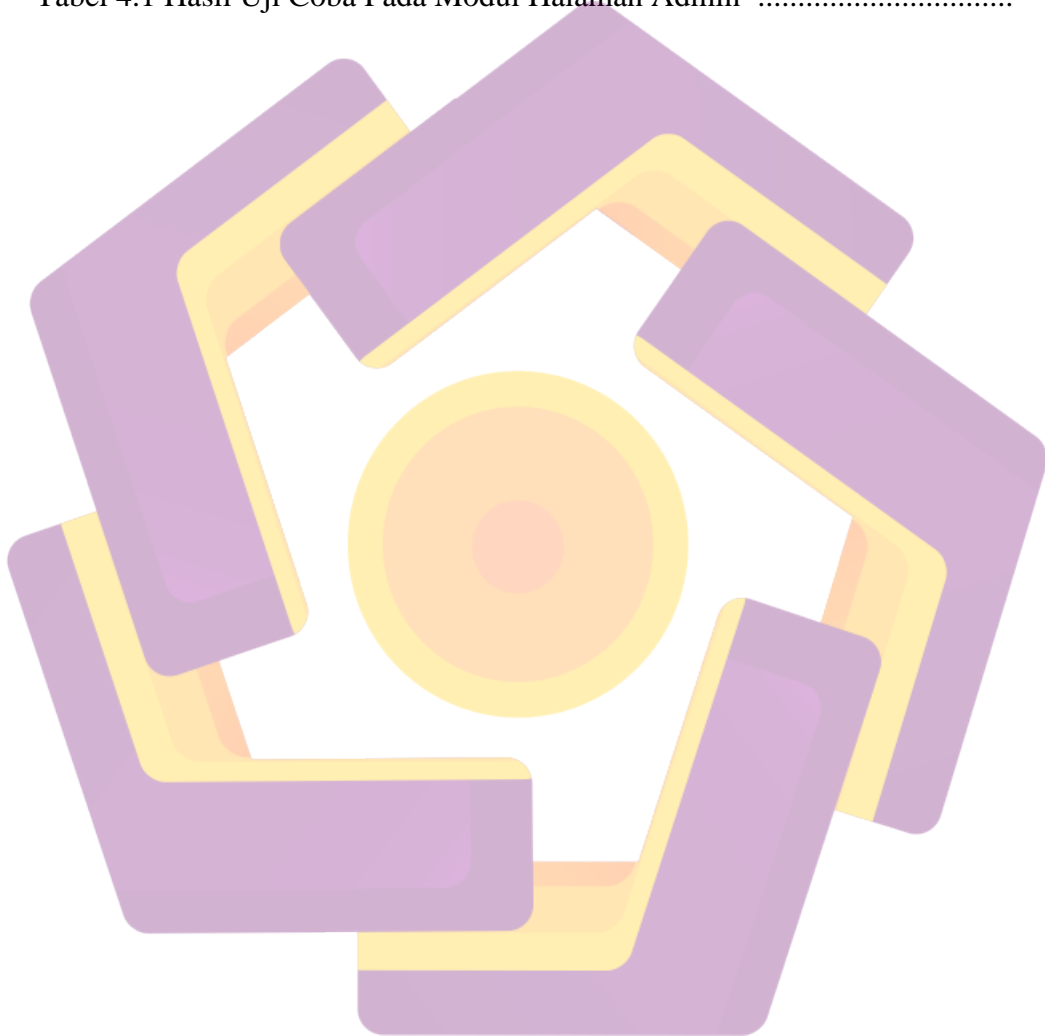
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Deskripsi Perusahaan .....	29
3.1.1 Profil Rumah Produksi Ratret Creation .....	29
3.1.2 Visi dan Misi.....	30
3.2 Struktur Organisasi .....	30
3.2.1 Job Description .....	30
3.2.2 Work Flow .....	34
3.3 Analisis Masalah .....	34
3.3.1 Analisis Kelemahan Sistem .....	34
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	37
3.3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	38
3.3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	38
3.3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	39
3.3.3 Analisis Biaya Dan Manfaat.....	40
3.4 Perancangan Sistem.....	45
3.4.1 Perancangan Sistem .....	45
3.4.2 Data Flow Diagram (DFD).....	46
3.4.2.1 Konteks Diagram .....	46
3.4.2.2 DFD Level 0 .....	47
3.4.2.3 DFD Level 1 .....	48
3.4.2.4 DFD Level 1 Proses 2 .....	49
3.4.3 Perancangan Tabel .....	49
3.4.4 Perancangan Antar Muka (Interface).....	59
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Proses Pembuatan Aplikasi .....	65
4.1.1 Instalasi Exampp .....	65

4.1.2 Instalasi CodeIgniter Version 1.7.2.....	69
4.1.3 Pembuatan Data Base .....	69
4.2 Uji Coba Sistem dan Program .....	70
4.2.1 Pengujian Sistem .....	70
4.2.2 Pengujian Program.....	74
4.3 Pemeliharaan Sistem.....	75
4.4 Implementasi .....	78
4.4.1 <i>Interface</i> untuk <i>Login</i> .....	78
4.4.2 <i>Interface add New Production</i> .....	79
4.4.3 <i>Interface Change Password</i> .....	80
4.4.4 <i>Interface Team And Crew</i> .....	83
<b>BAB VPENUTUP</b> .....	84
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Use Case Diagram.....	16
Tabel 2.2 <i>Activity</i> Diagram .....	17
Tabel 2.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	18
Tabel 2.4 Tabel <i>Class</i> Diagram.....	19
Tabel 3.1 PIECES .....	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	39
Tabel 3.4 Rincian Biaya dan Manfaat .....	40
Tabel 3.5 Metode Biaya dan Manfaat .....	44
Tabel 3.6 Admin .....	49
Tabel 3.7 User .....	50
Tabel 3.8 Client .....	50
Tabel 3.9 Karyawan .....	51
Tabel 3.10 Sutradara .....	51
Tabel 3.11 <i>Director Of Photography</i> .....	52
Tabel 3.12 Penata Artistik .....	52
Tabel 3.13 Make Up .....	53
Tabel 3.14 Penulis Naskah .....	53
Tabel 3.15 Produser .....	54
Tabel 3.16 Pemeran .....	54
Tabel 3.17 <i>Lightning Man</i> .....	55
Tabel 3.18 <i>Audio Man</i> .....	55
Tabel 3.19 <i>Supporting Crew</i> .....	55

Tabel 3.20 Konsumsi .....	56
Tabel 3.21 Barang .....	56
Tabel 3.22 Kategori Barang .....	57
Tabel 3.23 Transaksi .....	57
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Pada Modul Halaman Admin .....	72





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Sistem .....	9
Gambar 2.2 Lambang <i>Entity Set</i> .....	23
Gambar 2.3 Lambang <i>Relationship Set</i> .....	23
Gambar 2.4 Lambang Atribut .....	24
Gambar 3.1 <i>Job Description</i> .....	31
Gambar 3.2 <i>Work Flow</i> (Alur Kerja) .....	34
Gambar 3.3 Rancangan Sistem .....	45
Gambar 3.4 Konteks Diagram.....	46
Gambar 3.5 DFD Level 0.....	47
Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 1 .....	48
Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 2 .....	49
Gambar 3.8 Perancangan <i>Login Admin / User</i> .....	59
Gambar 3.9 Perancangan Awal <i>Interface Admin</i> .....	59
Gambar 3.10 Rancangan Halaman <i>Pre Production</i> .....	60
Gambar 3.11 Rancangan Halaman <i>Team And Crew</i> .....	60
Gambar 3.12 Rancangan Jenis <i>Team And Crew</i> .....	61
Gambar 3.13 Rancangan Data <i>Team And Crew</i> .....	61
Gambar 3.14 Rancangan Admin .....	62
Gambar 3.15 Rancangan Setting.....	62
Gambar 3.16 Rancangan Login User .....	63
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Awal Interface User .....	63
Gambar 3.18 Rancangan Production User .....	64
Gambar 4.1 Instal Program Exampp.....	65
Gambar 4.2 Gambar Shortcuts to the Dekstop .....	66

Gambar 4.3 <i>Control Panel Application</i> .....	66
Gambar 4.4 Aktifasi Kontrol Panel Activation.....	67
Gambar 4.5 Tampilan di Browser .....	68
Gambar 4.6 Pembuatan Data Base .....	69
Gambar 4.7 Import Pembuatan Data Base .....	69
Gambar 4.8 Pengetesan White Box Form Login Admin .....	71
Gambar 4.9 Tampilan Home Admin / Operator Sukses Login.....	73
Gambar 4.10 Tampilan Add Atau Create <i>Production</i> .....	74
Gambar 4.11 Tampilan <i>Change Password</i> .....	74
Gambar 4.12 <i>Backup Data Melalui Ekspor Local Host</i> .....	76
Gambar 4.13 Edit PPN.....	76
Gambar 4.14 Monitor Sistem Admin Rumah Produksi ( <i>Production</i> ) .....	77
Gambar 4.15 <i>Interface Login Sistem Rumah Produksi</i> .....	78
Gambar 4.16 Tambah Proyek Baru.....	79
Gambar 4.17 Ganti Password.....	81
Gambar 4.18 Tampilan <i>Team And Crew</i> .....	65

## INTISARI

Rumah produksi Ratret Creation berlokasi di Jln. Karang Sari, No 15 Rejowinangaun Yogyakarta. Rumah Produksi Ratret Creation belum memiliki aplikasi pendukung dalam memaksimalkan sistem kerja, terutama masih mengalami kesulitan dalam menentukan HPP (Harga Pokok Produksi) dan menentukan kru tim dalam proses produksi. Dalam menentukan HPP.

Penulis mencoba untuk menganalisis pokok permasalahan yang ada dan mencoba memberikan panduan kepada PIC (*Person In Charge*) di bidang teknologi informasi untuk memulai mengembangkan sistem informasi Rumah Produksi Ratret Creation. Sehingga interaksi dengan *Client* bisa menjadi lebih baik, sesuai dengan analisis yang telah dikerjakan, yaitu analisis PIECES beserta metode implementasi *waterfall*.

Hasil Sistem Informasi ini dapat memberikan kemudahan kepada PIC untuk menentukan *team and crew* dalam proses produksi nanti. Memilih sutradara terasa lebih mudah jika memakai sistem informasi ini, ketika sudah memilih sutradara maka akan terasa lebih mudah juga untuk menentukan *crew and team* nya. Sehingga PIC dapat membuat HPP (Harga Pokok Produksi) juga akan lebih mudah.

**Kata-kunci:** Sistem, informasi, Codeigniter

## ABSTRACT

*Ratret Creation production house located in Jln. Karang Sari, No. 15 Rejowinangaun Yogyakarta. Ratret Creation Production House not have supporting applications in maximizing the employment system, especially still having difficulties in determining cost of Production and determine the crew in the production process. In determining the cost of production.*

*The author tries to analyze the principal problems and try to provide guidance to the PIC (Person in Charge) in the field of information technology to begin developing information systems Ratret Creation Production House. So that the interaction with the client could be better, according to the analysis that has been done, the analysis PIECES along waterfall implementation method.*

*Results This information system can provide convenience to the PIC to determine the team and crew in the production process later. Choosing the director is so much easier if the system uses this information, when it chose the director will feel more've also to determine the crew and his team. So that PIC can make cost of production will also be easier.*

**Keywords :** System, Information, Codeigniter