

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN PROYEK PADA PT AEON VISION
SYNERGY**

SKRIPSI



**Oleh:
Julianto
171510050**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

**RANCANG BAGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN PROYEK PADA PT AEON VISION
SYNERGY**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Julianto
171510050**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Julianto
NPM : 171510050
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PADA PT AEON VISION SYNERGY

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 22 Januari 2021



Julianto

171510050

**RANCANG BAGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN PROYEK PADA PT AEON VISION
SYNERGY**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Julianto
171510050**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini
Batam, 22 Januari 2021**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Amrizal', written in a cursive style.

**Amrizal, S.Kom., M.SI.
Pembimbing**

ABSTRAK

PT Aeon Vision Synergy merupakan salah satu perusahaan bergerak di bidang jasa sebagai orang ketiga dalam membantu pengecekan sebuah proyek yang terdiri dari beberapa tipe yaitu link survey, data-data survey, dan laporan yang dihasilkan dari data survey. PT Aeon Vision Synergy memiliki masalah dalam sistem pengontrolan perusahaan dikarenakan sistem kerja masih secara konvensional sehingga mengalami data yang disimpan kurang akurat. Oleh karena itu penelitian ini melakukan rancangan bangun sebuah sistem untuk perusahaan tersebut. Metode yang digunakan adalah model *waterfall* SDLC yang terdiri dari analisi, desain, pengodean dan pengujian. Hasil dari penelitian ini adanya sistem informasi manajemen proyek yang memudahkan karyawan dalam mengontrol proyek serta absensi dan penggajian.

Kata kunci: Sistem, Manajemen Proyek, *Waterfall*, *Framework Laravel*

ABSTRACT

PT Aeon Vision Synergy is a company engaged in the service sector as a third person in helping to check a project which consists of several types, namely survey links, survey data, and reports generated from survey data. PT Aeon Vision Synergy has problems in the company's control system because the work system is still conventional so that the data stored is lacking accuracy. Therefore, this study conducted the design of building a system for the company. The method used is the SDLC waterfall model which consists of analysis, design, coding and testing. The results of this study are the existence of a project management information system that makes it easier for employees to control projects as well as attendance and payroll.

Keywords: *Systems, Project Management, Waterfall, Framework Laravel*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nul Elfi Husda, S.Kom., M.SI selaku rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. selaku dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Putera Batam;
3. Bapak Muhammat Rasid Ridho, S.Kom., M.SI. selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam;
4. Bapak Amrizal, S.Kom., M.SI selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam;
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
6. Kedua orang tua serta saudara-saudaraku yang tercinta yang telah memberikan nasihat, doa, dan dukungan moral, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan;
7. PT Aeon Vision Synergy atas memberikan bantuan dan dukungan dalam penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat dijalankan dengan lancar;
8. Teman-teman seangkatan 2017 yang telah saling memotivasi dan membantu terselesainya skripsi ini;

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 22 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPEL DEPAN | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 2 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 2 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 Teori Umum | 4 |
| 2.1.1 Pengertian Sistem | 4 |
| 2.1.2 Pengertian Informasi | 4 |
| 2.1.3 Pengertian Sistem Informasi | 4 |
| 2.2 Teori Khusus | 5 |
| 2.2.1 Pengertian PHP | 5 |
| 2.2.2 Pengertian HTML | 5 |
| 2.2.3 Pengertian CSS | 5 |
| 2.2.4 <i>Framework Laravel</i> | 6 |
| 2.2.5 Pengertian <i>Database</i> | 6 |
| 2.2.6 Manajemen Proyek | 6 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 7 |
| 3.1 Desain Penelitian | 7 |
| 3.2 Objek Penelitian | 8 |
| 3.3 Analisa SWOT Progran | 8 |
| 3.4 Analisa Sistem yang sedang berjalan | 10 |
| 3.5 Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan | 10 |
| 3.6 Permasalahan yang sedang dihadapi | 11 |
| 3.7 Usulan Pemecahan Masalah | 11 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 12 |
| 4.1 Analisa Sistem yang Baru | 12 |
| 4.1.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang Baru | 12 |
| 4.1.2 Diagram <i>Use Case</i> | 13 |
| 4.1.3 Diagram Aktivitas (<i>Activity Diagram</i>) | 14 |
| 4.1.4 Diagram Sekuen (<i>Sequen Diagram</i>) | 20 |
| 4.1.5 Diagram Kelas (<i>Class Diagram</i>) | 22 |
| 4.2 Desain Rinci | 24 |
| 4.2.1 Layar Masukan | 24 |

| | | |
|---|-----------------------------|-----------|
| 4.2.2 | Laporan | 26 |
| 4.2.3 | Rancangan File..... | 27 |
| 4.3 | Rencana Implementasi | 29 |
| 4.3.1 | Jadwal Implementasi | 29 |
| 4.4 | Perbandingan Sistem..... | 29 |
| 4.5 | Analisa Produktifitas | 29 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | | 30 |
| 5.1. | Kesimpulan | 30 |
| 5.2. | Saran..... | 30 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 31 |
| LAMPIRAN | | |
| Lampiran 1. Pendukung Penelitian | | |
| Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup | | |
| Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian | | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----------|
| Gambar 3. 1 Model <i>Waterfall</i> | 7 |
| Gambar 3. 2 Struktur Organisasi..... | 8 |
| Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Sistem Manajemen Proyek Lama | 10 |
| Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Sistem Manajemen Proyek Baru..... | 12 |
| Gambar 4. 2 <i>Uses Case</i> Sistem Manajemen Proyek | 13 |
| Gambar 4. 3 Diagram Aktivitas Login | 14 |
| Gambar 4. 4 Diagram Aktivitas Proses Terima Proyek | 15 |
| Gambar 4. 5 Diagram Aktivitas Proses Invoices..... | 16 |
| Gambar 4. 6 Diagram Aktivitas Proses Input Karyawan | 17 |
| Gambar 4. 7 Diagram Aktivitas Proses Input Klien..... | 18 |
| Gambar 4. 8 Diagram Aktivitas Proses Pengerjaan Proyek | 19 |
| Gambar 4. 9 Diagram Sekuen Login..... | 20 |
| Gambar 4. 10 Diagram Sekuen Proses Terima Proyek | 20 |
| Gambar 4. 11 Diagram Sekuen Proses Invoices | 21 |
| Gambar 4. 12 Diagram Sekuen Proses Input Karyawan | 21 |
| Gambar 4. 13 Diagram Sekuen Proses Input Klien..... | 22 |
| Gambar 4. 14 Diagram Sekuen Proses Pengerjaan Proyek | 22 |
| Gambar 4. 15 Diagram Kelas | 23 |
| Gambar 4. 16 Login..... | 24 |
| Gambar 4. 17 Create Project | 24 |
| Gambar 4. 18 Create Invoice..... | 25 |
| Gambar 4. 19 Create Employee..... | 25 |
| Gambar 4. 20 Create Customer | 26 |
| Gambar 4. 21 Invoice | 26 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-------------------------------------|
| Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT | 8 |
| Tabel 4. 1 Definisi Aktor..... | 13 |
| Tabel 4. 2 Tabel Customer | 27 |
| Tabel 4. 3 Tabel Employee | 27 |
| Tabel 4. 4 Tabel Projects..... | 28 |
| Tabel 4. 5 Tabel Invoices | 28 |
| Tabel 4. 6 Tabel Employee Presences..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 7 Tabel Salary Report..... | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4. 8 Jadwal Penelitian..... | 29 |
| Tabel 4. 9 Perbandingan Sistem..... | 29 |
| Tabel 4. 10 Analisa Produktifitas..... | 29 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini ini informasi sangatlah penting bagi sebuah perusahaan. Informasi menurut satu bagian saling berhubungan dengan bagian lainnya, maka mengalami informasi yang diberikan sangat mempengaruhi aktivitas yang lain. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai aktivitas dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Kelebihan yang luar biasa dari teknologi informasi, sudah semestinya dimanfaatkan oleh beragam pihak untuk mengelola beragam aktivitas institusinya dengan baik, terencana, dan terdokumentasi dengan maksimal.

Salah satunya perusahaan PT AEON VISION SYNERGY yang berlokasi di Jalan Windsor Park Blok A No.15, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan yang bergerak dalam bidang jasa sebagai orang ketiga dalam membantu pengecekan sebuah proyek yang terdiri dari beberapa tipe yaitu link survei (*script*) dan data-data survei (*table*) dan laporan yang dihasil dari data survei (*report*). Sistem kerja dalam perusahaan masih secara konvensional yaitu dalam pembagian proyek kepada karyawan tidak jelas maka sering terjadi proyek yang telah diterima tetapi tidak ada yang mengerjakan atau tanpanya komunikasi terdahulu maka proyek tersebut di kerja dua kali hal tersebut telah mempengaruhi efektivitas kerja dalam perusahaan tersebut, proses penginputan waktu mulainya pengecekan proyek dan waktu selesai proyek ke dalam *excel* dan pembuatan *invoice* juga melalui *excel* dikarenakan penginputan waktu mulai dan waktu selesai masih dilakukan oleh karyawan secara manual dan proses pencetakan *invoice* harus melakukan pemindahan data dari *excel* ke format *invoice* yang tersedia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebut masalah yang menjadi sorotan utama pada PT AEON VISION SYNERGY , maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. PT AEON VISION SYNERGY sistem yang ada masih manual menggunakan excel.
2. Pembagian proyek dan proses pembuatan *invoice* masih kurang efisiensi.
3. Motivasi kerja karyawan belum optimal karena pengolahan data masih konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka untuk memperkecil ruang lingkup dari penelitian ini dari batasan masalah pada penelitian ini dibatasi dengan:

1. Membangun aplikasi tata kelola manajemen proyek yang meliputi laporan proyek dan pengontrolan proyek pada PT AEON VISION SYNERGY.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan adalah *PHP*, *HTML*, dan *CSS* dan *software* yang digunakan adalah *XAMPP*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah disusun, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi manajemen proyek dengan menggunakan Framework Laravel?
2. Bagaimana mempermudah dalam kelola proyek dengan sistem informasi manajemen proyek?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan target yang perlu diraih dalam sebuah penelitian maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang sistem informasi manajemen proyek dengan menggunakan Framework Laravel?
2. Untuk mengetahui bagaimana mempermudah dalam kelolah proyek dengan sistem informasi manajemen proyek?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi pembaca, yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Untuk mendapat wawasan dan pengetahuan dengan mempratekkan langsung materi yang materi yang didapatkan pada saat perkuliahan.
2. Bagi Kampus
Sebagai arsip dan referensi untuk mahasiswa kedepannya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan penelitian ini.
3. Bagi Pengguna
Untuk mempermudah dan lebih akurasi bagi pengguna dalam perhitungan gaji.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Romney dan Steinbart (2015) Sistem adalah sekumpulan data atau lebih komponen yang saling berhubungan serta berinteraksi untuk mencapai tujuan (Destiningrum & Adrian, 2017).

Sistem artinya sekumpulan komponen yang saling bekerja sama serta kolerasi antar objek dapat disimpulkan sebagai satu kesatuan yang disusun untuk mencapai satu tujuan.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut (Palit, Rindengan, & Lumenta, 2015) Informasi merupakan data yang diolah dari suatu ragam menjadi informasi, pengguna lalu mendapatkan informasi tersebut, mengambil tindakan sesuai dari informasi yang didapatkan dan melakukan aksi, yang membentuk suatu tindakan yang baru dan dapat mengolah data kembali. Data ini dapat diambil kembali menjadi masukan baru dan diolah kembali dan seterusnya yang menjadi sebuah siklus.

Informasi adalah data yang telah diolah sehingga bermanfaat untuk mengambil sebuah tindakan. Data merupakan sebagai perwakilan suatu objek. Data yang belum diolah tidak bisa dipergunakan sebagai pengambilan keputusan.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Firman et al., 2016) Sistem informasi merupakan gabungan dari perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), sumber daya data dan jaringan komunikasi yang menggabungkan, membarui, dan disebarkan informasi pada sebuah organisasi.

Menurut Tukino dan Amrizal (2017) Sistem sekumpulan komponen-komponen yang terdiri dari sub sistem yang berinteraksi dan kerjasama untuk menghasilkan *output* yang dibutuhkan. (Tukino, 2019)

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian PHP

PHP merupakan bahasa yang disusun secara spesifik buat penggunaan pada web. PHP adalah alat yang pengerjaan halaman web dinamis (Lutfi, 2017).

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman skrip yang dipergunakan buat membentuk *website* yang bersifat *server-side scripting* (Muhammad Saed, Saputra, & Eri Firman, 2019).

PHP adalah pemrograman *open source* yang umumnya untuk pengembangan web dan dapat digunakan pada seluruh skrip HTML yang berdasarkan URL atau alamat *website* dalam jaringan internet, *browser* akan mendapatkan sebuah alamat dari *webserver* dan menyampaikan informasi yang diinginkan oleh *webserver* (Tukino, 2018).

2.2.2 Pengertian HTML

HTML adalah bahasa pemrograman yang adaptif mampu menetapkan *script* berasal dari Visual Basic, C, JAVA, dan lain-lain. Bila HTML tidak dapat menjalankan suatu perintah pemrograman eksklusif. *Browser* tidak bisa menunjukkan kotak dialog “*Syntax Error*”. Oleh sebab itu, jika terjadinya *syntax error* dalam skrip HTML, dampak yang paling jelas adalah halaman jendela *browser* tidak dapat menjalankan skrip HTML (Lestanti & Susana, 2016).

2.2.3 Pengertian CSS

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan buat mengatur sejumlah elemen dalam sebuah web menjadi lebih beragam dan tersusun (Budiman, Hasudungan, & Khoiri, 2017).

2.2.4 Framework Laravel

Pengertian *framework* adalah kerangka kerja berasal dari sebuah *website* yang akan dibuat. Waktu yang dipergunakan untuk merakit *website* akan lebih singkat dan mempermudah dalam perbaikan jika menggunakan kerangka tersebut. *Framework Laravel* adalah salah satunya *framework* yang sering dipergunakan oleh para programmer dikarenakan bersifat *open source* (Mediana, 2018).

2.2.5 Pengertian Database

Database adalah sekumpulan elemen data yang terintegrasi secara logika. Basis data menyediakan berbagai rekaman yang lama dan disimpan dalam berkas-berkas yang terpisah ke dalam satu gabungan umum untuk banyak aplikasi. Jadi basis data dapat bermuat berbagai elemen data yang menggambarkan sebagai entitas dan antar hubungan entitas (Nugroho & Purnama, 2012).

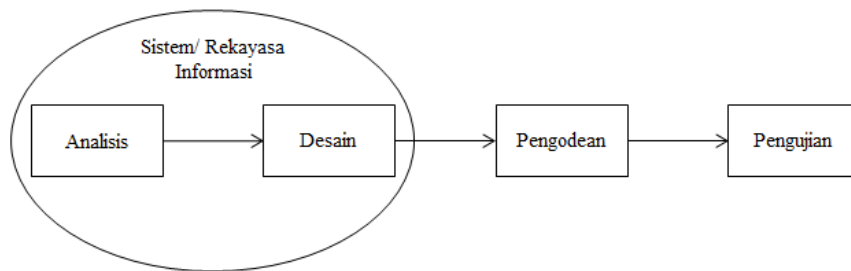
2.2.6 Manajemen Proyek

Manajemen proyek adalah kegiatan anggota organisasi seperti mengelolah, memimpin, merencanakan, dan mengendalikan sumber daya untuk mencapai tujuan organisasi yang sudah diputuskan (Arianie & Puspitasari, 2017).

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian pada penelitian ini menggunakan model *waterfall*.



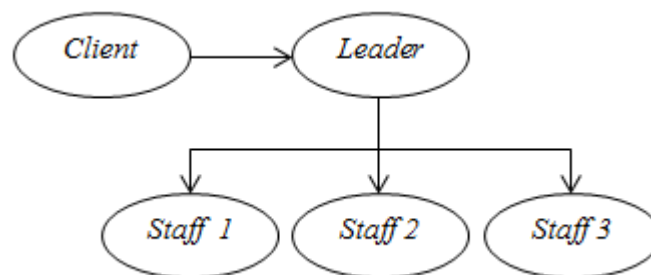
Gambar 3. 1 Model *Waterfall*

Berikut penjelasan proses model *waterfall* pada gambar 3.1:

1. Analisis
Tahap pengumpulan ide dilakukan secara intensif untuk memperincikan keperluan perangkat lunak agar bisa dipahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna.
2. Desain
Proses desain program aplikasi terdiri dari kerangka perangkat lunak, tampilan antarmuka, struktur data, serta langkah pengodean.
3. Pengodean
Hasil desain dimasukkan ke dalam program perangkat lunak. Pada tahap pengodean tersebut adalah program perangkat lunak harus sesuai dengan desain yang digambarkan pada tahap desain.
4. Pengujian
Proses pencobaan pada perangkat lunak secara logik dan kegunaan serta meyakinkan bahwa seluruh bagian telah diuji. Tujuan tahap ini adalah dapat mengurangi kesalahan dan meyakinkan akan terjadi sinkron dengan yang diharapkan oleh pengguna.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini adalah PT AEON VISION SYNERGY yang berlokasi di Jalan Windsor Park Blok A No.15, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan yang bergerak dalam bidang jasa sebagai orang ketiga dalam membantu pengecekan sebuah proyek yang terdiri dari beberapa tipe yaitu link survei (*script*) dan data-data survei (*table*) dan laporan yang dihasil dari data survei (*report*).



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi

3.3 Analisa SWOT Program

Analisis SWOT dalam perancangan sistem informasi proyek ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT

| | <i>Strength</i> | <i>Weakness</i> |
|--|---|--|
| | 1. Lebih mudah dalam kordinasi untuk data kecil. 2. Sumber daya sudah memahami sistem secara manual. | 1. Sistem tersebut masih belum bisa memiliki database. 2. Butuh waktu untuk mengajar sistem operasional kepada karyawan |

| | | |
|---|---|---|
| | | baru. |
| <p><i>Opportunity</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perusahaan menjadi lebih maju dan sukses. 2. Mempermudah dalam pengontrolan proyek dan bagian administrasi. 3. Perkembangan zaman memungkinkan karyawan ingin berkembang. | <p>Strategi SO :</p> <p>memanfaatkan kekuatan untuk mengatasi kelemahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya Sumber daya yang memahami sistem secara manual dapat memajukan perkembangan perusahaan dan pengontrolan proyek. | <p>Strategi WO :</p> <p>Menghilangkan kelemahan untuk mendapatkan peluang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya sistem komputerisasi bisa mempermudah karyawan baru dalam pekerjaannya. |
| <p><i>Threat</i></p> <p>4.1 Perkembangan teknologi mengharuskan karyawan bisa menyesuaikan dalam kegunaannya</p> | <p>Strategi ST :</p> <p>Menggunakan kekuatan untuk menjawab tantangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya sumber daya yang bagus memudahkan karyawan dalam menyesuaikan dalam kegunaan teknologi | <p>Strategi WT:</p> <p>Menghilangkan kelemahan untuk menjalankan tantangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan membangun sistem database dan implementasi dengan cepat maka mampu menerima perkembangan TI |

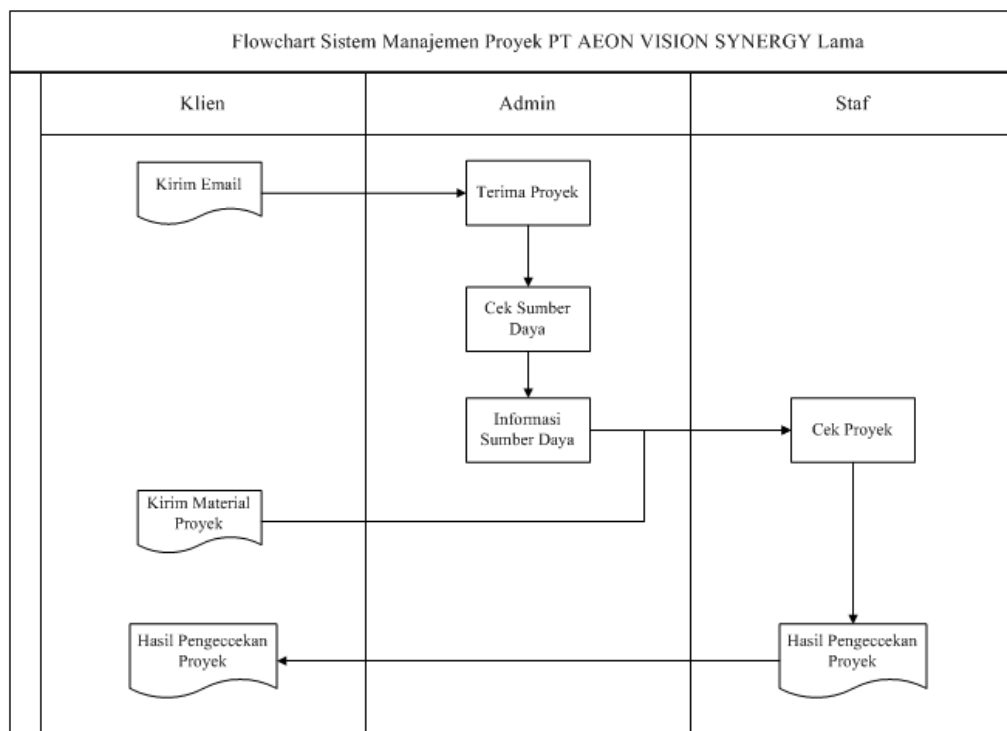
3.4 Analisa Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada PT AEON VISION SYNERGY masih secara manual dengan alur sebagai berikut:

1. Penerimaan file dari klien;
2. Admin membagikan proyek kepada karyawan;
3. Karyawan melakukan pengecekan proyek;
4. Memberikan feedback kepada klien jika ada;

3.5 Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan

Agar dapat memahami dengan jelas sistem informasi yang sedang berjalan di PT AEON VISION SYNERGY, Sistem informasi digambarkan dalam bentuk grafik.



Gambar 3. 3 Flowchart Sistem Manajemen Proyek Lama

3.6 Permasalahan yang sedang dihadapi

Berdasarkan melakukan penelitian terhadap sistem yang sedang berjalan pada objek yang diteliti, maka dapat ditemui beberapa masalah yang dihadapi yaitu:

1. Sering terjadinya lupa penginputan waktu kerja proyek.
2. Metode pencatatan serta pengolahan data karyawan masih menggunakan kertas yang dinilai tidak efisien dan efektif.
3. Akibat pengolahan masih manual, maka sering terjadinya redundansi data, yang selain berdampak pada efisiensi kerja juga berdampak pada pemborosan tempat penyimpanan.

3.7 Usulan Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang timbul, maka yang dibutuhkan oleh PT AEON VISION SYNERGY dalam pembuatan sistem manajemen proyek .