

**APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT.
KARSA INTIMEDIA MENGGUNAKAN
METODE AGILE EXTREME PROGRAMMING**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kululusan Program Sarjana

RAICHAN ALGHAFARI
11190609

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

PERSEMBAHAN

“Dengan terampuninya dosa ibu, maka ibu akan masuk surga. Cukuplah ridha dari ibu yang akan membawaku ke surga”

(Uwais Al-Qarni)

“Jangan ceritakan dirimu kepada siapapun karena orang yang menyukaimu tidak membutuhkan itu dan orang yang membencimu tidak akan percaya itu”

(Ali bin Abi Thalib)

Dengan mengucapkan Alhamdulillah kehadirat Allah S.W.T, Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Fransiska Sesiati yaitu ibuku yang setiap saat mendoakan dan mendukung selama penulis mengerjakan skripsi.
2. Karsimin yaitu ayahku yang melakukan hal yang sama dan membiayai kuliah penulis selama ini.
3. Saudaraku mas Rio dan kak Rieke serta ibu Fitria Hudiarini sahabat ibupenulis yang selalu memberikan *support* hingga saat ini.
4. Bapak Iwan Saukani sebagai pemilik dari PT. Karsa Intimedia dan Muhammad Fadel Karim sebagai direktur dari Karsa Printing serta segenap karyawan.
5. Ibu Nissa Almira Mayanky M.Kom sebagai dosen pembimbing yang selalu mendukung penulis.

Tanpa do'a dan pertolongan Allah penulis bukanlah siapa-siapa

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Raichan Alghafari
NIM : 11190609
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah kami buat dengan judul:
**"APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT. KARSA INTIMEDIA
MENGGUNAKAN METODE AGILE EXTREME PROGRAMMING"**. Adalah
asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah
diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dalam bentuk apapun.

Demikianlah Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada
paksaan dari pihak manapun juga. Apabila ditemukan hari ternyata saya memberikan
keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah
saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia
diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa
Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 5 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Raichan Alghafari

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama Lengkap : Raichan Alghafari
NIM : 11190609
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri. Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul : **"APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT. KARSA INTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE AGILE EXTREME PROGRAMMING"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Agustus 2024



Raichan Alghafari

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Raichan Alghafari
NIM : 11190609
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT. KARSA
INTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE AGILE
EXTREME PROGRAMMING

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 20 Agustus 2024

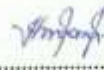
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Nissa Almira Mayangky, M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Cahyani Budihartanti, M.Kom.



Penguji II : Ika Kurniawati, M.Kom



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT. KARSA INTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE AGILE EXTREME PROGRAMMING**” adalah hasil karya tulis asli Raichan Alghafari dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini:

Nama : Raichan Alghafari

Alamat : Jl. Pangkalan Jati VII RT. 06 RW. 09 No. 27 Gg.

Melati II

No. Telp : 087870604041

E-mail : raichan.vlogger4@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan, hidayah dan taufik-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul:

"APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT. KARSA INTIMEDIA MENGUNAKAN METODE AGILE EXTREME PROGRAMMING"

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Mandiri.
4. Ibu Nissa Almira Mayangky, M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing Skripsi penulis.
5. Bapak atau ibu dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
6. Staff atau karyawan atau dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri.

7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 5 Agustus 2024



Penulis



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

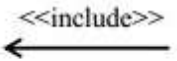
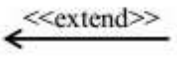
DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYAILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	4
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	5
KATA PENGANTAR.....	6
ABSTRAK	8
ABSTRACT.....	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR SIMBOL.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	15
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	3
1.3 Perumusan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Model Pengembangan Sistem.....	6
1.6 Ruang Lingkup	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Konsep Dasar Pemrograman.....	10
2.2 Penelitian Terkait.....	21
BAB III.....	26
3.1 Tinjauan Institusi Perusahaan	26
3.1.1 Sejarah Perusahaan	26
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi.....	28
3.2 Proses Bisnis Sistem.....	32
3.3 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	33
BAB IV	35
4.1 Perencanaan Kebutuhan Aplikasi Bisnis	35
4.2 Desain.....	37
4.2.1 Desain Pemodelan Sistem.....	37

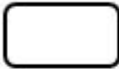
1.	Login	79
2.	CRUD Master Data	80
1.	Login	101
2.	CRUD Master Data	102
4.2.2	Desain Pemodelan Data	105
4.3	Code Generation	138
1.	Category.php	138
3.	BarangMasuk.php	140
5.	BarangKeluar.php	141
7.	PurchaseOrder.php	143
9.	User.php	144
10.	Transaksi.php	146
1.	Admin_model.php	147
2.	Public_model.php	149
B.	Master Data	159
4.6	Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan	168
BAB V KESIMPULAN		170
5.1	Kesimpulan	170
5.2	Saran	171
DAFTAR PUSTAKA		173
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		178
LEMBAR BIMBINGAN		179
.....		179
SURAT KETERANGAN RISET		180
LAMPIRAN		181
1.	Bukti Plagiarisme	181
2.	Bukti Surat Riset	186
4.	Lampiran Kas Kecil A.1	188
6.	Lampiran Surat Jalan A.3	190
7.	Bukti Hosting	191
A.	Point Of Sales Management System	191
B.	Employee Attendance Management System	192

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

2. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

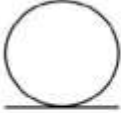
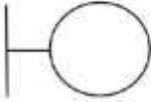
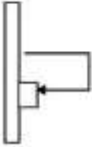
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

3. Class Diagram

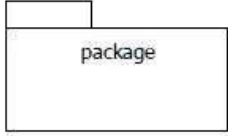
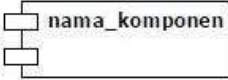
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

4. Sequence Diagram

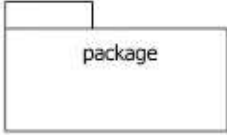
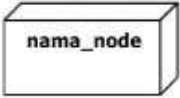
Gambar	Nama	Keterangan
	Entity Class	Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data
	Boundary Class	Menangani komunikasi antar lingkungan sistem
	Control Class	Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika
	Recursive	Pesan untuk dirinya
	Activation	Mewakili proses durasi aktivasi sebuah operasi
	Life Line	Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek

5. Component Diagram

Simbol	Deskripsi
Package 	package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen
Komponen 	Komponen sistem
Kebergantungan / dependency 	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai
Antarmuka / interface	sama dengan konsep <i>interface</i> pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen

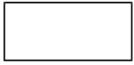
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

6. Deployment Diagram

Simbol	Deskripsi
Package 	package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i>
Node 	biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai
Link 	relasi antar <i>node</i>

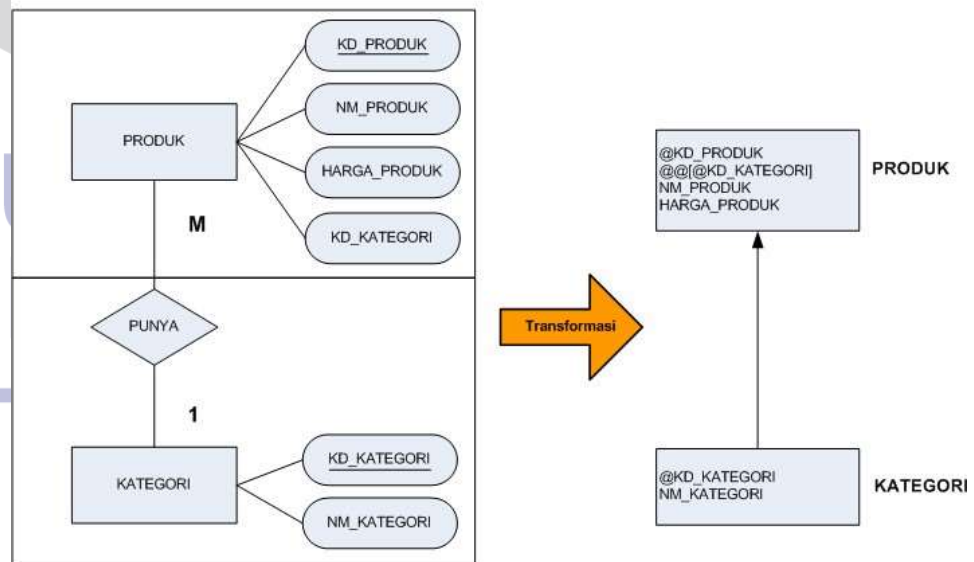
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

7. Entity Relationship Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	Entity	Objek diluar sistem yang berkomunikasi dengan sistem sebagai sumber maupun pemakai informasi
	Relationship line	Garis penghubung yang di gunakan pada diagram
	Option symbol	Di gunakan untuk relasi fungsional
	One Symbol	Di gunakan pada relasi menunjukkan 1(One)
	Many	Di gunakan pada relasi untuk menunjukkan banyak(many)
	Composite Entity	Menggambarkan sebuah entitas yang komposit
	Weak Entity	Entitas yang kemunculannya tergantung dari entitas lain yang lebih kuat

8. Logical Structured Record

ERD transformasi ke LRS



DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Struktur Organisasi PT. Karsa Intimedia.....	27
Gambar IV.1 <i>Use Case Diagram Point of Sales Management System</i>	37
Gambar IV.2 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Login System</i> ..	40
Gambar IV.3 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Kategori</i>	41
Gambar IV.4 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Produk</i> .	43
Gambar IV.5 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Saldo</i> ...	45
Gambar IV.6 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Barang</i> <i>Masuk</i>	48
Gambar IV.7 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Inventaris</i>	51
Gambar IV.8 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Barang Keluar</i> .	53
Gambar IV.9 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Berat</i>	56
Gambar IV.10 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD</i> <i>Pengeluaran</i>	58
Gambar IV.11 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Luas</i>	61
Gambar IV.12 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Role &</i> <i>Permission</i>	63
Gambar IV.13 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Profile</i>	65
Gambar IV.14 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Edit Pengaturan</i>	66
Gambar IV.15 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Logout</i>	67
Gambar IV.16 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Purchase</i> <i>Order</i>	68
Gambar IV.17 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System CRUD Supplier</i>	71
Gambar IV.18 <i>Activity Diagram Point of Sales Management System Satuan</i>	74
Gambar IV.19 <i>Class Diagram Point of Sales Management System</i>	76
Gambar IV.20 <i>Sequence Diagram Point of Sales Management System Login System</i>	77
Gambar IV.21 <i>Sequence Diagram Point of Sales Management System CRUD Master</i> <i>Data</i>	78
Gambar IV.22 <i>Component Diagram Point of Sales Management System</i>	79
Gambar IV.23 <i>Deployment Diagram Point of Sales Management System</i>	80
Gambar IV.24 <i>Use Case Diagram Employee Attendance Management System</i>	81
Gambar IV.25 <i>Activity Diagram Employee Attendance Management System Login</i> <i>System</i>	85
Gambar IV.26 <i>Activity Diagram Employee Attendance Management System Logout</i> <i>System</i>	86
Gambar IV.27 <i>Activity Diagram Employee Attendance Management System CRUD</i> <i>Department</i>	87
Gambar IV.28 <i>Activity Diagram Employee Attendance Management System CRUD</i> <i>Shift</i>	88
Gambar IV.29 <i>Activity Diagram Employee Attendance Management System CRUD</i> <i>Employee</i>	90

Gambar IV.30 Activity Diagram Employee Attendance Management System CRUD Location.....	91
Gambar IV.31 Activity Diagram Employee Attendance Management System CRUD Users	93
Gambar IV.32 Activity Diagram Employee Attendance Management System Report Attendance.....	94
Gambar IV.33 Activity Diagram Employee Attendance Management System Attendance Present In (Employee).....	95
Gambar IV.34 Activity Diagram Employee Attendance Management System Attendance Present Out (Employee)	96
Gambar IV.35 Activity Diagram Employee Attendance Management System Employee Profile.....	97
Gambar IV.36 Class Diagram Employee Attendance Management System.....	98
Gambar IV.37 Sequence Diagram Employee Attendance Management System Login System.....	99
Gambar IV.38 Sequence Diagram Employee Attendance Management System CRUD Master Data.	100
Gambar IV.39 Component Diagram Employee Attendance Management System ..	101
Gambar IV.40 Sequence Diagram Employee Attendance Management System	102
Gambar IV.41 ERD Point of Sales Management System.....	103
Gambar IV.42 ERD Point of Sales Management System.....	104
Gambar IV.43 ERD Point of Sales Management System.....	105
Gambar IV.44 LRS Point of Sales Management System.....	106
Gambar IV.45 ERD Point of Sales Management System.....	107
Gambar IV.46 ERD Point of Sales Management System.....	108
Gambar IV.47 ERD Employee Attendance Management System	123
Gambar IV.48 LRS Employee Attendance Management System	124
Gambar IV.49 User Interface Halaman Login Point of Sales Management System.	131
Gambar IV.50 User Interface Halaman Dashboard Point of Sales Management System.....	132
Gambar IV.51 User Interface Data Master Produk Point of Sales Management System.	132
Gambar IV.52 User Interface Purchase Order Point of Sales Management System.	133
Gambar IV.53 User Interface Role & Permission Point of Sales Management System.	133
Gambar IV.54 User Interface Login Employee Attendance Management System... ..	134
Gambar IV.55 User Interface Dashboard Employee Attendance Management System.	134
Gambar IV.56 User Interface Shift Employee Attendance Management System.....	135
Gambar IV.57 Employee User Interface Employee Attendance Management System.	135
Gambar IV.58 User Interface Location Employee Attendance Management System.	136
Gambar IV.59 User Interface Users Employee Attendance Management System... ..	136

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login Point of Sales Management System.</i>	37
Tabel IV.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram Point of Sales Management System CRUD Master Data.</i>	38
Tabel IV.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login Employee Attendance Management System.</i>	81
Tabel IV.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram Employee Attendance Management System CRUD Master Data.</i>	82
Tabel IV.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram Present In (Employee) Employee Attendance Management System.</i>	83
Tabel IV.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Present Out (Employee) Employee Attendance Management System.</i>	84
Tabel IV.7 Spesifikasi File Tabel <i>categories Point of Sales Management System..</i>	109
Tabel IV.8 Spesifikasi File Tabel satuan <i>Point of Sales Management System</i>	109
Tabel IV.9 Spesifikasi File Tabel barang_masuk <i>Point of Sales Management System.</i>	110
Tabel IV.10 Spesifikasi File Tabel produk <i>Point of Sales Management System</i>	111
Tabel IV.11 Spesifikasi File Tabel inventaris <i>Point of Sales Management System.</i>	112
Tabel IV.12 Spesifikasi File Tabel barang_keluar <i>Point of Sales Management System.</i>	113
Tabel IV.13 Spesifikasi File Tabel suppliers <i>Point of Sales Management System ..</i>	113
Tabel IV.14 Spesifikasi File Tabel purchase_order <i>Point of Sales Management System.</i>	114
Tabel IV.15 Spesifikasi File Tabel saldos <i>Point of Sales Management System.....</i>	115
Tabel IV.16 Spesifikasi File Tabel users <i>Point of Sales Management System</i>	116
Tabel IV.17 Spesifikasi File Tabel pengeluaran <i>Point of Sales Management System.</i>	117
Tabel IV.18 Spesifikasi File Tabel transaksi <i>Point of Sales Management System ..</i>	119
Tabel IV.19 Spesifikasi File Tabel model_has_permissions <i>Point of Sales Management System.....</i>	119
Tabel IV.20 Spesifikasi File Tabel model_has_roles <i>Point of Sales Management System.....</i>	120
Tabel IV.21 Spesifikasi File Tabel permissions <i>Point of Sales Management System.</i>	120
Tabel IV.22 Spesifikasi File Tabel roles <i>Point of Sales Management System.....</i>	121
Tabel IV.23 Spesifikasi File Tabel role_has_permissions <i>Point of Sales Management System.....</i>	122
Tabel IV.24 Spesifikasi File Tabel Department <i>Employee Attendance Management System.....</i>	125
Tabel IV.25 Spesifikasi File Tabel Department <i>Employee Attendance Management System.....</i>	126
Tabel IV.26 Spesifikasi File Tabel Department <i>Employee Attendance Management System.....</i>	127
Tabel IV.27 Spesifikasi File Tabel Department <i>Employee Attendance Management System.....</i>	127

Tabel IV.28 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	128
Tabel IV.29 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	128
Tabel IV.30 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	129
Tabel IV.31 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	129
Tabel IV.32 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	130
Tabel IV.33 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	130
Tabel IV.34 Spesifikasi File Tabel <i>Department Employee Attendance Management System</i>	131
Tabel IV.35 <i>Black Box Testing Login Point of Sales Management System</i>	149
Tabel IV.36 <i>Black Box Testing CRUD Master data Point of Sales Management System</i>	151
Tabel IV.37 <i>UAT Testing Login & CRUD Master Data Point of Sales Management System</i>	152
Tabel IV.38 <i>Black Box Testing Login Employee Attendance Management System</i>	156
Tabel IV.39 <i>Black Box Testing CRUD Master Data Employee Attendance Management System</i>	157
Tabel IV.40 <i>Black Box Testing Print Report Employee Attendance Management System</i>	158
Tabel IV.41 <i>Black Box Testing Logout Employee Attendance Management System</i>	159
Tabel IV.42 <i>UAT Testing Login & CRUD Shift Employee Attendance Management System</i>	160
Tabel IV.43 Spesifikasi <i>Hardware & Software</i>	165

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Plagiarisme BAB I Bagian 1	180
Lampiran 2 Bukti Plagiarisme BAB I Bagian 2	180
Lampiran 3 Bukti Plagiarisme BAB II Bagian 1.....	181
Lampiran 4 Bukti Plagiarisme BAB II Bagian 2.....	181
Lampiran 5 Bukti Plagiarisme BAB II Bagian 3.....	182
Lampiran 6 Bukti Plagiarisme BAB III Bagian 1	182
Lampiran 7 Bukti Plagiarisme BAB III Bagian 2	183
Lampiran 8 Bukti Plagiarisme BAB IV Bagian 1	183
Lampiran 9 Bukti Plagiarisme BAB IV Bagian 2	184
Lampiran 10 Bukti Plagiarisme BAB V.....	184
Lampiran 11 Bukti Surat Keterangan Selesai Riset	185
Lampiran 12 Bukti Submit Jurnal	186
Lampiran 13 Kas Kecil PT. Karsa Intimedia	187
Lampiran 14 Bukti Surat Jalan.....	189
Lampiran 15 Bukti Hosting	



ABSTRAK

APLIKASI MULTI MANAGEMENT PADA PT. KARSA INTIMEDIA MENGUNAKAN METODE AGILE EXTREME PROGRAMMING

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi PT. Karsa Intimedia, sebuah perusahaan di bidang *advertising* dan percetakan, terkait ketidakmampuan dalam mengelola penjualan secara terintegrasi serta kesulitan dalam memantau kehadiran dan kinerja karyawan akibat tidak adanya sistem manajemen yang efektif. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mengembangkan aplikasi *point of sales* dan sistem manajemen absensi karyawan dengan menggunakan metode *Agile Extreme Programming*, yang memungkinkan pengembangan perangkat lunak secara iteratif dan adaptif. Metode ini melibatkan serangkaian tahap mulai dari perencanaan, perancangan, pengkodean, pengujian, hingga integrasi, yang memungkinkan aplikasi terus disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan seiring berjalannya waktu. Hasil dari pengembangan aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi efisien dalam mengelola transaksi penjualan serta memantau kehadiran dan kinerja karyawan, sehingga mendukung peningkatan operasional perusahaan.

Kata kunci: *Point of Sales, Manajemen Absensi Karyawan, Agile Extreme Programming, Advertising, Percetakan.*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

MULTI MANAGEMENT APPLICATION AT PT. KARSA INTIMEDIA USING AGILE EXTREME PROGRAMMING METHOD

This study aims to address the issues faced by PT. Karsa Intimedia, a company in the fields of advertising and printing, related to the inability to manage sales in an integrated manner and the difficulties in monitoring employee attendance and performance due to the absence of an effective management system. To achieve this goal, the researcher developed a point of sales application and an employee attendance management system using the Agile Extreme Programming method, which allows for iterative and adaptive software development. This method involves a series of stages ranging from planning, design, coding, testing, to integration, enabling the application to continually adjust to the company's needs over time. The results of this application development are expected to provide efficient solutions for managing sales transactions as well as monitoring employee attendance and performance, thus supporting the enhancement of the company's operational performance.

Keywords: Point of Sales, Employee Attendance Management, Agile Extreme Programming, Advertising, Printing.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Nugraha and G. Triyono, "Penerapan Website E-Commerce Berbasis Content Management System (Cms) Pada Q-Ta Digital Printing," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 220–226, 2020, doi: 10.36080/idealism.v3i1.2078.
- [2] A. Listiani and S. Wahyuningsih, "Analisis Pengelolaan Persediaan Barang Dagang Untuk Mengoptimalkan Laba," *STIE Kesuma Negara Blitar*, vol. 4, no. 1, pp. 97–103, 2019, [Online]. Available: <https://journal.stieken.ac.id/index.php/peta/article/view/378/481>
- [3] D. D. Agus Heryanto, Hilmi Fuad, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus di PT. Infinetworks Global Jakarta," *Sisfotek Glob.*, vol. 4, no. 2, pp. 2–5, 2014.
- [4] A. F. Qadafi and A. D. Wahyudi, "Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 174–182, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i2.557.
- [5] L. Ariyanti, M. N. D. Satria, and D. Alita, "Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i1.214.
- [6] I. G. N. Suryantara, *Merancang Aplikasi Dengan Metodologi Extreme Programming*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=FDBIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- [7] A. Supriyatna, "Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–18, 2018, doi: 10.15408/jti.v11i1.6628.

- [8] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–52, 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3852.
- [9] R. Rahmi, R. Perdana Sari, and R. Suhatman, "Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Telekomunikasi)," *J. Komput. Terap.*, vol. 2, no. 2, pp. 83–92, 2016, [Online]. Available: <http://jurnal.pcr.ac.id>
- [10] S. I. W. J. Hanief, *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=BRQQEAAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- [11] R. Abdullah, *7 Materi Pemrograman Web Untuk Pemula 1 HTML, CSS, & MariaDB*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2022. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/7_Materi_Pemrograman_Web_untuk_Pemula_1/MYI-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pemrograman+web+adalah&printsec=frontcover
- [12] R. Abdullah, *7 IN 1 PEMROGRAMAN WEB UNTUK PEMULA*, Cetakan Ke. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2022.
- [13] Jubilee Enterprise, *Mengenal PHP Menggunakan Framework Laravel*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2015.
- [14] P. Hidayatullah, *Pemrograman Web*, Edisi 3. Bandung: Informatika Bandung, 2021.
- [15] R. H. R. M. A. F. Y. I. Melyanti, *Project PHP Membangun Arsip Data Mahasiswa Menggunakan Framework Laravel*, Pertama. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/PROJECT_PHP_MEMBANGUN_ARSIP_DAT_A_MAHASIS/6_nwEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=laravel+adalah&printsec=frontcov

er

- [16] M. S. Iksanudin, *Belajar Santai OOP PHP*. Guru Programmer, 2017. [Online]. Available:
https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Santai_OOP_PHP/CZeIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [17] H. Wadi, *Panduan Praktis Codeigniter Untuk Pemula : Langkah demi langkah memahami dan memulai Codeigniter untuk membuat web dinamis*. TR Publisher, 2020. [Online]. Available:
https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Praktis_Codeigniter_Untuk_Pemula/pgjbDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [18] T. Rachmadi, *SISTEM BASIS DATA MySQL*. Bandar Lampung: TIGA Ebook, 2020. [Online]. Available:
https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Basis_Data/b7_dDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [19] K. D. Dadan, *Membuat CMS Multifitur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2015. [Online]. Available:
https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_CMS_Multifitur/FE5JDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [20] E. N. Hartiwati, "Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan Phpmyadmin," *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 601–610, 2022.
- [21] F. Rahimi, *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Banjarmasin: POLIBAN PRESS, 2020. [Online]. Available:
https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Basis_Data_Menggunakan_MySQL/y9kZEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [22] V. Handrianus Pranatawijaya, "Penerapan Location Based Serviced (LBS) dalam

- Prototipe Pengenalan Ruang dengan Metode Extreme Programming,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 92–99, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47111/JTI>
- [23] D. Hari Pertiwi, O. Argentina Halim, P. PalComTech, J. Basuki Rahmat No, and S. Informasi Politeknik PalComTech Palembang, “Implementasi Metode Extreme Programming Sistem Informasi Manajemen Taman Pendidikan Al-Quran,” *Teknomatika*, vol. 10, no. 01, pp. 1–5, 2020.
- [24] R. Destriana, *DIAGRAM UML DALAM MEMBUAT APLIKASI ANDROID FIREBASE “STUDI KASUS APLIKASI BANK SAMPAH.”* Sleman: CV. Budi Utama, 2021. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Diagram_UML_Dalam_Membuat_Aplikasi_Andro/vmtYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [25] G. E. M. Pongantung, A. L. Kaula, and D. T. Salaki, “Rad, Activity, Sequence,” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2023.
- [26] K. 'Afifah, Z. F. Azzahra, and A. D. Anggoro, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review,” *Intech*, vol. 3, no. 2, pp. 18–22, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i2.1682.
- [27] M. Huda, *BISNIS WEB HOSTING Teknologi Pendukung Untuk Menjalankan Usaha Web Hosting.* Bisakimia, 2021. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Bisnis_Web_Hosting/-nslEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [28] A. Patappari and Syafei, “Perancangan Aplikasi Penyewaan Ruang Meeting,” *Jisti*, vol. 4, pp. 39–49, 2021.
- [29] Cia Cai Cen, *Buku Ajar | PENGANTAR MANAJEMEN.* Padang Sidempuan: PT. Inovasi Pratama Internasional, 2023. [Online]. Available:

https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Manajemen/wdS5EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1

- [30] T. Gumelar, R. Astuti, and A. T. Sunarni, "Sistem Penjualan Online Dengan Metode Extreme Programming," *J. Telemat.*, vol. 9, no. 2, pp. 87–90, 2017.
- [31] D. Kustiawan, W. N. Cholifah, R. Destriana, and N. Heriyani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Koperasi Menggunakan Metode Extreme Programming," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 78–92, 2022, doi: 10.34010/jati.v12i1.6756.
- [32] A. Anharudin, S. Siswanto, and R. M. Syakira, "Rancang Bangun Data Storage System berbasis Web Dengan Metode Extreme Programming," *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, p. 123, 2022, doi: 10.33365/jtk.v16i1.1454.
- [33] L. L. and A. H. M. Ma'mur, "METODE EXTREME PROGRAMMING DALAM MEMBANGUN APLIKASI KOS-KOSAN DI KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB, Jurnal Cendikia, vol. 18, no. 1, pp. 377-383, Oct. 2019.," *J. Cendikia*, vol. XVIII, no. 2013, pp. 377–383, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/JC/article/view/294%0Ahttps://jurnal.dcc.ac.id/index.php/JC/article/download/294/150>
- [34] M. Amdi Rizal, I. Ahmad, N. Aftirah, and W. Lestari, "Aplikasi Inventory Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus : Esha 2 Cell)," *Jl. ZA. Pagar Alam*, vol. 3, no. 2, pp. 2774–5384, 2022.