

Rancangan Manajemen Proyek Komputer Pada PT Loyalattes Indonesia

Agung Wijoyo¹, Ahmad Fajri², Moh. Ridzki Alif Maulana³, Nazila Iva Sugianisa⁴,
Rio Ardy Milala⁵

¹⁻⁵Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email : 1dosen01671@unpam.ac.id, 2ahhfajri@gmail.com, 3ridzkialif22@gmail.com,
4nazilasugianisa@gmail.com, 5rioardy14@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Peran teknologi dalam menyelesaikan semua kesulitan tersebut dituntut oleh kemajuan zaman, teknologi informasi, dan keinginan manusia akan masalah pekerjaan yang tinggi. Electronic commerce, kadang dikenal sebagai "e-commerce," adalah proses pembelian dan penjualan barang, jasa, dan informasi melalui jaringan komputer. Internet merupakan salah satu jaringan yang digunakan. Perusahaan dapat lebih efektif membangun kemitraan komersial dengan pelanggan atau mitra dengan menghubungkan jaringan komputer mereka ke internet. Penggunaan e-commerce dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas biaya pada bisnis, meningkatkan daya saingnya.

Kata Kunci: Teknologi, E-commerce, Perusahaan, Bisnis

Abstract—*Role technology in solving all difficulties is demanded by the progress of the times, human desire for high work problems, and information technology. Electronic commerce, sometimes known as "e-commerce," is the process of buying and selling of goods, services, and information via computer networks. Internet is one network that is used. Companies can more effectively build commercial partnerships with customers or partners by connecting their network computer to internet. E-commerce can increase the productivity and cost-effectiveness of a business, increasing its competitiveness.*

Keywords: Technology, E-commerce, Enterprise, Business

1. PENDAHULUAN

Di toko online berlangsung pertukaran dalam bentuk digital informasi, sehingga tidak perlu mengirimkan informasi cetak. Pada computer sistemnya dihubungkan oleh jaringan telekomunikasi, transaksi dapat diselesaikan secara otomatis dan dalam waktu singkat. Informasi yang dibutuhkan untuk transaksi tersedia pada saat dibutuhkan. Dengan transaksi elektronik, perusahaan dapat menekan biaya pengiriman informasi. Proses transaksi yang cepat juga mempengaruhi pertumbuhan produktivitas bisnis. Mempercepat waktu penyelesaian proyek merupakan upaya untuk menyelesaikan proyek lebih awal dari keadaan normal. (Daniel Alexander O T, Zaini, 2018)

Berbagai cara akan dilakukan dan analisis yang baik agar pemanfaatan teknologi dapat dimanfaatkan dan juga menekan biaya yang harus dikeluarkan. (Dewi, Mustari, 2016) Pekerjaan secara berkelompok memerlukan koordinasi yang tepat, sehingga tujuan dari pekerjaandapat tercapai secara maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan oleh setiap anggota. (Aditya Wikardiyan, M, L, 2020). *E-Commerce* meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing. (Nurhayati, 2016)

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jaringan

Jaringan merupakan kumpulan dari 2 (dua) atau lebih sistem komputer yang berinteraksi dan bertukar layanan. Tautan komunikasi data memungkinkan interaksi ini. Sederhananya, jaringan adalah sekelompok perangkat yang terhubung secara fisik dan digital untuk mempromosikan informasi.

2.1.1 Topologi Jaringan

Susunan geometris mendasar dikenal sebagai topologi jaringan (dan karena itu satu sama lain). Topologi jaringan star, bus, dan ring adalah tiga yang paling populer. Bagaimana mengaksesnya sampai batas tertentu, topologi terkait akses saluran (lihat catatan pada protokol layer-2). Setiap teknik akses saluran (dan akibatnya setiap protokol layer-2) membutuhkan topologi tertentu.

2.1.2 Infrastruktur Jaringan

Sumber daya perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk seluruh jaringan dan memungkinkan konektivitas jaringan, komunikasi, operasi, dan pengelolaan jaringan perusahaan disebut sebagai infrastruktur jaringan. Semuanya dapat berkomunikasi satu sama lain dan dengan komponen jaringan lainnya berkat infrastruktur jaringan.

Sebagian besar pengaturan TI jaringan adalah komponen infrastruktur TI. Infrastruktur jaringan yang lengkap terhubung satu sama lain dan dimanfaatkan untuk berkomunikasi internal, eksternal, maupun keduanya. Arsitektur jaringan tipikal terdiri dari: Jaringan Hardware, Jaringan Software, Network Services:

2.2 Manajemen Proyek

Menerapkan pengetahuan, keterampilan, alat, dan prosedur pada aktivitas proyek untuk memenuhi persyaratan dan tuntutan proyek dikenal dengan manajemen proyek. Menerapkan pengetahuan, keterampilan, alat, dan prosedur pada aktivitas proyek untuk memenuhi persyaratan dan tuntutan proyek dikenal dengan manajemen proyek.

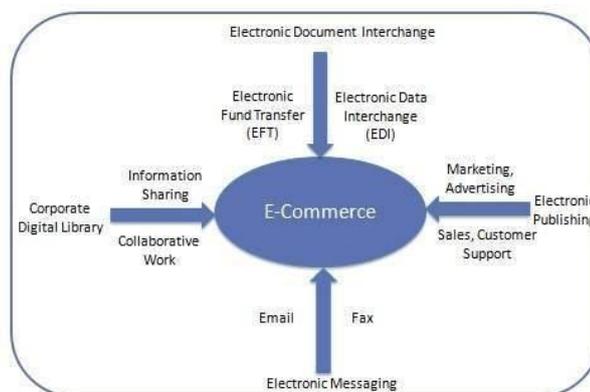
Proyek diselesaikan sesuai jadwal, dalam anggaran keuangan yang dialokasikan (biaya), dan sejalan dengan ruang lingkup pekerjaan (lingkup) yang disetujui, sambil mempertahankan tingkat kualitas (kualitas) yang diinginkan atau yang telah ditetapkan.

Kerangka, yang dibangun di atas sembilan kategori pengetahuan manajemen proyek, menawarkan dasar fundamental untuk memahami manajemen proyek. ketika sebuah proyek menguraikan tujuan atau harapan pemangku kepentingan. Proyek ini akan dipimpin dan dikelola oleh seorang manajer proyek.

2.3 E-Commerce

Pemanfaatan internet untuk memudahkan, menjalankan, dan memproses transaksi bisnis dikenal dengan istilah e-commerce. Dalam transaksi bisnis, penjual dengan pembeli memperdagangkan barang maupun jasa.

E-commerce, atau perdagangan elektronik, adalah praktik bisnis kontemporer yang bertujuan untuk memenuhi permintaan perusahaan, pemasok, dan pelanggan dengan menurunkan harga, meningkatkan kualitas barang dan jasa, dan mempercepat waktu pengantaran atau pengiriman. Gambar E-Commerce menjelaskan elektronik dokumen komersial melalui saluran berikut:



Gambar 1. Alur E-Commerce

2.3.1 Model Bisnis E-Commerce

- a. Consumer to Business (C2B)
Konsumen model bisnis C2B, yang kemudian digunakan oleh bisnis. C2B memandang saran pengguna sebagai input produksi untuk produsen.
- b. Business - to - Government (B2G)
Dalam ilmu pemasaran, B2G adalah bagian dari B2B dan disebut sebagai pemasaran sektor publik, yang terdiri dari promosi barang dan jasa kepada organisasi pemerintah.
- c. Government - to - Citizen (G2C)
Dalam rangka meningkatkan komunikasi dengan publik dan memberikan layanan kepada publik, pemerintah mengembangkan dan menyebarkan berbagai portofolio teknologi informasi melalui aplikasi pengembangan e-government G2C.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Tujuan Proyek

Menciptakan jaringan dan menawarkan kenyamanan informasi dan teknologi tentang aktivitas belanja kepada pelanggan Loyalates Department Store. Akibatnya, hal itu diantisipasi untuk menguntungkan kedua organisasi dan pelanggan.

B. Tahapan Pendekatan Proyek

1. Analisis persyaratan penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, dan komputer yang harus diterapkan.
2. Membuat arsitektur jaringan.
3. Pembuatan sebuah sistem.
4. Periksa konektivitas mesin.
5. Membuat penghitungan biaya dalam implementasi proyek tersebut.

4. IMPLEMENTASI

4.1 INISIASI PROYEK

4.1.1 Latar Perusahaan

Salah satu retailer ternama di Indonesia, PT Loyalattes Indonesia menjual pakaian murah, aksesoris, produk kosmetik, dan perlengkapan rumah tangga. Bisnis ini membuka Loyalattes Department Store sebagai lokasi fisik. Untuk menawarkan berbagai item pada pelanggan, Loyalattes bekerja sama dengan penyuplai dari luar negeri. Pengalaman berbelanja yang menarik dan menggairahkan yang ditawarkan oleh toko kontemporer dan besar Loyalattes membuat pelanggan akan kembali berbelanja.



Gambar 2. Logo Perusahaan

4.1.2 Rancangan Sistem

Loyalattes Dept Store akan menggunakan alamat situs web e-commerce loyallattes.com. Fashion item yang ditawarkan berasal dari supplier ternama dalam dan luar negeri, seperti di toko fisik. Pengunjung situs web kemudian dapat menelusuri barang-barang yang dijual online. Pengunjung situs web dapat mendaftar di langkah pertama dengan menggunakan opsi yang ditawarkan. Kemudian, calon klien melengkapi informasi pribadi formulir seperti yang

diinstruksikan. Pelanggan harus login terlebih dahulu setelah berhasil melakukan registrasi untuk menyelesaikan pemesanan produk. Pelanggan yang telah memesan produk dan berhasil masuk dapat memeriksa pesanan mereka, mengeditnya, menghapusnya, atau melanjutkan ke langkah berikutnya.

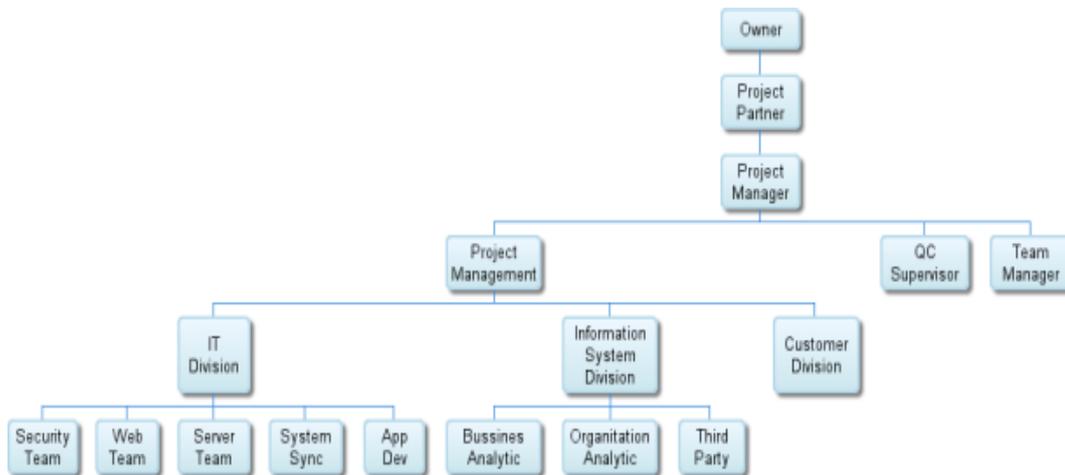


Gambar 3. Rancangan Sistem

Transaksi yang terjadi saat pembeli melakukan pembayaran menjadi fokus penulis. Server klien menyimpan informasi pembeli. Teknik transfer antar bank adalah layanan bank yang digunakan untuk memindahkan uang antar rekening, baik di dalam maupun di luar satu lembaga keuangan. Layanan bank yang awalnya berbasis kertas (transfer fisik), kemudian beralih ke metode elektronik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan empiris umum berdasarkan pengalaman dan teori yang terkait dengan manajemen proyek khususnya pada proyek perangkat lunak. Pada hakekatnya, transaksi yang menggunakan Transfer Dana Elektronik berbeda dengan transaksi. 2016 (Dewi, Mustari)

Berbeda dengan pembayaran tradisional yang dilakukan di atas kertas, transfer dana elektronik menggunakan berbagai saluran elektronik, termasuk anjungan tunai mandiri (ATM), kartu kredit, dan transfer dana. Server klien akan terhubung ke server bank untuk mendapatkan informasi pembeli jika pembeli memilih opsi transfer bank

4.2 Analisa – SDM Struktur Organisasi Proyek



Gambar 4. Struktur Organisasi Proyek

Owner diberi tanggung jawab didalam organisasi yang bertanggung jawab didalam proyek (bersama dengan anggota tim jika diperlukan). Untuk menghindari hambatan substansial dalam penyampaian proyek, tim ini harus menyertakan setidaknya satu direktur.

Pemilik, secara teori, adalah Direktur Utama atau Presiden Direktur. Setelah itu pemilik mencari rekanan dari perusahaan konsultan yang memiliki pengetahuan tentang pengorganisasian dan pembuatan sistem informasi yang diinginkan. Sebuah sistem yang terorganisir dari beberapa(Doni D, Anita R., 2020)

Project Manager Seiring dengan kebiasaan kerja keras dan kesehatan yang baik, mereka juga harus memiliki kemampuan kepemimpinan yang kuat, tingkat aksesibilitas tertinggi didalam perusahaan dari anggota tim yang direkrut, serta keahlian dan pemahaman dalam mengelola proyek yang sebanding. Karena berada di tangannya, maka boleh dikatakan bahwa project manager adalah kunci sukses dari proyek-proyek yang berhubungan.

Project Management adalah para profesional yang berurusan langsung dengan operasi bisnis berbasis proyek biasanya. Perannya adalah untuk mendukung manajer proyek dalam mengelola sumber daya proyek yang terbatas (keuangan, manusia, waktu, kertas, alat tulis, dll.) agar tetap sesuai dengan anggaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Jika ada masalah yang dapat menyebabkan keterlambatan proyek, mereka bertanggung jawab untuk mengingatkan manajer proyek dan menawarkan solusi atau rekomendasi.

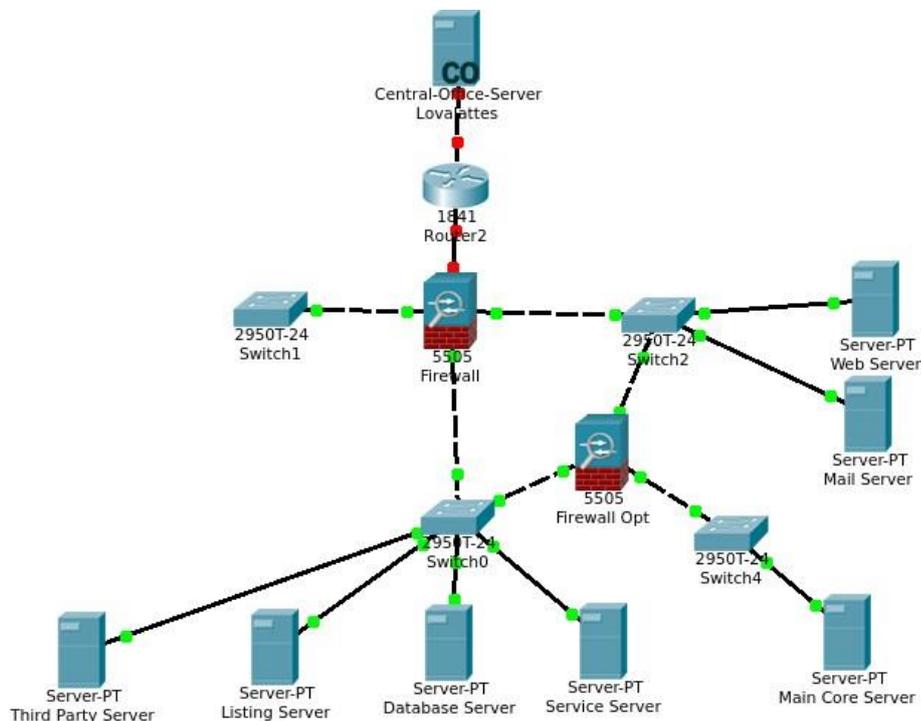
-Gabungkan dua atau ketiganya menjadi satu tindakan (integrasi sistem).

Information Sistem dapat berkonsentrasi untuk melakukan operasi harian mereka (berorientasi permintaan) dan masalah terkait lainnya, seperti:

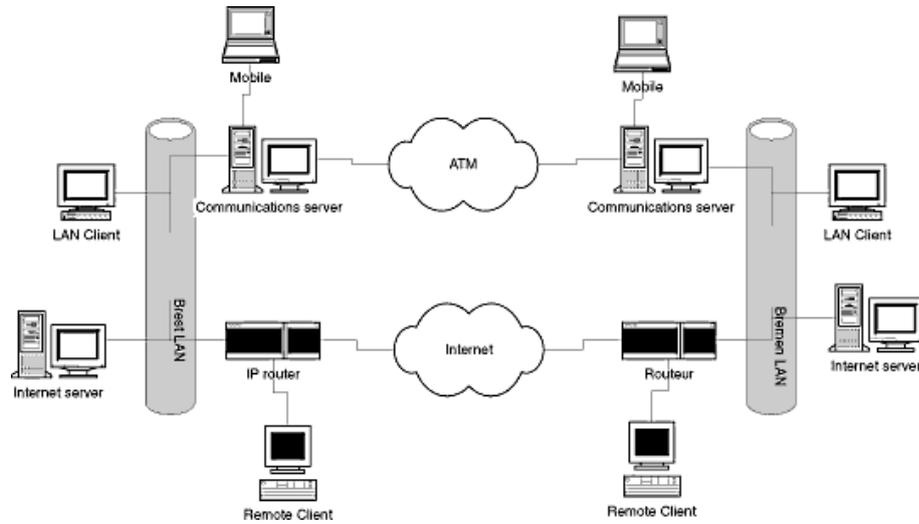
- Spesialis utama tim dalam menentukan jenis informasi yang harus dibuat dengan semua kualitasnya untuk organisasi adalah ahli strategi sistem informasi;
- Profesional manajemen risiko akan menilai potensi risiko bisnis jika terjadi kesalahan atau masalah lain muncul dengan sistem informasi yang sedang dibangun;
- Spesialis dalam perencanaan darurat akan membuat protokol yang harus diikuti oleh bisnis jika terjadi masalah teknis sistem yang dapat mengganggu operasinya;
- Atas dasar kendala sumber daya dan matriks prioritas, profesional manajemen proyek akan mengembangkan metode untuk melaksanakan portofolio inisiatif sistem informasi yang luas;
- Spesialisasi dukungan dan layanan yang akan menyarankan cara untuk mengembangkan sistem informasi saat selainya proyek, termasuk potensi outsourcing, proposal untuk pengembangan khusus (help desk, dll.), hingga terhadap prosedur yang diperlukan.

4.3 Arsitektur

a. Hardware

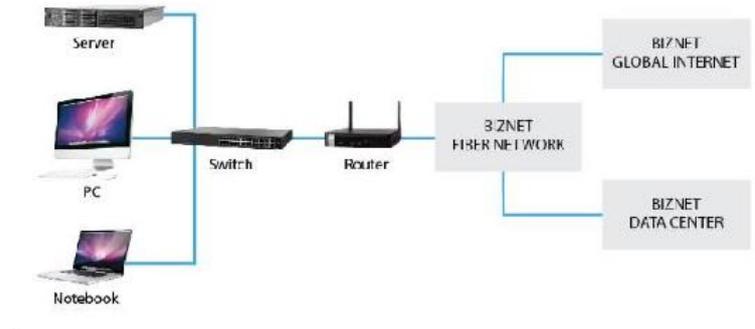


Gambar 5. Jaringan



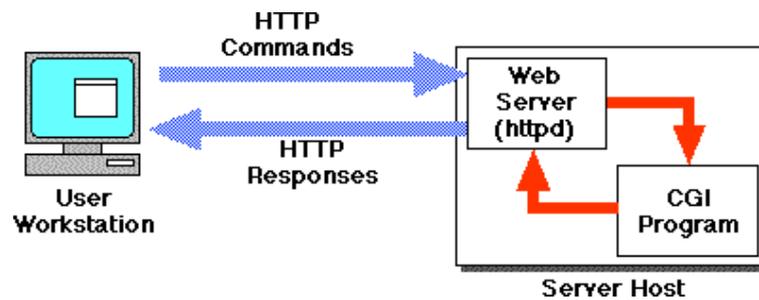
Gambar 6. Topologi Jaringan

b. Software



Gambar 7. Perangkat Lunak (*Software*)

c. Aplikasi



Gambar 8. Perangkat Aplikasi

5. KESIMPULAN

TI dibuat sebagai satu arsitektur sistem perusahaan untuk mendukung operasi bisnis lintas fungsi dan aktivitas bisnis strategis. Arsitektur client-server adalah dasar dari aplikasi online lovalattes.com. Ini menunjukkan bahwa sisi klien dan komputer server pusat terlibat dalam pemrosesan program ini. Kerangka kerja arsitektur yang terdiri dari berbagai komponen bangunan digunakan untuk membangun infrastruktur e-commerce. Berbagai elemen konstruksi yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda membentuk arsitektur ini.

REFERENCES

- Aditya Wikardiyan, M, L;. (2020, Mei). Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Proyek Perangkat Lunak Menggunakan Teknologi Single Page Application. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, 8(4), 515-524.
- Al Gheffira, Zeivira M I, Rizani T, Della Ok;. (2019, September). Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Website Pada PT. AKM. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(1), 62-71.
- Beti Agustina, G. (2018, Januari). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PT. XERINDO. KONVERGENS*, 14(1), 37-47.
- Daniel Alexander O T, Zaini;. (2018, November). PERANCANGAN MANAJEMEN PROYEK SISTEM INFORMASI AKADEMIK DENGAN CRITICAL PATH METHOD DAN PROGRAM EVALUATION AND REVIEW TECHNIQUE. *Jurnal INTEK*, 1(2), 20-24.
- Dewi, Mustari;. (2016, September). Analisis Manajemen Proyek untuk Sistem Informasi Penjadwalan Perkuliahan di Jurusan Teknik Informatika. *Jurnal SISFOKOM*, 5(1), 32-37.
- Doni D, Anita R;. (2020, September). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Web Pada PT Seatech Infosys. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 9(3), 365-372.
- Meidyan Permata P, B;. (2020, November). Sistem Informasi Manajemen Proyek PT. Samudera Perkasa Konstruksi Berbasis Web. *Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 85-96.
- Sri Langgeng R, Dian F, Zulkifli, Herni W N , Supardi;. (2020, Juli). ANALISIS MANAJEMEN PERUBAHAN, KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL, STRUKTUR ORGANISASI, BUDAYA ORGANISASI DAN DISIPLIN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN. *Jurnal Benefita*, 5(2), 225-237.
- Surya Perdana, A R;. (2019, Mei). PENERAPAN MANAJEMEN PROYEK DENGAN METODE. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 242-250.
- Yunita A, Shinta P, Dwi S;. (2020, November). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Departemen IT PT. Pertamina UPMS V Surabaya. *JISKa*, 5(1), 136-145.