

Pembangunan Aplikasi Pelaporan Perbaikan Komputer Berbasis Web di PT. Lidosarana Prima

Muhammad Sofwan Romli
muhammadsofwanromli@gmail.com

Abstrak

Penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan keberadaannya hampir disetiap aspek kehidupan. Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data harus mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem pengambilan keputusan. Perkembangan dalam bidang komputer pada saat ini telah membuka peluang seluas-luasnya kepada para pakar dan pengambil keputusan, baik yang bergerak dibidang ekonomi, pemerintahan, perusahaan, keilmuan, jasa dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahannya dengan menggunakan komputer.

PT. Lido Sarana Prima adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa perhotelan. Pembuatan laporan dan input data di PT. Lidosarana Prima sudah cukup baik dan sudah terkomputerisasi dengan menggunakan sistem aplikasi berbasis desktop. Dalam menggunakan komputer sebagai media pengelola informasi tentu adakalanya komputer mengalami kerusakan sehingga membutuhkan support yang cepat agar pengelolaan informasi tidak terhambat.

Guna meningkatkan performa IT support dalam menerima laporan kerusakan serta penyusunan laporan perbaikan komputer, maka dirasa perlu untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat mengelola pelaporan kerusakan serta spesifikasi komputer pada setiap lini perusahaan yang user friendly.

Kata Kunci : Aplikasi perbaikan komputer, Laporan perbaikan komputer

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi dan informasi di era globalisasi ini sangatlah pesat. Dukungan dan peran teknologi informasi sangat diperlukan dalam menghadapi perubahan situasi yang mengarah pada semakin ketatnya persaingan bisnis. Semakin canggih teknologi juga akan menjadikan informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat terpenuhi. Semua itu bertujuan untuk meningkatkan produktivitas setiap orang maupun organisasi. Media informasi yang berperan penting yaitu komputer. Komputer dapat digunakan dalam berbagai pekerjaan manusia seperti dalam bidang akuntansi, administrasi dan pelaporan sebuah data. Penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan keberadaannya hampir

disetiap aspek kehidupan. Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data harus mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem pengambilan keputusan. Perkembangan dalam bidang komputer pada saat ini telah membuka peluang seluas-luasnya kepada para pakar dan pengambil keputusan, baik yang bergerak dibidang ekonomi, pemerintahan, perusahaan, keilmuan, jasa dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahannya dengan menggunakan komputer.

PT. Lido Sarana Prima adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa perhotelan, pembuatan laporan dan input data di PT. Lidosarana Prima sudah cukup baik dan sudah terkomputerisasi dengan menggunakan sistem aplikasi berbasis desktop. Akan tetapi, terdapat beberapa kendala yang sedang berjalan di PT. Lidosarana Prima saat ini, diantaranya adalah belum adanya sebuah laporan perbaikan komputer serta tidak diketahuinya kerusakan yang sering terjadi pada tiap-tiap departemen yang ada di perusahaan tersebut. Aplikasi yang sedang digunakan oleh PT. Lidosarana Prima saat ini, belum memiliki informasi secara detail mengenai spesifikasi komputer yang di pakai oleh setiap user departemen, karena tidak adanya informasi secara detail tersebut IT Support yang akan melakukan perbaikan komponen atau instalasi OS harus mengecek terlebih dahulu spesifikasi apa saja yang ada disetiap komputer.

Berdasarkan uraian diatas, dengan tidak adanya laporan perbaikan komputer di PT. Lidosarana Prima maka Manajer IT tidak dapat mengetahui apa-apa saja yang IT Support lakukan selama jam kerja, Oleh karena itu, penulis mengangkat judul : “ PEMBANGUNAN APLIKASI PELAPORAN KOMPUTER BERBASIS WEB PADA PT. LIDO SARANA PRIMA “

B. Identifikasi Masalah

1. Belum tersedianya sistem pelaporan kerusakan komputer yang berbasis web.
2. Belum adanya suatu aplikasi yang dapat membantu proses pembuatan laporan perbaikan.
3. Belum tersedianya informasi secara detail mengenai spesifikasi komputer yang dipakai oleh user disetiap department sehingga menyulitkan IT saat memperbaiki komputer.
4. Manajer IT kerap mengalami kesulitan dalam melakukan Evaluasi kerja IT support.

C. Batasan Masalah

1. Perancangan sistem laporan perbaikan dan informasi spesifikasi komputer di PT. LIDOSARANA PRIMA dibatasi sampai permintaan laporan perbaikan bagi yang membutuhkan.
2. Informasi detail spesifikasi komputer disetiap department hanya bisa dilihat oleh administrator saja.
3. Permintaan barang oleh IT Support hanya sampai pembuatan laporan permintaan saja tidak membahas tentang stock yang ada di Departemen yang bersangkutan.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana Aplikasi Laporan Perbaikan dan Spesifikasi Komputer Berbasis Web pada PT. Lidosarana Prima.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi secara tidak langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *Open Office org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

Aplikasi juga dapat dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan intruksi-intruksi dari *user* atau pengguna, aplikasi banyak diciptakan guna membantu berbagai keperluan seperti untuk laporan, percetakan, dan lain-lain sedangkan istilah dari bahasa Inggris "*application*" yang berarti penerapan, lamaran, ataupun penggunaan. Jadi, pengertian aplikasi dapat disimpulkan merupakan program siap pakai yang membantu mencapai tujuan pengguna.

2. Pengertian Komputer

Pengertian komputer secara umum adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan dimana komputer itu sendiri merupakan perangkat elektronik yang terdiri dari beberapa komponen yang saling bekerja sama membentuk sebuah sistem kerja yang dapat menjalankan pekerjaan secara otomatis berdasarkan urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya sehingga dapat menghasilkan suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada.

Definisi tentang pengertian komputer telah mengalami beberapa kali perubahan mengikuti perkembangan komputer itu sendiri, kata komputer berasal dari kata bahasa Yunani "*Computare*" yang berarti memperhitungkan atau menggabungkan bersama-sama. kata "*com*" berarti menggabungkan dalam pikiran atau secara mental, sedangkan kata "*putare*" berarti memikirkan perhitungan atau penggabungan. dalam bahasa Inggris "*To Compute*" yang artinya menghitung.

Istilah lebih baik yang cocok untuk arti luas seperti komputer adalah yang mengolah informasi atau system pengolah informasi. Selama bertahun-tahun sudah ada beberapa arti yang berbeda dalam komputer, dan beberapa kata yang berbeda tersebut sekarang disebut sebagai komputer.

3. Perangkat Keras Komputer

Perangkat keras merupakan perangkat yang dapat kita sentuh seperti perangkat pemasukan, perangkat pemrosesan, perangkat keluaran dan perangkat penyimpanan. Alat-alat penyusun perangkat keras biasanya canggih sehingga dapat membentuk komputer yang bekerja berdasarkan perintah. Dengan adanya perintah yang dimengerti oleh komputer, maka perintah tersebut melakukan berbagai aktivitas pada mesin dan menjalankannya sesuai susunan perintahnya. Perangkat keras yang ada didalam komputer diantaranya :

a. Processor

Processor atau CPU (*Central Processing Units*) sering disebut sebagai otak komputer, secara jelasnya prosesor adalah sebuah IC yang mengontrol keseluruhan jalannya sebuah sistem komputer dan digunakan sebagai pusat atau otak dengan fungsi melakukan perhitungan dan menjalankan tugas. Prosesor juga sering disebut "**Microprocessor**". Bagian terpenting dari prosesor adalah, *Aritmetics Logical Unit (ALU)* Melakukan semua perhitungan aritmatika (matematika) yang terjadi sesuai dengan intruksi program. *Control Unit (CU)* Pengatur lalu lintas data seperti input, dan output dan *Memory Unit (MU)* Alat penyimpanan kecil yang mempunyai kecepatan akses cukup tinggi.

b. Random Access Memory (RAM)

RAM adalah bentuk penyimpanan data komputer yang menyimpan data dan kode mesin yang sedang digunakan. RAM memungkinkan item data untuk dibaca atau ditulis dalam jumlah waktu yang hampir sama, terlepas dari lokasi fisik data di dalam memori. Sebaliknya, dengan media penyimpanan data akses langsung lainnya seperti hard disk, CD-RW, DVD-RW dan kaset magnetik yang lebih tua dan memori drum, waktu yang diperlukan untuk membaca dan menulis item data bervariasi secara signifikan tergantung pada lokasi fisik mereka di media perekam, karena keterbatasan mekanis seperti kecepatan putaran media dan pergerakan arm.

c. Motherboard

Motherboard atau bisa juga disebut sebagai Mainboard, System Board, Logic Board atau dalam Bahasa sehari-hari sering juga disebut sebagai MOBO, merupakan Printed Circuit Board (PCB) memegang dan memungkinkan komunikasi antara banyak komponen elektronik penting dari suatu sistem, seperti Central Processing Units (CPU) dan memori serta menyediakan konektor untuk periferal lainnya. Tidak seperti backplane, motherboard biasanya berisi sub-sistem yang signifikan seperti inti prosesor, chipset input / output dan pengendali memori, konektor antarmuka dan komponen lain yang terintegrasi untuk penggunaan tujuan umum. Motherboard secara khusus mengacu pada PCB dengan

kemampuan ekspansi. Seperti namanya, board ini sering disebut sebagai "ibu" dari semua komponen yang melekat padanya.

d. Power Supply

Power Supply dalam bahasa Indonesia Pencatu Daya adalah perangkat keras yang berguna untuk menyuplai atau memberi tegangan listrik langsung kepada komponen yang membutuhkan tegangan. Contohnya motherboard, hardisk, kipas, dan lain-lainnya. Power supply dapat memperoleh energi dari berbagai jenis sumber energi, termasuk sistem transmisi energi listrik, penyimpanan energi perangkat seperti baterai dan sel bahan bakar. Input daya power supply berupa arus bolak-balik maka power supply harus mengubah tegangan dari arus bolak-balik jadi arus sejalannya, dikarenakan perangkat komputer hanya akan beroperasi dengan arus sejalannya. Power supply berupa kotak yg kebanyakan diletakkan dibagian belakang diatas casing. Selain itu, Power supply mempunyai konektor kabel yang masing-masing konektor kabel tersebut mempunyai fungsi yang berbeda-beda dan sangat dibutuhkan oleh komputer.

e. Hard disk

Hard disk adalah salah satu komponen perangkat keras (Hardware) pendukung komputer atau laptop yang menyediakan ruang untuk menyimpan data atau output dari proses data yang dilakukan oleh komputer dan manusia. Hard disk biasanya berbentuk kotak yang didalamnya terdapat piringan tempat data – data tersimpan, hard disk bersifat menyimpan data secara permanen.

f. Printer

Printer adalah perangkat elektromekanis yang mengubah teks dan dokumen grafis dari bentuk elektronik (digital) ke bentuk fisik. Umumnya printer merupakan perangkat tambahan eksternal (external peripheral devices) yang terhubung dengan komputer atau laptop melalui kabel atau nirkabel untuk menerima input data dan mencetaknya pada kertas.

g. Monitor

Monitor adalah perangkat keras yang digunakan sebagai alat output data secara grafis pada sebuah CPU, monitor juga kerap disebut sebagai layar tampilan komputer. Monitor merupakan salah satu perangkat keras (Hardware) yang digunakan sebagai penampilan output video dari pada sebuah CPU, dan kegunaannya tersebut tidak dapat dipisahkan dalam pemakaian suatu komputer, sehingga dikarenakan monitor itu sebagai penampilan gambar maka tentunya komputer sangat sulit digunakan dan bahkan sama sekali tidak dapat digunakan tanpa menggunakan monitor. Monitor disebut juga dengan VDU (Visual Display Unit).

4. Incident Management

Incident Management adalah proses pencatatan, penelusuran, penugasan, dan pengelolaan insiden untuk dikomunikasikan dengan penggunaan layanan IT. Pengertian Incident Management adalah gangguan terhadap layanan IT, contohnya seperti : Printer error,

tidak bisa login ke aplikasi atau system, kegagalan server, dan hal-hal lain yang mengganggu suatu layanan IT dapat dikategorikan sebagai insiden.

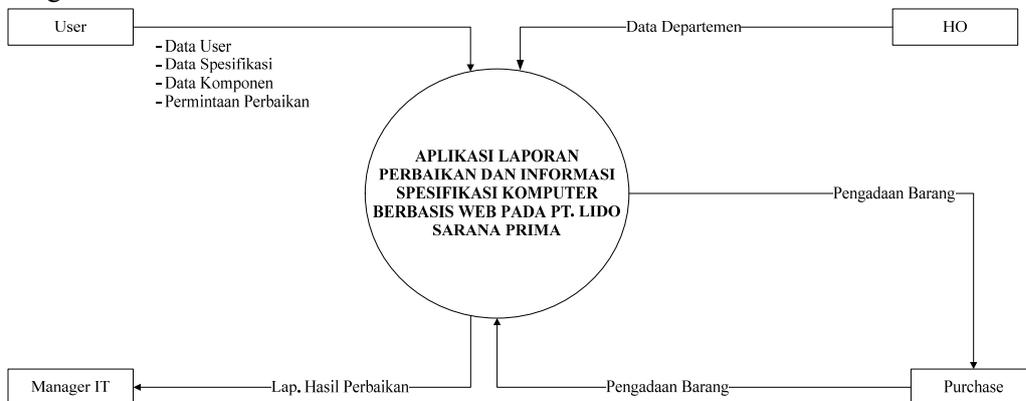
Incident Management dijalankan dengan suatu prosedur. Dimulai pada saat user melaporkan terjadi insiden atau gangguan pada komputer, kemudian IT support akan mengidentifikasi kerusakan tersebut. Jika kerusakan atau gangguan dapat diselesaikan oleh user maka IT support akan memandu langkah-langkah untuk segera melakukan perbaikan terhadap kerusakan tersebut atau IT support langsung mendatangi User yang melaporkan untuk langsung menangani kerusakan tersebut. Namun jika kerusakan tidak dapat ditangani ditempat, maka IT support akan membawa CPU untuk melakukan perbaikan. Selanjutnya IT support akan melakukan penanganan secepat mungkin. Setelah kerusakan selesai diperbaiki maka IT support akan membuat laporan berupa laporan kerusakan apa saja yang terjadi dan atas nama siapa computer tersebut dilaporkan kerusakannya lalu mengirim kembali CPU tersebut ke tempat dimana User tersebut berada.

III. METODOLOGI

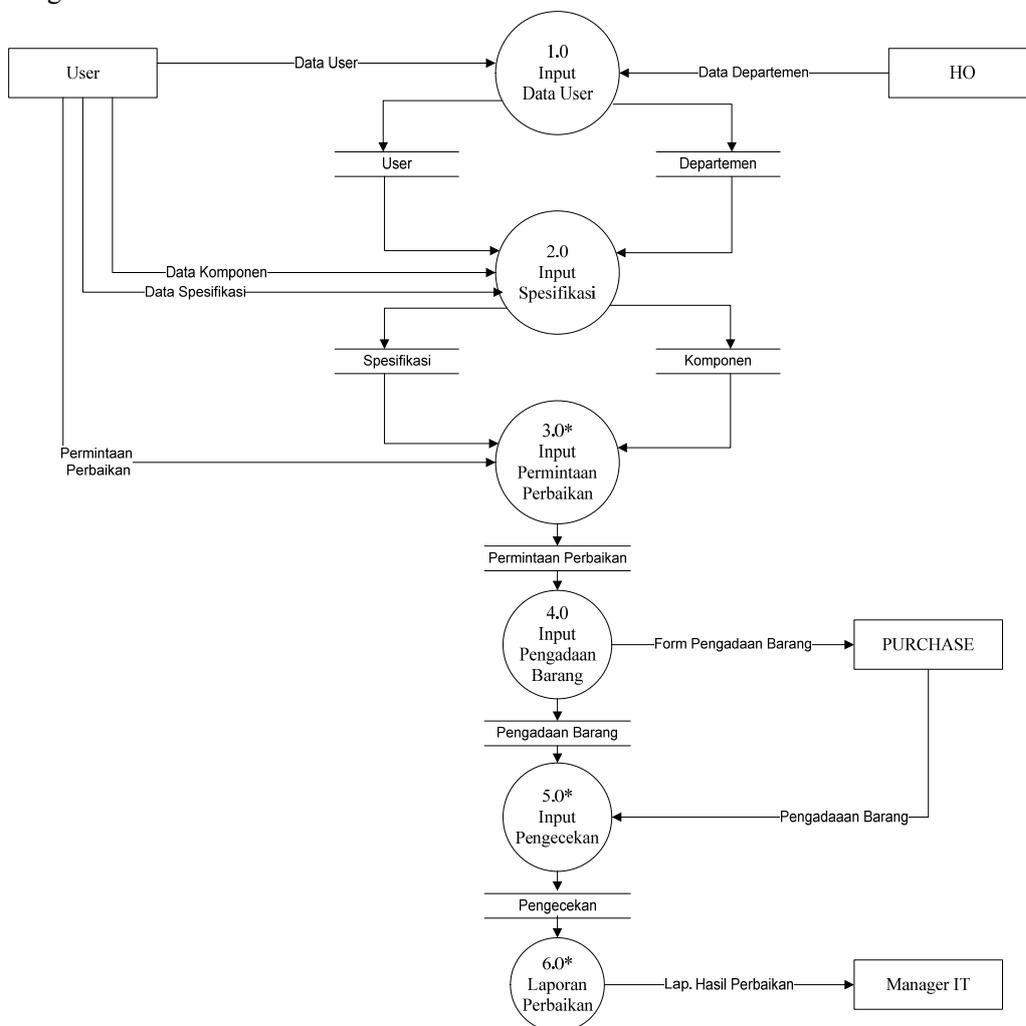
A. Gambaran Umum Objek Penelitian

PT. LIDOSARANA PRIMA merupakan anak perusahaan dari PT. FUSION PLUS INDONESIA yang bergerak dibidang jasa kepariwisataan. Terletak di Jalan Raya Bogor – Sukabumi Km.21 Bogor 16740. Perusahaan ini melayani berbagai macam event untuk organisasi atau perorangan. Sehingga orang-orang yang menggunakan jasa perusahaan ini dapat mencapai kepuasan, ketentraman dan kenyamanan. Selain itu PT. Lidosarana Prima juga merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa yaitu akomodasi penginapan, restoran dan tempat rekreasi serta usaha lain yang terkait dengan pegangannya.

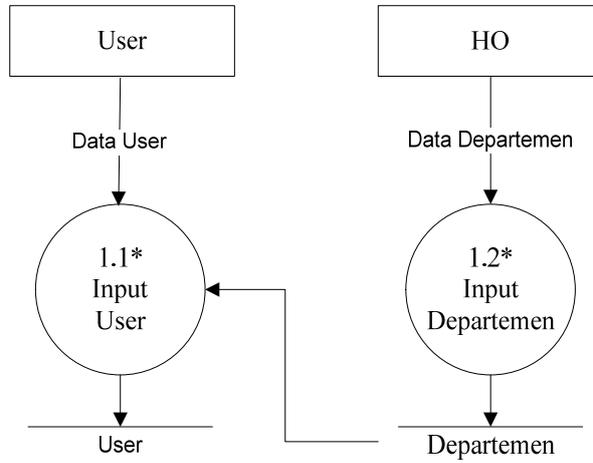
2. Diagram Kontek



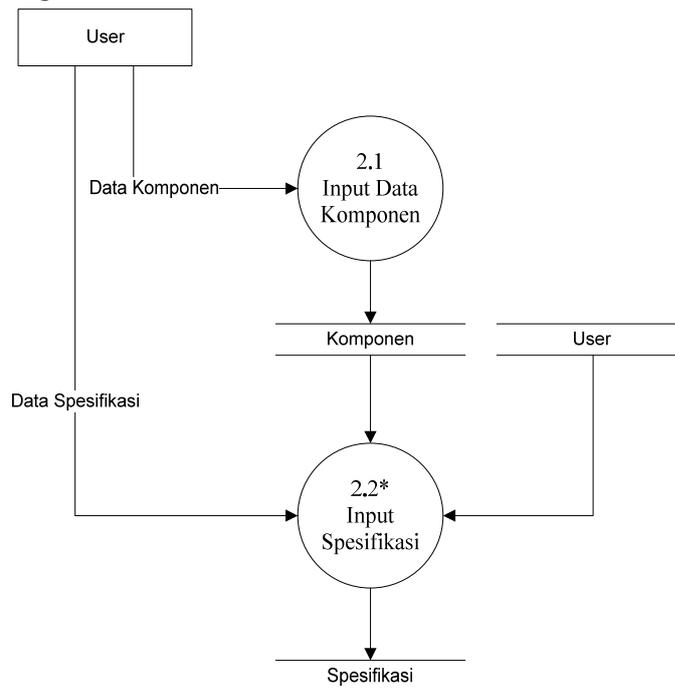
3. Diagram NOL



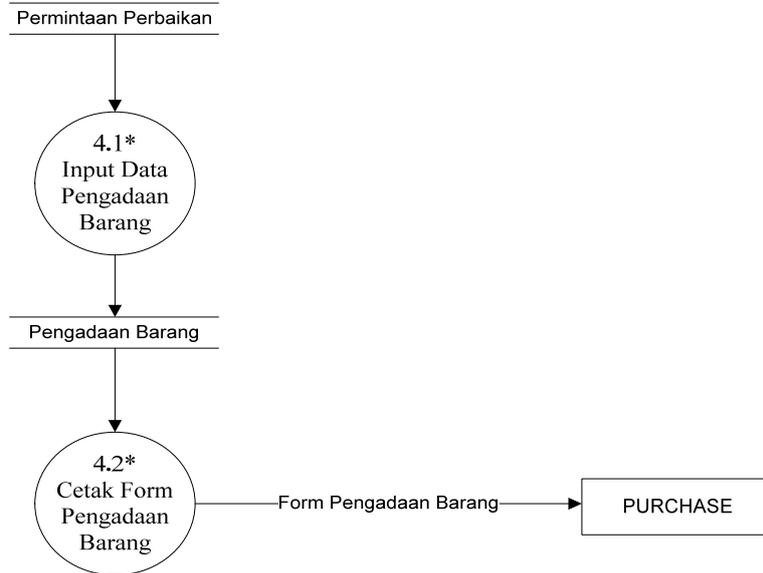
4. Diagram Rinci 1.0



5. Diagram Rinci 2.0

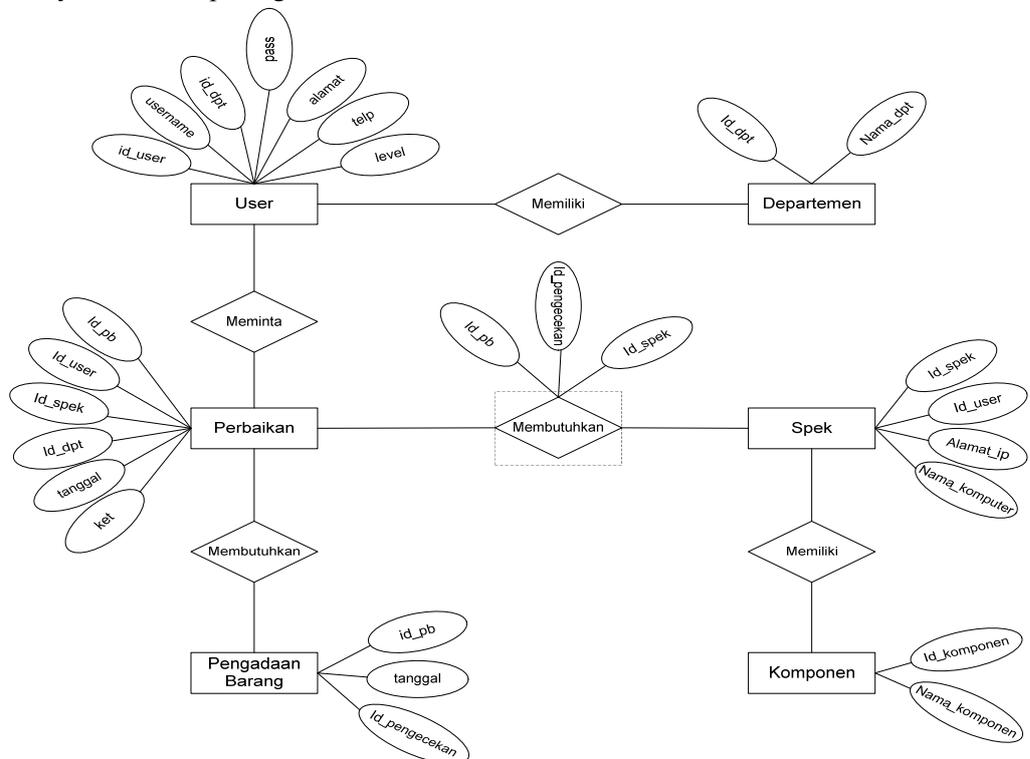


6. Diagram Rinci 4.0

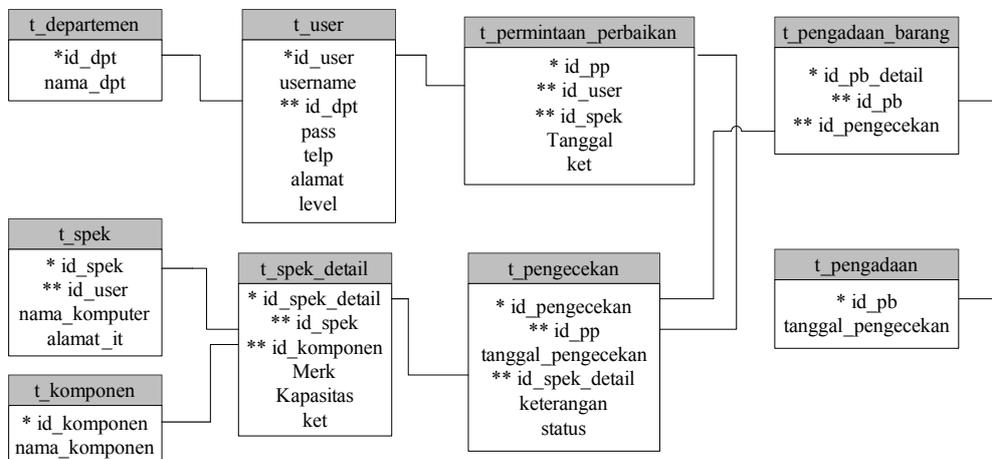


C. Perancangan Basis Data

1. Entity Relationship Diagram



2. Relasi Antar Tabel



D. Perancangan Antar Muka

1. Form Maintenance Order

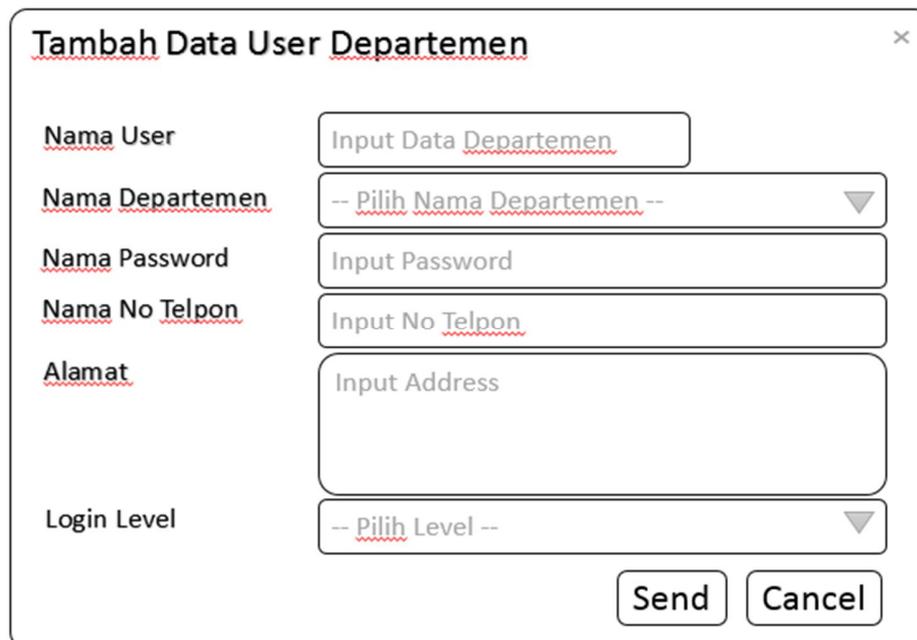
Form Maintenance Order / MO

<u>No Permintaan</u>	<input type="text" value="Auto Number"/>
<u>Nama User</u>	<input type="text" value="Auto Sesuai Login"/>
<u>Nama Departemen</u>	<input type="text" value="Auto Sesuai Departemen USer"/>
<u>Tanggal Permintaan</u>	<input type="text" value="Tanggal Permintaan Perbaikan"/>
<u>Trouble</u>	<input type="text" value="Status Perbaikan Sementara"/>

History Kerusakan

NO	<u>NO Permintaan Perbaikan</u>	<u>Nama User</u>	<u>Nama Departemen</u>	<u>Tanggal Permintaan</u>	<u>Kerusakan Komponen</u>	<u>Keterangan Kerusakan</u>

2. Form User Department

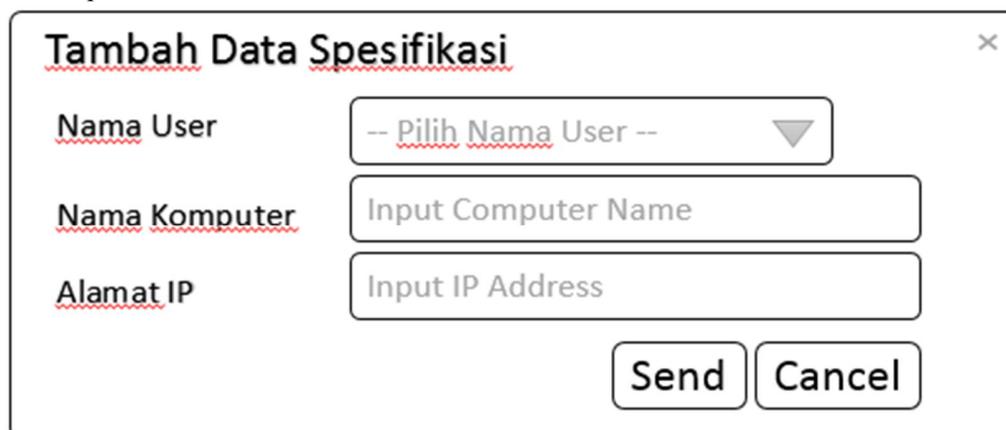


The screenshot shows a web form titled "Tambah Data User Departemen" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields:

- Nama User**: Input Data Departemen
- Nama Departemen**: -- Pilih Nama Departemen -- (dropdown menu)
- Nama Password**: Input Password
- Nama No Telpon**: Input No Telpon
- Alamat**: Input Address
- Login Level**: -- Pilih Level -- (dropdown menu)

At the bottom right of the form are two buttons: "Send" and "Cancel".

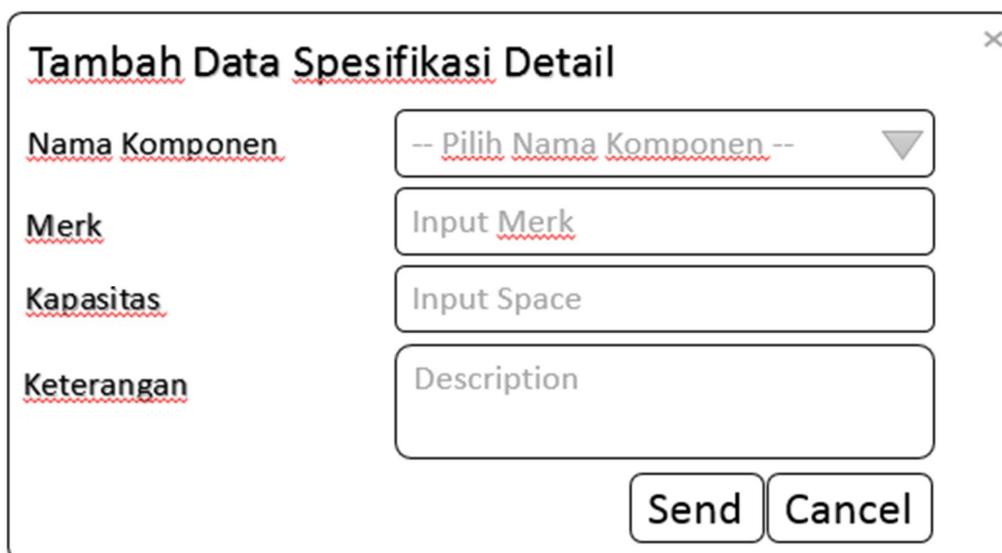
3. Form Spesifikasi



The screenshot shows a web form titled "Tambah Data Spesifikasi" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields:

- Nama User**: -- Pilih Nama User -- (dropdown menu)
- Nama Komputer**: Input Computer Name
- Alamat IP**: Input IP Address

At the bottom right of the form are two buttons: "Send" and "Cancel".

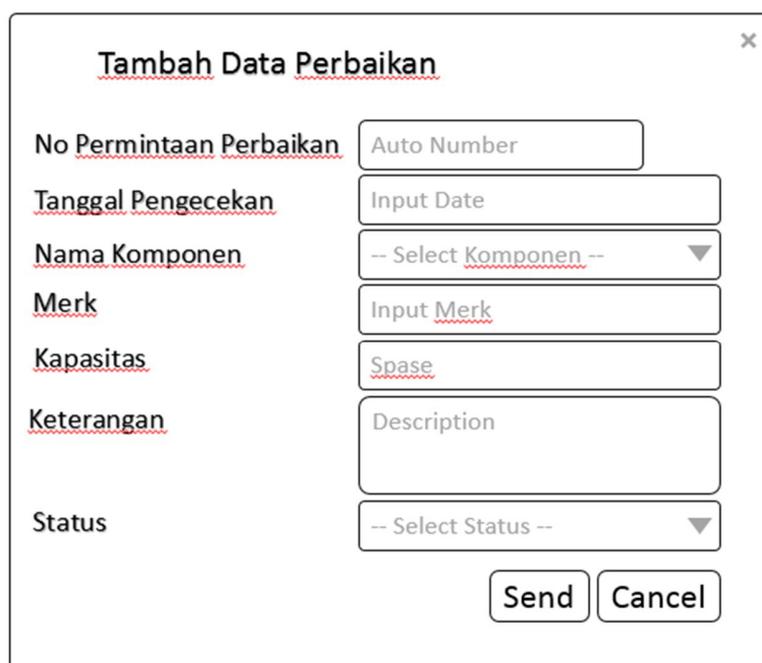


The screenshot shows a web form titled "Tambah Data Spesifikasi Detail" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields:

- Nama Komponen**: A dropdown menu with the placeholder text "-- Pilih Nama Komponen --".
- Merk**: A text input field with the placeholder text "Input Merk".
- Kapasitas**: A text input field with the placeholder text "Input Space".
- Keterangan**: A larger text input field with the placeholder text "Description".

At the bottom right of the form, there are two buttons: "Send" and "Cancel".

4. Form Perbaikan



The screenshot shows a web form titled "Tambah Data Perbaikan" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields:

- No Permintaan Perbaikan**: A text input field with the placeholder text "Auto Number".
- Tanggal Pengecekan**: A date input field with the placeholder text "Input Date".
- Nama Komponen**: A dropdown menu with the placeholder text "-- Select Komponen --".
- Merk**: A text input field with the placeholder text "Input Merk".
- Kapasitas**: A text input field with the placeholder text "Spase".
- Keterangan**: A larger text input field with the placeholder text "Description".
- Status**: A dropdown menu with the placeholder text "-- Select Status --".

At the bottom right of the form, there are two buttons: "Send" and "Cancel".

5. Form Pengadaan

✕

Tambah Data Pengadaan

No Pengadaan Barang

Tanggal Permintaan

✕

Data Pengadaan Barang Detail

Nama Komponen

6. Laporan Perbaikan

LOGO PERUSAHAAN

Laporan Perbaikan Komputer

NO	<u>No Permintaan Perbaikan</u>	<u>Nama User</u>	<u>Tanggal Pengecekan</u>	<u>Komponen</u>	<u>Keterangan</u>	Status
1						

7. Laporan Pengadaan

Logo Perusahaan

<u>Petugas</u>	:	
<u>No Pengadaan</u>	:	
<u>Tanggal Pengadaan</u>	:	

NO	<u>Nama Barang</u>

IV. PEMBAHASAN

A. Implementasi Basis Data

1. Struktur data departemen

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	<u>id_dpt</u>	int(11)			No		auto_increment	
<input type="checkbox"/>	<u>nama_dpt</u>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No			

↑ [Check All / Uncheck All](#) With selected:

2. Struktur data user

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	<u>id_user</u>	int(11)			No		auto_increment	
<input type="checkbox"/>	<u>username</u>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No			
<input type="checkbox"/>	<u>id_dpt</u>	int(11)			No			
<input type="checkbox"/>	<u>pass</u>	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No			
<input type="checkbox"/>	<u>telp</u>	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No			
<input type="checkbox"/>	<u>alamat</u>	text	latin1_swedish_ci		No			
<input type="checkbox"/>	<u>level</u>	enum('admin', 'user')	latin1_swedish_ci		No			

↑ [Check All / Uncheck All](#) With selected:

3. Struktur data komponen

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	<u>id_komponen</u>	int(11)			No		auto_increment	
<input type="checkbox"/>	<u>nama_komponen</u>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No			

↑ [Check All / Uncheck All](#) With selected:

4. Struktur data spesifikasi

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	id_spek	int(11)			No		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	id_user	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	nama_komputer	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No			     
<input type="checkbox"/>	alamat_ip	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No			     

↑ Check All / Uncheck All With selected:      

5. Struktur data spesifikasi detail

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	id_spek_detail	int(11)			No		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	id_spek	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	id_komponen	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	merk	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No			     
<input type="checkbox"/>	kapasitas	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No			     
<input type="checkbox"/>	ket	text	latin1_swedish_ci		No			     

↑ Check All / Uncheck All With selected:      

6. Struktur data permintaan perbaikan

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	id_pp	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No			     
<input type="checkbox"/>	id_user	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	id_spek	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	id_dpt	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	tanggal	date			No			     
<input type="checkbox"/>	ket	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No			     

↑ Check All / Uncheck All With selected:      

7. Struktur data perbaikan

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	id_pegcekan	int(11)			No		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	id_pp	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No			     
<input type="checkbox"/>	tanggal_pegcekan	date			No			     
<input type="checkbox"/>	id_spek_detail	int(11)			No			     
<input type="checkbox"/>	keterangan	text	latin1_swedish_ci		No			     
<input type="checkbox"/>	status	enum('OK', 'Pending')	latin1_swedish_ci		No			     

↑ Check All / Uncheck All With selected:      

8. Struktur data pengadaan

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_pb	varchar(25)	latin1_swedish_ci		Tidak			     
<input type="checkbox"/>	tanggal_pengadaan	date			Tidak			     

↑ Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:      

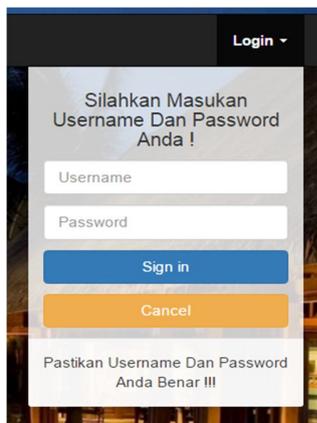
9. Struktur data pengadaan barang

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra	Aksi
<input type="checkbox"/>	id_pb_detail	int(11)			Tidak		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	id_pb	varchar(30)	latin1_swedish_ci		Tidak			     
<input type="checkbox"/>	id_pegcekan	int(11)			Tidak			     

↑ Pilih semua / Balik pilihan yang ditandai:      

B. Implementasi Program

1. Login



Login

Silahkan Masukan Username Dan Password Anda !

Username

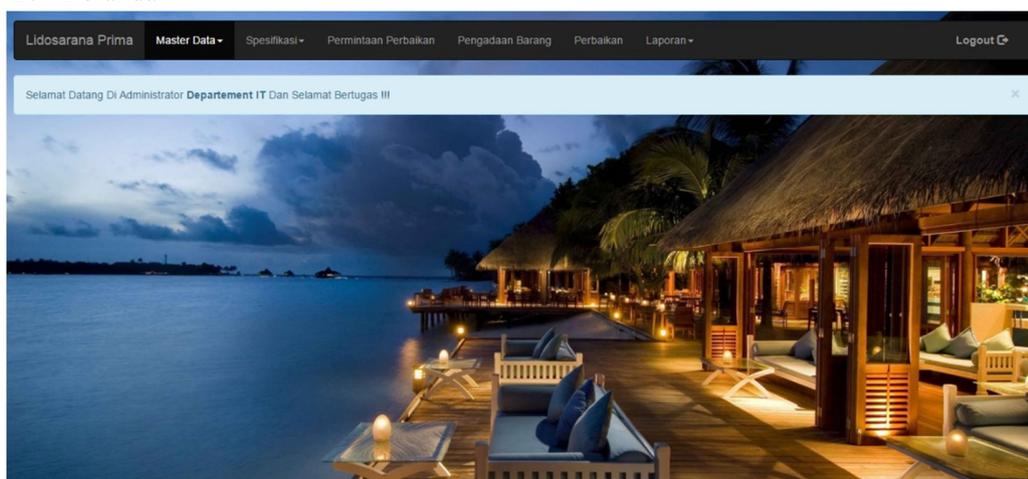
Password

Sign in

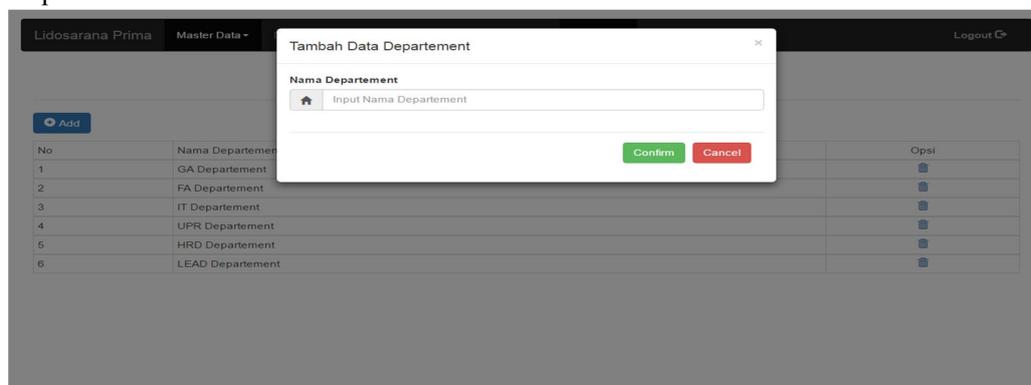
Cancel

Pastikan Username Dan Password Anda Benar !!!

2. Beranda



3. Departemen



Tambah Data Departement

Nama Departement

Input Nama Departement

Confirm Cancel

No	Nama Departement	Ops
1	GA Departement	
2	FA Departement	
3	IT Departement	
4	UPR Departement	
5	HRD Departement	
6	LEAD Departement	

4. User Departemen

The screenshot shows a modal window titled "Tambah Data User" overlaid on a web application interface. The modal contains the following fields:

- Nama User: Input Nama User
- Nama Departemen: GA Departemen
- Password: Input Password
- No Telp: Input Phone Number
- Alamat: Input Address
- Akses Level: Pilih Level

At the bottom of the modal are "Confirm" and "Cancel" buttons. The background shows a table with columns "No", "Nama User", and "Departemen".

5. Komponen

The screenshot shows a modal window titled "Tambah Data Komponen" overlaid on a web application interface. The modal contains the following field:

- Nama Komponen: Input Nama Komponen

At the bottom of the modal are "Confirm" and "Cancel" buttons. The background shows a table with columns "No" and "Option".

6. Spesifikasi

The screenshot shows a modal window titled "Tambah Data Spek" overlaid on a web application interface. The modal contains the following fields:

- Nama User: (dropdown menu)
- Nama Komputer: Input Nama Komputer
- Alamat IP: Input IP Address

At the bottom of the modal are "Confirm" and "Cancel" buttons. The background shows a table with columns "No", "Nama User", "Laptop Acer", and "192.168.1.40".

7. Spesifikasi detail

The screenshot shows a modal window titled "Tambah Data Detail Spesifikasi" overlaid on a table. The table has columns "No" and "Komponen" with one row containing "1" and "CD Room". The modal form contains the following fields:

- Nama Komponen:** A dropdown menu with "Kipas Tempel" selected.
- Merek:** A text input field with the placeholder "Input Merk Komponen".
- Kapasitas:** A text input field with the placeholder "Input Kapasitas Atau Spesifikasi".
- Keterangan:** A text input field with the placeholder "Input Description".

At the bottom of the modal are two buttons: "Confirm" (green) and "Cancel" (red).

8. Permintaan perbaikan

The screenshot shows a modal window titled "Form Permintaan Perbaikan" overlaid on a table. The table has columns "No" and "No Permintaan Perbaikan" with three rows. The modal form contains the following fields:

- Nama MO:** A text input field with the value "201702160006".
- User Account:** A text input field with the value "Iman Setiawan".
- Departement:** A dropdown menu with "IT Departement" selected.
- Date:** A date picker field.
- Trouble:** A text input field with the placeholder "Input Trouble Here".

At the bottom of the modal are two buttons: "Confirm" (green) and "Cancel" (red).

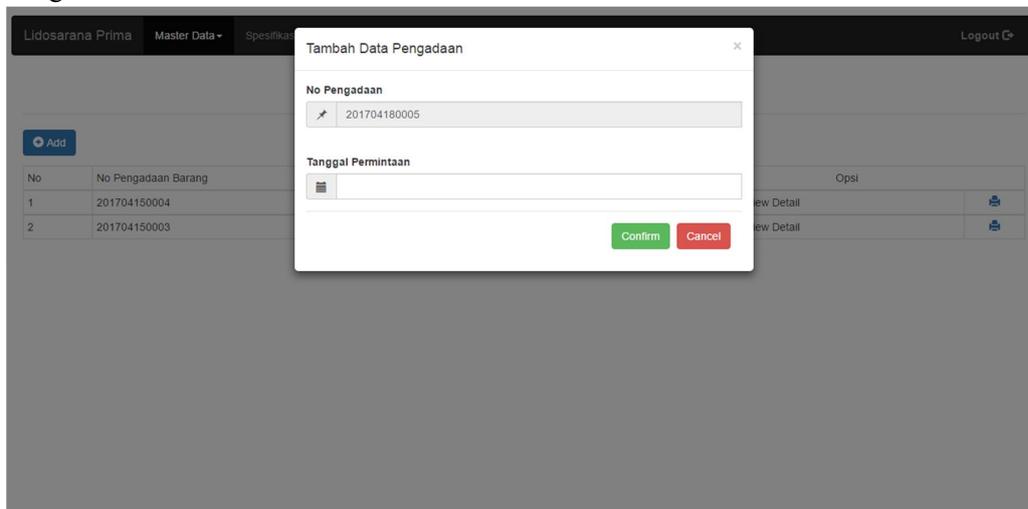
9. Pengecekan

The screenshot shows a modal window titled "Form Input Pengecekan" overlaid on a table. The table has columns "No" and "No Permintaan Perbaikan" with two rows. The modal form contains the following fields:

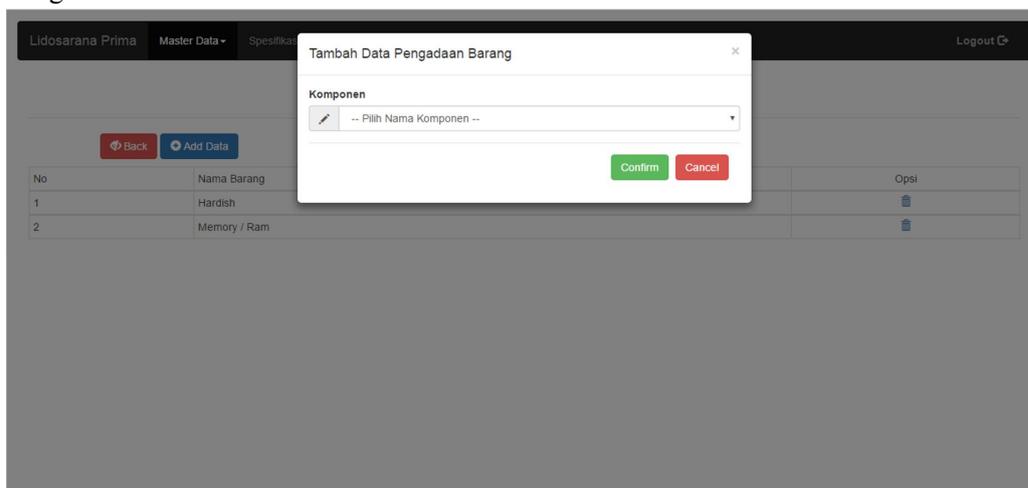
- No Permintaan Perbaikan:** A text input field with the value "201702140004".
- Tanggal Pengecekan:** A date picker field.
- Komponen:** A dropdown menu with "CD Room" selected.
- Merk:** A text input field with the value "Merk Ternama".
- Kapasitas:** A text input field with the value "No".
- Keterangan:** A text input field with the placeholder "Input Description Here".
- Status:** A dropdown menu with "Oke / Finish" selected.

At the bottom of the modal are two buttons: "Confirm" (green) and "Cancel" (red).

10. Pengadaan



11. Pengadaan detail



12. Laporan Perbaikan



Laporan Perbaikan Komputer

No	No Permintaan Perbaikan	Nama User	Tanggal Pengecekan	Komponen	Keterangan	Status	BULAN
1	201704100001	Iman Setiawan	2017-04-12	Hardish	Harus Ganti Baru	Pending	
2	201704100001	Iman Setiawan	2017-04-12	Hardish	Harus Ganti Baru	Pending	

13. Laporan Pengadaan



Petugas	Iman Setiawan
No Pengadaan	
Tanggal Pengadaan	

Spesifikasi Detail Komputer

NO	Nama Barang
----	-------------

V. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tentang Aplikasi Laporan Perbaikan dan Informasi Spesifikasi Komputer pada PT. Lidosarana Prima terdapat beberapa masalah diantaranya belum adanya laporan perbaikan komputer, informasi secara detail tentang spesifikasi komputer yang dipakai oleh user disetiap departemen sehingga, sehingga menyebabkan pekerjaan IT Support sedikit terhambat, karena IT Support harus terlebih dahulu melihat spesifikasi apa saja yang dipakai disetiap komputer user, setelah itu IT Support baru bisa mempersiapkan driver apa saja yang harus dibawa dan di install di komputer tersebut dan dengan tidak adanya laporan perbaikan computer, Perusahaan tidak dapat mengetahui komputer mana saja yang sering terjadi kerusakan dan Manager IT pun tidak dapat mengetahui apa saja yang IT Support lakukan selama jam kerja.

Dengan adanya permasalahan diatas penulis membuat sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaan pada PT. Lidosarana Prima, penulis membuat sebuah Aplikasi Laporan Perbaikan dan Informasi Spesifikasi Komputer Berbasis WEB sehingga dapat mempermudah pekerjaan, karena aplikasi ini dibuat secara terkomputerisasi dengan mudah diakses melalui internet dimana saja dan kapan saja karyawan PT. Lidosarana Prima meminta atau melaporkan kerusakan yang terjadi pada komputernya kepada IT Support dan Manager IT pun bisa kapan saja, jika membutuhkan data dan dapat dicari dengan mudah, dan data pun bisa langsung di cetak.

Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan User dalam melaporkan kerusakan yang ada dan Memudahkan IT Support dalam melakukan perbaikan Komputer, khususnya untuk Manager IT dan Perusahaan mereka dapat langsung melihat laporan perbaikan kapan saja dan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatansyah. Basis Data. Bandung. Informatika Bandung, 2015
Junaedi, Fajar. Panduan Lengkap Pemrograman PHP untuk membuat Web Dinamis. Yogyakarta : Divisi Percetakan dan Penerbitan PD Anindya, 2005
Setiawan, Andi., dan Ade Irma. Pengolahan Database MySQL dengan Script PHP. Bandung : CV. Yrama Widya, 2006

Hakim, Lukmanul., dan Uus Musalini. 150 Rahasia dan Trik Menguasai PHP. Jakarta Elex Media
Komputindo, 2003

<https://getbootstrap.com/docs/3.3/components/>

<https://www.w3schools.com/bootstrap/default.asp>

<https://www.w3schools.com/html/default.asp>

<https://www.w3schools.com/php/default.asp>

<https://www.w3schools.com/js/default.asp>