

**SISTEM PELELANGAN PROYEK DAN PENGADAAN  
BARANG DI CHEVRON INDONESIA COMPANY  
KALIMANTAN TIMUR, SESUAI DENGAN PERATURAN  
PEMERINTAH (PP) NO. 80 TAHUN 2005**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika



oleh:  
Nama : Nila Sandra  
No. Mahasiswa : 02 523 184

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

2007

## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**SISTEM PELELANGAN PROYEK DAN PENGADAAN BARANG DI  
CHEVRON INDONESIA COMPANY KALIMANTAN TIMUR, SESUAI  
DENGAN PERATURAN PEMERINTAH (PP) No. 80 TAHUN 2005**

### TUGAS AKHIR



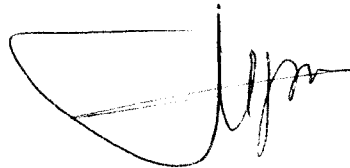
oleh:

Nama : Nila Sandra

No. Mahasiswa : 02523184

Yogyakarta, 14 Juli 2007

Pembimbing



**Drs. Supriyono, M.Sc.**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**SISTEM PELELANGAN PROYEK DAN PENGADAAN BARANG DI  
CHEVRON INDONESIA COMPANY KALIMANTAN TIMUR, SESUAI  
DENGAN PERATURAN PEMERINTAH (PP) No. 80 TAHUN 2005**

**TUGAS AKHIR**

oleh:  
Nama : Nila Sandra  
No. Mahasiswa : 02 523 184

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, 2007

Tim Penguji

Drs. Supriyono, M.Sc  
Ketua

Yudi Prayudi S.Si., M.Kom  
Anggota

Hendrik, ST  
Anggota

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi S.Si., M. Kom.

## *Persembahan....*

*Kupersembahkan dalam untaian kata yang tak akan mampu menyaingi keindahan surat cintaMU, lewat segala karunia, cinta dan hidayahimu, ku bersujud dalam pelukan malam, berharap ku tak akan pernah berhenti mengharap cintaMU. Segala puji dan syukur kepada Sumber dari suara-suara hati yang bersifat mulia. Sumber ilmu pengetahuan, Sumber segala kebenaran, Sang Maha Cahaya, Penabur cahaya ilham, Pilar nalar kebenaran dan Kebaikan yang terindah, Sang Kekasih tercinta yang tak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi umat, Allah Subhanahu Wa Ta'ala.*

*Kanjeng Nabi Muhammad SAW, dalam shalawat serta salam cintaku teruntuk Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan serta menyampaikan kepada kita semua ajaran Rukun Iman dan Rukun Islam yang telah terbukti kebenarannya, serta makin terus terbukti kebenarannya.*

*Ayah Bundaku Tercinta....*

*Lewat tangannyalah aku mampu tegar berdiri, memahami arti hidup, belajar berbagi dan menikmati cinta, kasih sayangnya yang selalu tulus, tiada dusta, tiada mengharap balasan senantiasa mengalir bak mata air zam-zam, menerobos relung kosong dalam jiwaku, menusuk setajam anak panah, tepat dihatiku. Lewat derasnya butiran air mata, lewat berjuta pengorbanan yang tiada hentinya, karena akunya aku membuat mereka kecewa, sedih dan marah. Namun.....tak pernah kudapati secuil pun cinta itu berkurang untukku.....*

*Ayah....Bunda.....Love You....*

*Kakaku Iwan, Adikku Penda, Dia, Kiki, hidup ini tambah indah lewat canda tawa, marah dan sedih yang sering kita nikmati bersama, yang tercipta karena ada kalian..... Nenekku (Alm), ibu kedua, cintaku yang lain, yang masih kurasakan sampai sekarang, rasa hangat tanganmu saat kau elus kepalaku hingga ku terlelap....Nek, aku kangen.....*

*Dan untuk semua keluargaku, sahabat-sahabatku tercinta...*

*Thank You Bos....*

*Dan Semoga jalan Allah selalu mampu kita tapaki bersama dalam Rjdhionya...*

## MOTTO

*"Demi matahari dan sinarnya di pagi hari, Demi bulan apabila ia mengiringi, Demi siang hari bila menampakkan dirinya, Demi malam apabila ia menutupi, Demi langit beserta seluruh binaanya, Demi bumi serta apa yang dihaparkannya, Demi jiwa dan seluruh penyempurnaanya, Allah Mengilhamkan sukma kefasikan dan ketaqwaan, beruntung bagi yang mensucikannya merugi bagi yang mengotorinya".*

*(Q.S Asy Syams ayat 1-10)*

*" Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ; Maka apabila kamu telah selesai ( dari suatu urusan ), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh ( urusan ) yang lain "*

*( Q.S. Asy Syarh ayat 6 dan 7 )*

*"...Ia memberi hikmah kepada siapa yang Ia berkenan. Dan barangsiapa yang diberi-Nya hikmah, kepadanya telah diberikan kebaikan melimpah. Namun tiada yang mengambil peringatan, kecuali orang yang mempunyai pikiran..."*

*( Q.S Al Baqarah ayat 269 )*

*" Jika lautan menjadi tinta dan pepohonan menjadi kalam untuk mencatat ilmu-Nya, maka tidaklah cukup meskipun ditambah dengan tujuh kali banyaknya "*

*( HS Habib Adnan )*

*"Ukuran tubuhmu tidak penting; Ukuran otakmu cukup penting; Ukuran hatimu itulah yang terpenting "*

*( BC Forbes )*

*" Karena Ilmu Adalah Cahaya "*

*( The ESQ Way 165 )*

*" Kebahagiaan di muka bumi ini adalah sementara. Kebahagiaan Akhirat adalah selamanya. Janganlah kamu mengejar yang sementara, tapi rengkuh dan gapailah yang selamanya "*

*( Penulis )*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalammualaikum Wr. Wb*

Segala puji dan syukur kepada Sumber dari suara-suara hati yang bersifat mulia. Sumber ilmu pengetahuan, Sumber segala kebenaran, Sang Maha Cahaya, Penabur cahaya ilham, Pilar nalar kebenaran dan Kebaikan yang terindah, Sang Kekasih tercinta yang tak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi umat, Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Shalawat serta salam teruntuk Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan serta menyampaikan kepada kita semua ajaran Rukun Iman dan Rukun Islam yang telah terbukti kebenarannya, serta makin terus terbukti kebenarannya.

Sehubungan dengan terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungannya baik secara langsung maupun tidak. Dengan penuh rasa syukur kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Edy Suandi Hamid, M.Sc., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi S.Si., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika sekaligus sebagai dosen penguji I.
4. Bapak Drs. Supriyono M.Sc., selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan, dan petunjuk dalam penyelesaian tugas akhir ini.

5. Bapak Hendrik, ST., selaku Dosen Penguji II.
6. Dosen-dosen T.Informatika UII atas ilmunya yang telah diberikan selama ini.
7. Keluarga besar tercinta terutama Bapak, Ibu, Iwan, Penda, Dia, Rizki dan Nenekku tercinta (Alm) yang telah memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan doa serta selalu senantiasa sabar mendampingi dalam setiap Doa yang terlontar dan air mata yang menetes sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. My Best Friends : Betty Kurniawati, Widya Abriyanti, VeaBaekBanget, Mbak Woro, and Mbak Dwi, makasih banyak buat dukungan dan persahabatannya selama ini...
9. Temen-temen Banteng 44A Eroz, Nosa, Rolly, Au, Kulay, Kak Goen, Abank, Obi, Bart, mang kebek dan Ndi sahabatku dari SMU yang tiada pernah berhenti memberikan senyuman dan tawa yang selalu kubutuhkan di saat ku sedih.
10. Teman-teman Uni Club House (UCH) Sarmila, Gembel, Sudi, Ria, Andien, Mbak Rina, Mbak Ezty, Wanti, Moudy, Echa, Cupy dan anjar menjadi tempat bersandar, meluapkan semua asa dalam dada, rumah keduaku tempat ku membaringkan tubuh disaat malam menjelang dan tempat ku bersembunyi dari kejamnya dunia ini.
11. As Home As MB UII, tiada tempat terindah yang tak luput dari rasa syukurku selain MB UII, tak akan pernah menyesal ku pernah kenal, buat kakakku, sahabatku dan adikku. Makasih buat Mbak Gal, Teh Na, Mbak Yun, Konk Fajar, Kak Ye, mas Qie, Bang Edi, mas Budi, Mas Syukri, Mas Odi, temen-temen Stage 19, 20, 21,22.
12. Group Malam, menjadi tempat segala rasa kucurahkan, saudaraku di jogja. Mas Angga, Bom-bom, Karjo, akhirnya diantara kita ber4, kutunaikan juga skripsiku.
13. Temen-temen KKN Reguler 2 angkatan 33 unit 3, Pakdhe, Budhe, Telor, Rhe. Akhirnya kutemukan cinta lain yang lebih indah.

14. Teman-teman IKPM PPU, terimakasih tiada terhingga tuk sedikit cerita yang berarti, memberi cerita lain dalam perjalanan hidupku buatku namun begitu bermanfaat dan semoga apa yang telah kita perjuangkan bersama dapat bermanfaat kelak.
15. Teman-teman T.Informatika VOIP '02 seperjuanganku. Informatika '98, '99, '00, '01, '03, '04.
16. THE ESQ WAY 165, suatu jalan yang selalu ku Syukuri menjadi bagian cintanya, cinta yang semakin mendekatkan diriku dalam pelukan ALLAH SWT dan dekapan Baginda Rasulullah. Tiada air mata yang paling berarti keteteskan selain rasa rinduku kepada ALLAH SWT dan Nabi Muhammad SAW. Bapak/ Ibu pengurus FKA, Mbak dan Mas Pengurus PP ESQ DIY, Teman-teman FOSMA165 (Uda Antok, mbak eka, Rina, Ninin, Addy, mas Zaki, Vea, RivQi, Rangger, Goen, Zae, dan yang lainnya). Para Trainer terutama Pak Iman Herdimansyah dan Asisten Trainer The ESQ Way 165, makasih yang tulus tuk memantapkan hati ini agar selalu di jalan-Nya.
17. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu kritik dan saran senantiasa saya harapkan.

Harapan saya semoga karya yang sederhana ini dapat menjadi sumbangan yang berarti bagi kampus tercinta Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 14 Mei 2007

Penyusun



## SARI

Pertumbuhan perekonomian dan perkembangan teknologi komputer dan informasi di bangsa kita mengalami peningkatan dan semakin membaik sehingga banyak proyek dan barang / jasa yang harus disediakan. Dengan berhasil dibangunnya suatu sistem Pelelangan Proyek dan Pengadaan Barang di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur, yang perancangannya telah disesuaikan dengan Peraturan Pemerintah nomer 80 tahun 2005, yaitu mengenai pedoman pelaksanaan pengadaan barang / Jasa di Pemerintahan sehingga sistem yang dibuat ini dapat mempermudah mekanisme pelelangan proyek dan pengadaan barang / jasa diharapkan mampu meningkatkan sistem pelayanan dan efisien waktu dalam proses pelaksanaannya.

Sistem yang telah dibuat digunakan untuk memberi kemudahan bagi peserta maupun panitia lelang untuk mengetahui informasi pelelangan secara tepat dan cepat sehingga proses pelelangan yang selama ini berlangsung cukup lama dengan cara manual kini dengan mudah dan lebih cepat dilakukan.

Dalam membangun sistem informasi Pelelangan Proyek dan Pengadaan Barang digunakan metode beraliran data berupa DFD level 0, 1, 2 dan 3. Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah Sistem operasi Windows, Basis data Oracle9, ASP (Active Server Page), Web Browser Internet Explorer, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash dan Adobe Photoshop.

Hasil menunjukkan bahwa sistem ini telah dapat digunakan sebagai media untuk melakukan proses pelelangan dan pengadaan barang yang berlangsung di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur.

**Kata kunci :** Lelang, Peserta, panitia, WEB, ASP (Active Server Page), Oracle9.

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
SARI.....	ix
TAKARIR.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pembuatan Perangkat Lunak.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Internet.....	7
2.2 Web.....	8
2.2.1 Aplikasi Web.....	8
2.2.2 Cara Kerja Web.....	8
2.2.3 Browser Web.....	9
2.2.4 Server Web.....	9
2.3 HTML.....	10
2.3.1 Dasar HTML.....	10
2.3.2 Struktur Dasar Data HTML.....	11
2.4 ASP.....	11
2.4.1 Cara Kerja ASP.....	11
2.4.2 Penulisan Scrip ASP.....	12
2.4.3 Variabel Pada ASP.....	13
2.4.4 Stuktur Program Pada ASP.....	13
2.5 Sistem Informasi.....	14
2.5.1 Pengertian Sistem.....	14
2.5.2 Pengertian Informasi.....	15
2.5.3 Pengertian Sistem Informasi.....	15
2.6 Basis Data.....	15
2.6.1 Sistem Pengelola Basis Data.....	16
2.6.2 Bahasa Basis Data ( <i>Database Language</i> ).....	16

2.7	DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ).....	17
2.8	Oracle.....	18
2.8.1	Role dalam Oracle.....	19
2.8.2	Pengguna dalam Oracle.....	19
2.9	Chevron Indonesia Company.....	20
2.10	Pelelangan Proyek dan Pengadaan barang.....	21
<b>BAB III METODOLOGI</b>		
3.1	Analisis Perangkat Lunak.....	23
3.1.1	Metode Analisis.....	23
3.1.2	Hasil Analisis.....	23
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Data Masukan.....	23
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Data Keluaran.....	26
3.1.2.3	Analisis Kebutuhan Proses.....	26
3.1.2.4	Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	27
3.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.1.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	28
3.2	Perancangan Perangkat Lunak.....	28
3.2.1	Metode Perancangan.....	28
3.2.2	Hasil Perancangan.....	29
3.2.2.1	Perancangan Data Flow Diagram.....	29
3.2.2.2	Perancangan Stuktur Basisdata.....	42
3.2.2.3	Perancangan Antarmuka.....	48
3.3	Implementasi Perangkat Lunak.....	79
3.3.1	Batasan Implementasi.....	79
3.3.2	Implementasi Antarmuka.....	80
3.3.2.1	Halaman Utama.....	80
3.3.2.2	Halaman Tentang Chevron.....	80
3.3.2.3	Halaman Lelang.....	81
3.3.2.4	Halaman Daftar Peserta.....	81
3.3.2.5	Halaman Pemenang.....	82
3.3.2.6	Halaman Pendaftaran.....	85
3.3.2.7	Halaman Admin.....	86
3.3.2.8	Halaman Ususer.....	103
3.3.2.9	Halaman Panitia.....	114
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Pengujian Program.....	128
4.2	Analisis Kinerja Sistem.....	128
4.2.1	Penanganan Kesalahan.....	128
4.2.1.1	Penanganan Kesalahan Input Data.....	128
4.2.2	Pengujian dan Analisis.....	130
4.2.2.1	Masukan Pendaftaran.....	130
4.2.2.2	Masukan Login Admin dan User.....	131
4.2.2.3	Masukan Proyek Pada Admin.....	132
4.2.2.4	Masukan Barang / Jasa Pada Admin.....	133
4.2.2.5	Masukan Prakuualifikasi Proyek.....	135
4.2.2.6	Masukan Prakuualifikasi Barang / Jasa.....	135

4.2.2.7	Masukan Penawaran Proyek.....	136
4.2.2.8	Masukan Penawaran Barang / Jasa.....	137
4.2.2.9	Masukan Edit User.....	139
4.2.2.10	Masukan Edit Tentang Chevron.....	139
4.2.2.11	Masukan Edit Lelang.....	140
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Simpulan.....	143
5.2	Saran.....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>145</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cara pemrosesan script ASP .....	12
Gambar 2.2	Notasi kesatuan luar di DFD.....	17
Gambar 2.3	Notasi proses DFD.....	17
Gambar 2.4	Simbol simpanan data di DFD.....	18
Gambar 3.1	Diagram Konteks.....	29
Gambar 3.2	DFD Level 1.....	30
Gambar 3.3	DFD Login Level 2.....	32
Gambar 3.4	DFD Pendaftaran Level 2.....	33
Gambar 3.5	DFD Peserta Level 2.....	34
Gambar 3.6	DFD Pelelangan Level 2.....	35
Gambar 3.7	DFD Seleksi Level 2.....	36
Gambar 3.8	DFD Penawaran Level 2.....	37
Gambar 3.9	DFD Pelelangan barang Level 3.....	38
Gambar 3.10	DFD Pelelangan jasa Level 3.....	39
Gambar 3.11	DFD Penawaran jasa Level 3.....	40
Gambar 3.11	DFD Penawaran barang Level 3.....	41
Gambar 3.13	Relasi Tabel Pengadaan Barang.....	47
Gambar 3.14	Relasi Tabel Pelelangan Jasa.....	48
Gambar 3.15	Perancangan Antarmuka Halaman Utama.....	49
Gambar 3.16	Perancangan Antarmuka Tentang Chevron.....	49
Gambar 3.17	Perancangan Antarmuka Lelang.....	50
Gambar 3.18	Perancangan Antarmuka Daftar Peserta.....	50
Gambar 3.19	Perancangan Antarmuka Pemenang.....	51
Gambar 3.20	Perancangan Antarmuka Pemenang barang.....	51
Gambar 3.21	Perancangan Antarmuka Pemenang akhir barang.....	51
Gambar 3.22	Perancangan Antarmuka Pendaftaran.....	52
Gambar 3.23	Perancangan Antarmuka Halaman Login.....	52
Gambar 3.24	Perancangan Antarmuka Menu Utama Admin.....	53
Gambar 3.25	Perancangan Antarmuka Lelang Barang.....	54
Gambar 3.26	Perancangan Antarmuka Data Barang.....	55
Gambar 3.27	Perancangan Antarmuka Data Peserta Barang.....	55
Gambar 3.28	Perancangan Antarmuka Harga Penawaran.....	56
Gambar 3.29	Perancangan Antarmuka Input Lelang Barang.....	56
Gambar 3.30	Perancangan Antarmuka Pengadaan Jasa.....	57
Gambar 3.31	Perancangan Antarmuka Data Jasa.....	58
Gambar 3.32	Perancangan Antarmuka Data Peserta Pengadaan Jasa.....	58
Gambar 3.33	Perancangan Antarmuka Harga Penawaran.....	59
Gambar 3.34	Perancangan Antarmuka Input Pengadaan Jasa.....	60
Gambar 3.35	Perancangan Antarmuka Data Peserta.....	60
Gambar 3.36	Perancangan Antarmuka Seleksi Pelelangan Barang.....	61
Gambar 3.37	Perancangan Antarmuka Seleksi akhir Pelelangan Barang.....	62
Gambar 3.38	Perancangan Antarmuka Seleksi Pengadaan Jasa.....	62
Gambar 3.39	Perancangan Antarmuka Seleksi akhir Pengadaan Jasa.....	63
Gambar 3.40	Perancangan Antarmuka Pemenang.....	63

Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Edit Tentang Chevron.....	64
Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Edit User.....	65
Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Proses Edit User.....	65
Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Ubah Password.....	66
Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Menu Utama User.....	66
Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Lelang Barang.....	67
Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Daftar Barang.....	68
Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Form Prakuualifikasi.....	68
Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka Isi Form Prakuualifikasi.....	69
Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Daftar Peserta Prakuualifikasi.....	69
Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran.....	70
Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Isi Harga Penawaran.....	71
Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Daftar Harga Penawaran.....	71
Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Lihat Harga Penawaran.....	72
Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Ubah Data User.....	72
Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Pengadaan Barang / Jasa.....	73
Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Daftar Jasa.....	74
Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Form Prakuualifikasi.....	74
Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka Isi Form Prakuualifikasi.....	75
Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Daftar Peserta Prakuualifikasi.....	76
Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran.....	76
Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Isi Harga Penawaran.....	77
Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Daftar Harga Penawaran.....	77
Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Daftar Isi Harga Penawaran.....	78
Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Ubah Data User.....	78
Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Ubah Password.....	79
Gambar 3.67 Halaman Utama.....	80
Gambar 3.68 Halaman Tentang Chevron.....	81
Gambar 3.69 Halaman Lelang.....	81
Gambar 3.70 Halaman Daftar Peserta.....	82
Gambar 3.71 Halaman Pemenang.....	82
Gambar 3.72 Halaman Pemenang Lelang Barang.....	83
Gambar 3.73 Halaman Pemenang Akhir Lelang Barang.....	83
Gambar 3.74 Halaman Pemenang Pengadaan Jasa.....	84
Gambar 3.75 Halaman Pemenang Akhir Pengadaan Jasa.....	85
Gambar 3.76 Halaman Pendaftaran.....	85
Gambar 3.77 Halaman Login Admin.....	86
Gambar 3.78 Halaman Menu Utama Admin.....	87
Gambar 3.79 Halaman Lelang Barang.....	87
Gambar 3.80 Halaman Data Barang.....	88
Gambar 3.81 Halaman Data Barang.....	88
Gambar 3.82 Halaman Data Peserta Lelang Barang.....	89
Gambar 3.83 Halaman Harga Penawaran Barang.....	89
Gambar 3.84 Halaman Hasil Harga Penawaran Barang.....	90
Gambar 3.85 Halaman Input Lelang Barang.....	90
Gambar 3.86 Halaman Pengadaan Jasa.....	91
Gambar 3.87 Halaman Data Jasa.....	91

Gambar 3.88	Halaman Data Peserta Jasa.....	92
Gambar 3.89	Halaman Harga Penawaran Jasa.....	92
Gambar 3.90	Halaman Hasil Harga Penawaran Jasa.....	93
Gambar 3.91	Halaman Input Jasa.....	93
Gambar 3.92	Halaman Edit Lelang Jasa.....	94
Gambar 3.93	Halaman Data Peserta.....	94
Gambar 3.94	Halaman Seleksi.....	95
Gambar 3.95	Halaman Seleksi Pelelangan Barang.....	95
Gambar 3.96	Halaman Hasil Seleksi Pelelangan Barang.....	96
Gambar 3.97	Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Barang.....	97
Gambar 3.98	Halaman Seleksi Pengadaan Jasa.....	97
Gambar 3.99	Halaman Pilih Seleksi Pengadaan Jasa.....	98
Gambar 3.100	Halaman Akhir Seleksi Pengadaan Jasa.....	98
Gambar 3.101	Halaman Pemenang.....	99
Gambar 3.102	Halaman Pemenang Pelelangan Barang.....	99
Gambar 3.103	Halaman Pilih Pemenang Pelelangan Barang.....	100
Gambar 3.104	Halaman Pemenang Pengadaan Jasa.....	100
Gambar 3.105	Halaman Pilih Pemenang Pengadaan Jasa.....	101
Gambar 3.106	Halaman Edit Tentang Chevron.....	101
Gambar 3.107	Halaman Edit User.....	102
Gambar 3.108	Halaman Pilih Edit User.....	102
Gambar 3.109	Halaman Ubah Password.....	103
Gambar 3.110	Halaman Login User.....	103
Gambar 3.111	Halaman Menu Utama User.....	104
Gambar 3.112	Halaman Lelang Barang.....	104
Gambar 3.113	Halaman Daftar Barang.....	105
Gambar 3.114	Halaman Form Prakuifikasi Barang.....	105
Gambar 3.115	Halaman Isi Form Prakuifikasi Barang.....	106
Gambar 3.116	Halaman Daftar Peserta barang.....	106
Gambar 3.117	Halaman Harga Penawaran Barang.....	107
Gambar 3.118	Halaman Pilih Harga Penawaran Barang.....	107
Gambar 3.119	Halaman Daftar Harga Penawaran Barang.....	108
Gambar 3.120	Halaman Lihat Harga Penawaran Barang.....	108
Gambar 3.121	Halaman Pengadaan Jasa.....	109
Gambar 3.122	Halaman Daftar Jasa.....	109
Gambar 3.123	Halaman Form Prakuifikasi Jasa.....	110
Gambar 3.124	Halaman Isi Form Prakuifikasi Jasa.....	110
Gambar 3.125	Halaman Daftar Peserta Jasa.....	111
Gambar 3.126	Halaman Harga Penawaran Jasa.....	111
Gambar 3.127	Halaman Pilih Harga Penawaran Jasa.....	112
Gambar	<b>Error! No text of specified style in document..</b> 128 Halaman	112
	Daftar Harga Penawaran Jasa.....	
Gambar 3.129	Halaman Lihat Harga Penawaran Jasa.....	113
Gambar 3.130	Halaman Ubah Data User.....	113
Gambar 3.131	Halaman Ubah Passsword.....	114
Gambar 3.132	Halaman Login Panitia.....	114
Gambar 3.133	Halaman Menu Utama Panitia Barang.....	115

Gambar 3.134	Halaman Data Barang.....	115
Gambar 3.135	Halaman Edit Barang.....	116
Gambar 3.136	Halaman Data Peserta Lelang Barang.....	116
Gambar 3.137	Halaman Harga Penawaran Barang.....	117
Gambar 3.138	Halaman Hasil Harga Penawaran Barang.....	117
Gambar 3.139	Halaman Input Lelang Barang.....	118
Gambar 3.140	Halaman Data Peserta.....	118
Gambar 3.141	Halaman Seleksi Pelelangan Barang.....	119
Gambar 3.142	Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Barang.....	119
Gambar 3.143	Halaman Pemenang Pelelangan Barang.....	120
Gambar 3.144	Halaman Hapus Pemenang Pelelangan Barang.....	120
Gambar 3.145	Halaman Ubah Password.....	121
Gambar 3.146	Halaman Menu Utama Panitia Jasa.....	121
Gambar 3.147	Halaman Data Jasa.....	122
Gambar 3.148	Halaman Edit jasa.....	122
Gambar 3.149	Halaman Data Peserta Lelang Barang.....	123
Gambar 3.150	Halaman Harga Penawaran Jasa.....	123
Gambar 3.151	Halaman Hasil Harga Penawaran Jasa.....	124
Gambar 3.152	Halaman Input Lelang Jasa.....	124
Gambar 3.153	Halaman Data Peserta.....	125
Gambar 3.154	Halaman Seleksi Pelelangan Jasa.....	125
Gambar 3.155	Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Jasa.....	126
Gambar 3.156	Halaman Pemenang Pelelangan Jasa.....	126
Gambar 3.157	Halaman Hapus Pemenang Pelelangan Jasa.....	127
Gambar 3.158	Halaman Ubah Password.....	127
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Password Salah.....	129
Gambar 4.2	Tampilan Halaman User Salah.....	129
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Kesalahan Ubah Password.....	130
Gambar 4.4	Masukan Pendaftaran.....	131
Gambar 4.5	Daftar Peserta.....	131
Gambar 4.6	Masukan Login.....	132
Gambar 4.7	Masukan Jasa Pada Admin.....	133
Gambar 4.8	Daftar Jasa.....	133
Gambar 4.9	Masukan Barang Pada Admin.....	134
Gambar 4.10	Daftar Barang Pada Admin.....	134
Gambar 4.11	Masukan Prakuualifikasi Jasa.....	135
Gambar 4.12	Masukan Prakuualifikasi Barang.....	135
Gambar 4.13	Masukan Penawaran Jasa.....	137
Gambar 4.14	Data Penawaran Jasa.....	137
Gambar 4.15	Masukan Penawaran Barang.....	138
Gambar 4.16	Data Penawaran Barang.....	138
Gambar 4.17	Masukan Edit User.....	139
Gambar 4.18	Masukan Edit User.....	140
Gambar 4.19	Menu Tentang Chevron.....	140
Gambar 4.20	Menu Edit Lelang Jasa.....	141
Gambar 4.21	Menu Edit Lelang Barang.....	142
Gambar 4.22	Menu Lelang.....	142



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Dokumen Harga.....	42
Tabel 3.2	Tabel Hasil Seleksi Barang.....	43
Tabel 3.3	Tabel Hasil Seleksi Jasa.....	43
Tabel 3.4	Tabel Lelang Barang.....	43
Tabel 3.5	Tabel Lelang Jasa.....	44
Tabel 3.6	Tabel Pemenang.....	44
Tabel 3.7	Tabel Peserta.....	45
Tabel 3.8	Tabel Peserta Lelang Jasa.....	35
Tabel 3.9	Tabel Peserta Pengadaan Barang.....	46
Tabel 3.10	Tabel Parkualifikasi.....	46
Tabel 3.11	Tabel Admin.....	46
Tabel 3.12	Tabel User.....	47



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer dan komunikasi membuat hubungan semakin mengglobal, sejalan dengan kondisi ini usaha '*internasionalisasi*' dan '*lokalisasi*' semakin banyak dilakukan. Internasionalisasi adalah sebuah usaha untuk membuat aplikasi komputer yang dapat diterima pada lingkungan internasional, atau dengan kata lain lintas negara. Sementara lokalisasi adalah pengembangan aplikasi yang memperhatikan kondisi dari lokal setempat. Pemahaman kondisi pada berbagai literatur lebih ditekankan kepada masalah kultur lokal. Dengan adanya perkembangan dalam bidang komputer dan informasi tersebut maka manusia mendapatkan kemudahan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat dalam lingkup yang global tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Kebutuhan akan informasi yang sifatnya terkini sangatlah penting sehingga waktu pembaruan suatu informasi sangatlah cepat. Mengingat keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki, tentunya manusia akan mengandalkan cara yang mudah, efektif, serta efisien dalam memperoleh informasi tersebut.

Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia informasi Internet saat ini. Informasi yang disajikan di dunia Internet sudah sangat global dan selalu diusahakan *on time* sehingga waktu *update* suatu informasi sangatlah cepat. Internet menyajikan informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu dimana hal ini tidak bisa lepas dari adanya web sebagai sumber informasi di Internet. Dengan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi pada Internet, banyak sekali orang yang menggunakannya, bahkan orang awam sekalipun. Berbagai fasilitasnya telah banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan telah menjadi kebutuhan masyarakat yang tidak terpisahkan. Berbagai informasi yang disajikan dalam bentuk web seperti sajian berita terkini, informasi cuaca, *e-mail*, ilmu pengetahuan, acara hiburan, dan yang bersifat individu, telah memberikan keuntungan pada masyarakat pengguna Internet. Sehingga kebutuhan akan akses Internet menjadi menu pokok dalam keseharian.

Pertumbuhan perekonomian bangsa yang semakin meningkat, menyebabkan banyak proyek yang di bangun dan tentunya banyak barang yang juga harus disediakan. Sistem penawaran proyek dan pengadaan barang atau jasa harus melalui tender dan dilelangkan kemudian peserta akan melakukan penawaran di mana biasanya dilakukan melalui media cetak dan peserta akan melakukan pengisian formulir dan mengumpulkannya ke panitia lelang, hal ini tentu akan sangat mempersulit dan menyita waktu peserta lelang karena membutuhkan jalur birokrasi dan pengurusan administrasi yang cukup rumit serta pada akhirnya membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sistem pelelangan dan pengadaan barang ini sangat efektif dan efisien serta akan lebih transparan jika dibuat sistem berbasis WEB yang dapat dilakukan prosesnya secara *on-line* sehingga dapat memberikan informasi dan kemudahan dalam melakukan pelelangan dan pengadaan barang atau jasa dan dengan mudah dapat diketahui pemenangnya.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian ini yakni bagaimana membangun sebuah sistem informasi pelelangan proyek dan pengadaan barang di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur berbasis WEB yang dapat diakses secara *on-line* oleh peserta lelang dan pengadaan barang sesuai dengan peraturan pemerintah No. 80 Tahun 2003 sehingga dapat memberikan informasi dan kemudahan bagi peserta lelang.

### **1.2 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah ini bukan saja untuk menyederhanakan persoalan yang dihadapi, tetapi juga untuk menyederhanakan persoalan tersebut agar tidak menyimpang dari apa yang diinginkan. Batasan-batasan penelitian ini adalah :

- a. Sistem ini mengoptimalkan pelelangan proyek dan pengadaan barang di Chevron Indonesia Company, Kalimantan Timur

- b. Sistem ini dibangun hanya untuk pelelangan proyek-proyek yang bernilai diatas satu milyar rupiah
- c. Sistem ini di bangun hanya untuk pengadaan barang yang bernilai diatas lima puluh juta rupiah
- d. Metode pelelangan proyek dan pengadaan barang yang digunakan adalah metode pelelangan yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 80 Tahun 2003. Proses pelelangan proyek dan pengadaan barang dengan metode pelelangan umum yaitu dengan proses prakualifikasi hanya sampai pada proses penunjukan pemenang, metode pelelangan terbatas dengan proses prakualifikasi hanya sampai pada proses penunjukan pemenang, metode pemilihan langsung dengan proses prakualifikasi hanya sampai pada proses penunjukan pemenang dan metode penunjukan langsung dengan menyampaikan undangan langsung.
- e. Tahap pengujian sistem ini, komputer tidak terhubung dengan internet
- f. Tidak melakukan pembahasan tentang bagaimana tata cara pembayaran.
- g. Penelitian dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman ASP (Active Server Page) dan database yang digunakan adalah Oracle 9.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Mendesain dan membangun sistem informasi pelelangan proyek dan pengadaan barang di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur secara On-line sehingga dapat diakses peserta tender dan perusahaan.
- b. Memudahkan perusahaan dan peserta pelelangan proyek dan pengadaan barang untuk melakukan dan mengadakan proses pelelangan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Memberi kemudahan kepada peserta dan perusahaan dalam mengadakan ataupun melakukan proses pelelangan proyek dan pengadaan barang.

- b. Sistem ini dapat bermanfaat bagi peserta dan perusahaan khususnya dari segi biaya dan waktu yang lebih cepat dan efisien.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Keberhasilan suatu penelitian tidak lepas dari metodologi penelitian itu sendiri, karena itu metodologi penelitian yang baik harus mencakup seluruh aspek. Adapun metodologi penelitian yang dilakukan adalah :

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode ini meliputi :

- a. Metode studi pustaka

Dalam metode ini pencarian data atau kebutuhan dilakukan dengan cara mencari dari buku-buku atau literature yang berhubungan dengan masalah yang dibahas yaitu buku tentang Peraturan Pemerintah No. 80 tentang pedoman pelaksanaan pengadaan barang, buku mengenai pelelangan dan buku yang berkaitan dengan pemograman.

- b. Metode observasi

Dalam metode ini pencarian data dilakukan secara langsung keadaan yang terjadi di lapangan, yaitu dengan mengumpulkan data-data pelelangan proyek dan pengadaan barang yang dilakukan oleh Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur.

### **1.6.2. Metode Pembuatan Perangkat Lunak**

Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, maka dilanjutkan dengan analisis, perancangan serta implementasi dengan tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Analisis sistem

Menguraikan sistem informasi yang utuh menjadi komponen-komponen sistem untuk mengetahui bagaimana sistem dibangun dan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan sistem yang sudah ada sehingga dapat dijadikan masukan dan pertimbangan dalam penyusunan sistem yang baru.

b. Perancangan sistem

Merupakan penggambaran dan perencanaan bagaimana system dibentuk sesuai dengan yang diinginkan kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk program.

c. Implementasi

Merupakan tahap pengadaan system yang siap dioperasikan dan juga untuk mempresentasikan hasil rancangan ke dalam program untuk diketahui hasilnya.

d. Pengujian

Pada tahap ini setelah program, program tersebut diujikan yang bertujuan untuk mengetahui sukses atau tidaknya program dan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam program tersebut.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah penggambaran singkat dari isi tulisan.

Adapun penulisan tugas akhir ini terdiri dari lima bab, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang landasan teori yang mengulas pengertian Internet, Web, HTML, Active Server Pages (ASP), Sistem Informasi, Basis data, DFD, Basis Data (Oracle 9), dan Sistem pelelangan proyek dan pengadaan barang.

### **BAB III METODOLOGI**

Berisi tentang analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan perangkat lunak dan implementasi perangkat lunak untuk sistem informasi itu sendiri beserta alat perancangan percobaanya.

Pada bagian analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yang berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan antar muka.

Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas tentang metode perancangan sistem informasi yang dipakai, hasil perancangan yang berupa perancangan diagram arus data, perancangan basis pengetahuan, perancangan tabel basis data dan perancangan antarmuka.

Implementasi perangkat lunak membahas tentang batasan implementasi sistem informasi yang dibuat dan memuat dokumentasi atau tampilan *form-form* sistem informasi yang telah dibangun.

#### **BAB IV**

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang analisis kerja dari perangkat lunak yang mengulas analisis hasil pengujian terhadap sistem informasi yang dibandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak dan perancangan antarmuka yang telah dituliskan dalam bagian sebelumnya.

#### **BAB V**

#### **SIMPUL DAN SARAN**

Berisi tentang membuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kerja pada bagian sebelumnya dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi-asumsi yang dibuat selama pembuatan sistem informasi.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Internet

Internet atau *International Networking* merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia ( *international* ) yang saling berinteraksi dan bertukar informasi atau perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan informasi atau data yang dapat berupa *text*, *graphic*, animasi maupun audio dan lain-lain dalam bentuk media elektronik. Setiap orang dapat berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja dan dari mana saja ([www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)).

Komputer dan jaringan komputer dengan berbagai *platform* berkomunikasi dengan protokol TCP/IP, yang menyediakan jalur transportasi data sehingga sejumlah data yang dikirim oleh suatu *server* dapat diterima oleh *server* yang lain.

#### ***Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)***

TCP/IP merupakan sekelompok protokol yang mengatur komunikasi data komputer di internet. Komputer-komputer yang terhubung dengan internet berkomunikasi dengan protokol ini walaupun terjadi perbedaan jenis komputer maupun sistem operasinya.

TCP/IP terdiri atas sekumpulan protokol yang masing-masing bertanggung jawab atas bagian-bagian tertentu dari komunikasi data. Sekumpulan protokol TCP/IP ini dimodelkan dengan empat layer TCP/IP yang terdiri dari empat lapis kumpulan protokol yang bertingkat, yaitu:

- a. *Network Interface Layer*
- b. *Internet Layer*
- c. *Transport Layer*
- d. *Application Layer*

Dalam TCP/IP, terjadi penyampain data dari protokol yang berada di satu *Layer* ke protokol yang berada di *Layer* yang lain. Setiap protokol memperlakukan semua informasi yang diterimanya dari protokol lain sebagai data.



## 2.2 Web

World Wide Web atau biasa di sebut Web merupakan salah satu layanan yang di dapat oleh pemakai computer yang terhubung ke Internet. Kini internet identik dengan web, karena kepopuleran web sebagai standar interface pada layanan-layanan yang ada yang dari awal sebagai penyedia informasi.

Web memudahkan pengguna computer untuk berinteraksi dengan pelaku Internet lainnya dan menelusuri (informasi) di internet (BET, 01).

### 2.2.1 Aplikasi Web

Pada awalnya aplikasi Web hanya dibuat dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*) dan protocol yang menggunakan HTTP (*HyperText Transfer Protocol*). Pada perkembangan seperti sekarang ini sebuah Web tidak hanya dibuat dengan HTML tapi juga disertai dengan berbagai skrip seperti PHP dan ASP, sedangkan untuk objeknya menggunakan applet (Java). Oleh karena itu, pada saat ini aplikasi Web dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Web statis,
2. Web dinamis.

Web statis dibentuk dengan menggunakan HTML saja. Web statis memiliki kekurangan yaitu terletak pada keharusan memelihara program secara terus-menerus untuk mengikuti perubahan yang terjadi, sedangkan Web dinamis dibentuk dengan menggunakan HTML disertai dengan skrip seperti PHP dan applet seperti Java sehingga perubahan yang terjadi tidak harus mengubah seluruh isi Web yang terdahulu.

### 2.2.2 Cara Kerja Web

Cara kerja Web antara lain :

1. Informasi web di simpan dalam dokumen yang disebut dengan halaman-halaman web (web pages).
2. Web pages adalah file-file yang di simpan dalam komputer yang disebut server-server web (web server).
3. Komputer-komputer membaca web page disebut sebagai web client.

4. Web client menampilkan page dengan menggunakan program yang disebut dengan browser web (web browser).
5. Browser web yang populer adalah Internet Explorer dan Netscape Navigator.

### 2.2.3 Browser Web

Browser Web adalah *Software* yang digunakan untuk menampilkan informasi dari server web. *Software* ini kini telah dikembangkan dengan menggunakan user interface grafis, sehingga pemakai dapat dengan menggunakan 'point dan click' untuk pindah antar dokumen.

Dapat dikatakan saat ini hanya ada 2 browser web GUI yang populer yakni Internet Explorer dan Netscape Navigator. Kedua browser ini bersaing untuk menrebut pemakainya, dengan berusaha untuk mendeteksi standar spesifikasi dokumen HTML yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium (W3C).

### 2.2.4 Server Web

Server web adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen web, komputer ini akan melayani permintaan dokumen web dari kliennya.

Browser web seperti Internet Explorer dan Netscape Navigator berkomunikasi melalui jaringan (termasuk jaringan Internet) dengan server web, menggunakan HTTP. Browser akan mengirimkan request kepada server untuk meminta dokumen tertentu atau layanan lain yang disediakan oleh server. Server memberikan dokumen atau layanannya jika tersedia juga dengan menggunakan protokol HTTP (BET, 01).

### HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan format data yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* yang dapat dibaca dari suatu platform ke platform computer lain tanpa melakukan perubahan. Dokumen HTML adalah dokumen teks biasa, sehingga dalam platform apapun dokumen

tersebut dapat dibaca atau dengan kata lain HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada suatu platform tertentu ( SUT, 03)

### **Dasar HTML**

HTML merupakan protocol yang digunakan untuk mentransfer data antara *Web server* ke *Web browser*. Protokol ini mentransfer dokumen-dokumen web yang ditulis atau berformat HTML. Dikatakan *Markup Language* karena HTML berfungsi “memperindah” file teks biasa untuk ditampilkan pada program web browser, dengan menambahkan elemen tag-tag pada file teks biasa tersebut.

Tag HTML berupa tag-tag yang berpasangan dan ditandai dengan simbol. Pasangan elemen `<baru>` diakhiri simbol `</baru>`. Tag `</baru>` tersebut yang disebut sebagai elemen dimana dalam suatu elemen terdapat atribut-atribut yang mengatur elemen itu. Dalam penulisan yang dilakukan tidak *case sensitive* yang artinya penggunaan huruf kecil maupun huruf kapital tidak berpengaruh.

#### **2.3.2 Struktur dasar dokumen HTML**

Dokumen HTML terdiri dari tiga tag utama yang membentuk struktur dari elemen tersebut. Ketiga buah tag tersebut adalah tag `<HTML>`, `<HEAD>` dan `<BODY>`.

Tag `<HTML>` menyatakan suatu dokumen HTML, tag `<HEAD>` memberikan informasi dokumen HTML, tag `<BODY>` untuk menyimpan informasi atau data yang akan ditampilkan dalam dokumen HTML. Struktur dokumen HTML adalah sebagai berikut (SUT, 03):

**\*\*HEAD: Untuk menampilkan informasi dokumen HTML\*\***

**\*\*BODY: Menyimpan informasi/data yang akan ditampilkan\*\***

Dalam bagian <HEAD> dapat didefinisikan beberapa hal meliputi judul, basis URL, hubungan antar dokumen HTML, mendefinisikan style elemen-elemen HTML, dan META information (informasi tentang suatu informasi).

Pada bagian <HEAD> dapat didefinisikan banyak hal mengenai format penampilan informasi, meliputi format teks, penambahan garis, penulisan berbentuk daftar dan table, pembuatan link, peletakan grafik, pembuatan form isi, dan penampilan multimedia.

## 2.4 ASP

ASP singkatan dari Active Server Pages, yang artinya adalah terdapat sebuah halaman yang aktif pada sebuah server. Halaman yang dimaksud adalah sebuah file dengan extension **.asp** (file ASP) dan server yang dimaksud adalah sebuah computer yang didalamnya terdapat web server yang aktif. Web server akan menginterpretir *file-file* ASP, sehingga perintah kode ASP tidak akan pernah dapat diketahui oleh *client* (RAD, 06).

ASP diciptakan oleh Microsoft untuk menjawab tantangan pemrograman web dinamis, di mana isi dari sebuah website dapat diprogram untuk mendapatkan hasil yang berbeda. Tidak seperti HTML yang hanya menampilkan isi yang statis, ASP mampu menampilkan isi halaman yang berbeda sesuai dengan tujuan pemrogramannya.

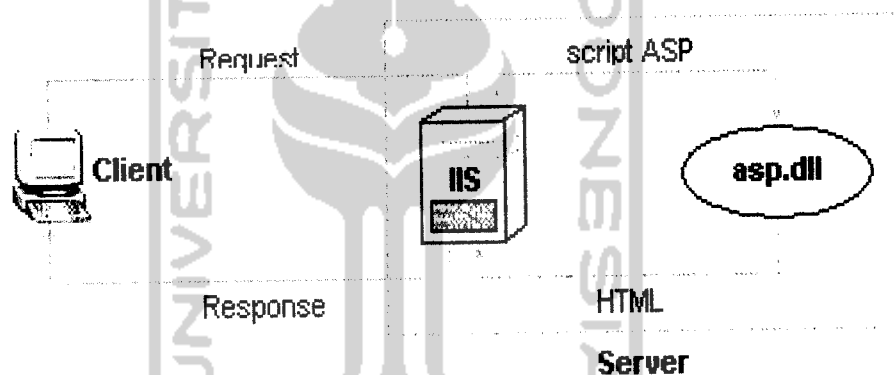
Bahasa ASP murni *Object Oriented Programming* (OOP). Struktur bahasanya sama dengan bahasa Visual Basic yang mudah dimengerti karena sintaksnya menggunakan Bahasa Inggris. Seperti diketahui, bahwa Visual Basic adalah bahasa pemrograman yang paling mudah dimengerti dan dipelajari dibandingkan bahasa pemrograman lainnya. Oleh karena itu ASP sangat mudah dipelajari oleh para pemula sekalipun untuk membuat aplikasi web, disamping kehandalan dan kelengkapan fasilitas yang diberikan.

### 2.4.1 Cara Kerja ASP

*Script* ASP yang telah dibuat, tidak dapat langsung dijalankan disebuah komputer menggunakan browser. Sebab, penerjemahan *script* ASP memerlukan sebuah server tersendiri. *Script-script* ASP diproses di sebuah server web,

hasilnya barulah dikirimkan ke client dalam format HTML. Oleh karena itulah halaman web yang mengandung ASP dapat dibuka oleh browser manapun karena output yang ditampilkan di browser adalah dokumen HTML.

Pada Windows 2000, pustaka pengeksekusi script-script ASP adalah ASP.DLL yang secara default terinstal pada direktori WINNT\System32\inetsrv. Ketika ada permintaan dari client untuk membuka suatu halaman yang berisi script ASP, IIS akan memerintahkan kepada file tersebut untuk mengeksekusi script-script yang ada. Setelah selesai, hasilnya digabungkan dengan kode HTML yang ada membentuk sebuah dokumen HTML yang komplit. Dokumen yang komplit tersebut lalu diserahkan kepada server web untuk diteruskan kepada *client* yang memintanya. Cara pemrosesan script ASP seperti pada gambar 2.2.



**Gambar 2.1** Cara pemrosesan script ASP

Jenis script yang diolah seperti script ASP disebut dengan script *serverside*. Script ASP berbeda dengan VBScript atau JavaScript yang diolah dan dilihat hasilnya langsung di browser. Jenis script seperti VBScript dan JavaScript disebut dengan script *clientside*.

#### 2.4.2 Penulisan Script ASP

Penulisan Script ASP dapat diletakkan pada halaman web dengan dua cara:

**Cara 1 :**

```
<SCRIPT Language="VBScript" RunAt="Server">
    ...
    `script ASP
    ...
</SCRIPT>
```

**Cara 2:**

```
<%
    ...
    `script ASP
    ...
%>
```

**2.4.3 Variabel pada ASP**

Pada dasarnya hanya ada satu jenis variabel dalam ASP, yaitu *variant*. Hanya saja untuk kemudahan dalam pengolahan, variable pada ASP dapat dibedakan menjadi 5 yaitu: *objek*, *string*, *numerik*, *date & time*, dan *boolean*.

Variabel obyek dibuat ketika kita ingin memprogram menggunakan obyek khusus seperti obyek *Scripting.FileSystemObject*, obyek *CDONTS.NewMail*, dan lain-lain. Variabel string adalah variabel yang berisi teks, sedangkan variabel numerik adalah variabel yang berisi bilangan, baik bilangan bulat maupun bilangan pecahan. Variabel date time berisi informasi tanggal dan waktu, sedangkan variabel berjenis boolean berisi nilai logika True atau False ([www.pranata.lipi.go.id](http://www.pranata.lipi.go.id)).

**2.4.4 Struktur Program pada ASP**

Struktur program pada ASP tidak jauh berbeda dengan pemrograman pada umumnya bahkan tidak terlalu jauh berbeda dengan bahasa pemrograman Visual Basic.

**Pendeklarasian Variabel**

Pendeklarasian variabel pada ASP bersifat opsional, yaitu boleh dilakukan boleh juga tidak. Pendeklarasian tersebut biasanya digunakan untuk

mempermudah pemeliharaan variabel-variabel dalam aplikasi. Pendeklarasian variabel dapat dibuat mutlak, yaitu harus dideklarasikan dengan cara menambahkan statement `<% Option Explicit %>` di bagian atas program, sebelum menuliskan perintah-perintah ASP lainnya.

```
<%
    Dim lGaji
    Dim sPesan
    Dim oConn, oRs
%>
```

### **Function dan Subroutine**

Di dalam script ASP, terdapat fungsi-fungsi yang dapat secara langsung dipakai untuk menyelesaikan kasus-kasus tertentu. Namun demikian keterbatasan akan fungsi-fungsi tersebut akibat dari kompleksnya kasus yang harus diselesaikan, sehingga dapat membuat sendiri fungsinya. ASP memberikan keleluasaan dalam mengatur script ASP menjadi sub-subroutine (bagian-bagian terpisah yang memiliki tugas-tugas tertentu) sehingga memudahkan dalam pengembangan selanjutnya. Baik function maupun subroutine untuk kasus yang sama cukup dibuat sekali serta dapat diletakkan dan dipanggil dimanapun dalam script tersebut (RAD, 06).

## **2.5 Sistem Informasi**

### **2.5.1 Pengertian Sistem**

Pengertian sistem dapat dilihat dari dua pendekatan yaitu:

#### **1. Pendekatan Elemen**

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi satu sama lain untuk mendukung tercapainya tujuan tertentu.

#### **2. Pendekatan Prosedur**

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melaksanakan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

### 2.5.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data yang telah diproses untuk mengurangi ketidakpastian dalam pengambilan keputusan.

### 2.5.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan alur komunikasi penting, memproses tipe transaksi penting tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan (Irmansyah, 2003). Dalam sistem informasi diperlukan pengembangan sistem yang dapat menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Pengembangan sistem dibagi dalam beberapa tahapan kerja yaitu tahapan perancangan sistem (*system planning*), analisis sistem (*system analisis*), desain sistem (*system design*) dan implementasi (*system implementation*).

## 2.6 Basis Data

Basisdata adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada system tertentu. Basisdata adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di organisasi.

Basisdata mendeskripsikan state organisasi/perusahaan/sistem. Saat satu kejadian muncul di dunia nyata mengubah state organisasi/perusahaan/sistem maka suatu perubahan pun harus dilakukan terhadap data yang disimpan di basisdata. Basisdata merupakan komponen utama sistem informasi karena semua informasi untuk pengambilan keputusan berasal dari data di basisdata. Pengelolaan basisdata yang buruk dapat mengakibatkan ketidakterediaan data penting yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang diperlukan dalam pengambilan keputusan (HAR, 04).



### 2.6.1 Sistem Pengelola Basis Data

Pengelolaan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah Perangkat Lunak yang khusus. Perangkat lunak adalah suatu perangkat tak sentuh (*intangible*) yang digunakan untuk merekayasa suatu data dan informasi menjadi lebih berguna [HAR05]. Dalam basis data perangkat lunak yang digunakan untuk merekayasa basis data yaitu DBMS (*Database Management System*). DBMS akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali.

DBMS menerapkan mekanisme pengamanan data, pemakaian data, pemakaian data secara bersamaan dan konsistensi data. Perangkat lunak yang termasuk DBMS yaitu dBase III+, dBase IV, FoxBase, Rbase, MS-SQL Server dan Borland-Paradox/Interbase, Oracle dan Sysbase.

### 2.6.2 Bahasa Basis Data (*Database Language*)

Bahasa basisdata adalah bahasa pada system basisdata untuk melakukan pendefinisian dan manipulasi basisdata. Bahasa basisdata tidak berisi bentuk untuk melakukan komputasi seperti bahasa pemrograman tingkat tinggi. Namun hal ini tidak berlangsung lama karena kemudian para vendor DBMS memandang perlunya kemampuan komputasi berada di server basisdata Microsoft bersama SyBase menambahkan kemampuan komputasi pada bahasa SQL-nya disebut Transact-SQL, demikian juga Oracle menambahkan kemampuan komputasi sebagai PL/SQL (HAR, 04).

Tiga komponen bahasa basisdata berdasarkan fungsinya, yaitu:

1. DDL (*Data Definition Language*), berfungsi untuk menspesifikasikan skema atau struktur basisdata. Hasil pernyataan DDL adalah himpunan definisi data yang disimpan di kamus data secara khusus.
2. DML (*Data Manipulation Language*), berisi sekumpulan operasi manipulasi data di basisdata. DML disebut bahasa query ke basisdata karena komponen paling kompleks adalah operasi query. Terdapat dua tipe DML, yaitu: Prosedural dan Non-prosedural.
3. DCL (*Data Control Language*).

## 2.7 DFD (*Data Flow Diagram*)

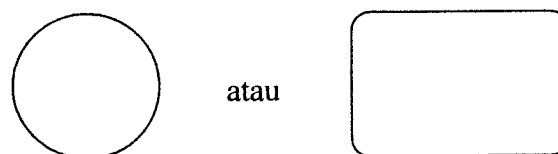
DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada system (KRI, 03).

Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima input dan menghasilkan output pada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, sumber asli dari suatu transaksi, penerima akhir dari suatu laporan atau sistem yang lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Notasi dari kesatuan luar dapat ditunjukkan pada gambar 2.3.



**Gambar 2.2** Notasi kesatuan luar di DFD

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang keluar dari proses. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan symbol lingkaran atau simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul, ditunjukkan pada gambar 2.4.



**Gambar 2.3** Notasi proses DFD

- a. Simpanan data di DFD disimbolkan dengan sepasang garis horizontal parallel yang tertutup di salah satu ujungnya seperti gambar 2.5.



**Gambar 2.4** Simbol simpanan data di DFD

## 2.8 Oracle

Perusahaan Oracle didirikan pada tahun 1977 oleh tiga orang programmer, Bob Miner, Ed Oates dan Larry Ellison yang menjabat sebagai CEO (*Chief Executive Officer*). Perusahaan ini berkonsentrasi pada pembuatan *database server* di *mainframe*. Kisah sukses Oracle Corp terkait dengan sejarah dan teori *database* relasional. Teori *database* relasional diperkenalkan hampir secara simultan oleh Edgar F. Codd (dalam artikelnya yang terkenal *Large Shared Data Banks*) pada tahun 1969.

Selanjutnya Oracle Corporation mendiversifikasi Oracle ke sistem operasi Novell Netware, Windows NT (versi Oracle 7.x, mulai tahun 1996), dan Linux (versi 8.x, sekitar tahun 1997). Mulai tahun 1998 Oracle terlihat menghentikan pembuatan produknya untuk sistem operasi MVS dan Novell Netware. Mulai pertengahan tahun 1990an, produk Oracle Corporation mulai masa itu membuat juga produk-produk non *database server* seperti *Application Server* (WebDB, OAS), *Development Tools* (Oracle Developer, Oracle Designer) dan *Application Suite* (Oracle Apps). Banyak para praktisi *database* menganggap Oracle versi 7.x adalah yang paling stabil (Oracle 7.3.4). Suatu perbedaan penting versi 7.3.4 dibanding pendahulunya adalah adanya *bitmap index*, *index* yang sangat efisien untuk menangani kolom yang variasi nilainya sempit. Dukungan terhadap Java masih sangat terbatas di Oracle 8. Versi ini memperbesar batas VARCHAR dari 2000 menjai 4000. Oracle8i (i diartikan sebagai internet) memiliki dukungan yang lebih baik terhadap java, dukungan terhadap XML, *two-level partitioning*, *Internet File System*, *Internet Directory* (memakai *Lightweight Directory Access Protocol* atau LDAP), arsitektur *3-tier* (CORBA, *Common Object Request Broker Architecture*) untuk konektivitas dan *Enterprise Manager*-nya, *Managed Standby Database*, serta perluasan kemampuan *trigger*. Pada tahun

2001 diperkenalkan Oracle9i. Fitur-fitur baru mencakup *self-tuning memory*, *multiple database-block size* serta *database template*. Kemudian pada tahun 2005 diperkenalkan Oracle 10g. Pada Versi terdapat beberapa versi, antara lain : Enterprise Edition, Standard Edition, Standard Edition One, Express Edition ([www.ronysyahputra.wordpress.com](http://www.ronysyahputra.wordpress.com)).

### 2.8.1 Role dalam Oracle

Oracle sebagai salah satu “*tool*” *database server*, selain mengatur manajemen pengguna (*user*) juga memiliki fasilitas apa yang dinamakan “*ROLE*”. *Role* memiliki arti sebagai wadah bagi sekumpulan hak akses tertentu kepada pengguna (*user*) dalam Oracle. Setelah suatu *Role* diciptakan dengan sekumpulan hak akses tertentu yang kemudian diberikan kepada suatu *user*, maka *user* tersebut akan memiliki hak-hak akses yang terkandung di dalam *Role* yang dimaksud.

*Role* diciptakan untuk mempermudah pengaturan hak-hak akses kepada pengguna yang ada. Misalnya dalam suatu perusahaan terdapat banyak *department* (dimana dalam 1 *department* memiliki banyak “*user*”), yang masing-masing *department* memiliki hak akses tertentu kedalam *database*. Dengan menggunakan fasilitas *Role* kita tidak perlu mengatur masing-masing hak akses pengguna (banyak pengguna) dari setiap *department*, cukup mengatur *Role* bagi suatu *department* yang dimaksud. *Role* dapat diciptakan melalui 2 cara, dengan perintah SQL pada Oracle SQL\*Plus atau dengan bantuan Enterprise manager Console (GUI).

### 2.8.2 Pengguna dalam Oracle

Manajemen pengguna (*user*) dalam suatu tool database seperti Oracle memegang peran penting. Dalam Oracle diatur tentang pengguna (*user*) yang ada di dalamnya. Dari sekian banyak pengguna, masing-masing pengguna yang ada memiliki karakteristik atau kemampuannya sendiri-sendiri dalam aktivitasnya. Ketika kita membuat suatu database instance (*database*), system dari Oracle akan membuat secara otomatis beberapa pengguna (*user*) yang nantinya akan dipergunakan dalam aktivitas mengenai database tersebut. Diantara pengguna (*user*) tersebut adalah:

- a. System, adalah user yang memiliki akses sebagai administrator (DBA).
- b. Scott, adalah user yang memiliki akses terbatas sesuai yang ditentukan oleh administrator (DBA).

Disamping pengguna (user) yang dibuat secara otomatis oleh system Oracle, kita dapat membuat suatu user dalam database dengan catatan kita memiliki akses sebagai DBA dari database tersebut.

## 2.9 Chevron Indonesia Company

Chevron Corporation NYSE adalah salah satu perusahaan energi terbesar dunia. Berkantor pusat di San Ramon, California, AS dan aktif di lebih dari 180 negara, Chevron bergerak dalam setiap aspek industri minyak dan gas, termasuk eksplorasi dan produksi, penyulingan, pemasaran, dan transportasi, produksi kimia dan penjualan, dan pembangkit tenaga. Chevron memiliki fasilitas di 90 negara.

Chevron didirikan pada tahun 1879 di Pico Canyon, California. Pada tahun 2001, Chevron bergabung dengan Texaco untuk membentuk ChevronTexaco. Pada 9 Mei 2005, ChevronTexaco mengumumkan akan melepas moniker Texaco dan kembali ke nama Chevron. Texaco akan tetap menjadi sebuah merek di bawah perusahaan Chevron. Pada 19 Agustus 2005, Chevron bergabung dengan Unocal Corporation, sebuah gerakan yang membuat Chevron produsen terbesar energi geotermal di dunia.

Chevron Indonesia Company (dahulu bernama Unocal Indonesia) adalah sebuah perusahaan minyak dan gas bumi di Indonesia. Pergantian nama perusahaan berlaku setelah disetujuinya dilakukan merger dengan Chevron Corporation pada rapat pemegang saham Unocal Corporation tanggal 10 Agustus 2005. Pergantian nama ini sebagai tindak lanjut merger antara Unocal Corporation dan Chevron Corporation pertengahan Agustus tahun 2005 dan sesuai kebijakan global pemegang saham untuk menggunakan nama Chevron pada seluruh unit bisnis hulunya yang ada di lebih dari 180 negara di dunia.

Unocal Indonesia Company mengumumkan pergantian namanya menjadi Chevron Indonesia Company efektif sejak 22 September 2005. Chevron Indonesia Company merupakan perusahaan Kontraktor Kontrak Kerja Sama (KKKS) BP-MIGAS yang melakukan eksplorasi dan produksi minyak dan gas bumi sebagian besar dari lepas pantai Kutai yang berada di wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara dan juga di beberapa daerah lain di Kalimantan Timur. Pergantian nama ini tidak akan mengurangi komitmen dalam mencapai misi utama Chevron, yaitu mengeksplorasi, mengembangkan, dan memproduksi minyak dan gas bumi untuk kesejahteraan bangsa Indonesia dan pemilik saham Chevron.

### **2.10 Pelelangan Proyek dan Pengadaan Barang**

Pelelangan proyek dan pengadaan barang adalah kegiatan pengadaan barang/jasa yang dibiayai dengan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBN/APBD), baik yang dilaksanakan secara swakelola maupun oleh penyedia barang/jasa. Pelelangan proyek dan pengadaan barang pada pemerintah biasanya dilakukan oleh panitia pengadaan barang/jasa. Panitia ini wajib dibentuk untuk melaksanakan semua pelelangan Proyek dan pengadaan Barang yang bernilai diatas Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

Metode yang digunakan untuk sistem Pelelangan Proyek dan Pengadaan Barang di Indonesia sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 80 dapat dilakukan dengan berbagai metode (TIM, 05) yaitu :

#### **1. Pelelangan Umum**

Metode pelelangan umum adalah metode pemilihan penyedia barang/jasa yang dilakukan secara terbuka dengan pengumuman secara luas melalui media masa dan pengumuman resmi lainnya sehingga masyarakat luas yang berminat dan memenuhi kualifikasi dapat mengikutinya. Metode pelelangan umum terdiri dari dua proses yaitu proses prakualifikasi dan pascaprakualifikasi.

#### **2. Pelelangan Terbatas**

Metode pelelangan terbatas adalah metode pemilihan penyedia barang/jasa yang dilakukan untuk pekerjaan kompleks dan jumlah penyedia barang/jasa

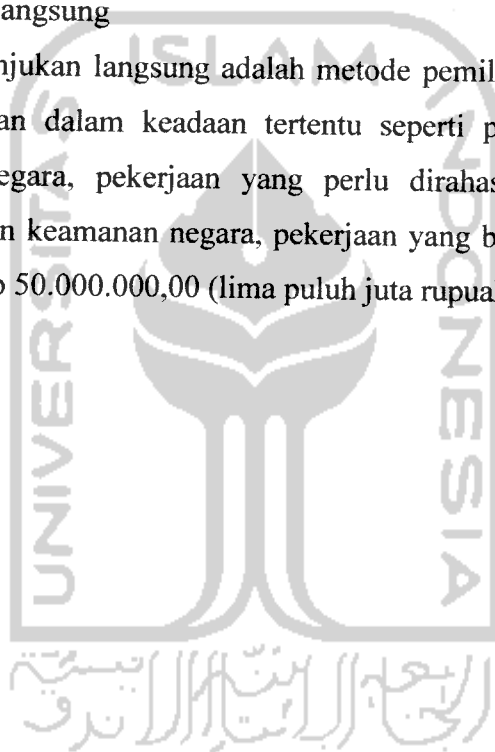
yang mampu melaksanakan diyakini terbatas. Metode pelelangan ini menggunakan proses prakualifikasi.

### 3. Pemilihan Langsung

Metode pemilihan langsung adalah metode pemilihan penyedia barang/jasa yang dilaksanakan untuk pengadaan yang bernilai sampai dengan Rp 100.000.000,00 (seratus juta rupiah). Metode pelelangan ini hanya menggunakan proses prakualifikasi

### 4. Penunjukan Langsung

Metode penunjukan langsung adalah metode pemilihan penyedia barang/jasa yang dilakukan dalam keadaan tertentu seperti penanganan darurat untuk pertahanan negara, pekerjaan yang perlu dirahasiakan yang menyangkut pertahanan dan keamanan negara, pekerjaan yang berskala kecil dengan nilai maksimum Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).



## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1 Analisis Perangkat Lunak**

##### **3.1.1 Metode Analisis**

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menerjemahkan semua permasalahan serta kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Oleh karena itu dalam tahap analisis digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk kepentingan membangun sistem. Hasil akhir dari analisis diharapkan akan didapatkan suatu sistem yang strukturnya dapat didefinisikan dengan baik dan jelas.

Sistem yang akan dirancang dan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode DFD (*Data Flow Diagram*), karena disesuaikan dengan kebutuhan untuk menyelesaikan masalah yang akan dihadapi.

##### **3.1.2 Hasil Analisis**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui apa saja yang akan menjadi masukan sistem, keluaran sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak serta antarmuka sistem yang akan dibuat, sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan apa yang diharapkan.

###### **3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Data Masukan**

Input atau masukan dari sistem informasi yang akan dibangun, terdiri dari 3 karakteristik masukan yaitu *admin*, *pengguna (user)* dan panitia.

###### **a) Input Admin**

*Input admin* adalah suatu masukan yang diberikan atau yang dilakukan oleh admin berupa data yang terkait dengan pelelangan dan pengadaan barang ataupun informasi seputar Chevron Indonesia Company.



1. **Login Admin**

*User Id*, di isi dengan nama *user* admin.

*Password*, di isi dengan *password* admin.

2. **Input Lelang Proyek**

Masukan data berupa data barang, jumlah harga, klasifikasi, dan spesifikasi yang akan di informasikan kepada *user*.

3. **Input Pengadaan Jasa**

Masukan data berupa informasi jasa yang di butuhkan beserta spesifikasi dan harga yang ditawarkan.

4. **Input Jenis Pengadaan**

Masukan data berupa jenis peledangan yang akan dilakukan.

5. **Input Seleksi**

Masukan data yang berupa penyeleksian *user* yang lulus/tidak lulus mengikuti peledangan barang/jasa.

6. **Input Pemenang**

Masukan data berupa keterangan perusahaan yang menjadi pemenang dalam peledangan yang dilakukan.

7. **Ubah Password**

Masukan untuk merubah *password* admin

8. **Input Tentang Chevron**

Masukan data berupa informasi tentang Chevron Indonesia Company.

9. **Input Lelang**

Masukan data yang berupa informasi lelang dan jenis pengadaan yang ditawarkan kepada *user* yang akan di ikuti.

b) **Input Pengguna (user)**

*Input* pengguna (*user*) adalah suatu masukan yang diberikan atau yang dilakukan oleh *user* berupa data yang terkait dengan keikutsertaan peledangan dan pengadaan barang.

1. **Login Admin**

*User Id*, di isi dengan nama *user* pengguna.

*Password*, di isi dengan *password* pengguna.

## 2. **Input Pendaftaran**

Masukan data berupa informasi mengenai perusahaan yang akan mengikuti pelelangan dan pengadaan barang.

## 3. **Input Lelang Proyek**

Masukan data berupa pengisian keikutsertaan dalam pelelangan proyek baik berupa pengiriman data perusahaan, *form* kualifikasi, maupun harga penawaran yang akan diajukan.

## 4. **Input Pengadaan Barang/Jasa**

Masukan data berupa pengisian keikutsertaan dalam pengadaan barang/jasa baik berupa pengiriman data perusahaan, *form* kualifikasi, jenis barang yang ditawarkan maupun harga penawaran yang akan diajukan.

### c) **Input Panitia**

*Input* panitia adalah suatu masukan yang diberikan atau yang dilakukan oleh *panitia* berupa data yang terkait dengan pelelangan dan informasi pemenang.

#### 1. **Login Admin**

*User Id*, di isi dengan nama *user* admin.

*Password*, di isi dengan *password* admin.

#### 2. **Input Lelang Barang**

Masukan data berupa data barang, jumlah harga, klasifikasi, dan spesifikasi yang akan di informasikan kepada *user*.

#### 3. **Input Pengadaan Jasa**

Masukan data berupa informasi jasa yang di butuhkan beserta spesifikasi dan harga yang ditawarkan.

#### 4. **Input Jenis Pengadaan**

Masukan data berupa jenis pelelangan yang akan dilakukan.

#### 5. **Input Seleksi**

Masukan data yang berupa penyeleksian *user* yang lulus/tidak lulus mengikuti pelelangan barang/jasa.

## 6. **Input Pemenang**

Masukan data berupa keterangan perusahaan yang menjadi pemenang dalam pelelangan yang dilakukan.

## 7. **Ubah Password**

Masukan untuk merubah *password* admin

### 3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Data Keluaran

Sistem informasi yang akan dibangun diharapkan dapat memenuhi kebutuhan untuk keluaran data.

#### a) **Data Keluaran Admin**

Data keluaran yang diperoleh pada Admin adalah berupa informasi data peserta, jenis pelelangan yang akan diikuti, besarnya harga penawaran yang dilakukan, jenis barang yang ditawarkan, formulir prakualifikasi dan dokumen penawaran.

#### b) **Data Keluaran Pengguna (user)**

data keluaran yang diperoleh pada user adalah berupa informasi tentang Chevron Indonesia Company, adanya pelelangan proyek maupun penawaran barang, serta informasi pemenang setelah dilakukanya proses seleksi.

#### c) **Data Keluaran Panitia**

Data keluaran yang diperoleh pada Admin adalah berupa informasi data peserta, jenis pelelangan yang akan diikuti, besarnya harga penawaran yang dilakukan, jenis barang yang ditawarkan, formulir prakualifikasi dan dokumen penawaran.

### 3.1.2.3 Analisis Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses dalam sistem yang akan dibangun, dapat dijabarkan menjadi beberapa proses, yaitu :

1. Proses Pendaftaran, dalam proses ini peserta melakukan pendaftaran dengan melakukan pengisian tentang data peserta sebelum melakukan proses login.
2. Proses Login, dalam proses ini peserta maupun admin memasukkan nama pemakai dan sandi yang telah terdaftar pada tabel.

3. Proses Peserta, dalam proses ini peserta melakukan pembaruan data yang ada pada tabel-tabel di basisdata lewat sistem, yaitu menambah(*input*), mengubah (*edit*), menghapus (*delete*) data dan melihat (*view*) data.
4. Proses Lelang, dalam proses ini peserta melakukan proses pengisian data baik dalam mengikuti pelangan proyek maupun pengadaan barang/jasa
5. Proses Seleksi, dalam proses ini admin melakukan penyeleksian peserta yang paling sesuai untuk memenangkan tender proyek yang ditawarkan serta pemenang untuk penawaran pengadaan barang/jasa.
6. Proses Penawaran, dalam proses ini dilakukan penawaran harga maupun barang yang dilakukan oleh user dan admin.
7. Proses Pelaporan, dalam proses ini admin dapat mengetahui status dari proses yang telah dilakukan oleh user.

#### **3.1.2.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka**

Data yang nantinya dimasukkan pada basisdata harus disesuaikan dengan keperluan sistem. Pada antarmuka masukan sistem terbagi atas dua sistem, yaitu sistem admin dan sistem pengguna (user). Antarmuka yang dikembangkan pada perangkat lunak (*software*) ini mempermudah pemakaian perangkat lunak dalam melakukan pelelangan dan pengadaan barang/jasa yang selama ini masih bersifat manual. Dengan demikian baik *user* yang masih pemula maupun yang ahli dapat memakai perangkat lunak ini.

#### **3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Sistem ini memerlukan beberapa kriteria perangkat lunak yang akan digunakan agar sistem berjalan dengan baik, yaitu:

1. Sistem Operasi Windows
2. Basis data Oracle 9
3. ASP (Active Server Page)
4. Web Browser Internet Explorer
5. Macromedia Dreamweaver 8.0
6. Macromedia Flash 8.0

## 7. Adobe Photoshop 7

### 3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Agar sistem dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan spesifikasi minimum suatu perangkat keras. Sistem ini membutuhkan perangkat keras dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Komputer dengan prosesor Intel(R) Pentium(M) 1500MHz.
2. Memori 256 MB.
3. Hard disk dengan kapasitas 80GB.
4. Monitor 17"
5. Keyboard.
6. Mouse.

## 3.2 Perancangan Perangkat Lunak

### 3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem informasi ini menggunakan metode berarah alir data dengan menggunakan alat pengembangan sistem. Alat tersebut biasa disebut dengan *Data Flow Diagram* (DFD).

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

DFD digunakan untuk menjelaskan aliran informasi data yang bergerak dari pemasukan data hingga ke keluaran data (JOG,90).

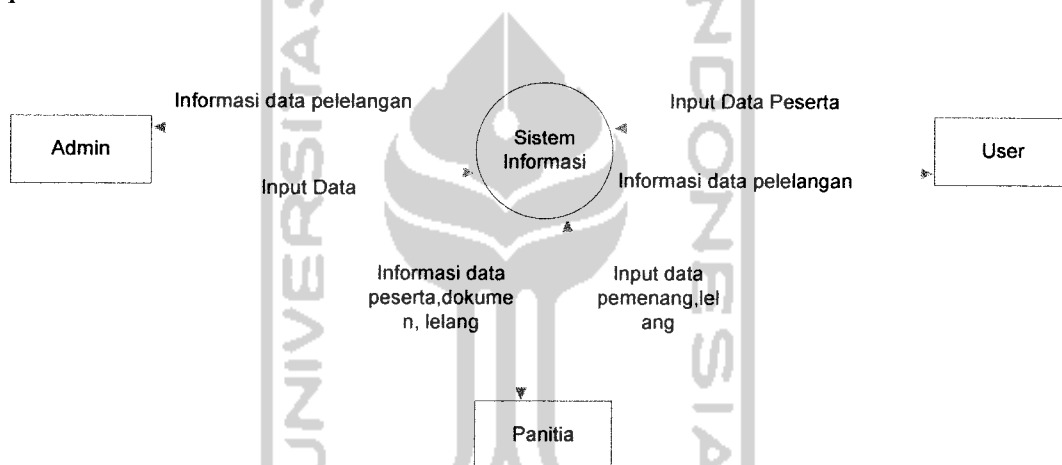
Perancangan dimulai dari bentuk yang paling global yaitu diagram konteks kemudian diturunkan sampai bentuk yang paling detail.

## 3.2.2 Hasil Perancangan

### 3.2.2.1 Perancangan Data Flow Diagram

#### 3.2.2.1.1 Diagram Konteks

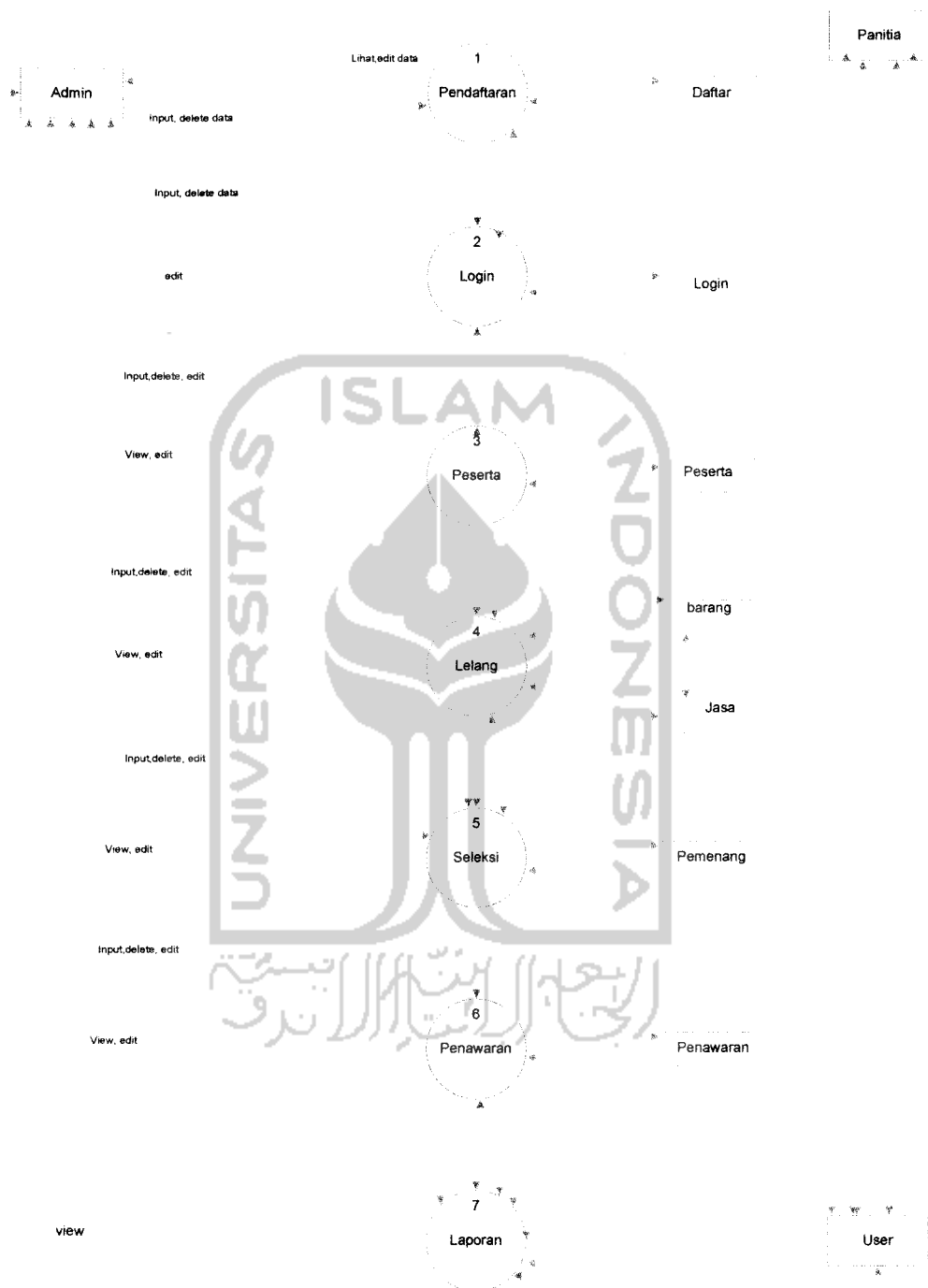
Penggunaan diagram arus data disini bertujuan untuk memudahkan dalam melihat arus data dalam sistem. Perancangan prosedural akan digambarkan melalui diagram Konteks Desain ini dimulai dari bentuk yang paling global yaitu diagram konteks, kemudian diagram konteks ini akan diturunkan sampai bentuk yang paling detail pada level-level berikutnya. Diagram konteks ditunjukkan pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1** Diagram Konteks

Pada diagram gambar 3.1 ini merupakan gambaran dari seluruh sistem secara umum dimana admin dapat memberikan masukan kedalam sistem dan *user* dapat melakukan input data. Kemudian sistem akan memberikan informasi pelelangan kepada admin, panitia dan user, sehingga user dapat melihat jenis pelelangan, peserta dan harga penawaran serta jenis lelang yang akan diikuti.

### 3.2.2.1.2 Data Flow Diagram Level 1



**Gambar 3.2 DFD Level 1**

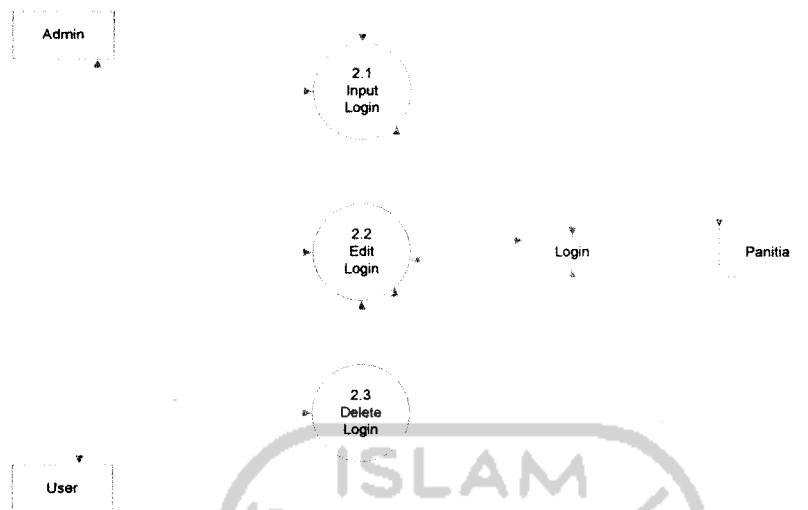
Dari DFD level 1 diperoleh tujuh buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

1. Proses Pendaftaran, dalam proses ini peserta melakukan pendaftaran dengan melakukan pengisian tentang data peserta sebelum melakukan proses login.
2. Proses Login, dalam proses ini peserta maupun admin memasukkan nama pemakai dan sandi yang telah terdaftar pada tabel.
3. Proses Peserta, dalam proses ini peserta melakukan pembaruan data yang ada pada tabel-tabel di basisdata lewat sistem, yaitu menambah(*input*), mengubah (*edit*), menghapus (*delete*) data dan melihat (*view*) data.
4. Proses Lelang, dalam proses ini peserta melakukan proses pengisian data baik dalam mengikuti pelangan proyek maupun pengadaan barang/jasa
5. Proses Seleksi, dalam proses ini admin melakukan penyeleksian peserta yang paling sesuai untuk memenangkan tender proyek yang ditawarkan serta pemenang untuk penawaran pengadaan barang/jasa.
6. Proses Penawaran, dalam proses ini dilakukan penawaran harga maupun barang yang dilakukan oleh user dan admin.
7. Proses Pelaporan, dalam proses ini admin dapat mengetahui status dari proses yang telah dilakukan oleh user.

#### **3.2.2.1.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses Login**

DFD level 2 proses login merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses login yang terdapat di level 1. Alur sistem aplikasi DFD level 2 proses login secara lebih rinci seperti Gambar 3.3.





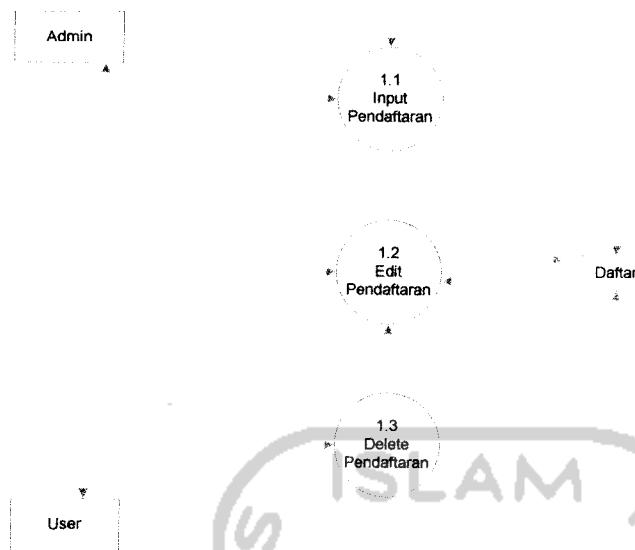
**Gambar 3.3** DFD Login Level 2

Dari DFD level 2 proses login diperoleh tiga buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 Proses *Input* Login, dalam proses ini pengolahan data yang di inputkan oleh admin dan user yaitu berupa *user id* dan *password* akan di olah dan di masukan ke tabel login untuk dicocokkan apakah data yang dimasukan sesuai dengan database.
- 1.2 Proses *Edit* Login, dalam proses ini admin dan user bisa mengedit *password* lama dan menggantinya dengan yang baru.
- 1.3 Proses *Delete* Login, dalam proses ini admin bisa melakukan delete data peserta setelah selesai proses pelelangan dilaksanakan.

#### 3.2.2.1.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses Pendaftaran

DFD level 2 proses Pendaftaran merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses pendaftaran yang terdapat di level 1. Alur sistem aplikasi DFD level 2 proses pendaftaran secara lebih rinci seperti Gambar 1.4



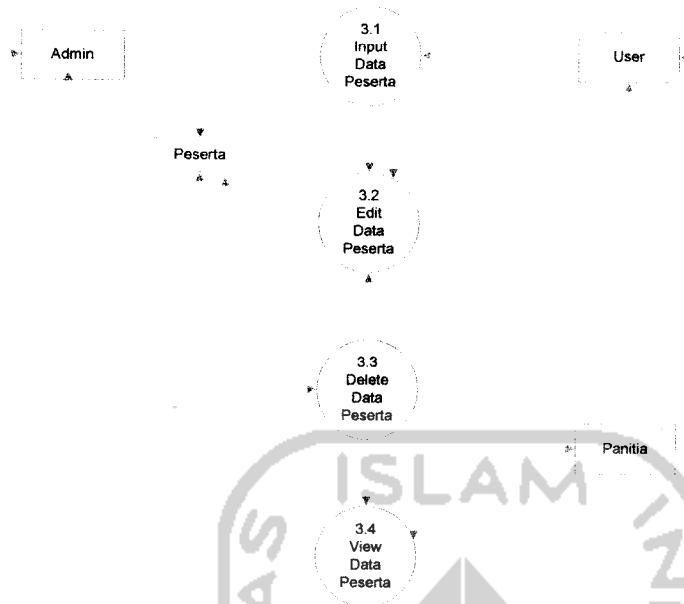
**Gambar 3.4** DFD Pendaftaran Level 2

Dari DFD level 2 untuk proses pendaftaran data diperoleh tiga buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 Proses *Input* pendaftaran, dalam proses ini pengolahan data yang di inputkan oleh user yaitu berupa data perusahaan akan di olah dan di masukan ke tabel daftar, dimana proses ini dilakukan pertama sebelum melakukan proses login.
- 1.2 Proses *Edit* pendaftaran, dalam proses ini user bisa mengedit data lama dan menggantinya dengan yang baru.
- 1.3 Proses *Delete* Login, dalam proses ini admin bisa melakukan delete data peserta setelah selesai proses pelelangan dilaksanakan.

### 3.2.2.1.5 Data Flow Diagram Level 2 Proses Peserta

DFD level 2 proses Pendaftaran merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses peserta yang terdapat di level 1. Alur sistem aplikasi DFD level 2 proses peserta secara lebih rinci seperti Gambar 3.5



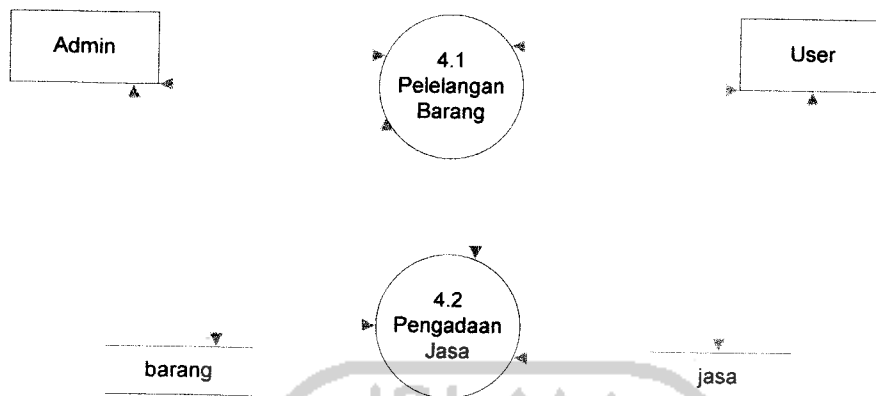
**Gambar 3.5** DFD Peserta Level 2

Dari DFD level 2 untuk proses peserta diperoleh empat buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 Proses *Input* peserta, dalam proses ini pengolahan data yang di inputkan oleh user yaitu berupa data peserta yang sepakat mengikuti pelelangan yang akan di olah dan di masukan ke tabel peserta, dimana proses ini dilakukan setelah peserta bersedia mengikuti pelelangan.
- 1.2 Proses *Edit* peserta, dalam proses ini user bisa mengedit data lama dan menggantinya dengan yang baru.
- 1.3 Proses *Delete* peserta, dalam proses ini admin bisa melakukan delete data peserta setelah selesai proses pelelangan dilaksanakan.
- 1.4 Proses *View* peserta, dalam proses ini admin dapat melihat data peserta dan peserta hanya dapat melihat nama peserta yang lain.

#### **3.2.2.1.6 Data Flow Diagram Level 2 Proses Pelelangan**

DFD level 2 proses Pelelangan merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses pelelangan yang terdapat di level 1. Alur sistem aplikasi DFD level 2 proses pelelangan secara lebih rinci seperti Gambar 3.6



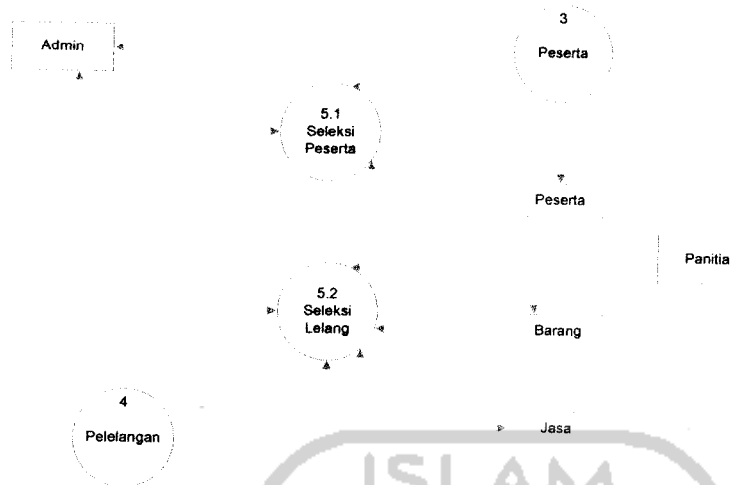
**Gambar 3.6** DFD Pelelangan Level 2

Dari DFD level 2 untuk proses pelelangan diperoleh dua buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 Pelelangan Proyek, merupakan proses yang berkaitan dengan proses pelelangan yang di ikuti dalam pelelangan proyek yang di isikan oleh user yaitu berupa *input*, *edit*, *delete*, dan *view*.
- 1.2 Pengadaan Barang, merupakan proses yang berkaitan dengan proses pengadaan barang yang di ikuti dan di isikan oleh user yaitu berupa *input*, *edit*, *delete*, dan *view*.

### 3.2.2.1.7 Data Flow Diagram Level 2 Proses Seleksi

DFD level 2 proses Seleksi merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses seleksi yang terdapat di level 1. Alur sistem aplikasi DFD level 2 proses seleksi secara lebih rinci seperti Gambar 3.7



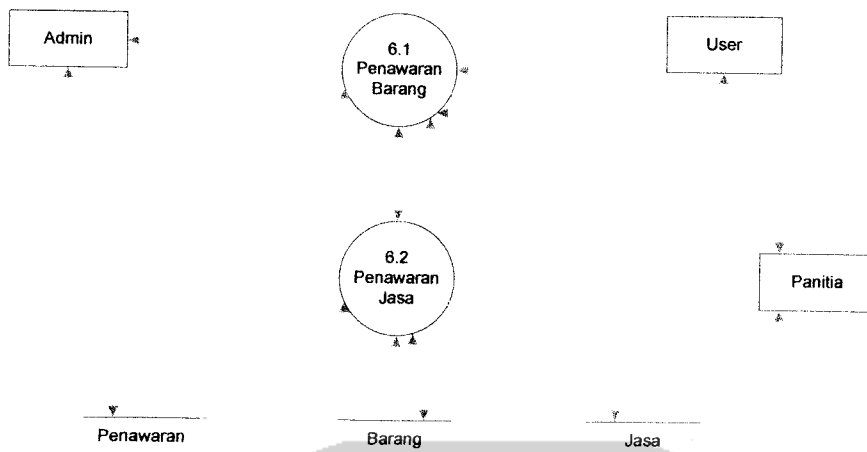
**Gambar 3.7** DFD Seleksi Level 2

Dari DFD level 2 untuk proses seleksi diperoleh dua buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 Seleksi peserta, merupakan proses yang berkaitan dengan proses penseleksian peserta yang akan memenangkan pelelangan.
- 1.2 Seleksi lelang, merupakan proses yang berkaitan dengan proses penseleksian pelelangan proyek atau pengadaan barang yang akan dilakukan.

### 3.2.2.1.8 Data Flow Diagram Level 2 Proses Penawaran

DFD level 2 proses Penawaran merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses penawaran yang terdapat di level 1. Alur sistem aplikasi DFD level 2 proses penawaran secara lebih rinci seperti Gambar 3.8



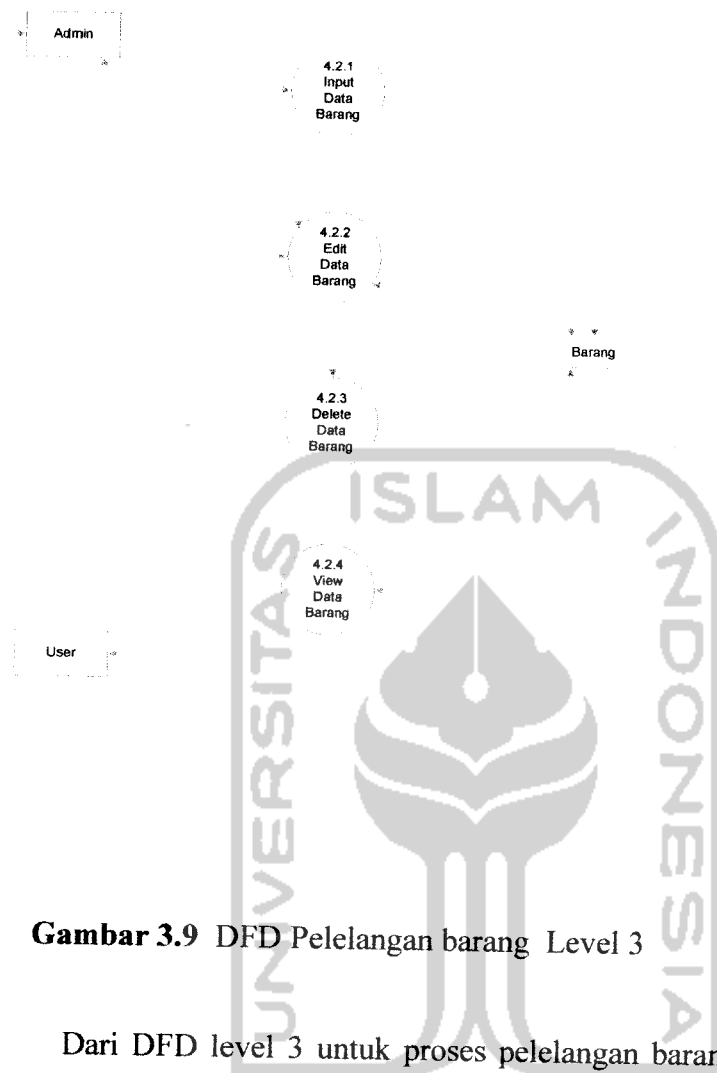
**Gambar 3.8** DFD Penawaran Level 2

Dari DFD level 2 untuk proses penawaran diperoleh dua buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 Penawaran Barang, merupakan proses yang berkaitan dengan proses penawaran barang yang dilakukan oleh user dan diisikan yaitu berupa *input*, *edit*, *delete*, dan *view*.
- 1.2 Penawaran Jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan proses penawaran proyek yang dilakukan oleh admin dan diisikan yaitu berupa *input*, *edit*, *delete*, dan *view*.

### 3.2.2.1.9 DFD Level 3 Proses Pelelangan Barang

DFD level 3 proses pelelangan proyek merupakan penurunan proses yang lebih *mendetail* lagi dari proses pelelangan yang terdapat di level 2. Alur sistem aplikasi DFD level 3 pelelangan proyek secara lebih rinci seperti Gambar 3.9



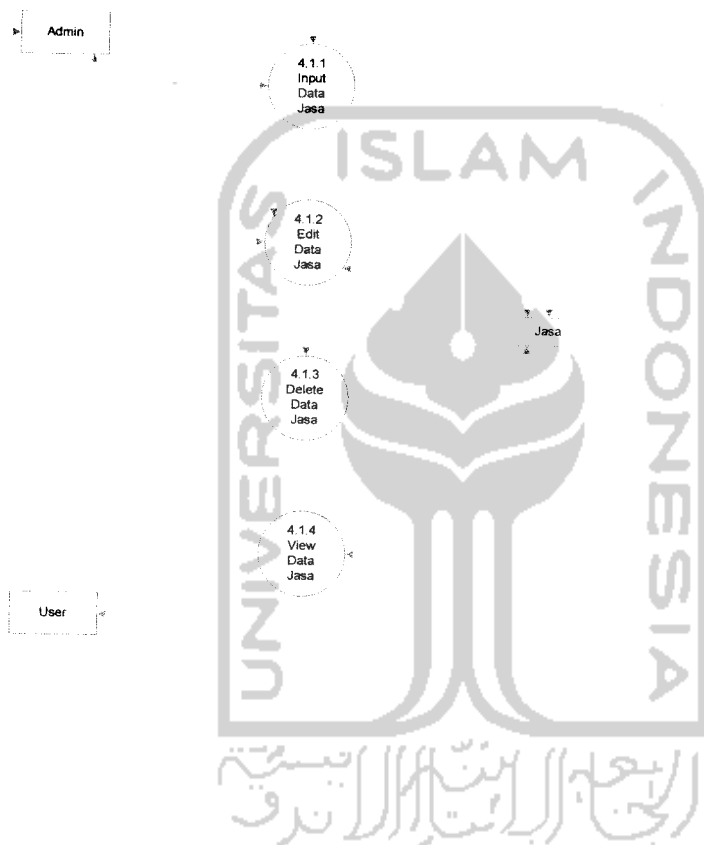
**Gambar 3.9** DFD Pelelangan barang Level 3

Dari DFD level 3 untuk proses pelelangan barang diperoleh empat buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 *Input* Data barang, merupakan proses input data barang yang berkaitan dengan input data proyek yang ditawarkan ke user.
- 1.2 *Edit* Data barang, merupakan proses yang berkaitan dengan perubahan data pada pada pelelangan barang.
- 1.3 *Delete* Data barang, merupakan proses yang berkaitan dengan data barang yang ingin dihapus.
- 1.4 *View* Data barang, merupakan proses yang berkaitan dengan data barang yang ingin dilihat admin dan user

### 3.2.2.1.10 DFD Level 3 Proses Pelelangan Jasa

DFD level 3 proses pelelangan jasa merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses pelelangan yang terdapat di level 2. Alur sistem aplikasi DFD level 3 pelelangan jasa secara lebih rinci seperti Gambar 3.10.



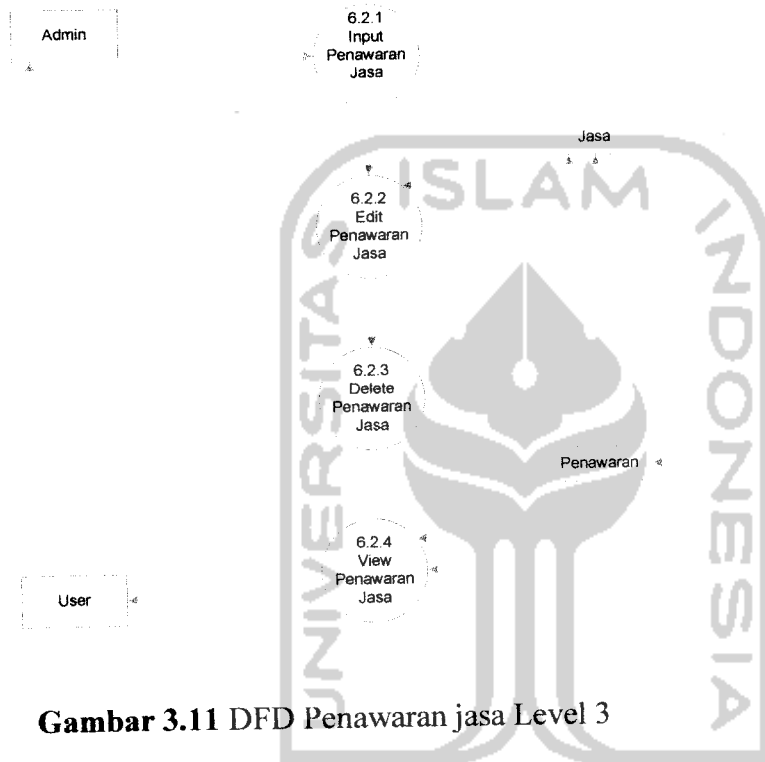
Dari DFD level 3 untuk proses pelelangan barang diperoleh empat buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 *Input* Data jasa, merupakan proses input data barang yang berkaitan dengan input data jasa yang ditawarkan oleh user.
- 1.2 *Edit* Data jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan perubahan data pada pada pelelangan jasa.
- 1.3 *Delete* Data jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan data jasa yang ingin dihapus.
- 1.4 *View* Data jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan data jasa yang ingin dilihat admin dan user.



### 3.2.2.1.11 DFD Level 3 Proses Penawaran Jasa

DFD level 3 proses penawaran jasa merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses penawaran yang terdapat di level 2. Alur sistem aplikasi DFD level 3 penawaran jasa secara lebih rinci seperti Gambar 3.11.



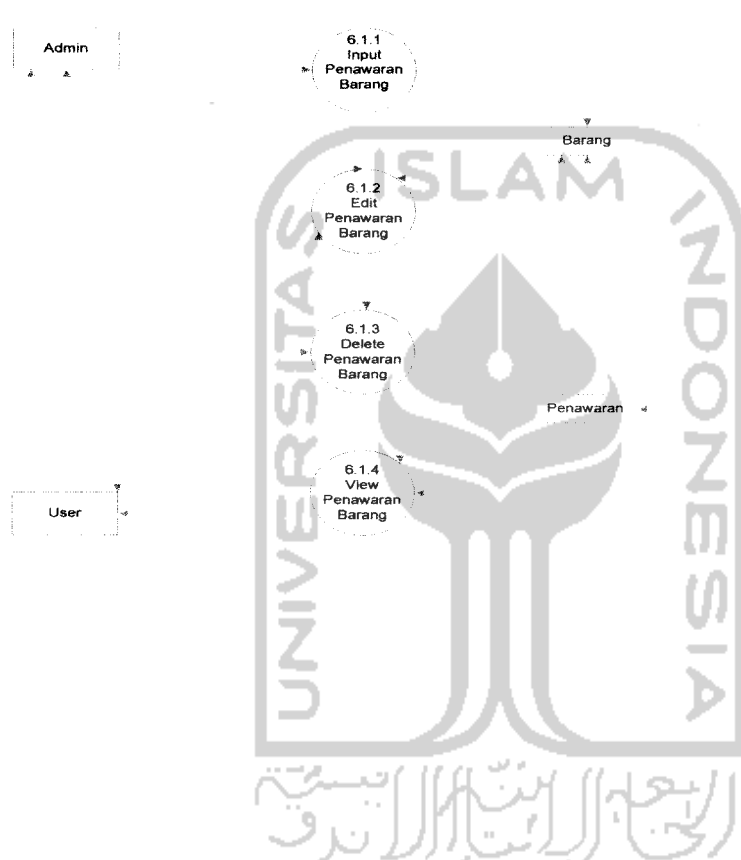
**Gambar 3.11** DFD Penawaran jasa Level 3

Dari DFD level 3 untuk proses penawaran jasa diperoleh empat buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 *Input* penawaran jasa, merupakan proses input penawaran yang berkaitan dengan input penawaran jasa yang ditawarkan ke user.
- 1.2 *Edit* penawaran jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan perubahan data pada penawaran jasa.
- 1.3 *Delete* penawaran jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan data penawaran jasa yang ingin dihapus.
- 1.4 *View* penawaran jasa, merupakan proses yang berkaitan dengan penawaran jasa yang ingin dilihat admin dan user.

### 3.2.2.1.12 DFD Level 3 Proses Penawaran Barang

DFD level 3 proses penawaran barang merupakan penurunan proses yang lebih mendetail lagi dari proses penawaran yang terdapat di level 2. Alur sistem aplikasi DFD level 3 penawaran barang secara lebih rinci seperti Gambar 3.12.



Dari DFD level 3 untuk proses penawaran barang diperoleh empat buah proses yang berfungsi sebagai berikut:

- 1.1 *Input* penawaran barang, merupakan proses input penawaran yang berkaitan dengan input penawaran barang yang ditawarkan oleh user.
- 1.2 *Edit* penawaran barang, merupakan proses yang berkaitan dengan perubahan data pada penawaran barang.
- 1.3 *Delete* penawaran barang, merupakan proses yang berkaitan dengan data penawaran barang yang ingin dihapus.
- 1.4 *View* penawaran barang, merupakan proses yang berkaitan dengan penawaran barang yang ingin dilihat admin dan user.

### 3.2.2.2 Perancangan Struktur Basisdata

Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai penyedia serta penyimpanan data informasi bagi para pemakainya. Perancangan struktur basis data tidak terlepas dari perancangan masukan dan keluaran karena elemen-elemen data pada suatu arsip basis data harus dapat digunakan untuk pembuatan suatu keluaran. Demikian juga dengan masukan yang akan direkam di basis data, arsip basis data harus mempunyai elemen-elemen untuk menampung masukan yang akan dimasukkan. Dengan demikian perancangan masukan dan keluaran akan berpengaruh besar terhadap kelengkapan informasi yang akan dibuat sebagai hasil dari pengolahan informasi yang diharapkan oleh pemakai.

#### 3.2.2.2.1 Tabel Basisdata

Pada sistem ini akan digunakan basis data relasional. Ada beberapa tabel yang digunakan dalam penelitian ini, tabel-tabel tersebut antara lain :

##### 3.2.2.2.1.1 Tabel Dokumen Harga

Tabel ini digunakan digunakan untuk menyimpan harga hasil upload user dalam bentuk *file* untuk pengadaan barang/jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Dokumen Harga

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
2.	NAMA_FILE	Varchar2	100	Keterangan
3.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang

##### 3.2.2.2.1.2 Tabel Hasil Seleksi Barang

Tabel ini digunakan oleh admin untuk menentukan seleksi peserta yang lulus dalam pengadaan barang, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Tabel Hasil Seleksi Barang**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	NAMA_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
3.	KET	Varchar2	100	Keterangan hasil seleksi
4.	KEPUTUSAN	Varchar2	11	Keputusan seleksi

**3.2.2.2.1.3 Tabel Hasil Seleksi Jasa**

Tabel ini digunakan oleh admin untuk menentukan seleksi peserta yang lulus dalam pelelangan barang, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Tabel Hasil Seleksi Jasa**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	NAMA_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
3.	KET	Varchar2	100	Keterangan hasil seleksi
4.	KEPUTUSAN	Varchar2	11	Keputusan seleksi

**3.2.2.2.1.4 Tabel Lelang Barang**

Tabel ini digunakan oleh admin untuk menyimpan data lelang dalam pengadaan barang / jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Tabel Lelang Barang**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	TGL_MULAI	Date		Tanggal awal lelang
3.	TGL_AKHIR	Date		Tanggal akhir lelang
4.	NAMA_BARANG	Varchar2	30	Nama jenis barang
5.	HARGA_TAWAR	Number	10	Harga penawaran
6.	KLASIFIKASI	Varchar2	50	Jenis lelang
7.	SPEKIFIKASI	Varchar2	100	Spesifikasi barang
8.	KET	Varchar2	100	keterangan

### 3.2.2.2.1.5 Tabel Lelang Jasa

Tabel ini digunakan oleh admin untuk menyimpan data lelang dalam pelelangan jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.5.

**Tabel 3.5 Tabel Lelang Jasa**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	TGL_MULAI	Date		Tanggal awal lelang
3.	TGL_AKHIR	Date		Tanggal akhir lelang
4.	NAMA_JASA	Varchar2	30	Nama jasa
5.	HARGA_TAWAR	Number	10	Harga penawaran
6.	KLASIFIKASI	Varchar2	50	Jenis lelang
7.	SPESIFIKASI	Varchar2	100	Spesifikasi proyek
8.	KET	Varchar2	100	keterangan

### 3.2.2.2.1.6 Tabel Pemenang

Tabel ini digunakan sebagai tabel data pemenang yang dipilih oleh admin dalam pelelangan proyek dan pengadaan barang / jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.6.

**Tabel 3.6 Tabel Pemenang**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	KODE_PESERTA	Varchar2	5	Nomer urutan pemenang

### 3.2.2.2.1.7 Tabel Peserta

Tabel ini digunakan oleh admin untuk menyimpan data – data peserta dalam pelengan proyek dan pengadaan barang / jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.7.

**Tabel 3.7 Tabel Peserta**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
2.	PERUSAHAAN	Varchar2	50	Nama perusahaan
3.	ALAMAT	Varchar2	100	Alamat perusahaan
4.	KOTA	Varchar2	30	Kota tempat perusahaan
5.	CP	Varchar2	30	Nama pendaftar
6.	JABATAN	Varchar2	20	Jabatan pendaftar dalam perusahaan
7.	TLP	Varchar2	20	Nomer telepon perusahaan / pendaftar
8.	USERID	Varchar2	8	id
9.	PWD	Varchar2	10	password

**3.2.2.2.1.8 Tabel Peserta Lelang Jasa**

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data user yang ikut dalam lelang jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.8.

**Tabel 3.8 Tabel Peserta Lelang Jasa**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	KODE_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
3.	HARGA	Number	100	Harga penawaran
4.	TANGGAL	Date		Tanggal ikut

**3.2.2.2.1.9 Tabel Peserta Pengadaan Barang**

Tabel ini digunakan menyimpan data user yang ikut dalam pengadaan barang / jasa, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.9.

**Tabel 3.9 Tabel Peserta Pengadaan Barang**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
2.	KODE_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
3.	HARGA	Number	100	Harga penawaran
4.	TANGGAL	Date		Tanggal ikut

**3.2.2.2.1.10 Tabel Prakuualifikasi**

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data prakuualifikasi pengadaan barang / jasa dan pelelangan proyek, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.10.

**Tabel 3.10 Tabel Prakuualifikasi**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	KODE_PESERTA	Varchar2	5	Nomer peserta
2.	NAMA_FILE	Varchar2	100	Nama file prakulifikasi
3.	KODE_LELANG	Varchar2	5	Nomer lelang
4.	SIUP	Varchar2	20	Surat keterangan dari perusahaan

**3.2.2.2.1.11 Tabel Admin**

Tabel ini digunakan sebagai tabel password untuk admin, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.11.

**Tabel 3.11 Tabel Admin**

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	ADMIN	Varchar2	8	Id admin
2.	PASSWORD	Varchar2	10	Password admin

**3.2.2.2.1.12 Tabel User**

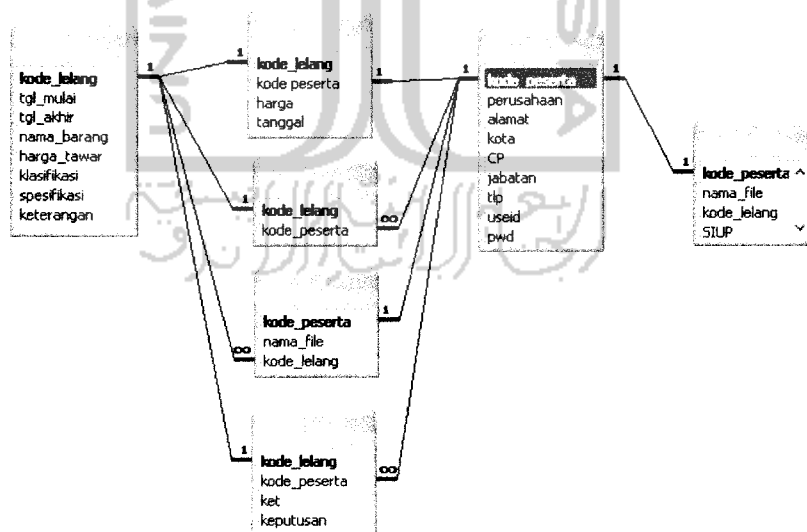
Tabel ini digunakan sebagai tabel password untuk user, elemen- elemen tabelnya seperti pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tabel User

No.	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	PASSWORD	Varchar2	10	Password user
2.	USERID	Varchar2	8	Id user

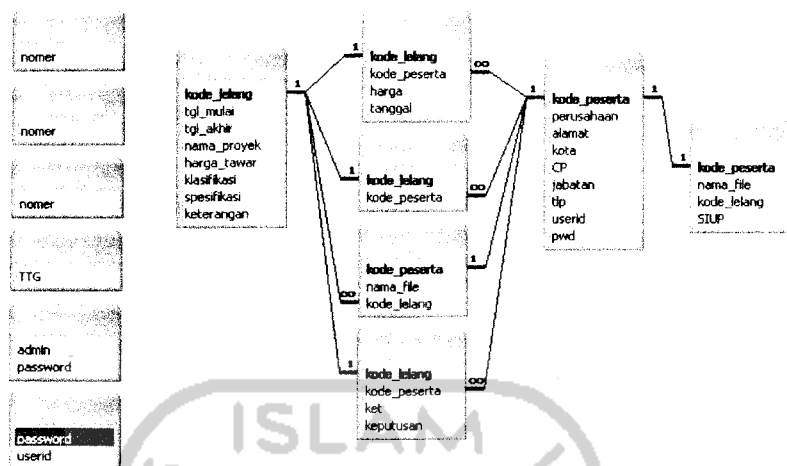
### 3.2.2.2.2 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel terlihat pada gambar 3.13 dan 3.14. Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan yang satu dengan yang lainnya. Data tersebut disimpan dalam sebuah *file* atau tabel yang memiliki keterangan tertentu, dan apabila direlasikan akan menghasilkan informasi yang kompleks. Hubungan antar tabel ini dihasilkan dengan kunci relasi (*relation Key*) yang merupakan kunci utama dari masing-masing file atau tabel. Relasi antar tabel dapat dilihat pada gambar 3.13 dan 3.14.



Gambar 3.13 Relasi Tabel Pengadaan Barang





Gambar 3.14 Relasi Tabel Pelelangan Jasa

### 3.2.2.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antar muka atau *interface* merupakan pembuatan rancangan pada bagian tampilan sistem yang dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikan sistem. Pembuatan perancangan ini dapat berupa proses pemasukan data ke sistem, menampilkan keluaran informasi kepada pemakai atau dapat keduanya. Perancangan antarmuka dalam mengimplementasikan sistem ini yaitu menggunakan menu berisi beberapa alternatif atau pilihan yang disajikan dengan cara menekan tombol yang dihubungkan dengan pilihan tersebut.

#### 3.2.2.3.1 Perancangan Antarmuka Halaman Utama

Perancangan antarmuka Halaman Utama merupakan halaman yang berisi pilihan menu utama yaitu gambaran umum tentang chevron, kegiatan lelang yang sedang berlangsung, daftar peserta yang ikut, daftar pemenang, tata cara pendaftaran dan menu untuk login. Perancangannya dapat dilihat seperti Gambar 3.15.

LOGO	JUDUL
Home Tentang Chevron Lelang Daftar peserta Pemenang Pendaftaran Login	

**Gambar 3.15** Perancangan Antarmuka Halaman Utama

### 3.2.2.3.2 Perancangan Antarmuka Tentang Chevron

Perancangan antarmuka Tentang Chevron merupakan halaman yang berisi tentang informasi sekilas mengenai perusahaan Chevron Indonesia Company yang berada di Propinsi Kalimantan Timur. Perancangannya dapat dilihat seperti Gambar 3.16.

LOGO	JUDUL
<b>TENTANG CHEVRON</b>	
Chevron Cooperation NYSE adalah salah satu perusahaan energi terbesar dunia. Berkantor pusat di San Ramon, California, AS dan aktif di lebih dari 180 negara, Chevron bergerak dalam setiap aspek industri minyak dan gas, termasuk eksplorasi dan produksi,.....	

**Gambar 3.16** Perancangan Antarmuka Tentang Chevron

### 3.2.2.3.3 Perancangan Antarmuka Lelang

Perancangan antarmuka Lelang merupakan halaman yang berisi tentang informasi mengenai pelelangan proyek maupun pengadaan barang yang sedang berlangsung di Chevron Indonesia Company. Perancangannya dapat dilihat seperti Gambar 3.17.

LOGO	JUDUL
PENGUMUMAN LELANG BARANG Nama lelang :... PENGUMUMAN LELANG JASA Nama lelang:...  Home	

**Gambar 3.17** Perancangan Antarmuka Lelang

#### 3.2.2.3.4 Perancangan Antarmuka Daftar Peserta

Perancangan antarmuka Daftar Peserta merupakan halaman daftar para peserta yang telah mendaftarkan diri dalam website pelelangan proyek dan pengadaan barang di Chevron Indonesia Company. Pada halaman ini akan ditampilkan daftar nama peserta dan jenis pelelangan atau pengadaan yang diikuti, namun menu ini baru dapat diakses apabila peserta telah melakukan pendaftaran. Perancangannya dapat dilihat seperti Gambar 3.18.

LOGO	JUDUL				
Data peserta					
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nila	Humas	027487656566
Back					

**Gambar 3.18** Perancangan Antarmuka Daftar Peserta

#### 3.2.2.3.5 Perancangan Antarmuka Pemenang

Perancangan antarmuka Pemenang merupakan halaman yang berisi tentang informasi pemenang baik dalam kegiatan pelelangan proyek maupun

pengadaan barang yang sedang berlangsung di Chevron Indonesia Company. Perancangannya dapat dilihat seperti Gambar 3.19.

LOGO	JUDUL
Pelelangan barang Pelelangan jasa Home	

**Gambar 3.19** Perancangan Antarmuka Pemenang

LOGO	JUDUL				
Data barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	027487656566
Home					

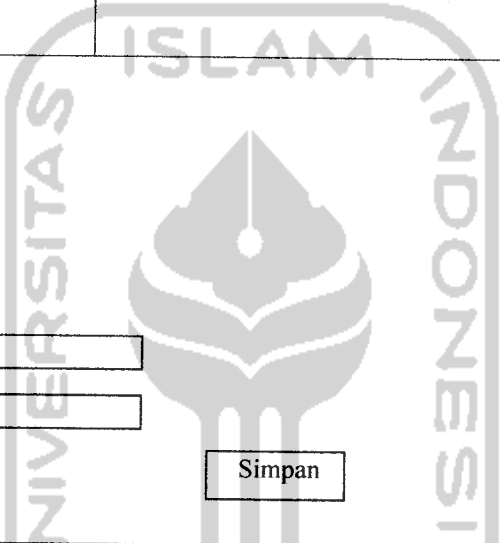
**Gambar 3.20** Perancangan Antarmuka Pemenang barang

LOGO	JUDUL
Data peserta	
Perusahaan	Pemenang ke :
Meko tbk	1
Home	

**Gambar 3.21** Perancangan Antarmuka Pemenang akhir barang

### 3.2.2.3.6 Perancangan Antarmuka Pendaftaran

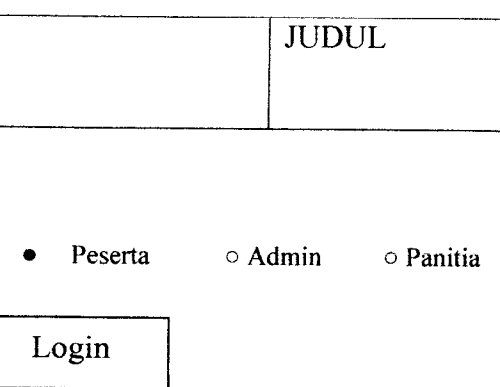
Perancangan antarmuka Daftar Peserta merupakan halaman pendaftaran bagi siapa saja yang ingin bergabung dalam website ini. Pada halaman ini peserta akan mengisi biodata lengkap pendaftar, setelah proses ini selesai dilaksanakan maka peserta telah bisa mengakses beberapa menu yang berada dihalam utama. Perancangannya dapat dilihat seperti Gambar 3.22.

LOGO	JUDUL
	
Perusahaan : Alamat : Kota : Contac Person : Jabatan : Telpon : User <input type="text"/> Password <input type="password"/> <div style="text-align: center;"><input type="button" value="Simpan"/></div>	

**Gambar 3.22** Perancangan Antarmuka Pendaftaran

### 3.2.2.3.7 Perancangan Halaman Login

Perancangan halaman login admin merupakan halaman untuk admin, user maupun panitia jika ingin masuk ke sistem informasi. Perancangan antarmuka login dapat dilihat pada Gambar 3.23 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
	
User Id : Password : <div style="text-align: center;"> <input checked="" type="radio"/> Peserta                <input type="radio"/> Admin                <input type="radio"/> Panitia           </div> <div style="text-align: center;"><input type="button" value="Login"/></div>	

### Gambar 3.23 Perancangan Antarmuka Halaman Login

#### 3.2.2.3.8 Perancangan Antarmuka Admin

##### 3.2.2.3.8.1 Perancangan Antarmuka Menu Utama Admin

Perancangan antarmuka Menu Utama Admin merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika admin berhasil masuk ke sistem setelah melakukan login. Perancangan antarmuka menu utama admin dapat dilihat pada Gambar 3.24 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Lelang barang Lelang jasa Data peserta Seleksi Pemenang Edit tentang Chevron Ubah password Log out	

**Gambar 3.24** Perancangan Antarmuka Menu Utama Admin

Menu utama admin menyediakan pilihan menu Lelang barang, lelang jasa, Data Peserta, Seleksi, Pemenang, Edit User tentang Chevron, Ubah Password, Logout.

##### 3.2.2.3.8.2 Perancangan Antarmuka Lelang Barang

Perancangan antarmuka Lelang Barang merupakan halaman admin yang berisi informasi dan data mengenai lelang barang yang dilaksanakan. Perancangan antarmuka lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.25 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Data barang Data peserta Data Harga Penawaran Input Lelang Barang Home	

**Gambar 3.25** Perancangan Antarmuka Lelang Barang

Gambar di atas adalah merupakan halaman admin yang berisi segala macam informasi maupun data lelang barang, dalam hal ini terdapat menu data barang, data peserta, data harga penawaran dan *input* lelang barang. Dalam menu data barang terdapat data dan informasi barang yang sedang dilaksanakan. Dalam menu data peserta akan diketahui siapa saja peserta yang mengikuti lelang barang. Dalam menu harga penawaran pada admin, akan diketahui penawaran harga dari peserta yang telah terdaftar sebagai peserta lelang barang. Pada menu input lelang proyek, admin akan mengetahui jenis dan segala persyaratan lelang yang dilakukan.

### 3.2.2.3.8.3 Perancangan Antarmuka Data Barang

Perancangan antarmuka menu data barang merupakan halaman pada admin yang berisi keterangan tentang barang yang sedang dilaksanakan. Dalam menu ini terdapat nama barang, jumlah harga pagu anggaran dari pelaksana lelang beserta klasifikasi lelang dan spesifikasi barang yang akan dilelangkan dan ditawarkan kepada peserta. Perancangan antarmuka data barang pada admin dapat dilihat pada gambar 3.26

LOGO			JUDUL		
Data barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	027487656566
Back					

**Gambar 3.26** Perancangan Antarmuka Data Barang

#### 3.2.2.3.8.4 Perancangan Antarmuka Data Peserta Barang

Perancangan antarmuka menu data Peserta barang merupakan halaman pada admin yang berisi keterangan tentang data peserta yang sedang mengikuti pelelangan barang. Dalam menu ini terdapat nama perusahaan, alamat perusahaan, kota asal perusahaan, kontak person, jabatan dalam perusahaan dan nomor telepon perusahaan ataupun pendaftar. Dari menu ini admin akan dapat mengetahui peserta yang telah mendaftarkan diri sebagai peserta dalam pelelangan barang. Perancangan antarmuka data peserta barang pada admin dapat dilihat pada gambar 3.27.

LOGO			JUDUL		
Data peserta					
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nila	Humas	027487656566
Back					

**Gambar 3.27** Perancangan Antarmuka Data Peserta Barang



### 3.2.2.3.8.5 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

Perancangan antarmuka menu harga penawaran merupakan halaman pada admin yang berisi tentang besarnya harga penawaran yang diajukan oleh peserta dalam mengikuti pelelangan barang. Dalam menu ini terdapat nama perusahaan, tanggal dan jam mengikuti penawaran harga serta besarnya harga yang diajukan oleh peserta. Perancangan antarmuka harga penawaran dapat dilihat pada gambar 3.28.

LOGO		JUDUL			
Data barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	Lihat Harga Pen
Back					

Gambar 3.28 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

### 3.2.2.3.8.6 Perancangan Antarmuka Input Lelang Barang

Perancangan antarmuka menu input lelang barang merupakan halaman pada admin yang berisi tentang keseluruhan informasi peserta yang mengikuti lelang barang. Perancangan antarmuka input lelang barang dapat dilihat pada gambar 3.29.

LOGO	JUDUL
Input lelang barang :	
Nama barang	:
Harga penawaran	:
klasifikasi	:
spesifikasi	:
keterangan	:
<input type="button" value="simpan"/>	

**Gambar 3.29** Perancangan Antarmuka Input Lelang Barang

### 3.2.2.3.8.7 Perancangan Antarmuka Pengadaan Jasa

Perancangan antarmuka Pelelangan jasa merupakan halaman admin yang berisi informasi dan data mengenai pelelangan jasa yang dilaksanakan. Perancangan antarmuka pelelangan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.30 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Data jasa Data peserta Data Harga Penawaran Input Jasa Home	

**Gambar 3.30** Perancangan Antarmuka Pengadaan Jasa

Gambar di atas adalah merupakan halaman admin yang berisi segala macam informasi maupun data pelelangan jasa, dalam halaman ini terdapat menu data jasa, data peserta, data harga penawaran dan input jasa. Dalam menu data jasa terdapat data dan informasi pengadaan yang sedang dilaksanakan. Dalam menu data peserta akan diketahui siapa saja peserta yang mengikuti pelelangan jasa. Dalam menu harga penawaran pada admin, akan diketahui penawaran harga dari peserta yang telah terdaftar sebagai peserta pengadaan jasa. Pada menu input pengadaan jasa, admin akan mengetahui jenis dan segala persyaratan lelang yang dilakukan.

### 3.2.2.3.8.8 Perancangan Antarmuka Data Jasa

Perancangan antarmuka menu data Jasa merupakan halaman pada admin yang berisi keterangan tentang pengadaan jasa yang sedang dilaksanakan. Dalam menu ini terdapat nama jasa, jumlah harga yang ditawarkan kepada peserta

beserta klasifikasi pengadaan dan spesifikasi jasa yang akan dilelangkan dan ditawarkan kepada peserta. Perancangan antarmuka data jasa pada admin dapat dilihat pada gambar 3.31.

LOGO		JUDUL		
Data jasa				
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4
Back				

**Gambar 3.31** Perancangan Antarmuka Data Jasa

### 3.2.2.3.8.9 Perancangan Antarmuka Data Peserta Pengadaan Jasa

Perancangan antarmuka menu data Peserta Pengadaan pelelangan Jasa merupakan halaman pada admin yang berisi keterangan tentang data peserta yang sedang mengikuti pelelangan. Dalam menu ini terdapat nama perusahaan, alamat perusahaan, kota asal perusahaan, kontak person, jabatan dalam perusahaan dan nomor telepon perusahaan ataupun pendaftar. Dari menu ini admin akan dapat mengetahui peserta yang telah mendaftarkan diri sebagai peserta dalam pengadaan jasa. Perancangan antarmuka data peserta pengadaan jasa pada admin dapat dilihat pada gambar 3.32.

LOGO		JUDUL			
Data peserta					
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nilu	Humas	027487656566
Back					

**Gambar 3.32** Perancangan Antarmuka Data Peserta Pengadaan Jasa

### 3.2.2.3.8.10 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

Perancangan antarmuka menu harga penawaran merupakan halaman pada admin yang berisi tentang besarnya harga penawaran yang diajukan oleh peserta dalam mengikuti pengadaan jasa. Dalam menu ini terdapat nama perusahaan, tanggal dan jam mengikuti penawaran harga serta besarnya harga yang diajukan oleh peserta. Perancangan antarmuka harga penawaran dapat dilihat pada gambar 3.33.

LOGO		JUDUL			
Data jasa					
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	Lihat Harga Pe
Back					

**Gambar 3.33** Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

### 3.2.2.3.8.11 Perancangan Antarmuka Input Pengadaan Jasa

Perancangan antarmuka menu input pengadaan jasa merupakan halaman pada admin yang berisi tentang keseluruhan informasi peserta yang mengikuti pengadaan jasa. Dalam menu ini terdapat tanggal mulainya hingga tanggal berakhirnya pengadaan, keterangan yang nantinya berisi informasi atau keterangan tambahan seputar pengadaan barang jasa, nama pengadaan yang berlangsung, besarnya harga penawaran, klasifikasi pengadaan dan spesifikasi dari pengadaan barang / jasa yang akan dilangsungkan. Perancangan antarmuka input pengadaan jasa dapat dilihat pada gambar 3.34.

LOGO	JUDUL
Input Jasa :	
Nama jasa :	
Harga penawaran :	
klasifikasi :	
spesifikasi :	
keterangan :	
<input type="button" value="simpan"/>	

**Gambar 3.34** Perancangan Antarmuka Input Pengadaan Jasa

### 3.2.2.3.8.12 Perancangan Antarmuka Data Peserta

Perancangan antarmuka data peserta merupakan halaman admin yang berisi data peserta yang keseluruhan masuk ke admin, baik yang mengikuti pelelangan barang maupun pengadaan jasa. Perancangan antarmuka data peserta ke admin dapat dilihat pada Gambar 3.35 di bawah ini:

LOGO	JUDUL				
Data peserta					
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nila	Humas	027487656566
Back					

**Gambar 3.35** Perancangan Antarmuka Data Peserta

Gambar di atas adalah merupakan halaman admin yang berisi data peserta yang masuk ke admin. Pada halaman ini akan terdapat data peserta berupa nama perusahaan, alamat perusahaan, kota asal perusahaan, kontak person dari

pendaftar, jabatannya dalam perusahaan, nomor telepon perusahaan atau nomor telepon pendaftar dan informasi macam atau jenis pelelangan dan pengadaan barang yang di ikuti.

### 3.2.2.3.8.13 Perancangan Antarmuka Seleksi Pelelangan Barang

Perancangan antarmuka seleksi pelelangan barang merupakan halaman admin yang akan di isi oleh admin untuk menerangkan status peserta dalam tahap awal seleksi apakah lulus ataupun tidak di masa prakualifikasi dalam pelelangan proyek ini. Dalam menu ini terdapat nama perusahaan, keterangan lulus / tidaknya dalam prakualifikasi dan keterangan lanjutan mengenai kekurangan ataupun informasi lain yang harus ditambahkan. Perancangan antarmuka seleksi pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.36 di bawah ini:

LOGO			JUDUL		
Data barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	seleksi
Home					

**Gambar 3.36** Perancangan Antarmuka Seleksi Pelelangan Barang

LOGO	JUDUL
Kode lelang : 1 Nama barang : lepas pantai Jumlah harga : 1000000000 Kualifikasi : penunjukkan langsung Spesifikasi : sumur bor Harga penawaran : 800000000 Dokumen : Download Prakuifikasi : Download Hasil Seleksi : Lulus keterangan :	
<input type="button" value="Ok"/>	

**Gambar 3.37** Perancangan Antarmuka Seleksi akhir Pelelangan Barang

#### 3.2.2.3.8.14 Perancangan Antarmuka Seleksi Pengadaan Jasa

Perancangan antarmuka seleksi pengadaan jasa merupakan halaman admin yang akan di isi oleh admin untuk menerangkan status peserta dalam tahap awal seleksi apakah lulus ataupun tidak di masa prakuifikasi dalam pengadaan jasa ini. Dalam menu ini terdapat nama perusahaan. Perancangan antarmuka seleksi pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.38 di bawah ini:

LOGO	JUDUL												
Data jasa													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kode</th> <th>Nama jasa</th> <th>Jumlah harga</th> <th>Kualifikasi</th> <th>Spesifikasi</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>computer</td> <td>500000000</td> <td>Penunjukkan langsung</td> <td>Pentium 4</td> <td>seleksi</td> </tr> </tbody> </table>	Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi		1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	seleksi	
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi									
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	seleksi								
Home													

**Gambar 3.38** Perancangan Antarmuka Seleksi Pengadaan Jasa

LOGO	JUDUL
Kode lelang : 1 Nama jasa : komputer Jumlah harga : 500000000 Kualifikasi : penunjukkan langsung Spesifikasi : Pentium 4 Harga penawaran : 400000000 Dokumen : Download Prakualifikasi : Download Hasil Seleksi : Lulus keterangan : <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="Ok"/> </div>	

**Gambar 3.39** Perancangan Antarmuka Seleksi akhir Pengadaan Jasa

### 3.2.2.3.8.15 Perancangan Antarmuka Pemenang

Perancangan antarmuka pemenang merupakan halaman admin yang akan di isi oleh admin untuk menerangkan perusahaan mana yang memenangkan lelang barang ataupun pengadaan jasa. Pada halaman ini terdapat nama perusahaan, alamat , kota asal perusahaan dan nama barang ataupun pengadaan jasa yang diikuti. Perancangan antarmuka Pemenang dapat dilihat pada Gambar 3.40 di bawah ini:

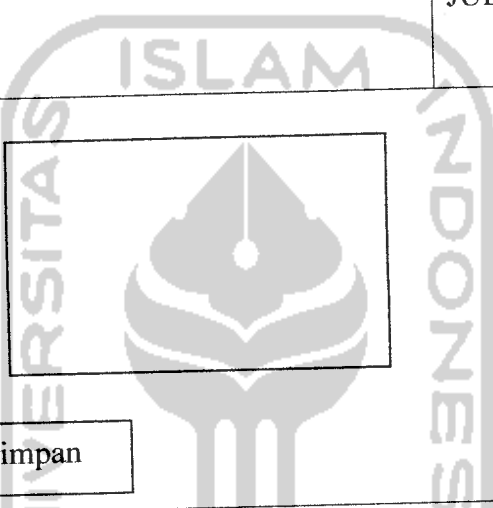
LOGO	JUDUL
Pelelangan barang Pengadaan jasa Home	

**Gambar 3.40** Perancangan Antarmuka Pemenang



### 3.2.2.3.8.16 Perancangan Antarmuka Edit Tentang Chevron

Perancangan antarmuka Edit Tentang Chevron merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk mengedit isi atau informasi tentang Chevron. Perancangan antarmuka Edit Tentang Chevron dapat dilihat pada Gambar 3.41 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Isi	
	
<input type="button" value="simpan"/>	

**Gambar 3.41** Perancangan Antarmuka Edit Tentang Chevron

### 3.2.2.3.8.17 Perancangan Antarmuka Edit User

Perancangan antarmuka edit user digunakan pada saat user melakukan perubahan data alamat saja, kemudian admin akan menyimpannya ke dalam database yang terdahulu yang kemudian akan disesuaikan dengan perubahan data yang di isi oleh user. Perancangan antarmuka Edit user dapat dilihat pada Gambar 3.42 di bawah ini:

LOGO			JUDUL			
Data peserta						
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp	
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nila	Humas	027487656566	Edit
Back						

**Gambar 3.42** Perancangan Antarmuka Edit User

LOGO		JUDUL	
Perusahaan	:	meko tbk	
Alamat	:	jakal km 7	
Kota	:	jogja	
Contac person	:	nila	
Jabatan	:	humas	
Telepon	:	027487656566	
<input type="button" value="simpan"/>			

**Gambar 3.43** Perancangan Antarmuka Proses Edit User

### 3.2.2.3.8.18 Perancangan Antarmuka Ubah Password

Perancangan antarmuka ubah password berisi user id yaitu user id admin yang telah diberikan, password di isi dengan password baru yang akan di ubah oleh admin. Perancangan antarmuka ubah password dapat dilihat seperti Gambar 3.44.

LOGO	JUDUL
Password lama : Password baru : Ketik ulang :	
<input type="button" value="simpan"/>	

**Gambar 3.44** Perancangan Antarmuka Ubah Password

### 3.2.2.3.9 Perancangan Antarmuka User

#### 3.2.2.3.9.1 Perancangan Antarmuka Menu Utama User

Perancangan antarmuka Menu Utama User merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika user berhasil masuk ke sistem setelah melakukan login. Perancangan antarmuka menu utama user dapat dilihat pada Gambar 3.45 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Lelang barang Pelelangan jasa Ubah password Log out	

**Gambar 3.45** Perancangan Antarmuka Menu Utama User

#### 3.2.2.3.9.2 Perancangan Antarmuka Lelang Barang

Perancangan antarmuka Lelang Barang merupakan halaman user yang berisi informasi dan pengisian data untuk user jika ingin mengikuti pelelangan barang. Perancangan antarmuka lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.46 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Daftar barang Form prakualifikasi Daftar peserta Harga penawaran Daftar harga penawaran Home	

**Gambar 3.46** Perancangan Antarmuka Lelang Barang

Gambar di atas adalah merupakan halaman user yang berisi informasi maupun pengisian data dalam mengikuti lelang barang, dalam hal ini terdapat menu daftar barang, form prakualifikasi, daftar peserta, harga penawaran, daftar harga penawaran. Dalam menu daftar barang dilakukan pengisian untuk ikut dalam pelelangan barang yang sedang dilaksanakan. Form prakualifikasi merupakan menu pengisian data bagi user yang merupakan syarat keikutsertaan dalam pelelangan barang. Setelah mengirimkan form prakualifikasi, maka admin akan melaporkan kepada user peserta yang dinyatakan lulus pada tahap ini, laporan tersebut dapat dilihat pada menu daftar peserta hasil prakualifikasi. Halaman harga penawaran di isi oleh peserta yang telah lulus prakualifikasi, pengisian dilakukan dengan standar harga pagu anggaran yang telah di informasikan oleh admin.

### 3.2.2.3.9.3 Perancangan Antarmuka Daftar Barang

Perancangan antarmuka daftar barang merupakan halaman pada user yang merupakan langkah awal user mengikuti pelelangan barang. Pada halaman ini user akan mengisi data berupa pilihan nama barang, jumlah harga dan spesifikasi, setelah proses ini dilakukan maka user telah dapat ikut dan terdaftar sebagai peserta lelang barang yaitu dengan cara menekan tombol ikut. Perancangan antarmuka daftar barang dapat dilihat pada gambar 3.47.

LOGO		JUDUL			
Data barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	Ikut barang
Home					

**Gambar 3.47** Perancangan Antarmuka Daftar Barang

#### 3.2.2.3.9.4 Perancangan Antarmuka Form Prakuualifikasi

Perancangan antarmuka Form prakuualifikasi merupakan halaman pada user yang digunakan untuk melengkapi persyaratan dalam mengikuti pelelangan barang . Pada dalam ini dilakukan pengisian user id, kontak person, jabatan dalam perusahaan, nomor telepon perusahaan, E-mail perusahaan dan dokumen prakuualifikasi seperti surat mendirikan perusahaan, fotokopi tanda terima penyampaian Surat Pajak Tahunan (SPT) yang kemudian user mengirimkan dokumen prakuualifikasi tersebut ke admin sebagai salah satu persyaratan mengikuti pelelangan tersebut. Perancangan antarmuka Form prakuualifikasi dapat dilihat pada gambar 3.48.

LOGO		JUDUL			
Data Barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	prakuualifikasi
Home					

**Gambar 3.48** Perancangan Antarmuka Form Prakuualifikasi

LOGO	JUDUL
Barang User : ria Contac person : ria Jabatan : manajer Telepon : 0344556664812 STUP : <input type="button" value="Browse"/> Dok. prakualifikasi : <input type="button" value="Kirim"/>	

**Gambar 3.49** Perancangan Antarmuka Isi Form Prakualifikasi

### 3.2.2.3.9.5 Perancangan Antarmuka Daftar Peserta Prakualifikasi

Perancangan antarmuka daftar peserta prakualifikasi merupakan halaman pada user yang digunakan untuk melihat peserta yang lulus dalam prakualifikasi. Pada halaman ini akan tampil informasi nama perusahaan, alamat perusahaan, kota asal perusahaan, kontak person, jabatan pendaftar dalam perusahaan, nomer telepon Perancangan antarmuka Form prakualifikasi dapat dilihat pada gambar 3.50.

LOGO	JUDUL				
Data peserta					
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nila	Humas	027487656566
Back					

**Gambar 3.50** Perancangan Antarmuka Daftar Peserta Prakualifikasi

### 3.2.2.3.9.6 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

Perancangan antarmuka harga penawaran merupakan halaman bagi user untuk memasukan harga penawaran yang telah diumumkan pada masa prakualifikasi. Memasukan harga penawaran ini dilakukan setelah proses penilaian kompetensi dan kemampuan usaha serta pemenuhan persyaratan tertentu lainnya dari peserta. Dalam halaman ini terdapat menu harga penawaran yang harus diisikan dengan harga penawaran dari peserta dan melampirkan juga dokumen penawaran yang diminta oleh admin. Perancangan antarmuka Harga Penawaran dapat dilihat pada gambar 3.51.

LOGO		JUDUL			
Data barang					
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	Hasil penawaran
Home					

**Gambar 3.51** Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

LOGO	JUDUL
Harga Penawaran Kode : 1 Nama barang : komputer Jumlah harga : 500000000 Kualifikasi : penunjukkan langsung Spesifikasi : Pentium 4 Harga penawaran : Dokumen : penawaran :	
<input type="button" value="Kirim"/> <input type="button" value="Browse"/>	

**Gambar 3.52** Perancangan Antarmuka Isi Harga Penawaran

### 3.2.2.3.9.7 Perancangan Antarmuka Daftar Harga Penawaran

Perancangan antarmuka daftar harga penawaran merupakan halaman yang berisi informasi mengenai keseluruhan daftar peserta yang telah melakukan penawaran harga. Pada halaman ini berisi nama perusahaan, tanggal pengisian harga penawaran, jam dan harga penawaran yang telah diajukan. Perancangan antarmuka Harga Penawaran dapat dilihat pada gambar 3.53.

LOGO	JUDUL					
Data barang						
Kode	Nama barang	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi		
1	computer	500000000	Penunjukkan langsung	Pentium 4	Lihat	Harga Penawaran
Back						

**Gambar 3.53** Perancangan Antarmuka Daftar Harga Penawaran



LOGO		JUDUL	
Data Harga Penawara Barang			
perusahaan	Tanggal	Jam	Harga penawaran
Meko tbk	9/7/2007	23:56	
Back			

**Gambar 3.54** Perancangan Antarmuka Lihat Harga Penawaran

### 3.2.2.3.9.8 Perancangan Antarmuka Ubah Data User

Perancangan antarmuka ubah data user merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perubahan data mengenai alamat perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomer telepon. Perancangan antarmuka ubah data user dapat dilihat pada gambar 3.55.

LOGO		JUDUL	
Perusahaan	:	CV ria	
Alamat	:	jakal km 5 jogja	
Kota	:	jogjakarta	
Contac person	:	nila	
Jabatan	:	manager	
Telepon	:	0344556664812	
<input type="button" value="simpan"/>			

**Gambar 3.55** Perancangan Antarmuka Ubah Data User

### 3.2.2.3.9.9 Perancangan Antarmuka Pengadaan Jasa

Perancangan antarmuka pengadaan jasa merupakan halaman user yang berisi informasi dan pengisian data untuk user jika ingin mengikuti pengadaan jasa. Perancangan antarmuka pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.56 di bawah ini:

LOGO	JUDUL
Daftar jasa Form prakualifikasi Daftar peserta Harga penawaran Daftar harga penawaran Home	

**Gambar 3.56** Perancangan Antarmuka Pengadaan Barang / Jasa

Gambar di atas adalah merupakan halaman user yang berisi informasi maupun pengisian data dalam mengikuti pengadaan jasa, dalam hal ini terdapat menu daftar jasa, form prakualifikasi, daftar peserta, harga penawaran. Dalam menu daftar barang / jasa dilakukan pengisian untuk ikut dalam pengadaan barang / jasa yang sedang dilaksanakan. Form prakualifikasi merupakan menu pengisian data bagi user yang merupakan syarat keikutsertaan dalam pengadaan barang / jasa. Setelah mengirimkan form prakualifikasi, maka admin akan melaporkan kepada user peserta yang dinyatakan lulus pada tahap ini, laporan tersebut dapat dilihat pada menu daftar peserta hasil prakualifikasi. Halaman harga penawaran diisi oleh peserta yang telah lulus prakualifikasi, pengisian dilakukan dengan standar harga pagu anggaran yang telah di informasikan oleh admin.

### 3.2.2.3.9.10 Perancangan Antarmuka Daftar Jasa

Perancangan antarmuka daftar jasa merupakan halaman pada user yang merupakan langkah awal user mengikuti pengadaan jasa. Pada halaman ini user akan mengisi data berupa pilihan nama barang, tanggal pendaftaran dan

spesifikasi dari pekerjaan, setelah proses ini dilakukan maka user telah dapat ikut dan terdaftar sebagai peserta pengadaan jasa yaitu dengan cara menekan tombol ikut. Perancangan antarmuka daftar jasa dapat dilihat pada gambar 3.57.

LOGO		JUDUL			
Data Jasa					
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	Ikut jasa
Home					

Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Daftar Jasa

### 3.2.2.3.9.11 Perancangan Antarmuka Form Prakuualifikasi

Perancangan antarmuka Form prakuualifikasi merupakan halaman pada user yang digunakan untuk melengkapi persyaratan dalam mengikuti penhadaan jasa. Pada halaman ini dilakukan pengisian user id, kontak person, jabatan dalam perusahaan, nomor telepon perusahaan, E-mail perusahaan dan dokumen prakuualifikasi seperti surat mendirikan perusahaan, fotokopi tanda terima penyampaian Surat Pajak Tahunan (SPT) yang kemudian user mengirimkan dokumen prakuualifikasi tersebut ke admin sebagai salah satu persyaratan mengikuti pengadaan tersebut. Perancangan antarmuka Form prakuualifikasi dapat dilihat pada gambar 3.58

LOGO		JUDUL			
Data jasa					
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	Prakuualifikasi
Home					

**Gambar 3.58** Perancangan Antarmuka Form Prakuualifikasi

LOGO	JUDUL
Barang User : ria Contac person : ria Jabatan : manajer Telepon : 0344556664812 STUP : Dok. prakuualifikasi :	
<input type="button" value="Kirim"/>	
<input type="button" value="Browse"/>	

**Gambar 3.59** Perancangan Antarmuka Isi Form Prakuualifikasi

### 3.2.2.3.9.12 Perancangan Antarmuka Daftar Peserta Prakuualifikasi

Perancangan antarmuka daftar peserta prakuualifikasi merupakan halaman pada user yang digunakan untuk melihat peserta yang lulus dalam prakuualifikasi pengadaan jasa. Pada halaman ini akan tampil informasi nama perusahaan, alamat perusahaan, kota asal perusahaan, kontak person, jabatan pendaftar dalam perusahaan, nomer telepon dan keterangan lulus atau tidaknya peserta dalam tahap prakuualifikasi. Perancangan antarmuka Form prakuualifikasi dapat dilihat pada gambar 3.60.

LOGO	JUDUL				
Data peserta					
Perusahaan	Alamat	Kota	Contac person	Jabatan	Tlp
Meko tbk	Jakal km 7	Jogja	Nilai	Humas	027487656566
Back					

**Gambar 3.60** Perancangan Antarmuka Daftar Peserta Prakualifikasi

### 3.2.2.3.9.13 Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

Perancangan antarmuka harga penawaran merupakan halaman bagi user untuk memasukan harga penawaran yang telah diumumkan pada masa prakualifikasi. Memasukan harga penawaran ini dilakukan setelah proses penilaian kompetensi dan kemampuan usaha serta pemenuhan persyaratan tertentu lainnya dari peserta. Dalam halaman ini terdapat menu harga penawaran yang harus diisi dengan harga penawaran dari peserta dan melampirkan juga dokumen penawaran yang diminta oleh admin. Perancangan antarmuka Harga Penawaran dapat dilihat pada gambar 3.61.

LOGO		JUDUL			
Data jasa					
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	Hasil penawaran
Home					

**Gambar 3.61** Perancangan Antarmuka Harga Penawaran

LOGO	JUDUL
<p>Harga Penawaran</p> <p>Kode : 1</p> <p>Nama jasa : lepas pantai</p> <p>Jumlah harga : 1000000000</p> <p>Kualifikasi : penunjukkan langsung</p> <p>Spesifikasi : sumur bor</p> <p>Harga penawaran :</p> <p>Dokumen :</p> <p>penawaran :</p>	
<input type="button" value="Kirim"/> <input type="button" value="Browse"/>	

**Gambar 3.62** Perancangan Antarmuka Isi Harga Penawaran

### 3.2.2.3.9.14 Perancangan Antarmuka Daftar Harga Penawaran

Perancangan antarmuka daftar harga penawaran merupakan halaman yang berisi informasi mengenai keseluruhan daftar peserta yang telah melakukan penawaran harga. Pada halaman ini berisi nama perusahaan, tanggal pengisian harga penawaran, jam dan harga penawaran yang telah diajukan. Perancangan antarmuka Harga Penawaran dapat dilihat pada gambar 3.63.

LOGO	JUDUL				
Data jasa					
Kode	Nama jasa	Jumlah harga	Kualifikasi	Spesifikasi	
1	Lepas pantai	1000000000	Penunjukkan langsung	Sumur bor	Lihat Harga Penawaran
Back					

**Gambar 3.63** Perancangan Antarmuka Daftar Harga Penawaran

LOGO		JUDUL	
Data Harga Penawara Jasa			
perusahaan	Tanggal	Jam	Harga penawaran
Meko tbk	9/7/2007	23:56	9000000000
Back			

**Gambar 3.64** Perancangan Antarmuka Daftar Isi Harga Penawaran

### 3.2.2.3.9.15 Perancangan Antarmuka Ubah Data User

Perancangan antarmuka ubah data user merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perubahan data mengenai alamat perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomer telepon. Perancangan antarmuka ubah data user dapat dilihat pada gambar 3.65.

LOGO		JUDUL	
Perusahaan	:	meko tbk	
Alamat	:	jakal km 7	
Kota	:	jogja	
Contac person	:	nila	
Jabatan	:	humas	
Telepon	:	027487656566	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">simpan</div>			

**Gambar 3.65** Perancangan Antarmuka Ubah Data User

### 3.2.2.3.9.16 Perancangan Antarmuka Ubah Password

Perancangan antarmuka ubah password merupakan halaman untuk melakukan edit user id dan password pada user. Perancangan antarmuka ubah password dapat dilihat pada gambar 3.66.

LOGO	JUDUL
Password lama : Password baru : Ketik ulang : <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="simpan"/> </div>	

**Gambar 3.66** Perancangan Antarmuka Ubah Password

## 3.3 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan yang direncanakan. Pada implementasi perangkat lunak ini akan dijelaskan bagaimana program sistem informasi ini bekerja, dengan memberikan tampilan form-form yang dibuat.

### 3.3.1 Batasan Implementasi

Perangkat lunak yang dibuat memiliki batasan-batasan dalam implementasinya yang dapat lebih mengarahkan bentuk aplikasi sesuai dengan rancangan program. Dalam pengembangan pembuatan perangkat lunak ini, diasumsikan bahwa perangkat lunak yang dibuat merupakan suatu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu admin mempercepat akses dalam mengelola data dari user. Implementasi proses Sistem Informasi pelengan proyek dan pengadaan barang ini terdiri atas dua sistem yaitu sistem admin dan sistem user.

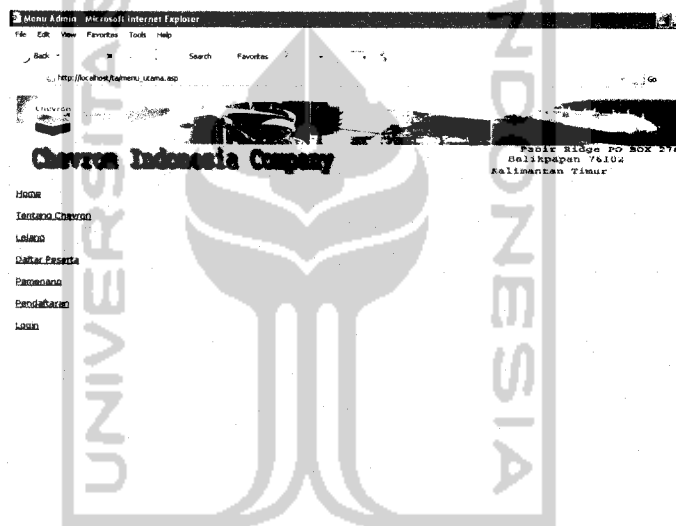


### 3.3.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi dari sistem informasi pelelangan proyek dan pengadaan barang ini terdiri dari beberapa form yang memiliki fungsi sendiri-sendiri. Form-form tersebut akan tampil secara berurutan sesuai dengan urutan yang telah terprogram, setelah pengguna melakukan proses tertentu.

#### 3.3.2.1 Halaman Utama

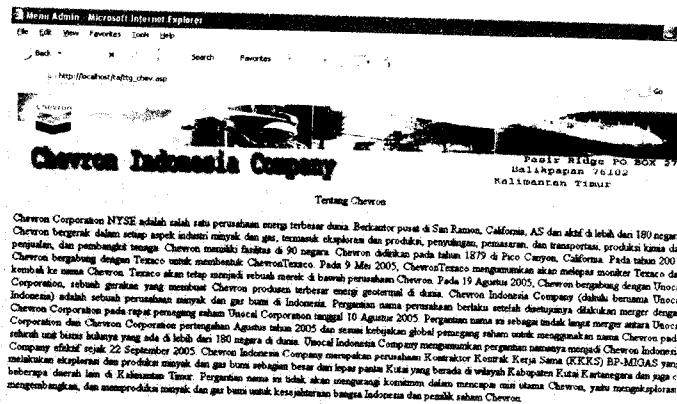
Halaman ini merupakan halaman awal bagi admin maupun peserta untuk memperoleh informasi maupun ikut pelelangan barang / jasa. Implementasi halaman tentang chevron dapat dilihat pada Gambar 3.67.



Gambar 3.67 Halaman Utama

#### 3.3.2.2 Halaman Tentang Chevron

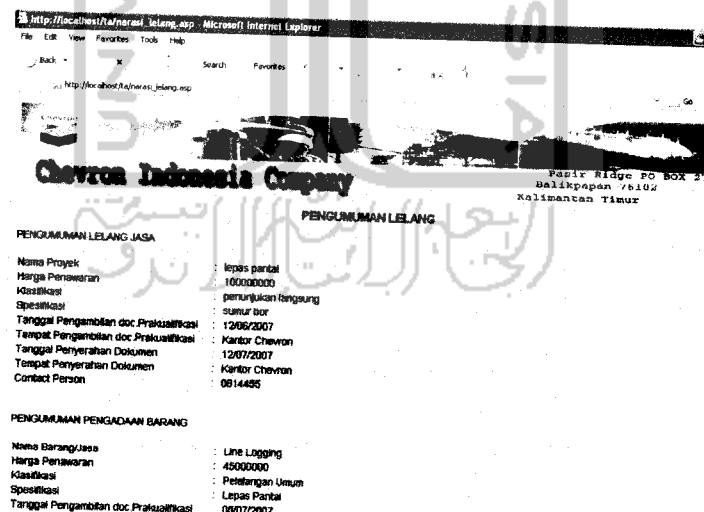
Selelah masuk ke halaman utama, peserta maupun admin bisa melakukan atau melihat informasi tentang chevron. Implementasi halaman tentang chevron dapat dilihat pada Gambar 3.68.



Gambar 3.68 Halaman Tentang Chevron

### 3.3.2.3 Halaman Lelang

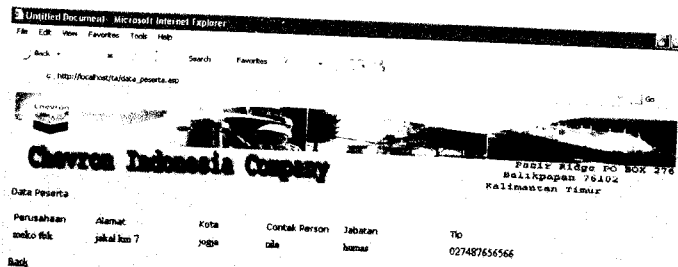
Halaman ini berisi tentang informasi pelelangan barang maupun jasa yang dilakukan oleh chevron. Implementasi halaman lelang dapat dilihat pada Gambar 3.69.



Gambar 3.69 Halaman Lelang

### 3.3.2.4 Halaman Daftar Peserta

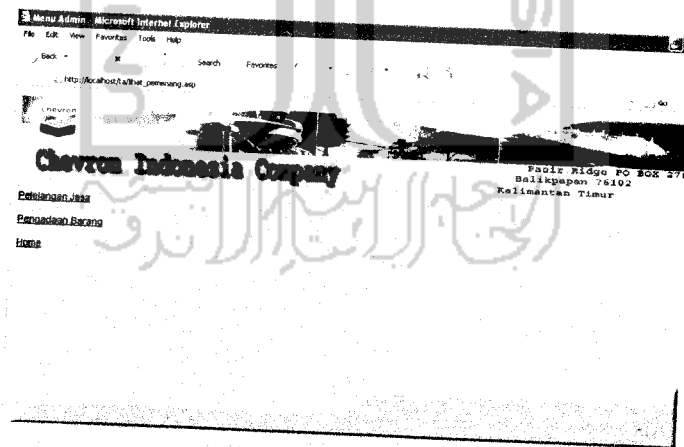
Halaman ini berisi tentang informasi daftar peserta yang masuk ke admin baik itu mengikuti pelelangan barang maupun jasa yang dilakukan oleh chevron. Implementasi halaman daftar peserta dapat dilihat pada Gambar 3.70.



Gambar 3.70 Halaman Daftar Peserta

### 3.3.2.5 Halaman Pemenang

Halaman ini berisi tentang informasi pemenang baik itu mengikuti pelelangan barang maupun jasa yang dilakukan oleh chevron. Dalam halaman ini terdapat menu pilihan yaitu pelelangan barang, pelelangan jasa dan menu home untuk kembali ke halaman utama. Implementasi halaman pemenang dapat dilihat pada Gambar 3.71.

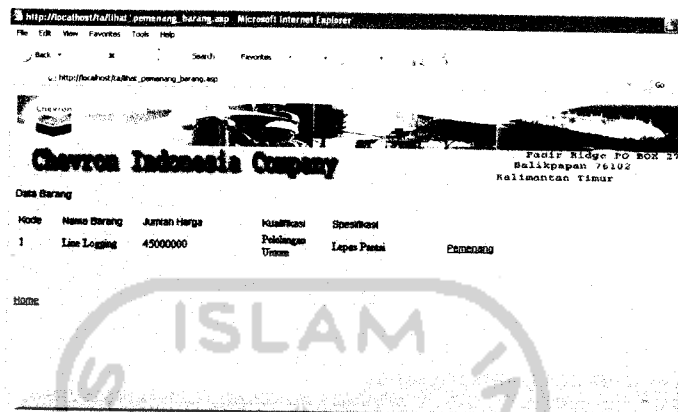


Gambar 3.71 Halaman Pemenang

#### 3.3.2.5.1 Halaman Pemenang Lelang Barang

Halaman ini berisi tentang informasi tentang jenis barang, jumlah harga, spesifikasi barang dan kualifikasi dari pelelangan tersebut. Dalam lelang barang

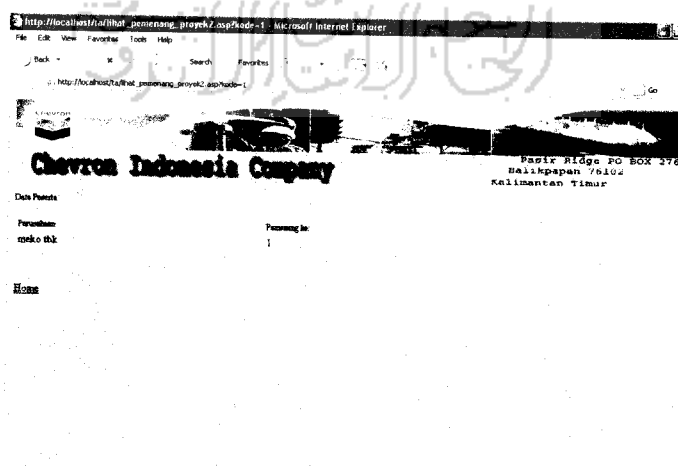
dapat dipilih pemenang berdasarkan jenis pelelangan barang yang diikuti kemudian menekan pilihan pemenang. Implementasi halaman pemenang lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.72.



Gambar 3.72 Halaman Pemenang Lelang Barang

### 3.3.2.5.2 Halaman Pemenang Akhir Lelang Barang

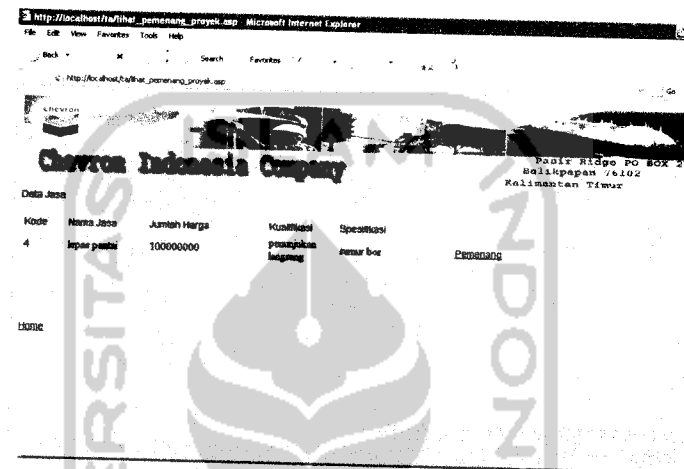
Halaman ini berisi tentang informasi pemenang yang akan di urutkan. Peserta dengan keterangan pemenang pertama yang akan menjadi pemenang, sedangkan untuk pemenang kedua dan ketiga adalah cadangan pemenang. Implementasi halaman pemenang akhir lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.73.



Gambar 3.73 Halaman Pemenang Akhir Lelang Barang

### 3.3.2.5.3 Halaman Pemenang Pengadaan Jasa

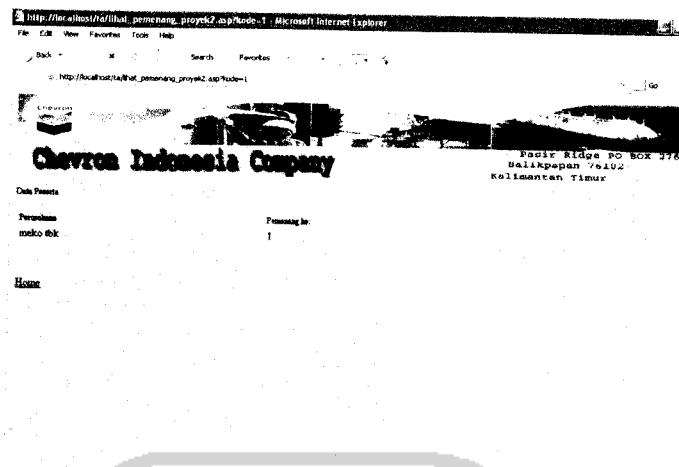
Halaman ini berisi tentang informasi tentang nama jasa, jumlah harga, spesifikasi jasa dan kualifikasi dari pengadaan tersebut. Dalam pengadaan jasa dapat dipilih pemenang berdasarkan jenis pengadaan yang diikuti kemudian menekan pilihan pemenang. Implementasi halaman pemenang pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.74.



Gambar 3.74 Halaman Pemenang Pengadaan Jasa

### 3.3.2.5.4 Halaman Pemenang Akhir Pengadaan Jasa

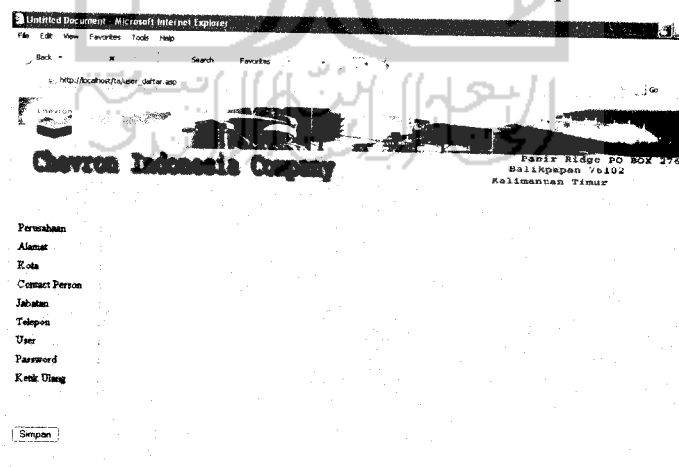
Halaman ini berisi tentang informasi pemenang yang akan di urutkan. Peserta dengan keterangan pemenang pertama yang akan menjadi pemenang, sedangkan untuk pemenang kedua dan ketiga adalah cadangan pemenang. Implementasi halaman pemenang akhir pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.75.



**Gambar 3.75** Halaman Pemenang Akhir Pengadaan Jasa

### 3.3.2.6 Halaman Pendaftaran

Halaman ini digunakan untuk melakukan pendaftaran peserta yang kemudian baru akan bisa melakukan login. Tahap ini dilakukan oleh peserta sebagai syarat untuk bisa login peserta. Dalam halaman ini terdapat menu yang harus di isi, yaitu nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan, telepon, user, password dan ketik ulang. Setelah semua terisi, kemudian dapat memilih menu simpan dan secara otomatis password dan user id akan tersimpan dalam admin. Implementasi halaman pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.76.

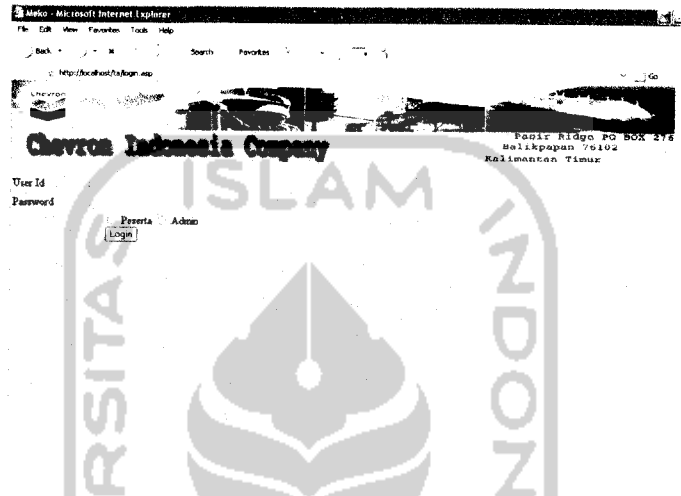


**Gambar 3.76** Halaman Pendaftaran

### 3.3.2.7 Halaman Admin

#### 3.3.2.7.1 Halaman Login Admin

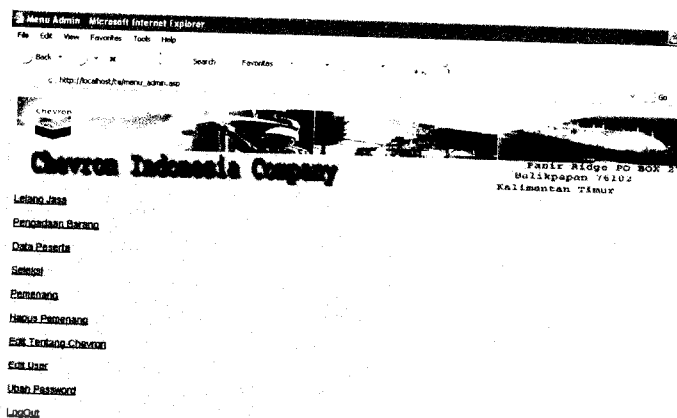
Halaman ini di isi oleh admin sebagai langkah awal untuk masuk ke dalam sistem admin. Implementasi halaman Login Admin dapat dilihat pada Gambar 3.77.



Gambar 3.77 Halaman Login Admin

#### 3.3.2.7.2 Halaman Menu Utama Admin

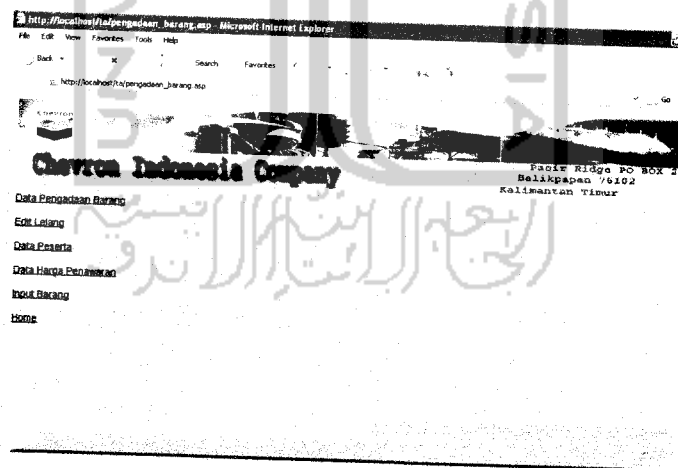
Halaman ini merupakan halaman awal bagi admin setelah admin melakukan login. Pada halaman ini terdiri dari beberapa menu yaitu pelelangan barang, pengadaan jasa, data peserta, seleksi, pemenang, edit tentang chevron, edit user, ubah password, dan logout. Implementasi halaman Menu Utama Admin dapat dilihat pada Gambar 3.78.



**Gambar 3.78** Halaman Menu Utama Admin

### 3.3.2.7.3 Halaman Lelang Barang

Halaman ini merupakan halaman awal admin dalam pelelangan barang. Halaman ini berisi beberapa menu antara lain yaitu data barang, data peserta, daftar harga penawaran, input lelang barang dan home. Implementasi halaman lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.79.

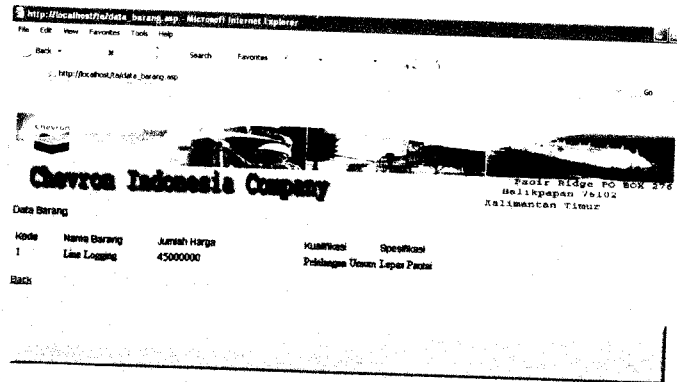


**Gambar 3.79** Halaman Lelang Barang

### 3.3.2.7.4 Halaman Data Barang

Halaman ini halaman yang berisi informasi data barang. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi. Implementasi halaman data barang dapat dilihat pada Gambar 3.80.

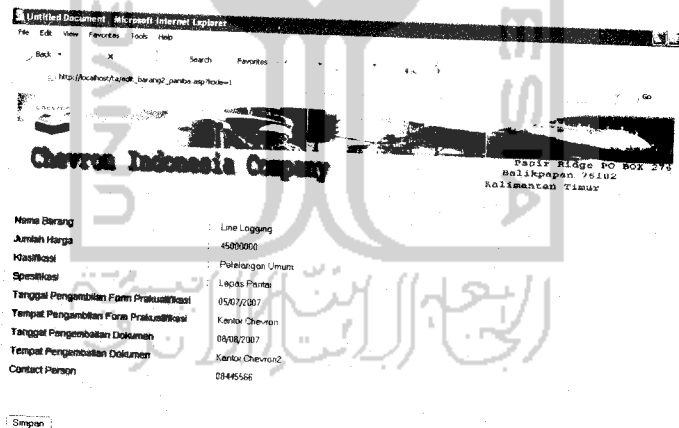




Gambar 3.80 Halaman Data Barang

### 3.3.2.7.5 Halaman Edit Lelang Barang

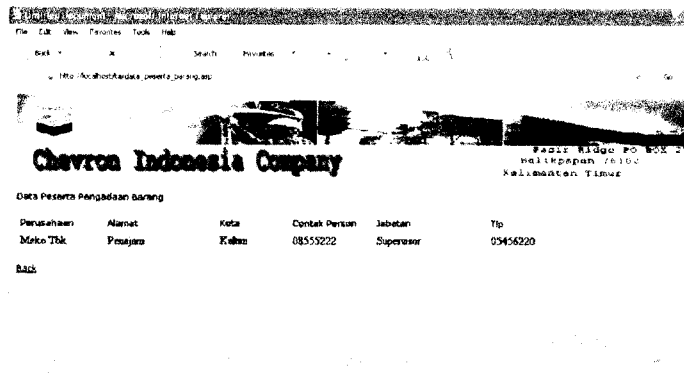
Halaman ini halaman yang berisi informasi nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi barang. Implementasi halaman edit lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.81.



Gambar 3.81 Halaman Data Barang

### 3.3.2.7.6 Halaman Data Peserta Lelang Barang

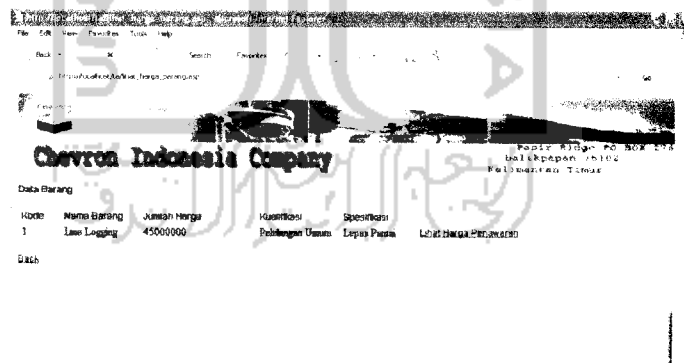
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pelelangan barang. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.82.



Gambar 3.82 Halaman Data Peserta Lelang Barang

### 3.3.2.7.7 Halaman Harga Penawaran Barang

Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi barang yang ditawarkan. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama proyek, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi barang dan menu lihat harga barang untuk melihat besarnya penawaran harga dari peserta. Implementasi harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.83.

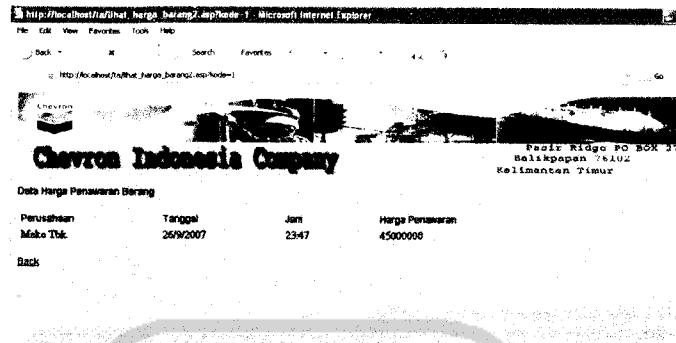


Gambar 3.83 Halaman Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.7.8 Halaman Hasil Harga Penawaran Barang

Halaman ini adalah halaman yang merupakan tampilan harga penawaran dari peserta. Dalam menu ini terdapat informasi mengenai nama perusahaan,

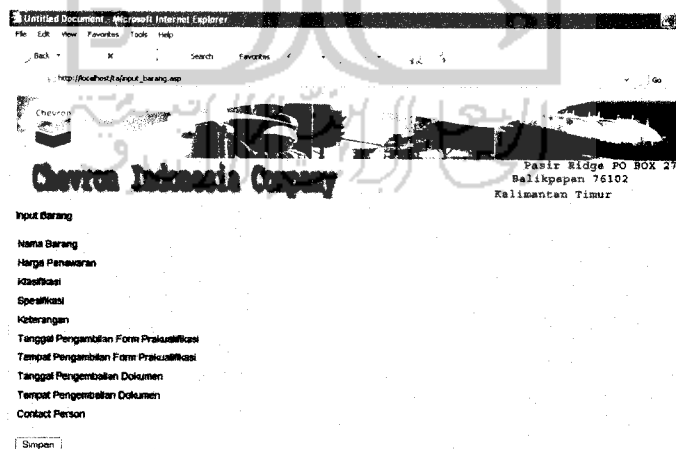
tanggal, jam dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta. Implementasi hasil harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.84.



Gambar 3.84 Halaman Hasil Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.7.9 Halaman Input Lelang Barang

Halaman ini adalah halaman pada admin yang berisi nama barang, harga pagu penawaran, klasifikasi, spesifikasi, keterangan yang diisi oleh admin sebagai informasi kepada user. Implementasi input lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.78.

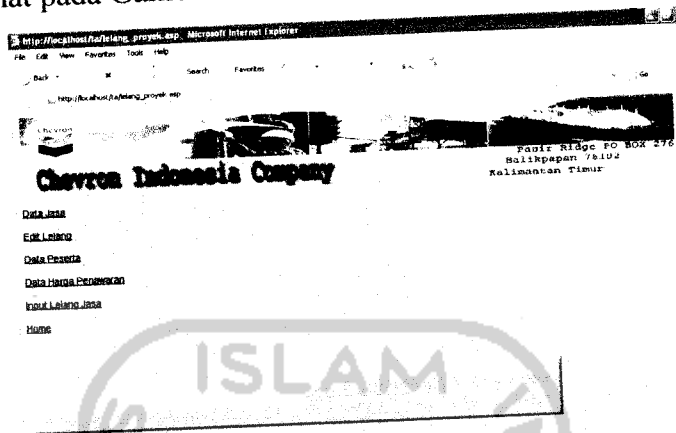


Gambar 3.85 Halaman Input Lelang Barang

### 3.3.2.7.10 Halaman Pengadaan Jasa

Halaman ini merupakan halaman awal admin dalam pengadaan jasa. Halaman ssini berisi beberapa menu antara lain yaitu data jasa, data peserta, daftar

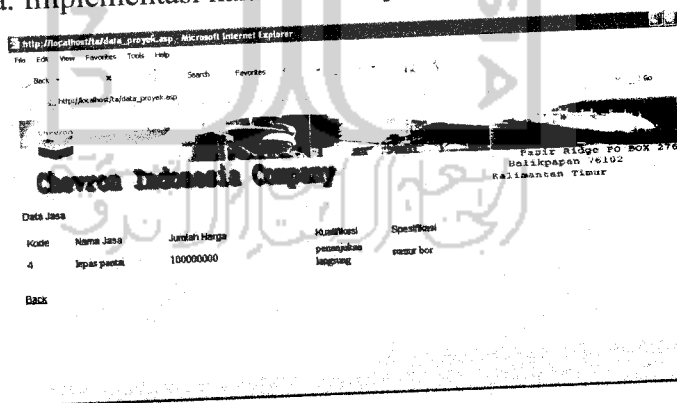
harga penawaran, input lelang jasa dan home. Implementasi halaman pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.79.



Gambar 3.86 Halaman Pengadaan Jasa

### 3.3.2.7.11 Halaman Data Jasa

Halaman ini halaman yang berisi informasi data jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi jasa. Implementasi halaman data jasa dapat dilihat pada Gambar 3.87.

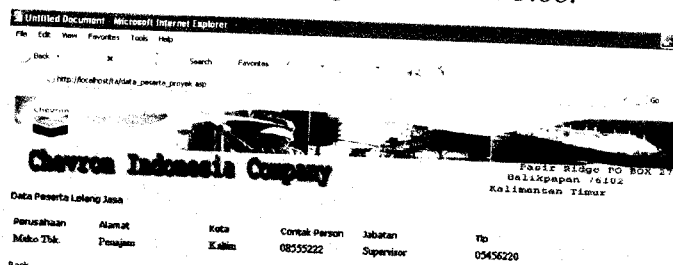


Gambar 3.87 Halaman Data Jasa

### 3.3.2.7.12 Halaman Data Peserta Jasa

Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pengadaan jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama

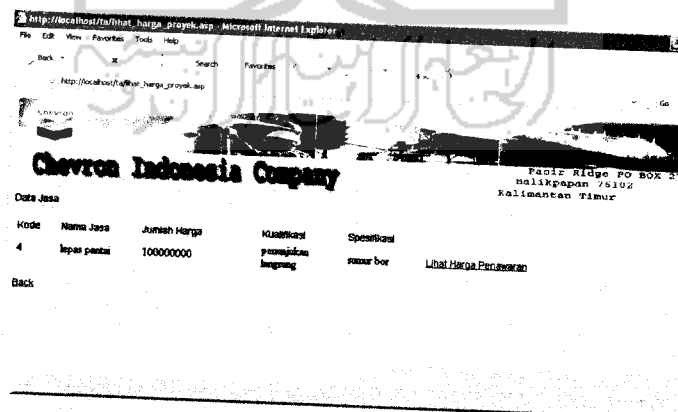
perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.88.



Gambar 3.88 Halaman Data Peserta Jasa

### 3.3.2.7.13 Halaman Harga Penawaran Jasa

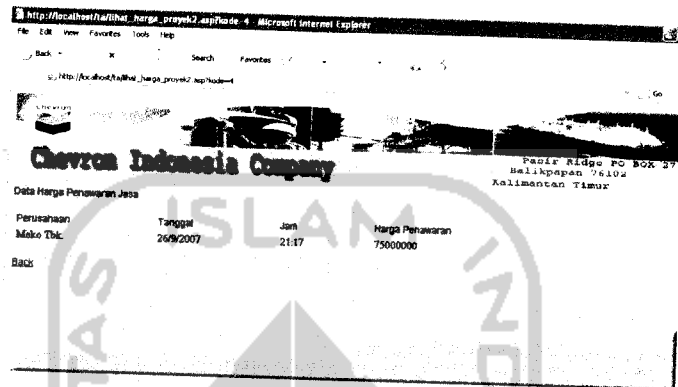
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi jasa yang ditawarkan. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama jasa, jumlah harga jasa, kualifikasi dan spesifikasi jasa dan menu lihat harga jasa untuk melihat besarnya penawaran harga dari peserta. Implementasi harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.89.



Gambar 3.89 Halaman Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.7.14 Halaman Hasil Harga Penawaran Jasa

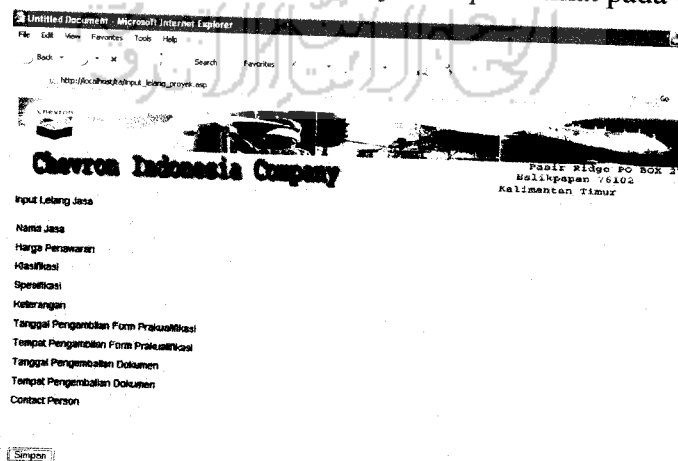
Halaman ini adalah halaman yang merupakan tampilan harga penawaran dari peserta. Dalam menu ini terdapat informasi mengenai nama perusahaan, tanggal, jam dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta. Implementasi hasil harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.90.



Gambar 3.90 Halaman Hasil Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.7.15 Halaman Input Jasa

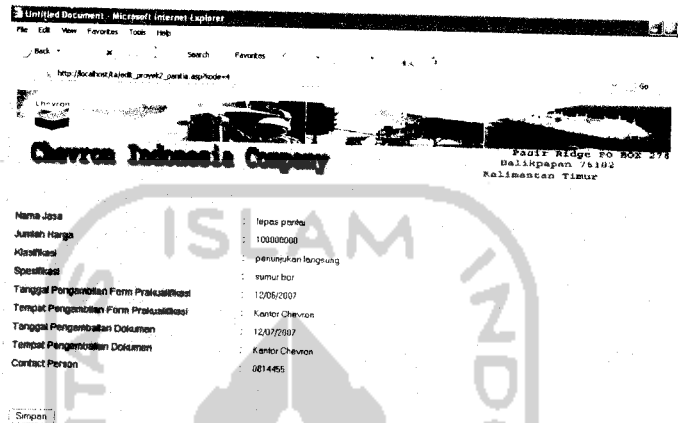
Halaman ini adalah halaman pada admin yang berisi nama jasa, harga pagu penawaran, klasifikasi, spesifikasi dan keterangan yang diisi oleh admin sebagai informasi kepada user. Implementasi input jasa dapat dilihat pada Gambar 3.91.



Gambar 3.91 Halaman Input Jasa

### 3.3.2.7.16 Halaman Edit Lelang Jasa

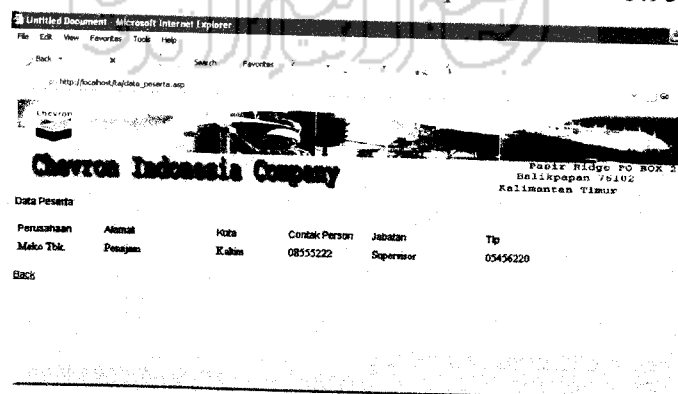
Halaman ini halaman yang berisi informasi nama jasa., jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi barang. Implementasi halaman edit lelang jasa dapat dilihat pada Gambar 3.92.



Gambar 3.92 Halaman Edit Lelang Jasa

### 3.3.2.7.17 Halaman Data Peserta

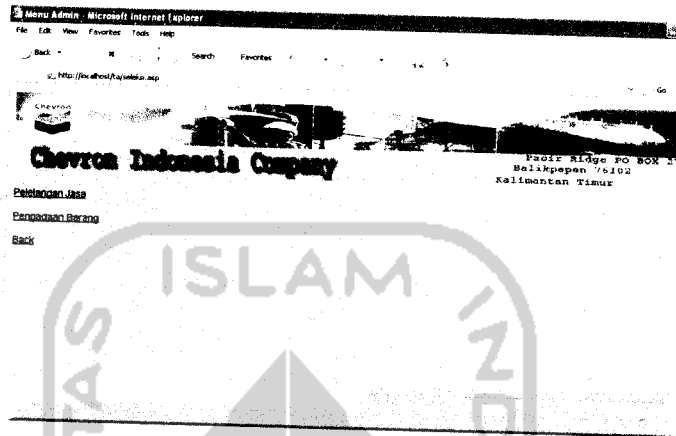
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pelelangan barang dan jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.93.



Gambar 3.93 Halaman Data Peserta

### 3.3.2.7.18 Halaman Seleksi

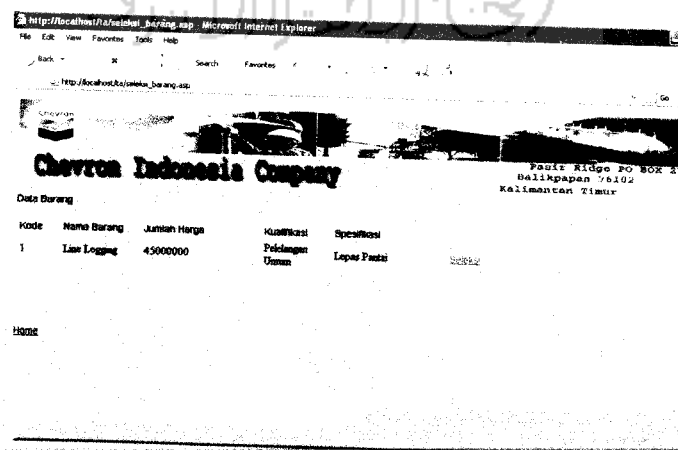
Halaman ini adalah halaman seleksi yang terdiri dari dua menu pilihan yaitu peledangan barang dan jasa. Implementasi halaman seleksi dapat dilihat pada Gambar 3.94.



Gambar 3.94 Halaman Seleksi

### 3.3.2.7.19 Halaman Seleksi Peledangan Barang

Halaman ini merupakan halaman seleksi peledangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, peledangan barang dan terdapat tombol pilih seleksi untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman seleksi peledangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.95.

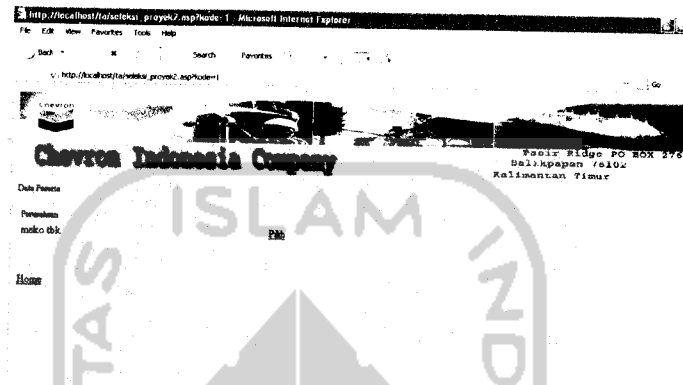


Gambar 3.95 Halaman Seleksi Peledangan Barang



### 3.3.2.7.20 Halaman Pilih Seleksi Pelelangan Barang

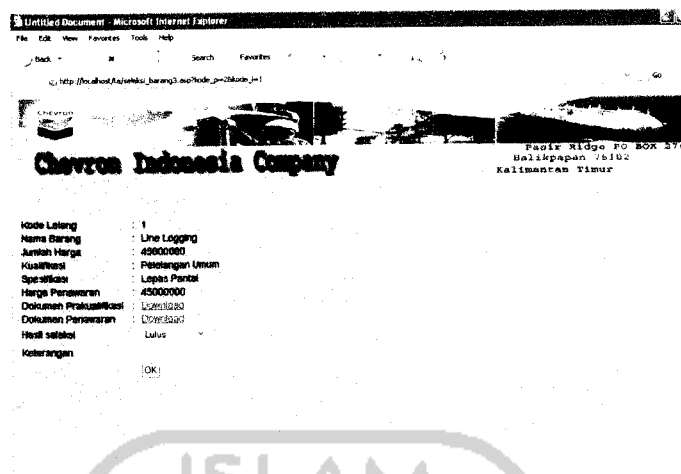
Halaman ini merupakan halaman seleksi pelelangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama perusahaan dan terdapat tombol pilih yang digunakan untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman Pilih seleksi pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.96.



**Gambar 3.96** Halaman Hasil Seleksi Pelelangan Barang

### 3.3.2.7.21 Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Barang

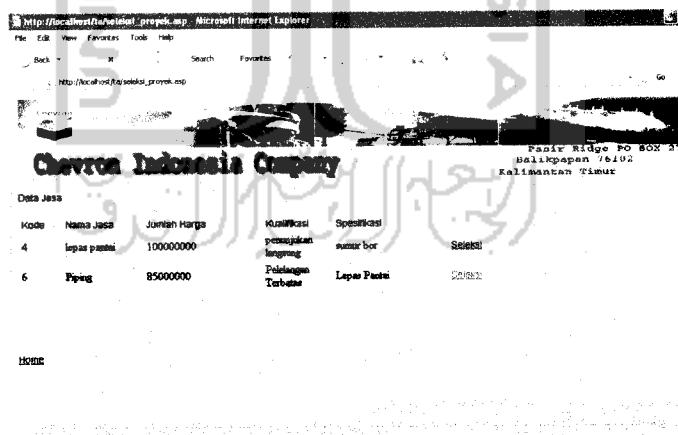
Halaman ini merupakan halaman akhir seleksi pelelangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, besarnya jumlah harga, jenis kualifikasi dan spesifikasi dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta, dokumen prakualifikasi dan dokumen penawaran serta pilihan hasil seleksi serta keterangan. Implementasi halaman Akhir seleksi pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.97.



Gambar 3.97 Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Barang

### 3.3.2.7.22 Halaman Seleksi Pengadaan Jasa

Halaman ini merupakan halaman seleksi pengadaan jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, pelelangan jasa dan terdapat tombol pilih seleksi untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman seleksi pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.98.

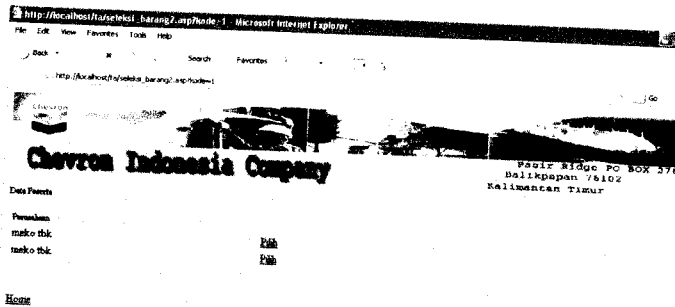


Gambar 3.98 Halaman Seleksi Pengadaan Jasa

### 3.3.2.7.23 Halaman Pilih Seleksi Pengadaan Jasa

Halaman ini merupakan halaman seleksi pengadaan jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama perusahaan dan terdapat tombol pilih yang

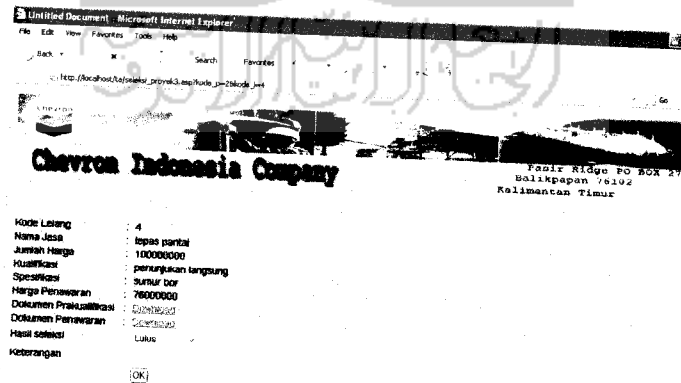
digunakan untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman Pilih seleksi pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.99.



Gambar 3.99 Halaman Pilih Seleksi Pengadaan Jasa

#### 3.3.2.7.24 Halaman Akhir Seleksi Pengadaan Jasa

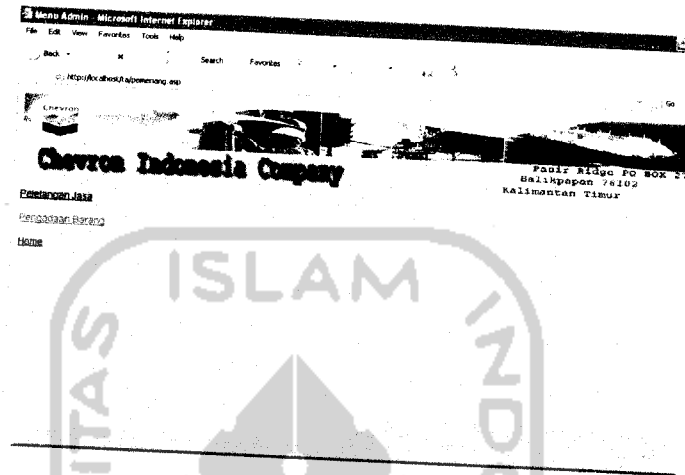
Halaman ini merupakan halaman akhir seleksi pengadaan jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, besarnya jumlah jasa, jenis kualifikasi dan spesifikasi dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta, dokumen prakualifikasi dan dokumen penawaran serta pilihan hasil seleksi serta keterangan. Implementasi halaman Akhir seleksi pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.100.



Gambar 3.100 Halaman Akhir Seleksi Pengadaan Jasa

### 3.3.2.7.25 Halaman Pemenang

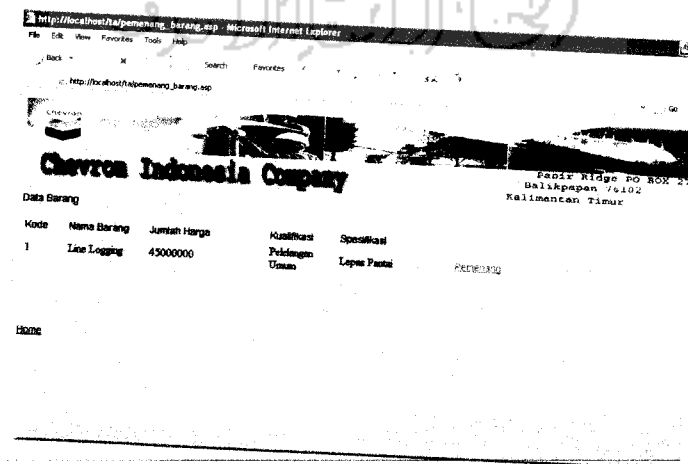
Halaman ini adalah halaman pemenang yang terdiri dari dua menu pilihan yaitu peledangan barang dan jasa. Implementasi halaman pemenang dapat dilihat pada Gambar 3.101.



Gambar 3.101 Halaman Pemenang

### 3.3.2.7.26 Halaman Pemenang Peledangan Barang

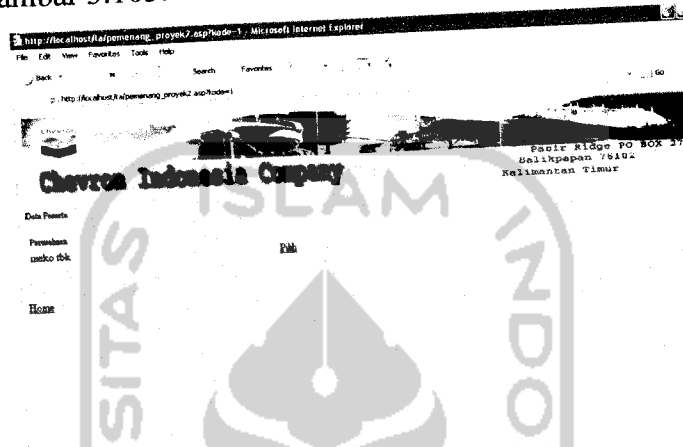
Halaman ini merupakan halaman pemenang peledangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, peledangan barang dan terdapat tombol pilih pemenang untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman pemenang peledangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.102.



Gambar 3.102 Halaman Pemenang Peledangan Barang

### 3.3.2.7.27 Halaman Pilih Pemenang Pelelangan Barang

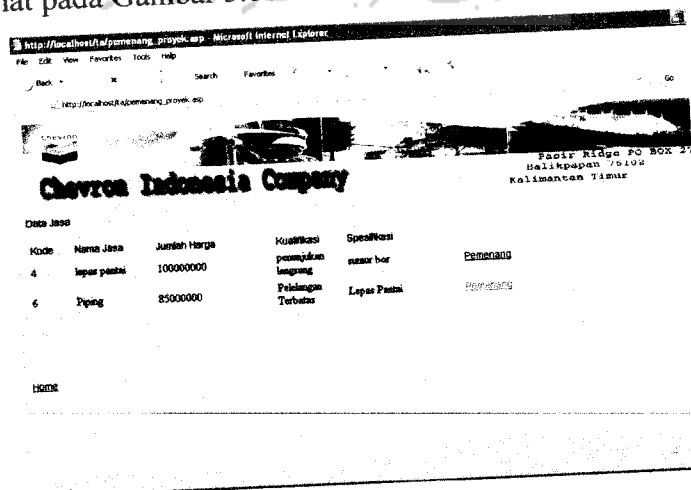
Halaman ini merupakan halaman pemenang yang terdiri dari informasi nama perusahaan dan terdapat tombol pilih untuk menentukan nama pemenangnya. Implementasi halaman pilih pemenang pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.103.



Gambar 3.103 Halaman Pilih Pemenang Pelelangan Barang

### 3.3.2.7.28 Halaman Pemenang Pengadaan Jasa

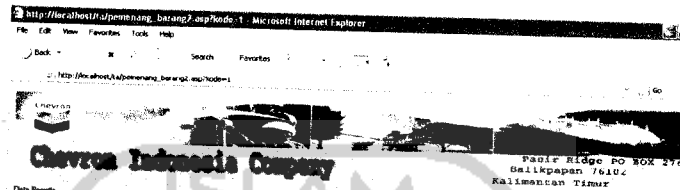
Halaman ini merupakan halaman pemenang pengadaan jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, pelelangan jasa dan terdapat tombol pilih pemenang untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman pemenang pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.104.



Gambar 3.104 Halaman Pemenang Pengadaan Jasa

### 3.3.2.7.29 Halaman Pilih Pemenang Pengadaan Jasa

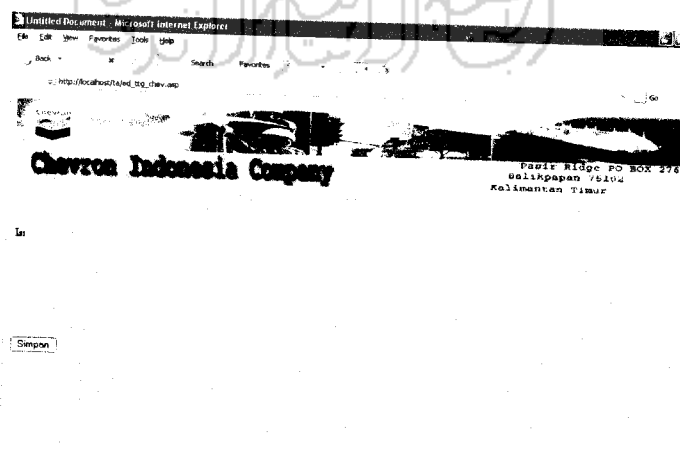
Halaman ini merupakan halaman pemenang yang terdiri dari informasi nama perusahaan dan terdapat tombol pilih untuk menentukan nama pemenangnya. Implementasi halaman pilih pemenang pengadaan Jasa dapat dilihat pada Gambar 3.105.



Gambar 3.105 Halaman Pilih Pemenang Pengadaan Jasa

### 3.3.2.7.30 Halaman Edit Tentang Chevron

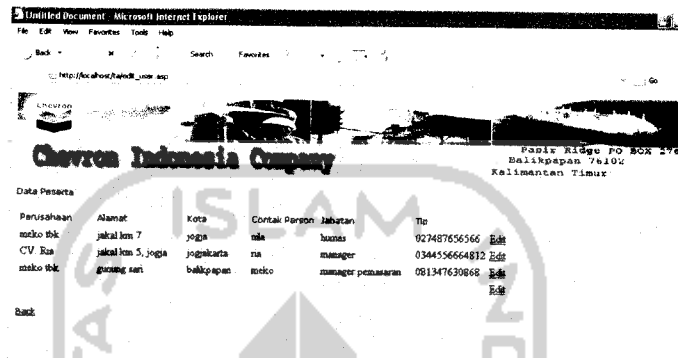
Halaman ini merupakan halaman admin yang digunakan untuk edit informasi mengenai Chevron Undonesia Company. Implementasi halaman edit tentang chevron dapat dilihat pada Gambar 3.106.



Gambar 3.106 Halaman Edit Tentang Chevron

### 3.3.2.7.31 Halaman Edit User

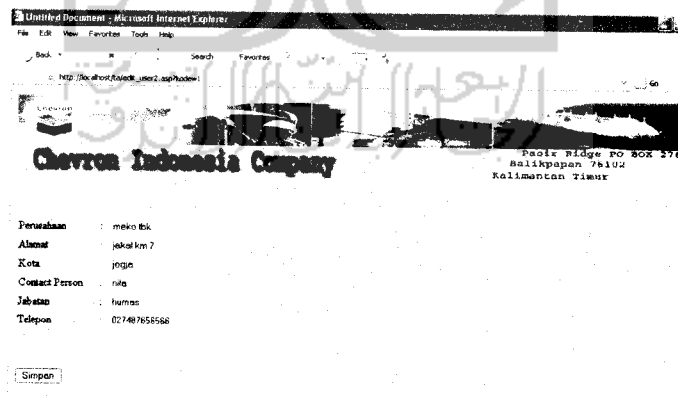
Halaman ini merupakan halaman admin yang digunakan untuk edit User. Halaman ini berisi informasi nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon serta terdapat menu edit untuk melanjutkan kehalaman berikutnya. Implementasi halaman edit user dapat dilihat pada Gambar 3.107.



Gambar 3.107 Halaman Edit User

### 3.3.2.7.32 Halaman Pilih Edit User

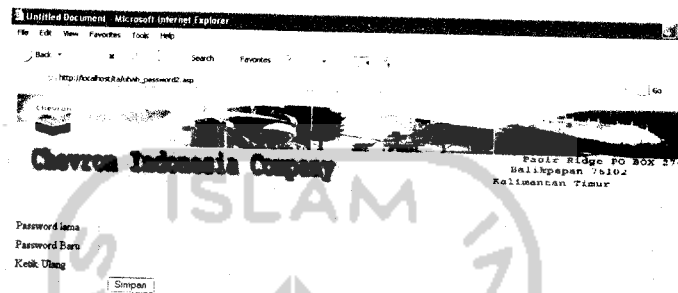
Halaman ini merupakan halaman admin yang digunakan untuk edit User. Implementasi halaman pilih edit user dapat dilihat pada Gambar 3.108.



Gambar 3.108 Halaman Pilih Edit User

### 3.3.2.7.33 Halaman Ubah Password

Halaman ini merupakan halaman admin yang digunakan untuk mengubah password. Halaman ini berisi menu pilihan yang harus diisi yaitu password lama, password baru dan ketik ulang. Implementasi halaman ubah password dapat dilihat pada Gambar 3.109.

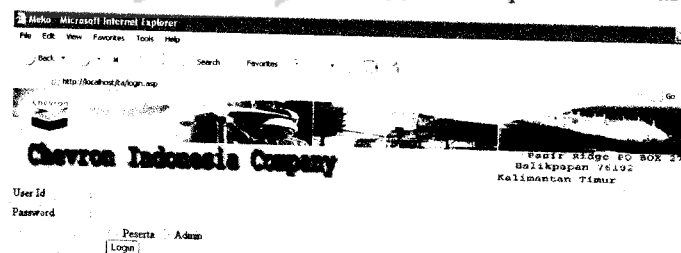


Gambar 3.109 Halaman Ubah Password

### 3.3.2.8 Halaman User

#### 3.3.2.8.1 Halaman Login User

Halaman ini di isi oleh user sebagai langkah awal untuk masuk ke dalam sistem user. Implementasi halaman Login user dapat dilihat pada Gambar 3.110.

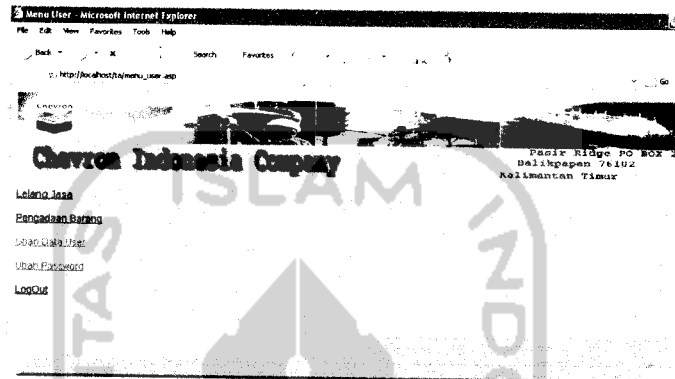


Gambar 3.110 Halaman Login User



### 3.3.2.8.2 Halaman Menu Utama User

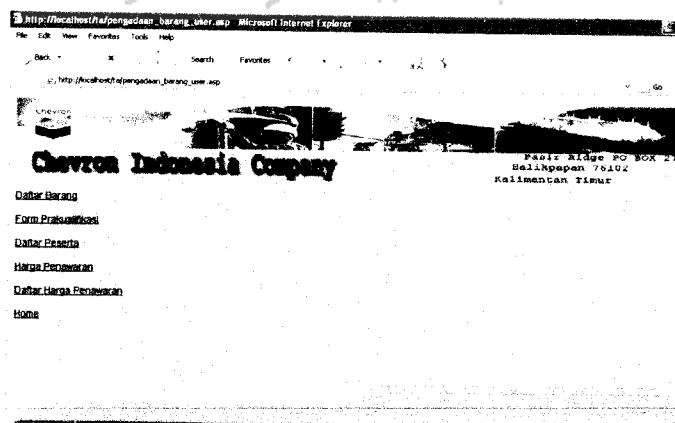
Halaman ini merupakan halaman awal bagi user setelah user melakukan login. Pada halaman ini terdiri dari beberapa menu yaitu peledangan barang dan jasa, ubah data user, ubah password, dan logout. Implementasi halaman Menu Utama User dapat dilihat pada Gambar 3.111.



Gambar 3.111 Halaman Menu Utama User

### 3.3.2.8.3 Halaman Lelang Barang

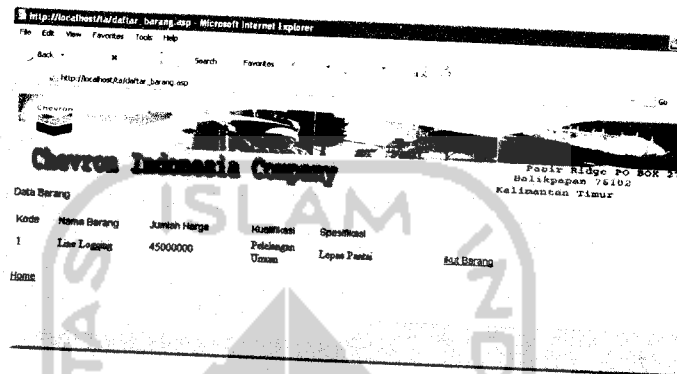
Halaman ini merupakan halaman awal user dalam peledangan barang. Halaman ini berisi beberapa menu antara lain yaitu data barang, form prakualifikasi, daftar peserta, harga penawaran, daftar harga penawaran dan home. Implementasi halaman lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.112.



Gambar 3.112 Halaman Lelang Barang

### 3.3.2.8.4 Halaman Daftar Barang

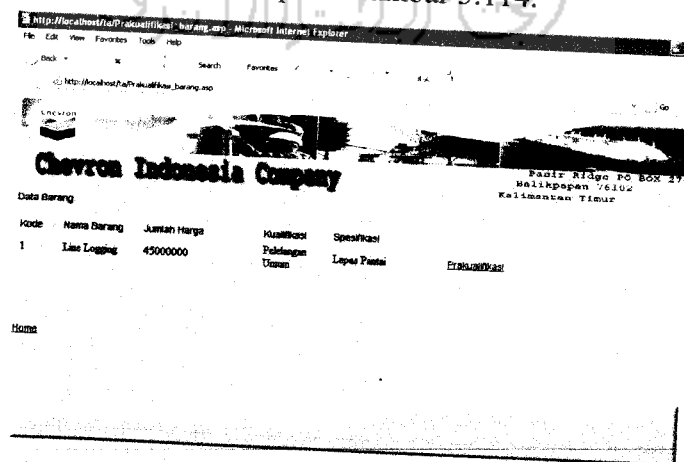
Halaman ini merupakan halaman data barang yang berisi nama barang, jumlah harga, kualifikasi, spesifikasi dan menu untuk ikut pelelangan yang ditawarkan. Implementasi halaman daftar proyek dapat dilihat pada Gambar 3.113.



Gambar 3.113 Halaman Daftar Barang

### 3.3.2.8.5 Halaman Form Prakuualifikasi Barang

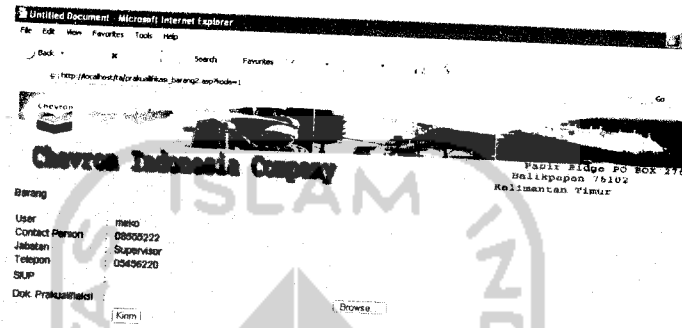
Halaman ini merupakan halaman yang berisi nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi pelelangan barang serta terdapat pilihan prakuualifikasi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Implementasi halaman form prakuualifikasi barang dapat dilihat pada Gambar 3.114.



Gambar 3.114 Halaman Form Prakuualifikasi Barang

### 3.3.2.8.6 Halaman Isi Form Prkualifikasi

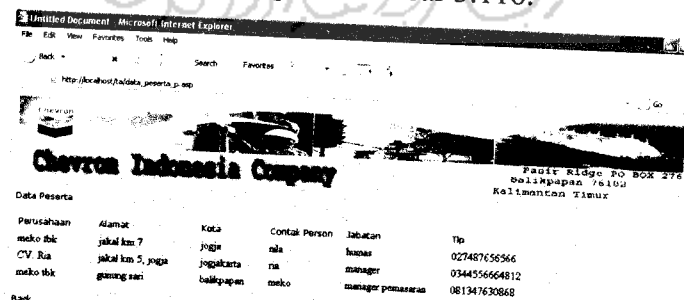
Halaman ini merupakan halaman yang berisi user, kontak person, jabatan, nomor telepon, SIUP dan dokumen prkualifikasi yang harus di isi dan kemudian menekan pilihan kirim. Implementasi halaman isi form prkualifikasi dapat dilihat pada Gambar 3.108.



Gambar 3.115 Halaman Isi Form Prkualifikasi Barang

### 3.3.2.8.7 Halaman Daftar Peserta Barang

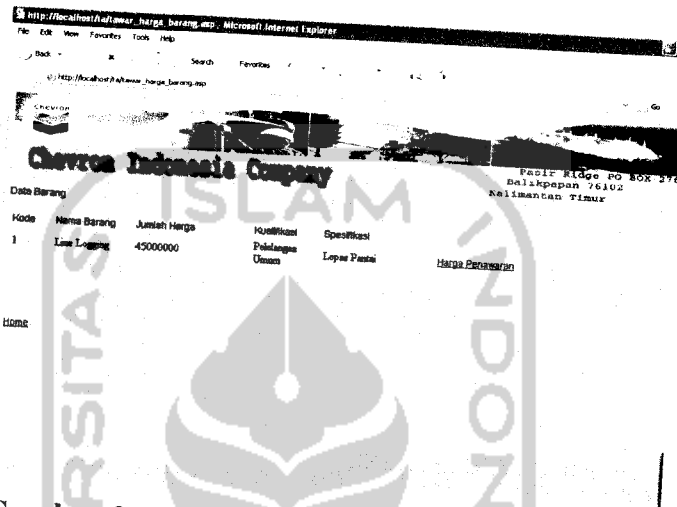
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang data peserta dalam pelelangan barang. Halaman ini terdapat informasi mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi halaman daftar peserta barang dapat dilihat pada Gambar 3.116.



Gambar 3.116 Halaman Daftar Peserta barang

### 3.3.2.8.8 Halaman Harga Penawaran Barang

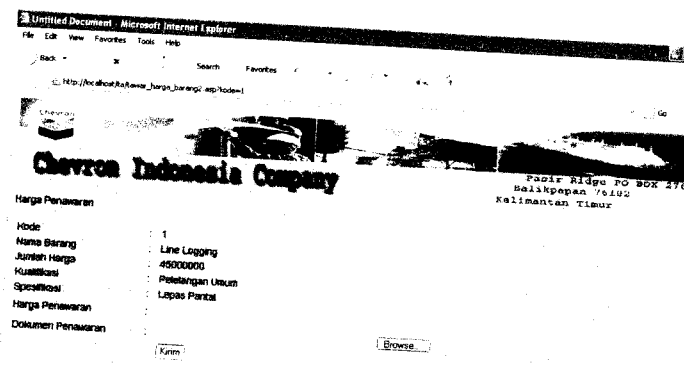
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi serta pilihan harga penawaran untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Implementasi halaman Harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.117.



Gambar 3.117 Halaman Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.8.9 Halaman Pilih Harga Penawaran Barang

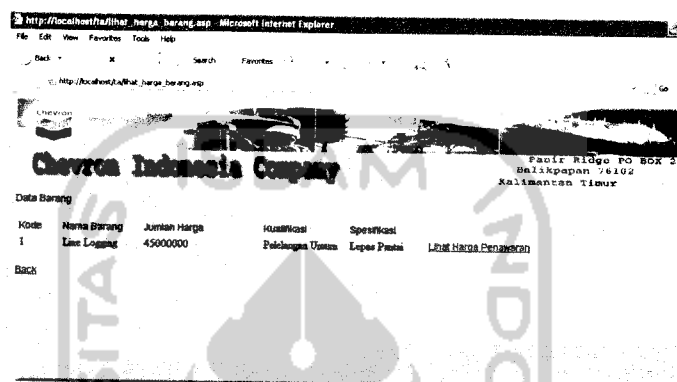
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi serta pilihan harga penawaran yang diajukan serta dokumen penawaran yang harus dikirimkan oleh user ke admin. Implementasi halaman Pilih Harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.118.



Gambar 3.118 Halaman Pilih Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.8.10 Halaman Daftar Harga Penawaran Barang

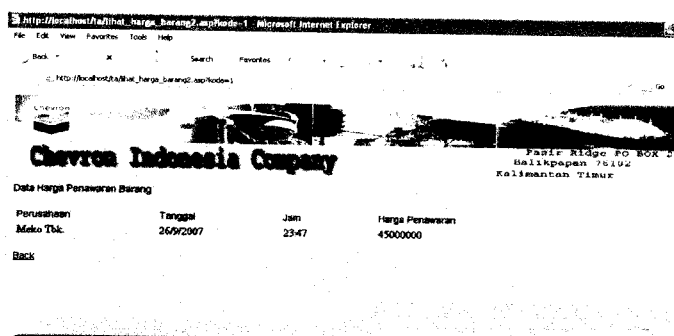
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi serta pilihan lihat harga penawaran untuk mengetahui besarnya perbandingan harga penawaran di halaman berikutnya. Implementasi halaman Daftar Harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.119.



Gambar 3.119 Halaman Daftar Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.8.11 Halaman Lihat Harga Penawaran Barang

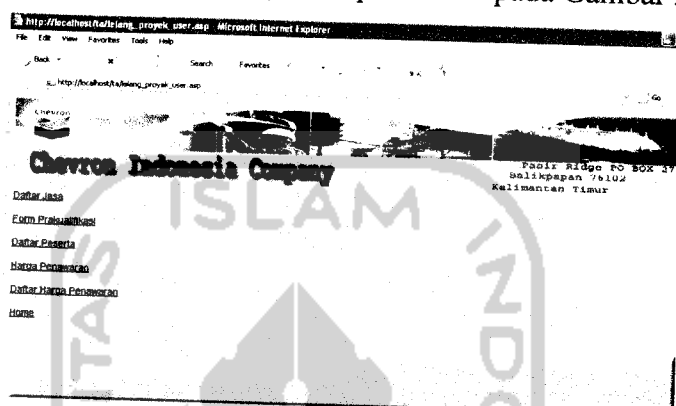
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama perusahaan, tanggal, jam dan besarnya harga penawaran dari masing-masing peserta. Implementasi halaman lihat Harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.120.



Gambar 3.120 Halaman Lihat Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.8.12 Halaman Pengadaan Jasa

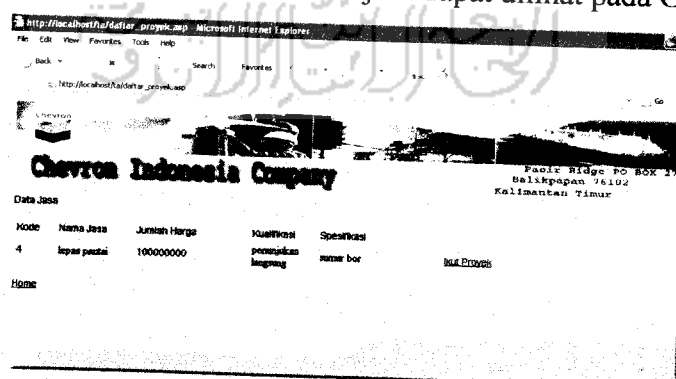
Halaman ini merupakan halaman awal user dalam pengadaan jasa. Halaman ini berisi beberapa menu antara lain yaitu daftar jasa, form prakualifikasi, daftar peserta, harga penawaran, daftar harga penawaran dan home. Implementasi halaman Pengadaan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.121.



Gambar 3.121 Halaman Pengadaan Jasa

### 3.3.2.8.13 Halaman Daftar Jasa

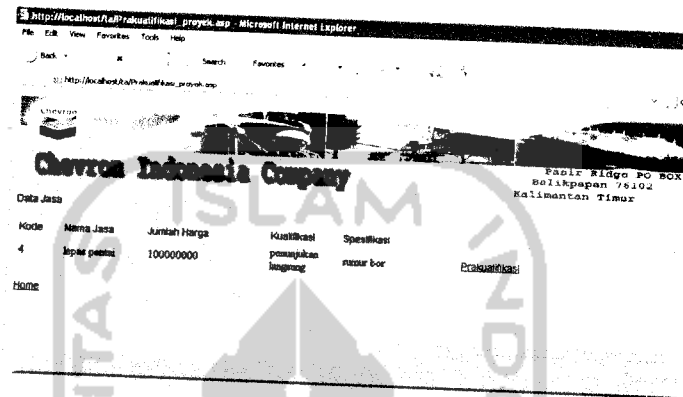
Halaman ini merupakan halaman daftar jasa yang berisi nama jasa, jumlah harga, kualifikasi, spesifikasi dan menu untuk ikut pengadaan jasa yang ditawarkan. Implementasi halaman daftar jasa dapat dilihat pada Gambar 3.122.



Gambar 3.122 Halaman Daftar Jasa

### 3.3.2.8.14 Halaman Fom Prakuafifikasi Jasa

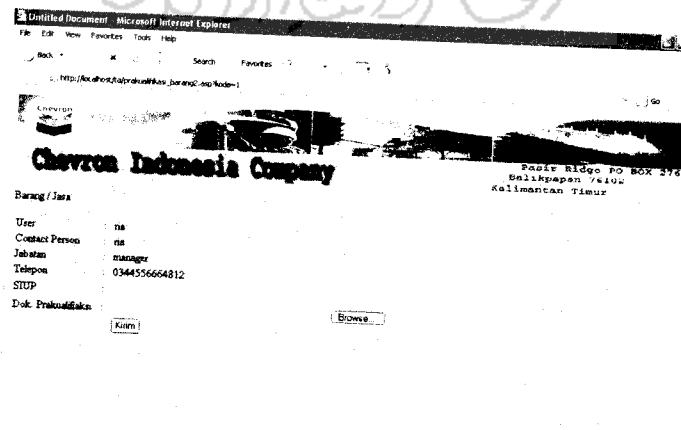
Halaman ini merupakan halaman yang berisi nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi pengadaan jasa serta terdapat pilihan prakuafifikasi untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Implementasi halaman form prakuafifikasi jasa dapat dilihat pada Gambar 3.123.



Gambar 3.123 Halaman Form Prakuafifikasi Jasa

### 3.3.2.8.15 Halaman Isi Fom Prakuafifikasi

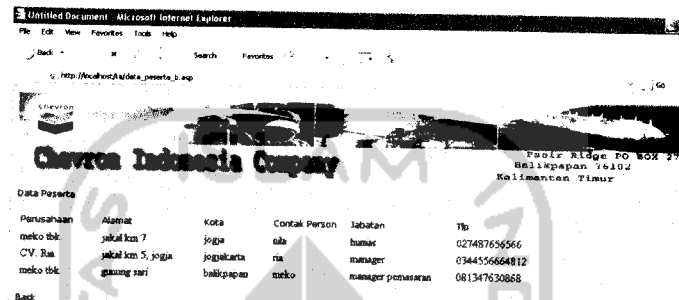
Halaman ini merupakan halaman yang berisi user, kontak person, jabatan, nomor telepon, SIUP dan dokumen prakuafifikasi yang harus di isi dan kemudian menekan pilihan kirim. Implementasi halaman isi form prakuafifikasi dapat dilihat pada Gambar 3.124.



Gambar 3.124 Halaman Isi Form Prakuafifikasi Jasa

### 3.3.2.8.16 Halaman Daftar Peserta Jasa

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang data peserta dalam pengadaan jasa. Halaman ini terdapat informasi mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi halaman daftar peserta jasa dapat dilihat pada Gambar 3.125.

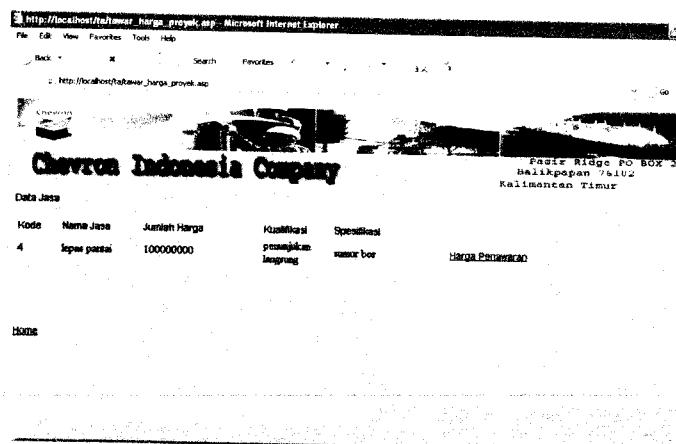


Perusahaan	Alamat	Kota	Kontak Person	Jabatan	Tlp
meko btk	selat km 7	jogja	ada	humas	027487656566
CV. Ras	selat km 5, jogja	jogjakarta	ria	manager	0344556664812
meko btk	gawang sari	balikpapan	meko	manager pemasaran	081347630868

Gambar 3.125 Halaman Daftar Peserta Jasa

### 3.3.2.8.17 Halaman Harga Penawaran Jasa

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi serta pilihan harga penawaran untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Implementasi halaman Harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.126.



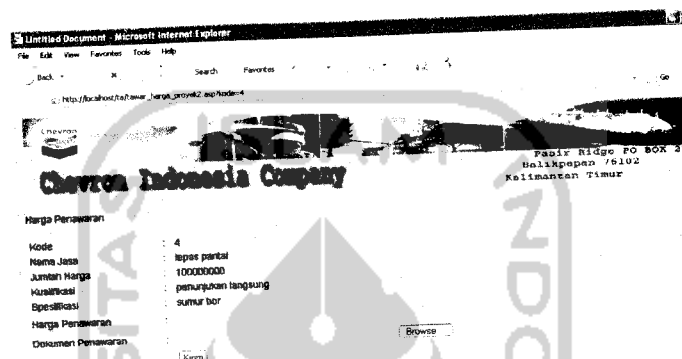
Kode	Nama Jasa	Jumlah Harga	Kualifikasi	Spesifikasi	Harga Penawaran
4	lepas pantai	10000000	penyajikan lapangan	sumbu bor	

Gambar 3.126 Halaman Harga Penawaran Jasa



### 3.3.2.8.18 Halaman Pilih Harga Penawaran Jasa

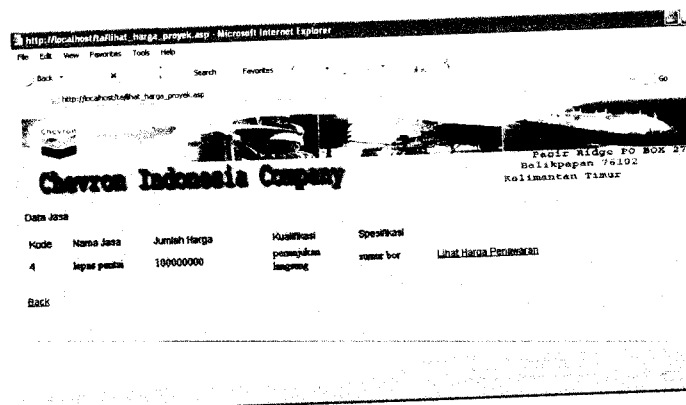
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi serta pilihan harga penawaran yang diajukan serta dokumen penawaran yang harus dikirimkan oleh user ke admin. Implementasi halaman Pilih Harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.127.



Gambar 3.127 Halaman Pilih Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.8.19 Halaman Daftar Harga Penawaran Jasa

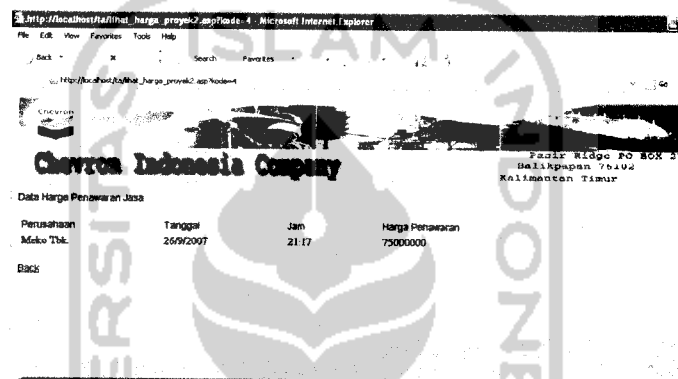
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi serta pilihan lihat harga penawaran untuk mengetahui besarnya perbandingan harga penawaran di halaman berikutnya. Implementasi halaman Daftar Harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.128.



**Gambar Error! No text of specified style in document..128** Halaman Daftar Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.8.20 Halaman Lihat Harga Penawaran Jasa

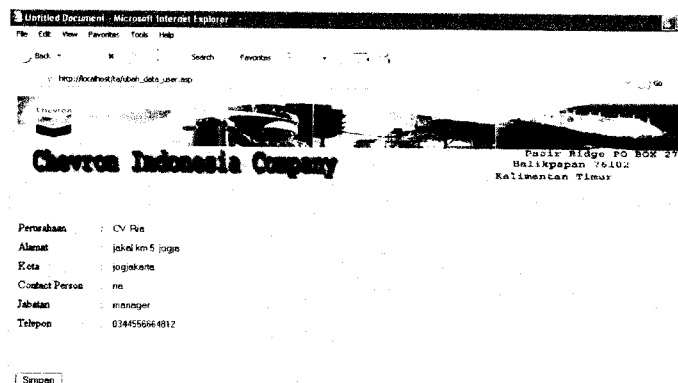
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama perusahaan, tanggal, jam dan besarnya harga penawaran dari masing-masing peserta. Implementasi halaman lihat Harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.129.



**Gambar 3.129** Halaman Lihat Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.8.21 Halaman Ubah Data User

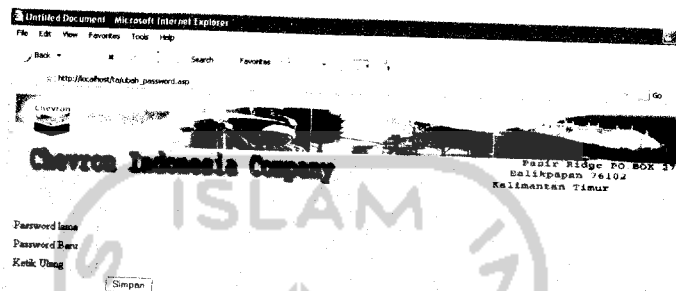
Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon yang bias di edit oleh user. Implementasi halaman ubah data user dapat dilihat pada Gambar 3.130.



**Gambar 3.130** Halaman Ubah Data User

### 3.3.2.8.22 Halaman Ubah Password

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengubah password user. Dalam halaman ini terdapat menu yang harus diisi oleh user yaitu password lama, password baru dan ketik ulang. Implementasi halaman ubah password dapat dilihat pada Gambar 3.131.

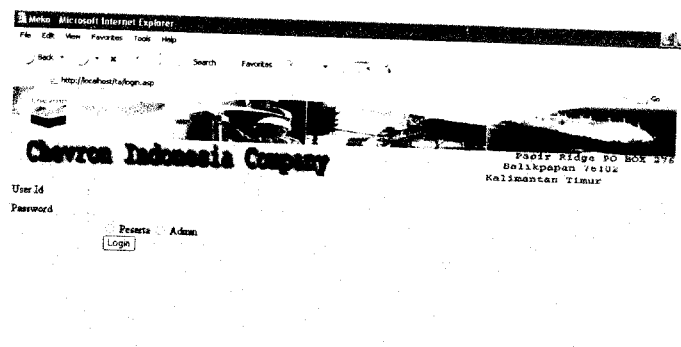


Gambar 3.131 Halaman Ubah Passsword

### 3.3.2.9 Halaman Panitia

#### 3.3.2.9.1 Halaman Login Panitia

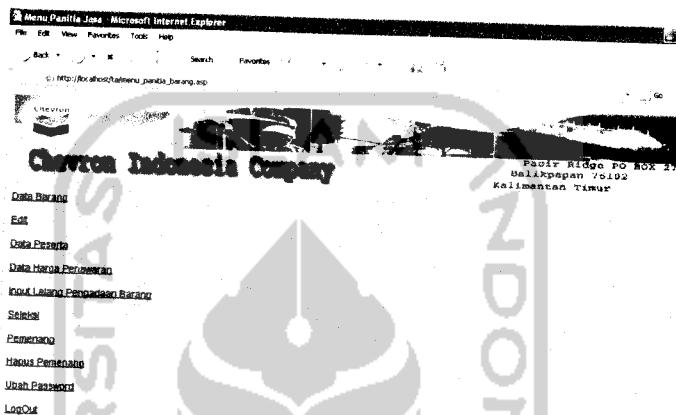
Halaman ini di isi oleh admin sebagai langkah awal untuk masuk ke dalam sistem admin. Implementasi halaman Login Admin dapat dilihat pada Gambar 3.132.



Gambar 3.132 Halaman Login Panitia

### 3.3.2.9.2 Halaman Menu Utama Panitia Barang

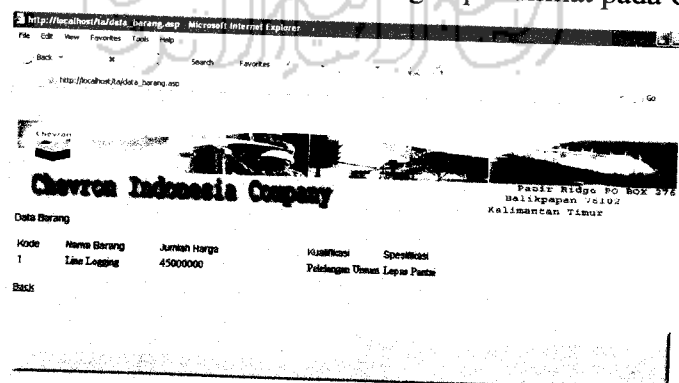
Halaman ini merupakan halaman awal bagi panitia barang setelah melakukan login. Pada halaman ini terdiri dari beberapa menu yaitu data barang, data peserta, data harga penawaran, seleksi, pemenang, ubah password, dan logout. Implementasi halaman Menu Utama Panitia barang dapat dilihat pada Gambar 3.133.



Gambar 3.133 Halaman Menu Utama Panitia Barang

### 3.3.2.9.3 Halaman Data Barang

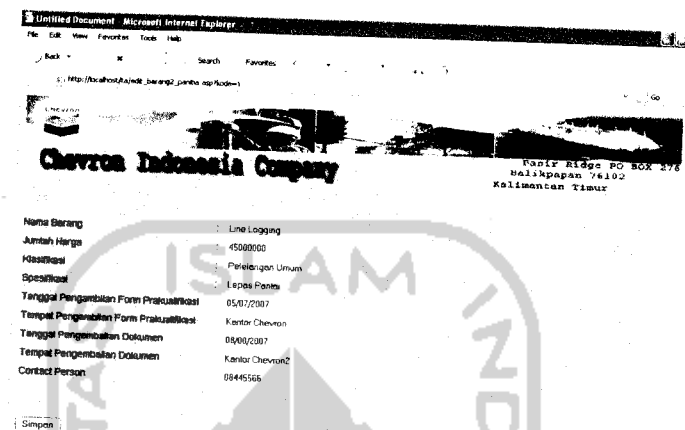
Halaman ini halaman yang berisi informasi data barang. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi. Implementasi halaman data barang dapat dilihat pada Gambar 3.134.



Gambar 3.134 Halaman Data Barang

### 3.3.2.9.4 Halaman Edit Lelang Barang

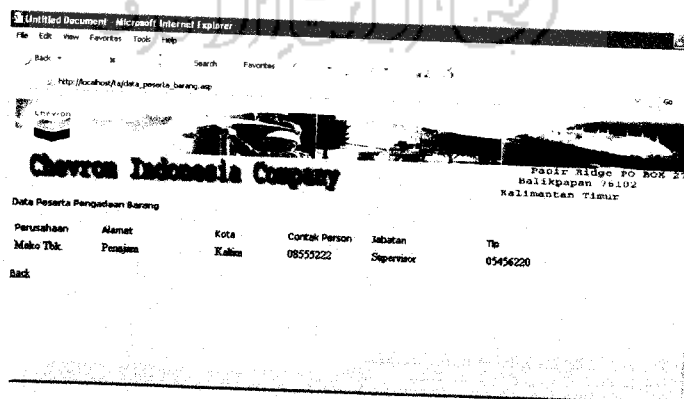
Halaman ini halaman yang berisi informasi nama barang., jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi barang. Implementasi halaman edit lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.135.



Gambar 3.135 Halaman Edit Barang

### 3.3.2.9.5 Halaman Data Peserta Lelang Barang

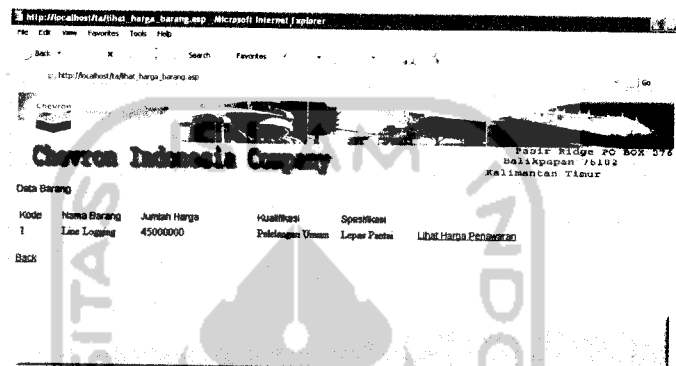
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pelelangan barang. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.136.



Gambar 3.136 Halaman Data Peserta Lelang Barang

### 3.3.2.9.6 Halaman Harga Penawaran Barang

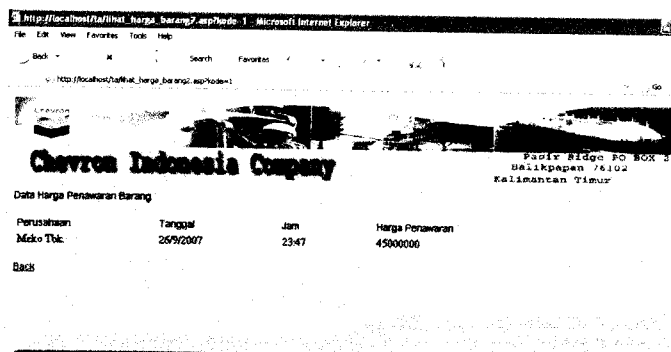
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi barang yang ditawarkan. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama proyek, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi barang dan menu lihat harga barang untuk melihat besarnya penawaran harga dari peserta. Implementasi harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.137.



Gambar 3.137 Halaman Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.9.7 Halaman Hasil Harga Penawaran Barang

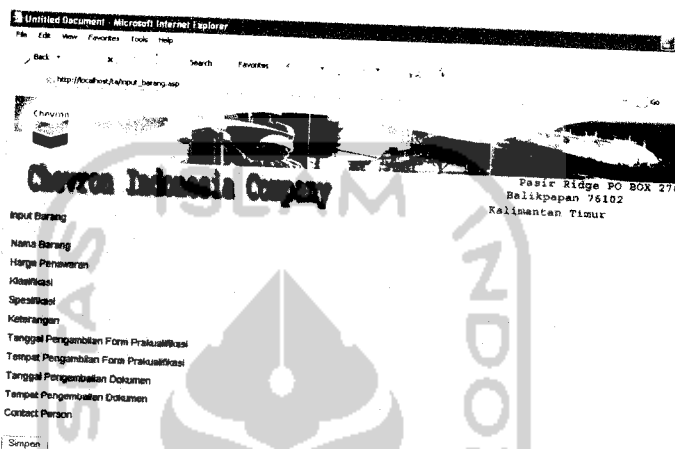
Halaman ini adalah halaman yang merupakan tampilan harga penawaran dari peserta. Dalam menu ini terdapat informasi mengenai nama perusahaan, tanggal, jam dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta. Implementasi hasil harga penawaran barang dapat dilihat pada Gambar 3.138.



Gambar 3.138 Halaman Hasil Harga Penawaran Barang

### 3.3.2.9.8 Halaman Input Lelang Barang

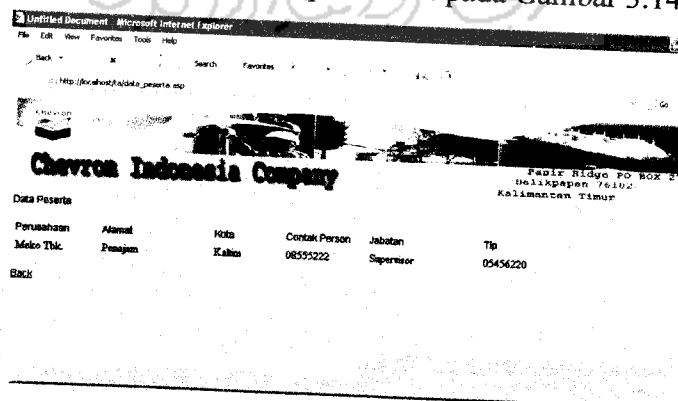
Halaman ini adalah halaman pada admin yang berisi nama barang, harga paku penawaran, klasifikasi, spesifikasi, keterangan yang diisi oleh admin sebagai informasi kepada user. Implementasi input lelang barang dapat dilihat pada Gambar 3.139.



Gambar 3.139 Halaman Input Lelang Barang

### 3.3.2.9.9 Halaman Data Peserta

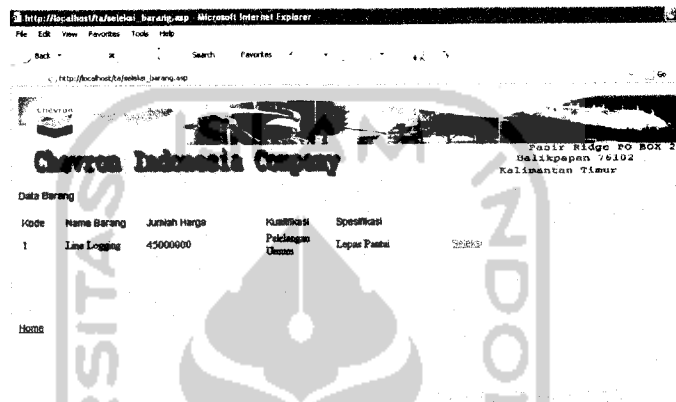
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pelelangan barang dan jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.140.



Gambar 3.140 Halaman Data Peserta

### 3.3.2.9.10 Halaman Seleksi Pelelangan Barang

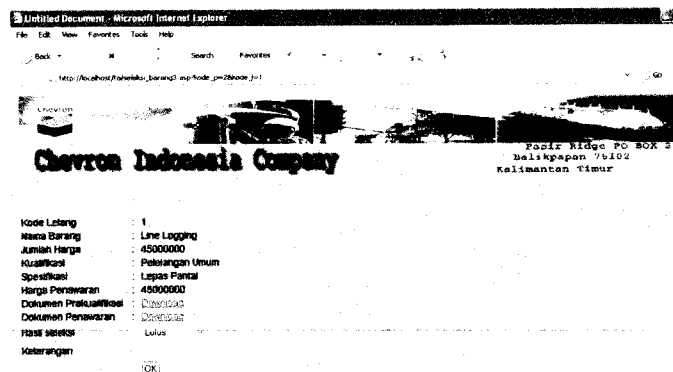
Halaman ini merupakan halaman seleksi pelelangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, pelelangan barang dan terdapat tombol pilih seleksi untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman seleksi pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.141.



Gambar 3.141 Halaman Seleksi Pelelangan Barang

### 3.3.2.9.11 Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Barang

Halaman ini merupakan halaman akhir seleksi pelelangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, besarnya jumlah harga, jenis kualifikasi dan spesifikasi dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta, dokumen prakualifikasi dan dokumen penawaran serta pilihan hasil seleksi serta keterangan. Implementasi halaman Akhir seleksi pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.142.

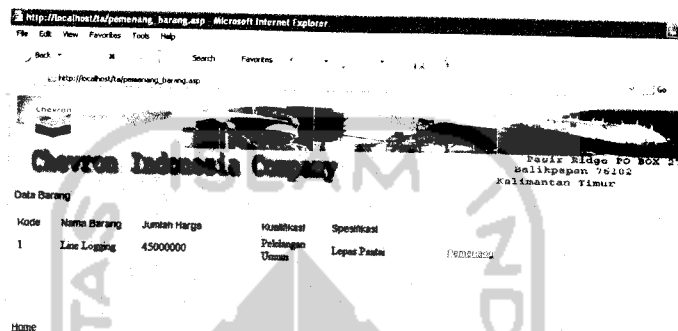


Gambar 3.142 Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Barang



### 3.3.2.9.12 Halaman Pemenang Pelelangan Barang

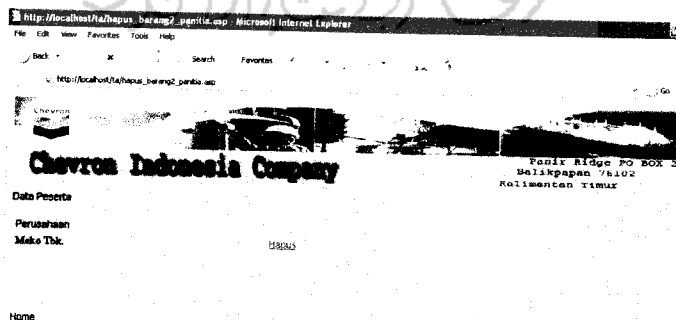
Halaman ini merupakan halaman pemenang pelelangan barang yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, pelelangan barang dan terdapat tombol pilih pemenang untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman pemenang pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.143.



Gambar 3.143 Halaman Pemenang Pelelangan Barang

### 3.3.2.9.13 Halaman Hapus Pemenang Pelelangan Barang

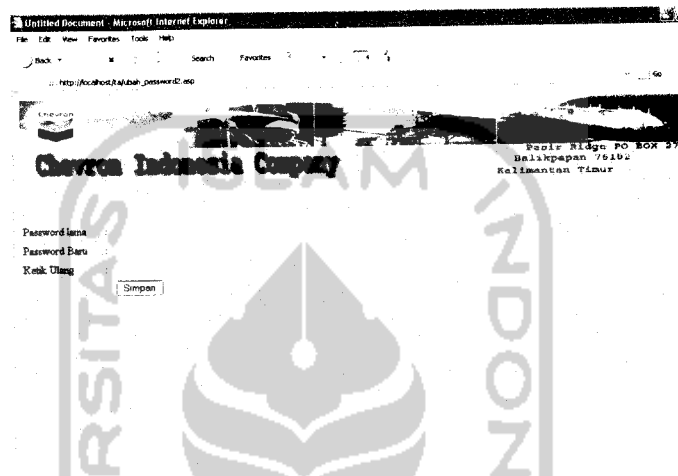
Halaman ini merupakan halaman hapus pemenang pelelangan barang yang didalamnya terdapat tombol hapus pemenang untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi hapus halaman pemenang pelelangan barang dapat dilihat pada Gambar 3.144.



Gambar 3.144 Halaman Hapus Pemenang Pelelangan Barang

### 3.3.2.9.14 Halaman Ubah Password Panitia Barang

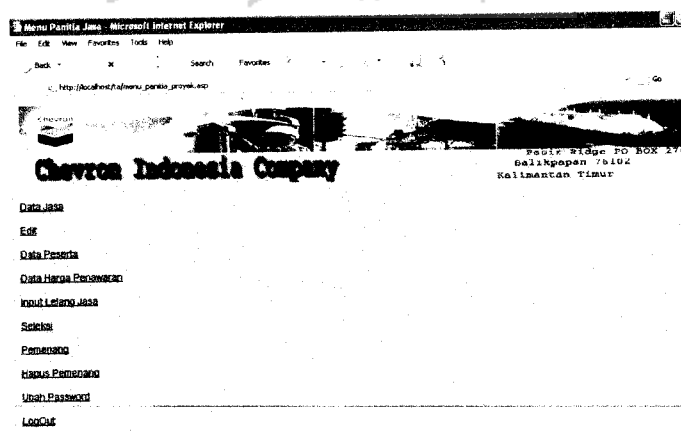
Halaman ini merupakan halaman panitia yang digunakan untuk mengubah password. Halaman ini berisi menu pilihan yang harus diisi yaitu password lama, password baru dan ketik ulang. Implementasi halaman ubah password dapat dilihat pada Gambar 3.145.



Gambar 3.145 Halaman Ubah Password

### 3.3.2.9.15 Halaman Menu Utama Panitia Jasa

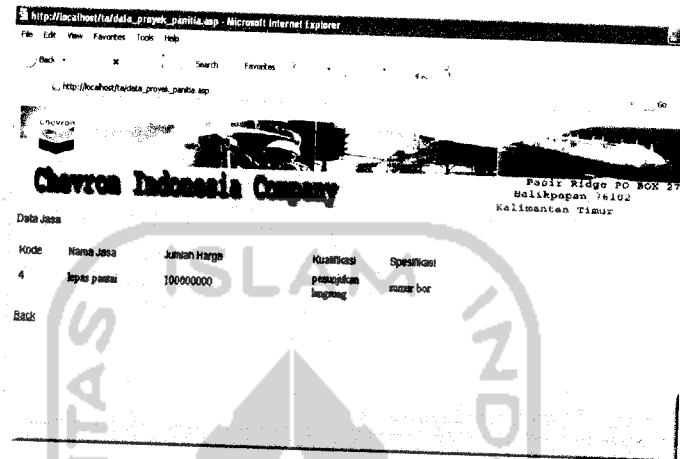
Halaman ini merupakan halaman awal bagi panitia jasa setelah melakukan login. Pada halaman ini terdiri dari beberapa menu yaitu data jasa, data peserta, data harga penawaran, seleksi, pemenang, ubah password, dan logout. Implementasi halaman Menu Utama Panitia jasa dapat dilihat pada Gambar 3.146.



Gambar 3.146 Halaman Menu Utama Panitia Jasa

### 3.3.2.9.16 Halaman Data Jasa

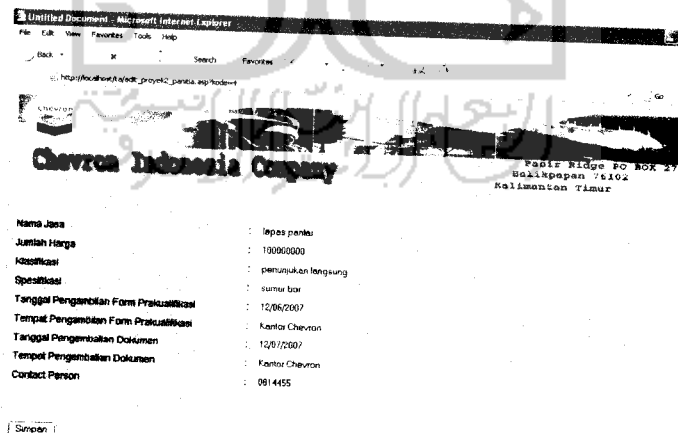
Halaman ini halaman yang berisi informasi data jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi. Implementasi halaman data barang dapat dilihat pada Gambar 3.147.



Gambar 3.147 Halaman Data Jasa

### 3.3.2.9.17 Halaman Edit Lelang Jasa

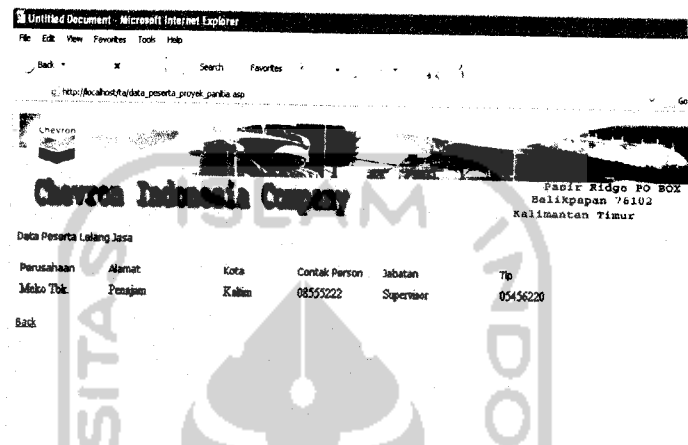
Halaman ini halaman yang berisi informasi nama jasa., jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi jasa. Implementasi halaman edit lelang jasa dapat dilihat pada Gambar 3.148.



Gambar 3.148 Halaman Edit jasa

### 3.3.2.9.18 Halaman Data Peserta Lelang Jasa

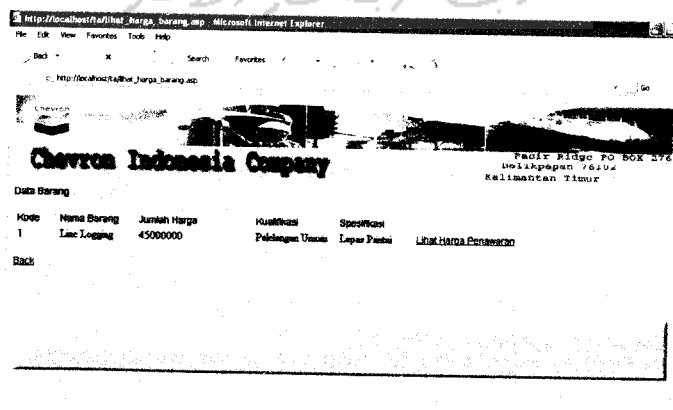
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pelelangan jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.149.



Gambar 3.149 Halaman Data Peserta Lelang Barang

### 3.3.2.9.19 Halaman Harga Penawaran Jasa

Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi barang yang ditawarkan. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama jasa jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi jasa dan menu lihat harga jasa untuk melihat besarnya penawaran harga dari peserta. Implementasi harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.150.



Gambar 3.150 Halaman Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.9.20 Halaman Hasil Harga Penawaran Jasa

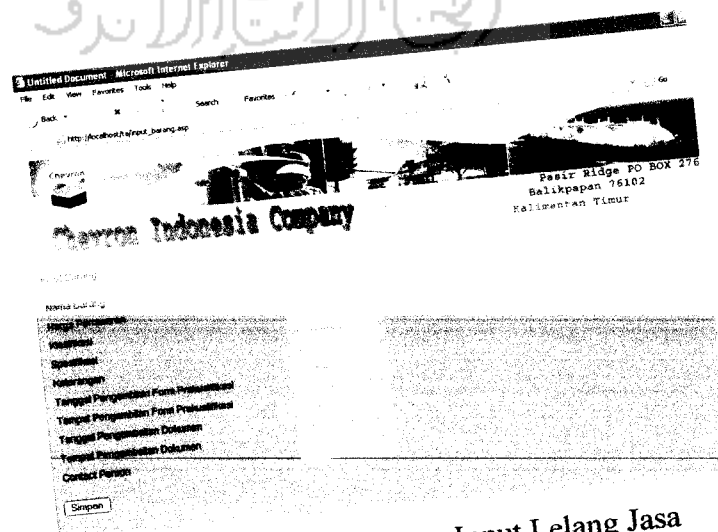
Halaman ini adalah halaman yang merupakan tampilan harga penawaran dari peserta. Dalam menu ini terdapat informasi mengenai nama perusahaan, tanggal, jam dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta. Implementasi hasil harga penawaran jasa dapat dilihat pada Gambar 3.151.



Gambar 3.151 Halaman Hasil Harga Penawaran Jasa

### 3.3.2.9.21 Halaman Input Lelang Jasa

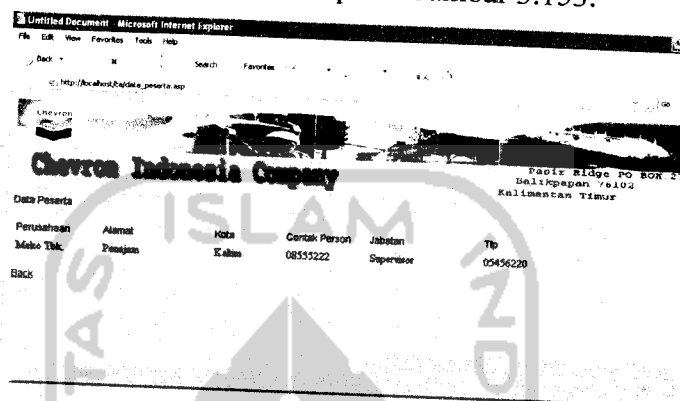
Halaman ini adalah halaman pada admin yang berisi nama jasa, harga pagu penawaran, klasifikasi, spesifikasi, keterangan yang diisi oleh admin sebagai informasi kepada user. Implementasi input lelang jasa dapat dilihat pada Gambar 3.152.



Gambar 3.152 Halaman Input Lelang Jasa

### 3.3.2.9.22 Halaman Data Peserta

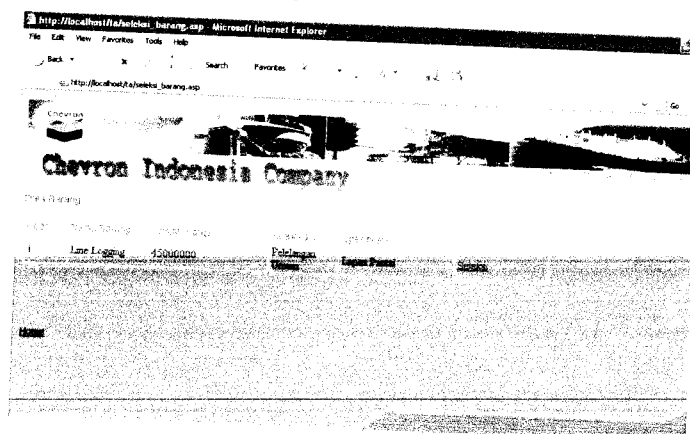
Halaman ini adalah halaman yang berisi informasi data peserta yang mengikuti pelelangan jasa. Dalam menu ini terdapat keterangan mengenai nama perusahaan, alamat, kota, kontak person, jabatan dan nomor telepon. Implementasi data peserta dapat dilihat pada Gambar 3.153.



Gambar 3.153 Halaman Data Peserta

### 3.3.2.9.23 Halaman Seleksi Pelelangan Jasa

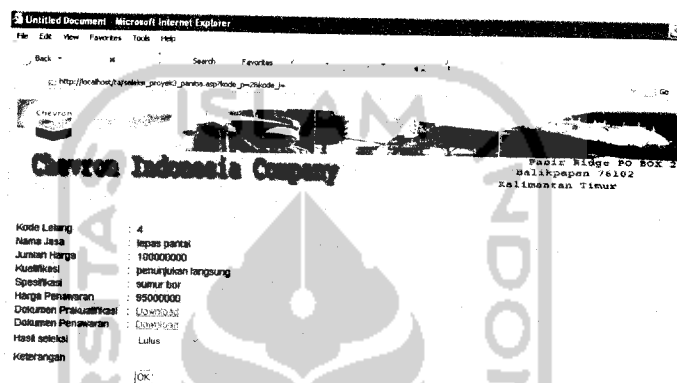
Halaman ini merupakan halaman seleksi pelelangan jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, pelelangan jasa dan terdapat tombol pilih seleksi untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman seleksi pelelangan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.154.



Gambar 3.154 Halaman Seleksi Pelelangan Jasa

### 3.3.2.9.24 Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Jasa

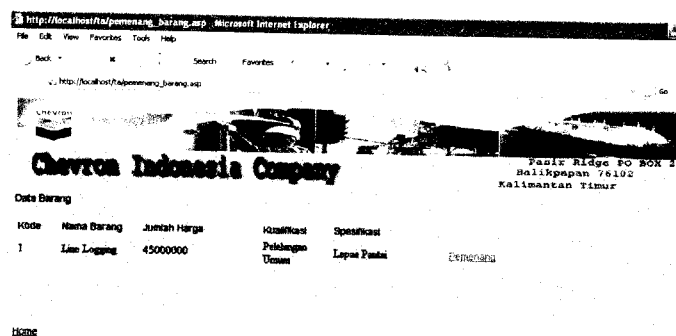
Halaman ini merupakan halaman akhir seleksi pelelangan Jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama barang, besarnya jumlah harga, jenis kualifikasi dan spesifikasi dan harga penawaran yang diajukan oleh peserta, dokumen prakualifikasi dan dokumen penawaran serta pilihan hasil seleksi serta keterangan. Implementasi halaman Akhir seleksi pelelangan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.155.



Gambar 3.155 Halaman Akhir Seleksi Pelelangan Jasa

### 3.3.2.9.25 Halaman Pemenang Pelelangan Jasa

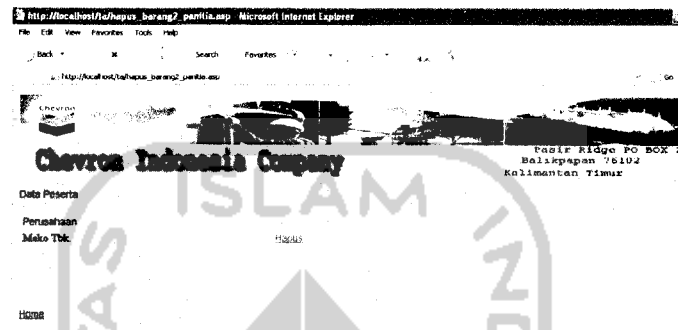
Halaman ini merupakan halaman pemenang pelelangan jasa yang didalamnya terdapat informasi mengenai nama jasa, jumlah harga, kualifikasi dan spesifikasi, pelelangan jasa dan terdapat tombol pilih pemenang untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi halaman pemenang pelelangan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.156.



Gambar 3.156 Halaman Pemenang Pelelangan Jasa

### 3.3.2.9.26 Halaman Hapus Pemenang Pelelangan Jasa

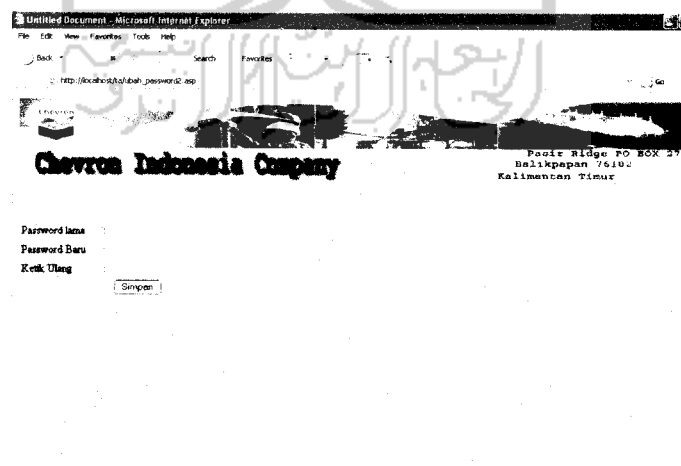
Halaman ini merupakan halaman hapus pemenang pelelangan jasa yang didalamnya terdapat tombol hapus pemenang untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya. Implementasi hapus halaman pemenang pelelangan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.157.



Gambar 3.157 Halaman Hapus Pemenang Pelelangan Barang

### 3.3.2.9.27 Halaman Ubah Password Panitia Jasa

Halaman ini merupakan halaman Panitia yang digunakan untuk mengubah password. Halaman ini berisi menu pilihan yang harus diisi yaitu password lama, password baru dan ketik ulang. Implementasi halaman ubah password dapat dilihat pada Gambar 3.158.



Gambar 3.158 Halaman Ubah Password



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Pengujian Program**

Pada tahap analisis kinerja perangkat lunak dijelaskan tentang pengujian aplikasi yang digunakan pada sistem pelelangan proyek dan pengadaan barang di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur berbasis web. Pengujian dilakukan secara menyeluruh untuk mengetahui kinerja sistem informasi dan kelemahan-kelemahan ataupun kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat sistem dijalankan.

Pengujian sistem ini dapat dilakukan dengan mengisi *form* inputan yang telah ditampilkan pada BAB III, yaitu dengan mengisi data pelelangan proyek maupun pengadaan barang / jasa.

#### **4.2 Analisis Kinerja Sistem**

##### **4.2.1 Penanganan Kesalahan**

Penanganan kesalahan pada Sistem pelelangan proyek dan pengadaan barang / jasa di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur ini dilakukan dengan memberikan peringatan dalam bentuk pesan yang berisikan informasi tentang keharusan untuk melakukan validasi terhadap masukkan data yang dilakukan oleh pemakai sistem informasi.

##### **4.2.1.1 Penanganan Kesalahan Input Data**

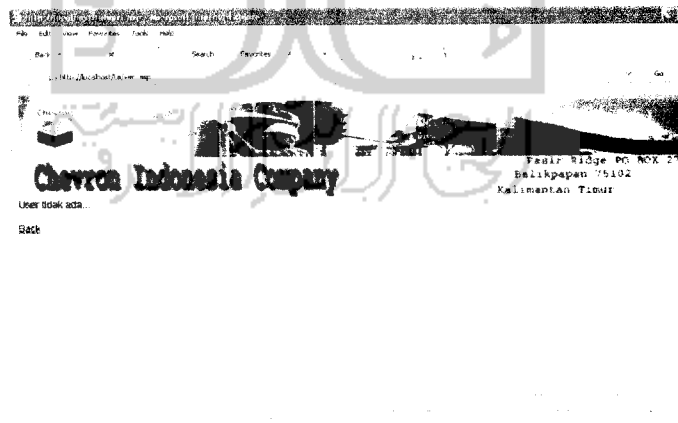
Penanganan kesalahan input ini dilakukan untuk menangkap error yang terjadi ketika salah satu field pada *form* inputan kosong atau data yang dimasukkan tidak valid. Berikut ini beberapa contoh penanganan kesalahan di sistem :

#### 4.1.1.1.1 Proses Login

Penanganan kesalahan input ini dilakukan untuk menangkap error yang terjadi ketika salah satu field pada *form* inputan kosong. Contoh penanganan kesalahan input terdapat pada proses login. Jika username atau password salah, maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.1 dan 4.2.



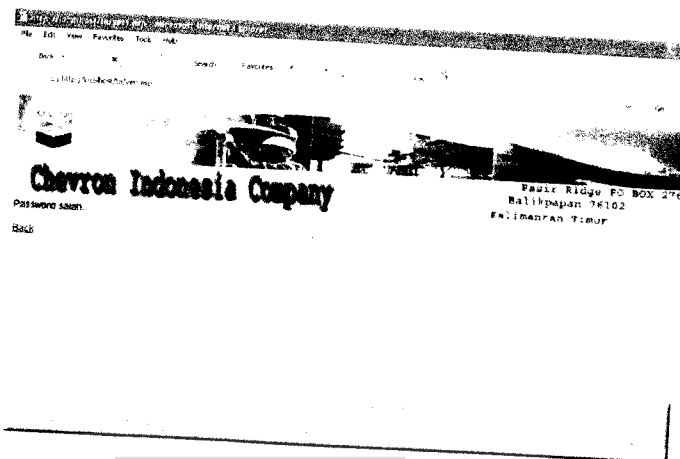
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Password Salah



Gambar 4.2 Tampilan Halaman User Salah

#### 4.1.1.1.2 Ubah Password

Pada proses ubah password, jika user salah memasukkan password lama, maka akan muncul pesan kesalahan seperti Gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kesalahan Ubah Password

#### 4.1.2 Pengujian dan Analisis

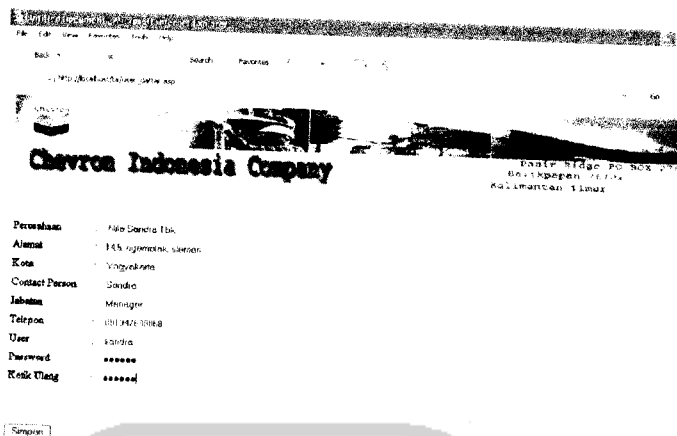
Pada tahap pengujian dan analisis program ini, dilakukan perbandingan antara kebenaran masukan serta kesesuaian program dengan kebutuhan sistem.

##### 4.1.2.1 Masukan Pendaftaran

Pada form input pendaftaran, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

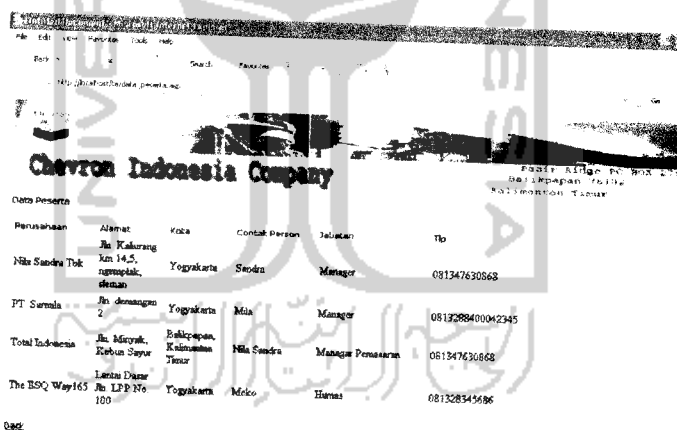
<b>Perusahaan</b>	: Nila Sandra Tbk
<b>Alamat</b>	: Jln. Kaliurang km 14,5, Ngemplak, Sleman
<b>Kota</b>	: Yogyakarta
<b>Kontak Person</b>	: Sandra
<b>Jabatan</b>	: Manager
<b>Telepon</b>	: 081347630868
<b>User</b>	: Sandra
<b>Password</b>	: sandra
<b>Ketik Ulang</b>	: sandra

Hasil dari masukan data Pendaftaran tersebut dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Masukan Pendaftaran

Apabila data telah selesai dimasukan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman daftar peserta. Daftar peserta yang berhasil disimpan dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Daftar Peserta

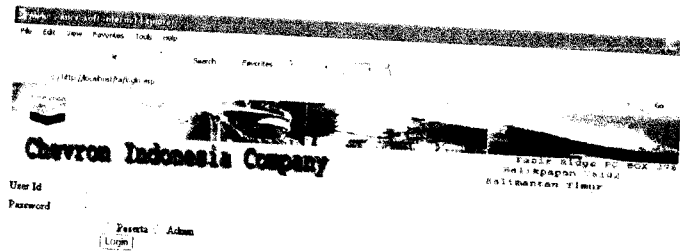
#### 4.1.2.2 Masukan Login Admin dan User

Pada input login admin dan user, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

User id : sandra

Passsword : sandra

Hasil dari masukan data login admin dan user tersebut dapat dilihat seperti Gambar 4.6 di bawah ini:



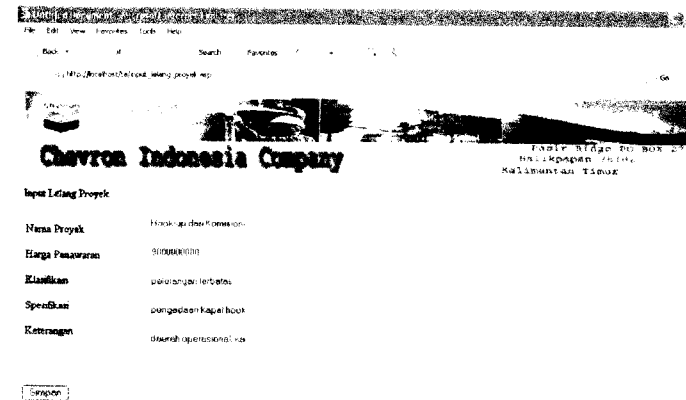
Gambar 4.6 Masukan Login

#### 4.1.2.3 Masukan Jasa Pada Admin

Pada form input proyek pada admin, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

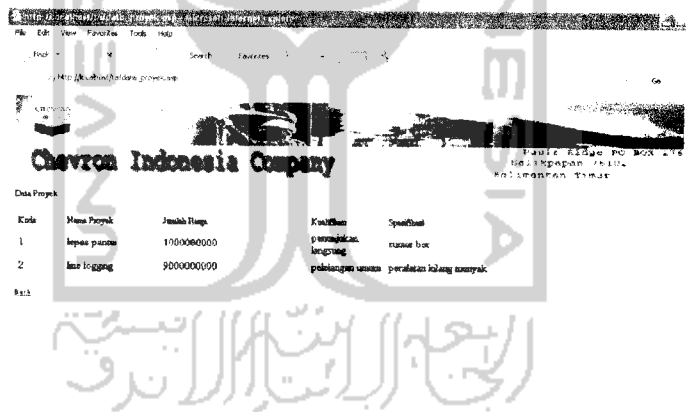
<b>Nama Proyek</b>	: Hook-up dan Komisioning
<b>Harga Penawaran</b>	: 9000000000
<b>Klasifikasi</b>	: Pelelangan Terbatas
<b>Spesifikasi</b>	: Pengadaan Kapal Akomodasi Hook-up
<b>Keterangan</b>	: Lepas Pantai Kalimantan Timur

Hasil dari masukan data Jasa pada admin tersebut dapat dilihat pada gambar 4.7.



**Gambar 4.7** Masukan Jasa Pada Admin

Apabila data telah selesai dimasukan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman data Jasa. Daftar Jasa yang berhasil disimpan dapat dilihat pada Gambar 4.8.



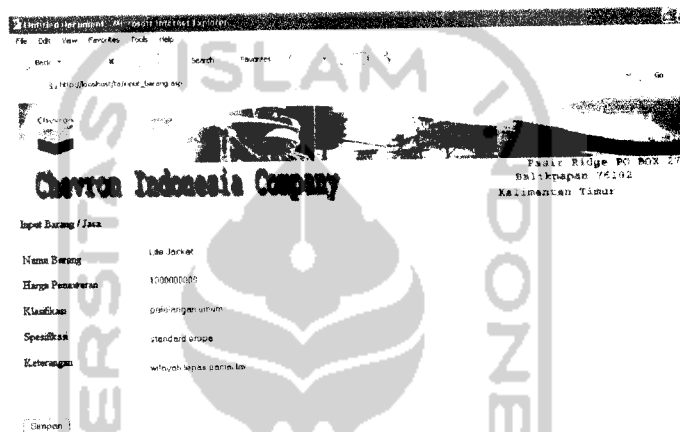
**Gambar 4.8** Daftar Jasa

#### 4.1.2.4 . Masukan Barang Pada Admin

Pada form input barang pada admin, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

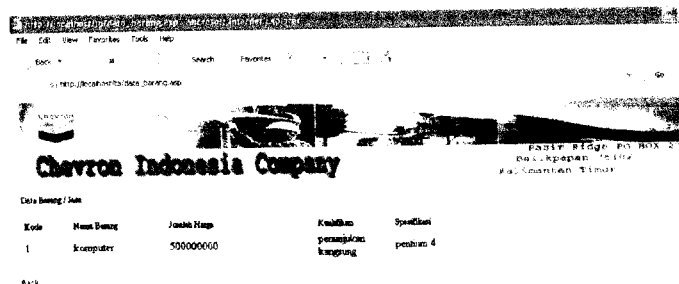
**Nama Barang** : Life Jacket  
**Harga Penawaran** : 1000000000  
**Klasifikasi** : Pelelangan Umum  
**Spesifikasi** : Standard Eropa  
**Keterangan** : Wilayah Lepas Pantai Lawe-lawe Terminal

Hasil dari masukan data barang pada admin tersebut dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Masukan Barang Pada Admin

Apabila data telah selesai dimasukan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman data barang. Daftar barang yang berhasil disimpan dapat dilihat pada Gambar 4.10.



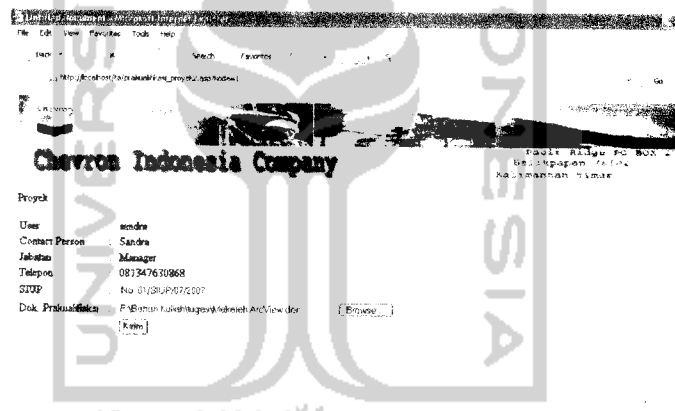
Gambar 4.10 Daftar Barang Pada Admin

#### 4.1.2.5 Masukan Prakuualifikasi Jasa

Pada form input prakuualifikasi jasa diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

**User** : sandra  
**CP** : Sandra  
**Jabatan** : Manager  
**Telepon** : 081347630868  
**SIUP** : No : 01/SIUP/07/2007  
**Dok. Prakuualifikasi** : E:\Bahan Kuliah\tugas\makalah.doc

Hasil dari masukan data prakuualifikasi proyek tersebut dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Masukan Prakuualifikasi Jasa

#### 4.1.2.6 Masukan Prakuualifikasi Barang

Pada form input prakuualifikasi Barang, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

**User** : sandra  
**CP** : Sandra  
**Jabatan** : Manager  
**Telepon** : 081347630868  
**SIUP** : No : 01/SIUP/07/2007  
**Dok. Prakuualifikasi** : E:\Bahan Kuliah\tugas\makalah.doc



Hasil dari masukan data prakualifikasi barang tersebut dapat dilihat pada gambar 4.12.



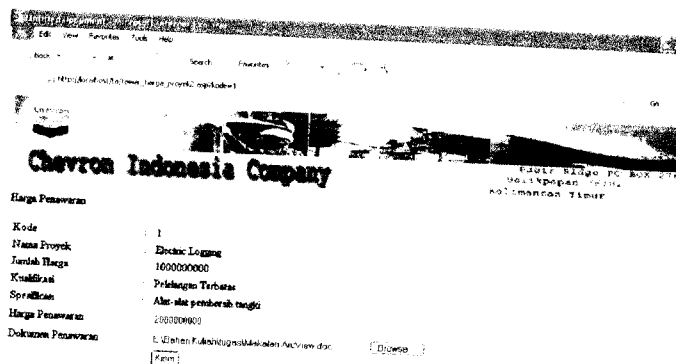
Gambar 4.12 Masukan Prakualifikasi Barang

#### 4.1.2.7 Masukan Penawaran Jasa

Pada form input penawaran jasa, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

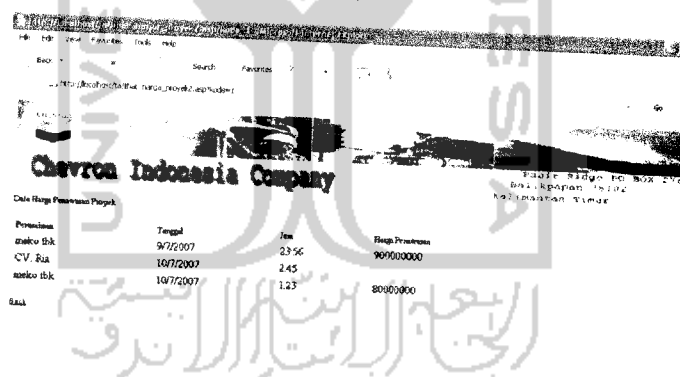
**Nama Proyek** : Electric Logging  
**Jumlah Harga** : 1000000000  
**Klasifikasi** : Pelelangan Terbatas  
**Spesifikasi** : Alat-alat pembersih tangki  
**Harga Penawaran** : 2000000000  
**Dok. Prakualifikasi** : E:\Bahan Kuliah\tugas\makalah.doc

Hasil dari masukan data penawaran jasa tersebut dapat dilihat pada gambar 4.13.



**Gambar 4.13** Masukan Penawaran Jasa

Apabila data telah selesai dimasukkan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman data penawaran jasa. Data penawaran proyek yang berhasil disimpan dapat dilihat pada Gambar 4.14.



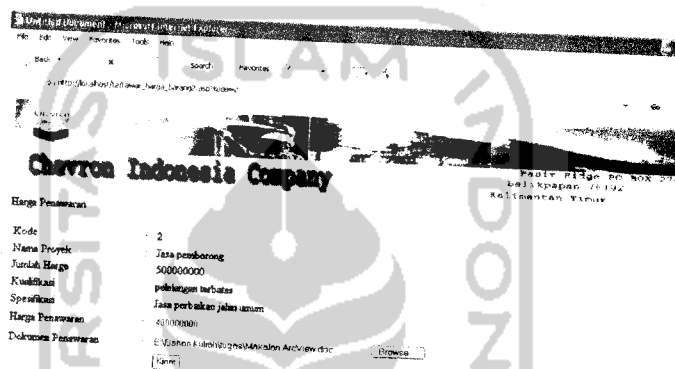
**Gambar 4.14** Data Penawaran Jasa

#### 4.1.2.8 Masukan Penawaran Barang

Pada form input penawaran barang, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

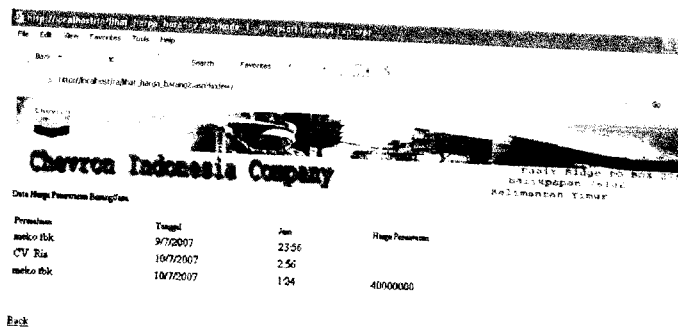
**Nama Barang / Jasa** : Jasa pemborong  
**Jumlah Harga** : 5000000000  
**Klasifikasi** : Pelelangan Terbatas  
**Spesifikasi** : Jasa Perbaikan jalan-jalan umum  
**Harga Penawaran** : 4000000000  
**Dok. Prakuualifikasi** : E:\Bahan Kuliah\tugas\makalah.doc

Hasil dari masukan data penawaran barang tersebut dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Masukan Penawaran Barang

Apabila data telah selesai dimasukan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman data penawaran barang. Data penawaran barang yang berhasil disimpan dapat dilihat pada Gambar 4.16.



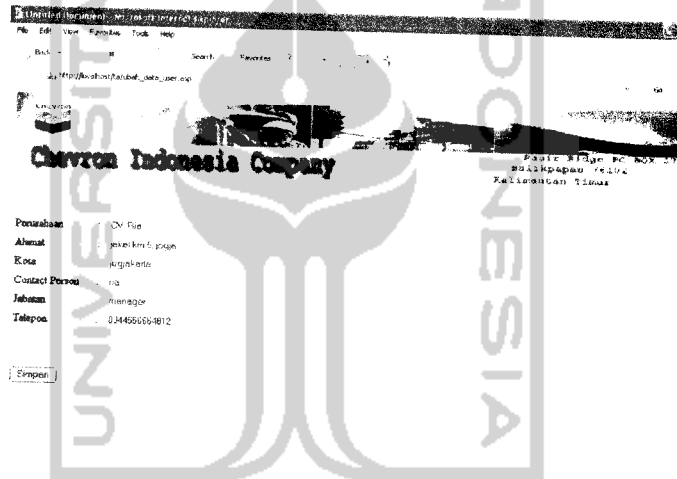
Gambar 4.16 Data Penawaran Barang

#### 4.1.2.9 Masukan Edit User

Pada form edit user, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

**Perusahaan** : Nila Sandra Tbk  
**Alamat** : Jln. Kaliurang km 14,5, Ngemplak, Sleman  
**Kota** : Yogyakarta  
**Kontak Person** : Sandra  
**Jabatan** : Manager  
**Telepon** : 081347630868

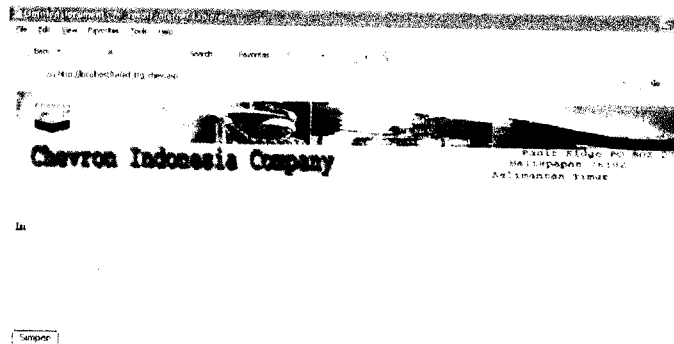
Hasil dari masukan edit user tersebut dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Masukan Edit User

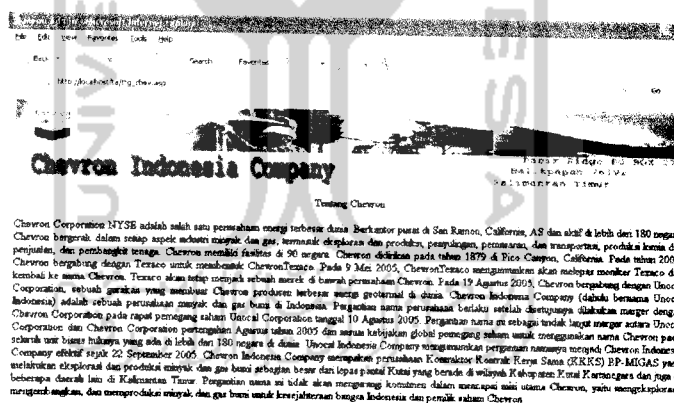
#### 4.2.2.10 Masukan Edit Tentang Chevron

Pada form edit tentang chevron, diberikan contoh masukan berupa data dan informasi mengenai Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur. Hasil dari masukan edit tentang Chevron tersebut dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Masukan Edit User

Apabila data telah selesai dimasukkan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman tentang Chevron yang berhasil disimpan dan dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Menu Tentang Chevron

#### 4.2.2.11 Masukan Edit Lelang

Pada form edit lelang proyek dan barang, diberikan contoh masukan berupa data dan informasi mengenai pelanggan proyek dan pengadaan barang / jasa di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur. diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran output yang dihasilkan.

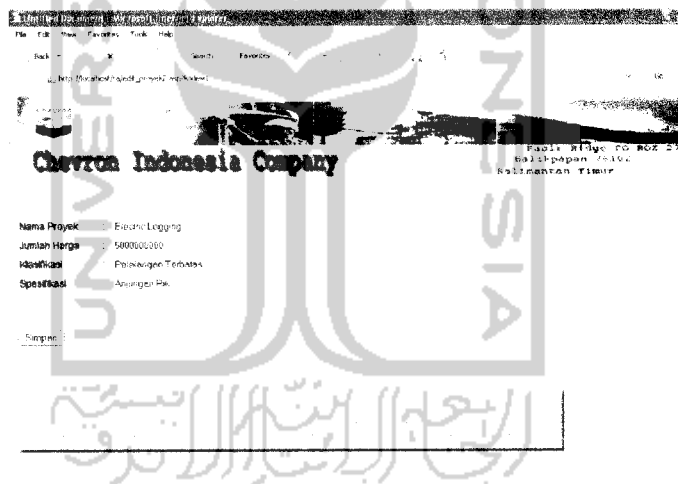
**Masukan Edit Lelang Jasa**

**Nama Proyek** : Electric Logging  
**Jumlah Harga** : 5000000000  
**Klasifikasi** : Pelelangan Terbatas  
**Spesifikasi** : Anjungan Rik

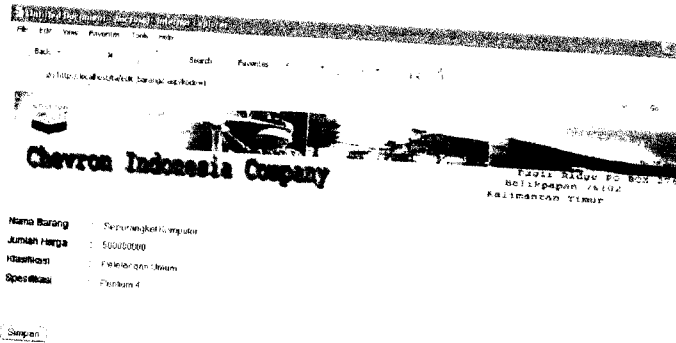
**Masukan Edit Pengadaan Barang**

**Nama Barang** : Seperangkat Komputer  
**Jumlah Harga** : 5000000000  
**Klasifikasi** : Pelelangan Umum  
**Spesifikasi** : Pentium 4

Hasil dari masukan edit tentang lelang tersebut dapat dilihat pada gambar 4.20 dan 4.21.



**Gambar 4.20** Menu Edit Lelang Jasa



Gambar 4.21 Menu Edit Lelang Barang

Apabila data telah selesai dimasukan maka data yang disimpan bisa dilihat pada halaman lelang yang berhasil disimpan dan dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Menu Lelang

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Setelah melalui tahapan analisis, desain, pengujian dan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan bahwa :

1. Sistem Pelelangan Proyek dan Pengadaan Barang yang dilakukan di Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 80 Tahun 2005 telah berhasil di di bangun sehingga mampu memudahkan peserta lelang dan pengadaan barang / jasa untuk dapat berpartisipasi dalam proses tersebut.
2. Aplikasi dari sistem ini telah dapat digunakan sebagai media untuk melakukan pelelangan on-line sehingga dapat mempermudah dan mempercepat proses pelelangan dan pengadaan barang serta dapat menghemat waktu dan biaya operasional peserta dan panitia lelang.
3. Kelebihan sistem ini selain mempermudah dan lebih efisien juga dapat mengurangi tingkat kejahatan publik seperti kebohongan media dan manipulasi dari pihak panitia karena diantara peserta dapat melihat sendiri harga penawaran serta keterangan yang terkait dengan informasi peserta.

#### **5.2 Saran**

Mengingat berbagai keterbatasan yang dialami penulis terutama masalah pemikiran maka penulis menyarankan untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut :

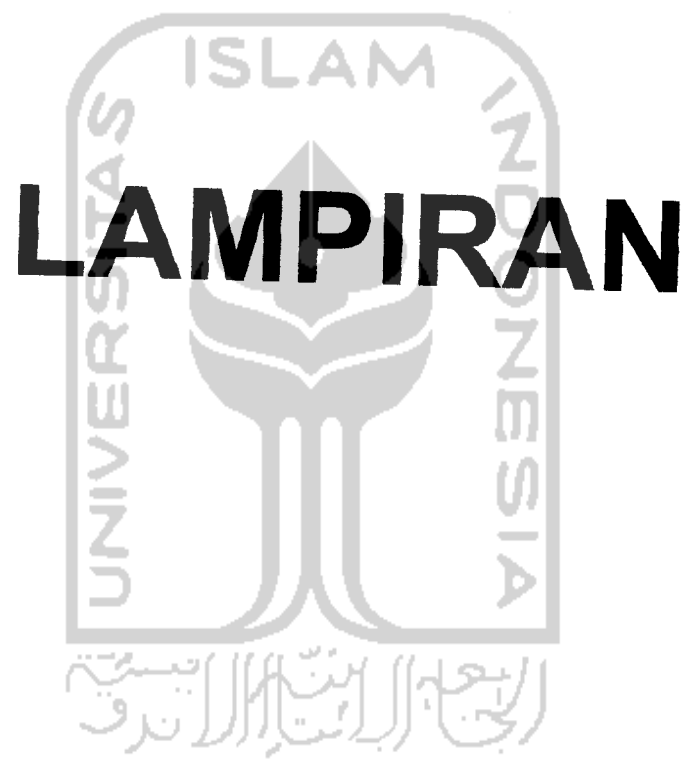


1. Sistem dapat dikembangkan untuk tahap seleksi pemenang dengan menggunakan sistem pengambil keputusan secara otomatis.
2. Sebaiknya dalam sistem ini di tambahkan halaman untuk melakukan pembayaran.

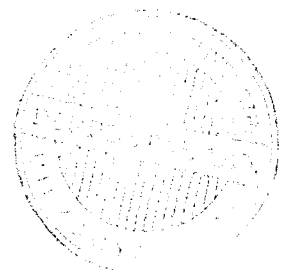


**DAFTAR PUSTAKA**

- (BET, 01) Betha Ir, *Pemrograman WEB Dengan HTML*, Bandung: Informatika Bandung, 2001.
- (FAT, s99) Fathansyah, *Basis Data*, Bandung: Informatika Bandung, 1999.
- (HAR, 04) Hariyanto B, *Sistem Manajemen Basisdata*, Bandung: Informatika Bandung, 2004.
- (JOG, 90) Jogiyanto, *Analisis & Disain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 1990.
- (KRI, 03) Kristanto Andri, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Yogyakarta: Gaya Media, 2003.
- (RAD, 06) Radiant, *Pemrograman Web-Commerce Dengan ORACLE & ASP*, Bandung: Informatika Bandung, 2006.
- (SUT, 03) Sutarman, *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MYSQL*, Jakarta: Graha Ilmu, 2003.
- (TIM, 05) Tim Redaksi Nuansa Mulia, *Pedoman Pelaksana Pengadaan Barang - Jasa Pemerintah*, Bandung: Nuansa Aulia, 2005.



# LAMPIRAN



**SURAT PERNYATAAN MINAT UNTUK MENGIKUTI  
PENGADAAN JASA-JASA PERAWATAN SUMUR BOR**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rapenda Sandra, ST  
Jabatan : Manager Operasional  
Bertindak Untuk : PT. Sandra GMC  
Dan atas nama : Ir. Rahim Saka  
Alamat : Girimukti RT 01 RW 01 No. 32, Kecamatan  
Penajam, Kabupaten Penajam Paser Utara.  
Telepon/FAX : 0542-562165  
Email :

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa telah mengetahui pengadaan yang dilakukan oleh unit pengolahan lawe-lawe terminal, Chevron Indonesia Company Kalimantan Timur tahun anggaran 2007-2008, maka dengan ini saya menyatakan berminat untuk mengikuti proses pengadaan paket pekerjaan: jasa-jasa perawatan sumur bor sampai dengan selesai.

Girimukti, 26 Juli 2007

PT. Sandra GMC

(Rapenda Sandra, ST)

Manager Operasional

**FORMULIR ISIAN PENILAIAN KUALIFIKASI**

**Pengadaan: JASA-JASA PERAWATAN SUMUR**

**Proyek/Unit kerja : Lawe-lawe Terminal**

**Departemen : Eksploitasi Hasil Bumi**

**Tahun Anggaran : 2007-2008**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rapenda Sandra, ST  
Jabatan : Manager Operasional  
Bertindak Untuk : PT. Sandra GMC  
Dan atas nama : Ir. Rahim Saka  
Alamat : Girimukti RT 01 RW 01 No. 32, Kecamatan  
Penajam, Kabupaten Penajam Paser Utara.  
Telepon/FAX : 0542-562165  
Email :

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Saya secara hokum mempunyai kapasitas menandatangani kontrak berdasarkan surat kuasa tertanggal 26 Juli 2007.
2. Saya / Perusahaan saya tidak sedang dinyatakan pailit atau kegiatan usahanya tidak sedang dihentikan atau tidak sedang menjalani sanksi pidana atau sedang dalam pengawasan pengadilan
3. Saya tidak pernah dihukum berdasarkan putusan pengadilan atas tindakan yang berkaitan dengan kondite professional saya
4. Data-data Saya / Perusahaan saya adalah sebagai berikut :

### A. DATA UMUM

Nama Perusahaan	: PT. Sandra GMC
Status Perusahaan	: Kantor Pusat Penyediaan Jasa
Alamat Perusahaan	: Girimukti RT 01 RW 01 No. 32, Kecamatan Penajam, Kabupaten Penajam Paser Utara.
No. Telepon	: (0542) 562165
No. Fax	: (0542) 562156
E-mail	:

### B. IZIN USAHA

No. SIUP	: 799165 Tanggal 16 Mei 2000
Masa Berlaku Izin Usaha	: 16 Mei 2020
Instansi Pemberi Izin Usaha	: Dinas Eksploitasi SDA Kalimantan Timur

### C. Landasan Hukum Pendirian Perusahaan

Akta Pendirian PT. Sandra GMC :	
a. No. Akta	: 123654
b. Tanggal	: 07 September 2000
c. Nama Notaris	: Triniken Tiyas Tirlin, SH, MH.

## D. PENGURUS

### 1. Komisaris

No.	Nama	No. KTP	Jabatan dalam Perusahaan
1	Nila Sandra	17.0110.580384.0001	Direktur
2.	Ir. Rahim Saka	17.0220.570365.0021	Manager Umum

### 2. Direksi

No.	Nama	No. KTP	Jabatan dalam Perusahaan
1	Ir. Rahim Saka	17.0220.570365.0021	Manager Umum

## E. DATA KEUANGAN

### 1. Pajak

1. Nomor Pokok Wajib Pajak : 799165
2. Bukti Pelunasan Pajak Tahun : 2007  
Terakhir Nomor / Tanggal : 16 Mei 2007
3. Laporan Bulanan PPH/PPN : 123456  
Tiga bulan terakhir nomor/tanggal : 30 JuNi 2007

2. Neraca Perusahaan Terakhir Pertanggal 03 Bulan Juni Tahun 2007

AKTIVA (dalam ratusan juta)

I	<p>Aktiva Lancar : Rp. 500</p> <p>Kas : Rp. 760.980</p> <p>Bank : Rp. 165</p> <p>Piutang : Rp. 100</p> <p>Persediaan Barang : Rp. 100.000</p> <p>Pekerjaan Berlangsung : Rp. 200.000</p> <p>Jumlah (a) :</p>	Rp. 1.234.500
II	<p>Aktiva tetap : Rp. 100.000</p> <p>Inventaris : Rp. 99.165</p> <p>Gedung-gedung : Rp. 700</p> <p>Persediaan peralatan : Rp. 250.000</p> <p>Jumlah (b) :</p>	Rp. 449.865
III	Aktiva Lainnya (c)	Rp. 165.000
IV	<p>Utang Jangka Pendek</p> <p>Utang dagang : Rp. 10.000</p> <p>Utang pajak : Rp. -</p> <p>Utang lainnya : Rp. 230</p> <p>Jumlah (d) :</p>	Rp. 10.230
V	Utang jangka panjang (e) : Rp. 500.000	Rp. 500.000
VI	<p>Kekayaan Bersih</p> <p>(a+b+c) – (d+e) :</p>	Rp. 1.339.135