



**Rancang Bangun *Website Company Profile* Pada Newton Vintage
Store Surabaya**



Oleh:

MUHAMMAD BAGIR

11410100269

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2017

ABSTRAK

Newton Vintage Store Surabaya adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distributor garmen dan barang barang antik, Newton Store memiliki wilayah distribusi di daerah jawa timur. Saat ini Newton Store Surabaya memberikan informasi masih menggunakan cara lama yaitu dengan menyebar brosur, membuat workshop, dan memasuki satu persatu toko dan event-event yang diadakan pecinta fashion Surabaya. Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini tentu saja menjadi kurang efektif karena teknologi informasi sudah banyak dimanfaatkan oleh perusahaan lain untuk mendukung proses pemasaran produk.

Dalam memberikan informasi yang digunakan, perusahaan memiliki resiko yang tinggi terkait dengan ketepatan waktu (*due date*) memberikan berita dan informasi terbaru. Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu *company profile* mengenai perusahaan yang dapat digunakan sebagai sarana pemasaran di Newton Vintage Store Surabaya. Oleh karena itu, penulis mencoba menyusun *company profile* berbasis *website* yang dapat membantu memasarkan produk dan jasa perusahaan secara cepat dan tepat.

Dengan memanfaatkan *website company profile* ini dapat membantu perusahaan dalam memberikan informasi produk dan profil perusahaan, dan diharapkan dalam penelitian selanjutnya *website company profile* ini dapat ditambahkan fitur penjualan produk untuk dapat meningkatkan penjualan produk yang dimiliki perusahaan.

Kata kunci: *company profile, website*

DAFTAR ISI

ABSTRAKi
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1. Nama Perusahaan dan Bidang Usaha	5
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	5
2.3 Logo perusahaan.....	6
2.4 Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.5 Struktur Organisasi.....	7
2.6 Tugas Pokok dan Fungsi (TUPOKSI).....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 <i>Company Profile</i>	10
3.2 Fungsi <i>Company Profile</i>	11
3.3 Content <i>Company Profile</i>	11
3.4 Internet	13
3.5 WEB.....	14
3.6 Website	14
3.7 Hypertext Markup Language	14
3.8 PHP	15
3.9 <i>Database</i>	16
3.10 Software Development Life Cycle (SDLC).....	16
3.11. Model Pengembangan Waterfall.....	17

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
4.1 Analisa Sistem	19
4.2 Perancangan Sistem	20
4.2.1 <i>System Flow</i>	21
4.2.2 <i>Context Diagram</i>	23
4.2.3 <i>Data Flow Diagram</i>	23
4.2.4 ERD.....	25
4.2.5 Struktur Tabel	26
4.3 Kebutuhan Sistem	29
4.3.1 Perangkat Keras	29
4.3.2 Perangkat Lunak	30
4.4 Hasil Implementasi	30
BAB V PENUTUP.....	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	42
BIODATA PENULIS	47



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Newton Vintage Store Surabaya merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distribusi garmen dan barang-barang antik yang beralamat di jalan Untung Suropati, Dr Soetomo no. 85 Surabaya . Dalam proses pemasaran produk, Newton Vintage Store Surabaya masih menggunakan cara lama yaitu dengan menyebar brosur, undangan, maupun pengumuman. Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini tentu saja menjadi kurang efektif karena teknologi informasi sudah banyak dimanfaatkan oleh distributor lain untuk mendukung proses bisnisnya.



Pada era ini sangat perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi yaitu internet, untuk melakukan kegiatan proses bisnis. Salah satu keuntungan dari penggunaan internet adalah memberikan cakupan pasar yang tidak lagi dibatasi oleh jarak, waktu, dan ruang, tetapi sudah bersifat global dengan cakupan lokal, nasional bahkan internasional.

Oleh karena itu, untuk dapat mengikuti perkembangan pesatnya teknologi informasi dan memenuhi harapan Newton Vintage Store Surabaya. Penulis membangun sebuah website company profile untuk Newton Vintage Store Surabaya yang memiliki content tentang profil perusahaan, visi misi, dan informasi produk. Diharapkan dengan adanya website ini, dapat membuat customer lebih mengenal tentang produk yang dimiliki dan dapat membantu Newton Vintage Store dalam memasarkan produknya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang bangun *website company profile* pada Newton Vintage Store sebagai media pemasaran produk.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam rancang bangun *website company profile* pada Newton Vintage Store ini adalah *website* ini tidak menangani kegiatan transaksi maupun akuntasi perusahaan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat *company profile* berbasis *web* yang menampilkan informasi profil Newton Store, visi, misi, dan informasi produk di Newton Vintage Store Surabaya.

1.5 Manfaat



Manfaat dari merancang dan membangun *company profile* berbasis *web* Newton Vintage Store ini adalah sebagai berikut :

Bagi penulis :

Mendapatkan pengalaman di dunia kerja dalam bidang teknologi informasi.

Bagi Newton Vintage Store:

- a. Mempermudah proses pemasaran.
- b. Customer lebih mengetahui produk yang ditawarkan oleh Newton Vintage Store Surabaya.

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir ini bentuk bab. Setiap bab akan dijelaskan dalam beberapa sub bab. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap bab yang ada dalam penulisan laporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, kemudian membahas inti dari permasalahan yang disebutkan pada perumusan masalah, dan pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan-batasan dari aplikasi yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah disusun tujuan dan manfaat dari merancang dan membangun aplikasi simpan pinjam. Bab ini juga menjelaskan manfaat yang dapat diberikan dari pembuatan aplikasi. Pada akhir bab dijelaskan tentang sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, lokasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, produk dan jasa perusahaan, struktur organisasi perusahaan

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori – teori dan literatur yang berkaitan dan mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktik, yaitu berisi penjelasan tentang *company profile*, *website*, bahasa pemrograman, PHP, *database*, MySQL, HTML

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai perancangan *website* yang akan digunakan, implementasi dari rancangan *website* yang telah dibuat, dan evaluasi terhadap *website* yang telah diuji coba.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir dari penulisan laporan ini. Kesimpulan menjelaskan hasil dari evaluasi aplikasi, sedangkan saran menjelaskan tentang masukan terhadap aplikasi untuk pengembangan lebih lanjut.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Nama Perusahaan dan Bidang Usaha

Newton Vintage Store bergerak di bidang garmen dan kolektor barang-barang antik.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

Newton Vintage Store yang berlokasi di Jalan Untung Suropati 85 Surabaya, berdiri sejak 1 Januari 2011. Perusahaan ini dulunya di bawah naungan

3 Mahasiswa *Entrepreneur* lulusan Universitas Petra yang bertempat di Jalan Embong Plosok 25, Surabaya. Pada tahun 2014 Newton Store mengalami konflik internal sehingga membuat sebelumnya dikelola oleh 3 orang sekarang hanya 1, sejak saat itu diputuskan bahwa, Newton Vintage Store berdiri sendiri dengan pemilik atas nama Elang Cakra .

Sehingga kini Newton Vintage Store telah berkembang dan memiliki Customer diberbagai daerah dipulau Jawa dan akan terus memperbesar wilayah distribusinya. Newton Vintage Store mempunyai tekad untuk terus mengembangkan perusahaan yang mampu memimpin pasar dan memiliki dampak positif serta bersahabat bagi semua Customer yang menggunakan jasa Newton Vintage Store sebagai distributor garmen dan barang barang antik yang terpecaya, sehingga mampu menjadi suatu perusahaan besar.

Newton Vintage Store ini menyediakan produk garmen baik lokal maupun interlokal bagi para costumer. Pada barang antik misalnya, customer dapat memesan berbagai produk yang tersedia melalui pemesanan secara

langsung atau pun melalui social network. Dan pada perlengkapan barang barang *vintage*, costumer dapat secara langsung memesan barang yang diingikan sehingga dimungkinkan costumer dapat secara langsung memantau kualitas barang yang disediakan Newton Store , hal ini dilakukan untuk membangun persahabatan antara customer dan distributor, sehingga dimungkinkan lahirnya suatu kenyamanan dalam berbisnis.

2.3 Logo perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.4 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi Perusahaan

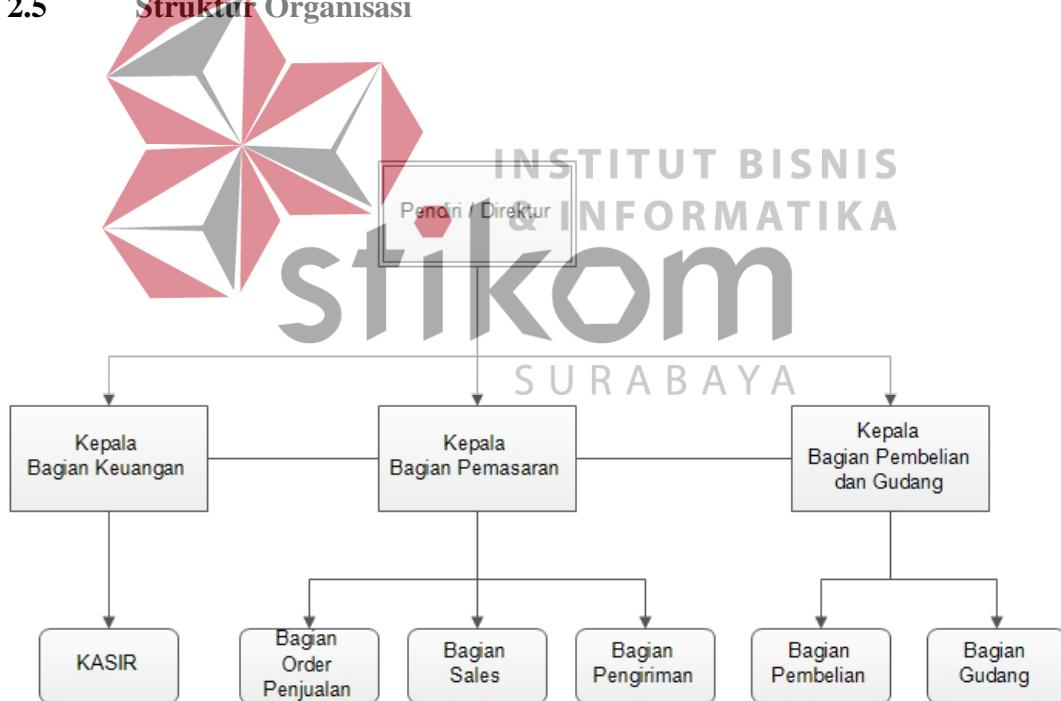
Menjadi Distributor barang antik dan produk *Garment* bereputasi tinggi yang selalu berkembang melalui inovasi tiada henti serta menciptakan kenyamanan berbisnis dengan setiap costumer yang menggunakan jasa Newton Vintage Store.

b. Misi Perusahaan

- a. Menjamin dan memenuhi kebutuhan serta keinginan para pihak terkait, yaitu konsumen, karyawan dan pemasok.
- b. Meningkatkan kinerja, kompetensi dan kualitas karyawan secara berkesinambungan guna menunjang pengembangan perusahaan.
- c. Memperluas jaringan usaha dalam rangka meningkatkan pelayanan.
- d. Menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk peningkatan mutu

2.5

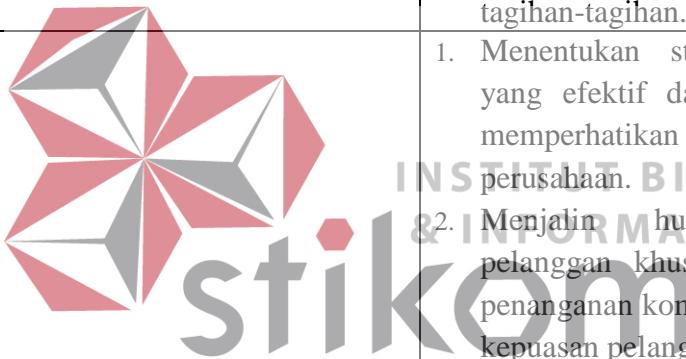
Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.6 Tugas Pokok dan Fungsi (TUPOKSI)

Tabel 2. 1 Tugas Pokok dan Fungsi

Bagian	Tugas Pokok dan Fungsi
Kepala Bagian Keuangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat perencanaan keuangan, mulai dari perencanaan peminjaman, penerimaan, pengeluaran, dan pembayaran. 2. Menyusun laporan keuangan mingguan, bulanan dan tahunan 3. Mengelola uang kas, mulai dari membuka rekening, menentukan setoran, mengatur kas, menangani pembayaran atas kewajiban dan membuat catatan transaksi kas 4. Mengelola kredit dengan mengatur tagihan-tagihan.
Kepala Bagian Pemasaran	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan strategi pemasaran yang efektif dan efisien dengan memperhatikan sumber daya perusahaan. 2. Menjalin hubungan dengan pelanggan khususnya dalam hal penanganan komplain, pengukuran kepuasan pelanggan. 3. Menciptakan kenyamanan kerja karyawan perusahaan dengan mengoptimalkan fungsi kerja di Bagian Marketing. 4. Menjalin hubungan, koordinasi dan kerja sama yang baik di dalam intern bagian Marketing maupun dengan Bagian lain terkait dengan kelancaran proses kerja di Bagian Marketing. 5. Bertanggung jawab terhadap ketertiban, kelancaran, dan keakuratan data administrasi pemasaran.
Kepala Bagian Pembelian & Gudang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menandatangani segala urusan pembelian ,penerimaan,dan

Bagian	Tugas Pokok dan Fungsi
	<p>gudang.</p> <ul style="list-style-type: none">2. Bertanggung jawab atas segala urusan yang berhubungan dengan pembelian3. Memberikan kebijaksanaan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelian dan gudang



BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan panduan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Pada bab ini akan dikemukakan landasan teori yang terkait dengan permasalahan untuk mendukung perancangan sistem. Adapun landasan teori yang digunakan sebagai berikut:

3.1 *Company Profile*

Menurut (Echols & Shadily, 2005), *company profile* berasal dari dua kata berbahasa inggris yang memiliki pengertian yang berbeda tapi saling terkait, yakni kata “*company*” dan “*profile*”, dimana kedua kata tersebut dapat. *Company* sendiri merupakan perusahaan, maskapai, firma Perseroan, persekutuan, kompi, dan rombongan. Sedangkan *profile* merupakan tampang, penampang dan riwayat.

Menurut (Kriyantono, 2008) *Company profile* adalah produk tulisan praktisi *public relation* yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Bahkan ada perusahaan yang memilih membuat *company profile* berdasarkan kepentingan publik sasaran. Ada *company profile* yang dibuat khusus untuk konsumen (pelanggan), untuk bank, untuk pemerintah, pemasok dan sebagainya. Biasanya hal ini dilakukan oleh perusahaan besar yang mempunyai bidang usaha luas dan publik yang berbeda-beda.

3.2 **Fungsi Company Profile**

Company Profile sangatlah penting untuk dimiliki oleh perusahaan maupun personal, dikarenakan company profile ini sebagai media untuk mengenalkan perusahaan atau personal sehingga bisa dikenal. Bentuk company Profile itu bisa video, CD interaktif, flash dan lain sebagainya. Fungsi lain dari company profile menurut (Kriyantono, 2008) adalah :

- a. Representasi perusahaan. Company profile merupakan gambaran tentang perusahaan . bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan.
- b. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi *terciptanya mutual understanding*
- c. Menghemat waktu transaksi. Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang perusahaan, produk, pasar, visi, misi, posisi keuangan dll. Hal itu dapat dipelajari melalui company profile, sebelum dan sesudah pertemuan.
- d. Membangun identitas dan citra korporat. Company profile yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan bonafit.

3.3 **Content Company Profile**

Banyak hal yang bisa ditulis dalam company profile. Tetapi, secara umum isi company profile mencakup (Kriyantono, 2008) :

- a. Sejarah perusahaan, mencakup antara lain pendiri perusahaan, jajaran direksi, asal muasal, proses perkembangan, dll
- b. Filosofis perusahaan, bisa disebut pandangan atau ideologi dasar-dasar perusahaan
- c. Budaya perusahaan, adalah nilai-nilai kunci dan konsep bersama yang membentuk citra anggota organisasi terhadap organisasinya. Misalnya, etos kerja tinggi, maju untuk semua, makan tidak makan yang penting kumpul, dsb.
- d. Sambutan dari pimpinan (direktur utama dan komisaris utama) tentang segala hal yang sangat berpengaruh pada aktivitas perusahaan dan rencana jangka panjang.
- e. Identitas perusahaan, termasuk disini logo, uniform, interior gedung dan kantor, kualitas cetakan atau kualitas audiovisualnya
- f. Visi, misi strategi perusahaan, termasuk komitmen perusahaan untuk meraih kemajuan. Ini menunjukan bahwa oprasional perusahaan dilakukan tidak sembarangan, tetapi melalui perencanaan yang matang dan berkeseimbangan. Sebagai jaminan masa depan bisnis yang berkelanjutan. Pada akhirnya menciptakan kepercayaan publik, bahwa masa depan perusahaan terjamin.
- g. Alamat cabang-cabang. Semakin banyak cabang perusahaan dibeberapa wilayah menunjukan jalur distribusi yang merata. Pada akhirnya mencerminkan kebersamaan dan prestise perusahaan

- h. Gambaran tentang SDM, ceritakan orang-orang dibalik operasional perusahaan, siapa saja figur pengendali dijajaran manajemen termasuk tokoh berpengaruh di masyarakat yang berkaitan dengan perusahaan.
- i. Sistem pelayanan dan fasilitas yang disediakan. Dalam persaingan ketat dewasa ini, pelayanan pelanggan memegang kunci strategis. Gambaran kelebihan perusahaan dari sisi yang membedakan dengan kompetitor.
- j. Prestasi dan keunggulan perusahaan, termasuk segala hal yang telah dilakukan perusahaan untuk kepentingan masyarakat. Masyarakat menuntut bukan hanya kualitas produk atau jasa, tapi juga apa yang bisa dilakukan perusahaan dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Misalnya program peduli lingkungan sebagai wujud tanggung jawab perusahaan (CSR).
- k. Laporan perkembangan perusahaan (annual report), termasuk informasi keuangan perusahaan.
- l. Deskripsi tentang produk-produk dan jasa utama yang ditawarkan.
- m. Program pengembangan dimasa mendatang.

3.4 Internet

Menurut (Greenlaw & Hepp, 2002) *Internet* adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar, yang menjangkau seluruh kawasan di dunia, mengedarkan jutaan surat elektronik setiap harinya, dan bagaikan jalan tanpa hambatan bagi info-info yang dapat dilihat. *Internet* juga merupakan sebuah tempat dimana orang dapat berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain, saling berbagi dan bertukar pikiran ide-ide yang ada. Lebih dari itu semua, *internet* adalah sebuah bentuk komunitas dari sekian banyak orang yang

menggunakannya untuk menjelajahi persamaan dan perbedaan mereka melalui tulisan tertulis. Jadi, *internet* dapat diartikan secara lebih sederhana sebagai sistem jaringan komputer secara global yang terjaring dengan pengguna komputer dan data-data mereka.

3.5 WEB

Menurut (Rudianto, 2011) *Web* adalah salah satu *aplikasi* yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

3.6 Website

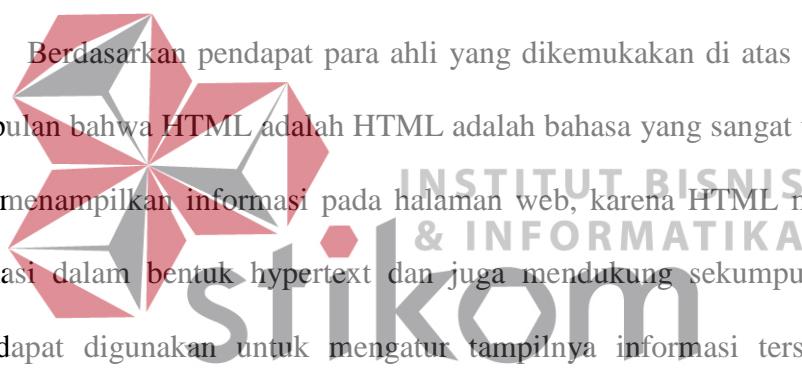
Menurut (Yuhefizar & Hidayat, 2009) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Selain itu, *website* dapat juga digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi pertama. Kelebihan website dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya yang relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *Strong Point* dalam pemasaran.

3.7 Hypertext Markup Language

Menurut (Kustiyahningsih, 2011), “HTML kependekan Hyper Text Markup Language. Dokumen HTML adalah text file murni yang dapat dibuat

dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai web page. File-file HTML ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh browser yang ada di komputer client (user) sehingga isi informasinya dapat di tampilkan secara visual di komputer pengguna”.

Menurut (Situmorang, 2010), “HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman web atau word wide web, dengan hypertext dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman web. Dokumen hypertext bisa berisi teks, gambar, dan tipe informasi lain seperti data file, audio, video, dan program executeable”.



Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa HTML adalah HTML adalah bahasa yang sangat tepat dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman web, karena HTML menampilkan informasi dalam bentuk hypertext dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya informasi tersebut, sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (markup) untuk menandai perintah-perintahnya.

3.8 PHP

Menurut (Betha, 2005) PHP Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman scripting sisi server (server-side), bahasa pemrograman yang digunakan oleh server web untuk menghasilkan dokumen Hypertext Markup Languange (HTML).

Menurut (Kadir, 2008) PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu penampilan berdasarkan permintaan

terkini. Misalnya, bisa menampilkan database ke halaman web. Pada prinsip PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti Active Server Page (ASP), Cold Fusion , atau perl. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara command line. Artinya, Skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan web server maupun browser.

3.9 Database

Menurut (Marlinda, 2004) database adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya. Penyusunan satu database digunakan untuk mengatasi masalah – masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, multiple user (banyak pemakai), security (masalah keamanan), masalah intergrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data)

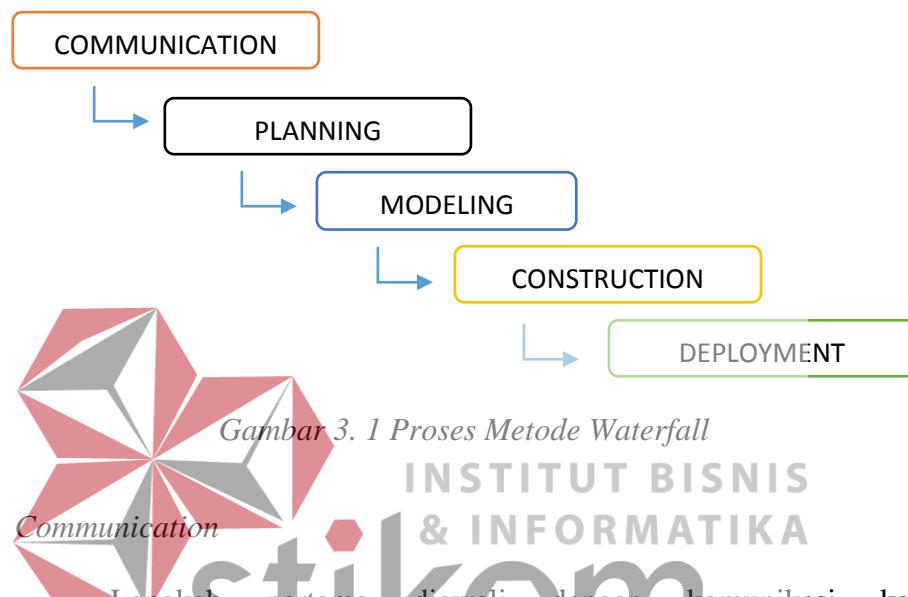
3.10 Software Development Life Cycle (SDLC)

System Development Life Cycle (SDLC) adalah suatu pendekatan yang memiliki tahap atau bertahap untuk melakukan analisa dan membangun suatu rancangan sistem dengan menggunakan siklus yang lebih spesifik terhadap kegiatan pengguna (Kendall & Kendall, 2003).

System Development Life Cycle (SDLC) atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem adalah proses perancangan sistem serta metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut (Pressman, 2010).

2.7 Model Pengembangan Waterfall

Waterfall Model merupakan sebuah proses perancangan yang secara berurutan dan sering digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak (Pressman, 2010). Langkah-langkahnya dapat dilihat pada Gambar 3.1 disertakan penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam Model *Waterfall* :



Gambar 3. 1 Proses Metode Waterfall

1. *Communication*
Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

2. *Planning*

Setelah proses *communication* ini, kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

3. *Modeling*

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

4. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmerakan* menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Newton Vintage Store memiliki prosedur sistem yang hampir sama dengan perusahaan yang lainnya. Dimana sistem yang dijalankan masih tergolong manual. Manual disini mempunyai arti bahwa belum adanya sebuah sistem yang mampu mengelola data-data stok barang dan pemesanan barang secara otomatis.

Permasalahan yang ada pada Newton Vintage Store ini terdapat pada prosedur pemesanan barang , informasi barang dan semua informasi kegiatan acara Newton yang ingin dipublikasikan pada customer secara efektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah-langkah yaitu:

- a. Menganalisis sistem
- b. Mendesain sistem
- c. Mengimplementasikan sistem
- d. Melakukan pembahasan terhadap hasil implementasi sistem.

Keempat langkah tersebut, dilakukan agar dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Lebih jelasnya dipaparkan pada sub bab dibawah ini

4.1 Analisa Sistem

Dari hasil *survey* dan *observasi*, maka dapat diketahui sistem apa yang akan dibutuhkan oleh Newton Vintage Store untuk mengatasi permasalahan yang ada. Analisa kebutuhan sistem diambil berdasarkan data yang diperoleh pada saat wawancara ke bagian pemasaran.

Cara pengumpulan data-data untuk penyelesaian kerja praktik ini baik di dalam memperoleh data, menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang diperlukan dalam menganalisis, merancang dan mengembangkan program adalah:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yaitu peneliti melihat dan mengamati secara langsung, kemudian mencatat perilaku dan proses bisnis yang terjadi pada Perusahaan.

2. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang jelas tentang informasi – informasi yang ingin disampaikan oleh pihak Newton Vintage Store kepada konsumen melalui proyek *website* kerja praktik ini. Cara ini dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja yang dapat disampaikan kepada konsumen di website. Kemudian setelah mengetahui informasi apa saja yang ingin disampaikan maka perancangan serta pembuatan *website* dapat dilakukan.

3. Studi Literatur

Penulis menggunakan studi literatur untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam perancangan website *company profile*.

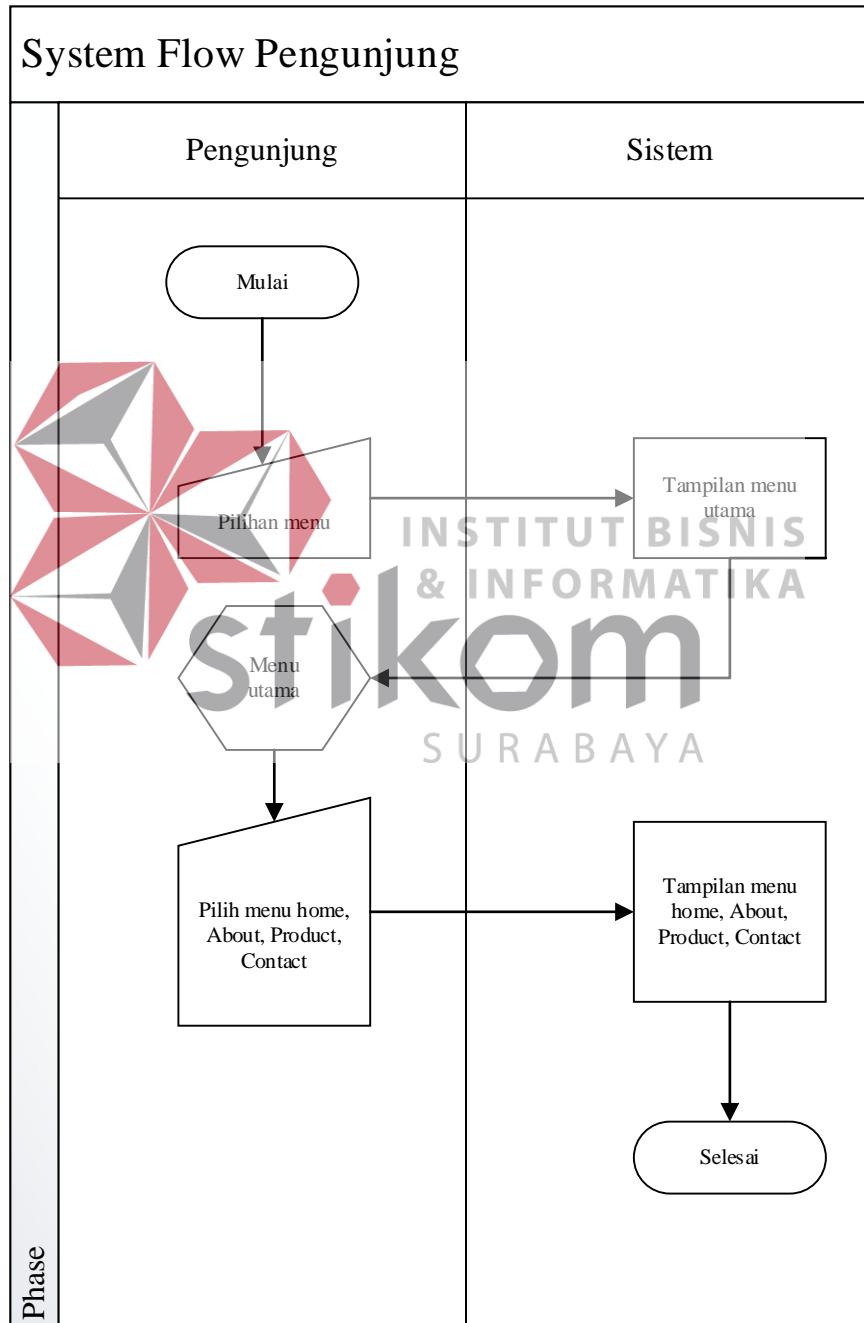
4.2 Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan pemodelan sistem antara lain *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *ERD* sesuai dengan analisa kebutuhan dan rancangan sistem.

4.2.1 System Flow

a. System Flow Pengunjung

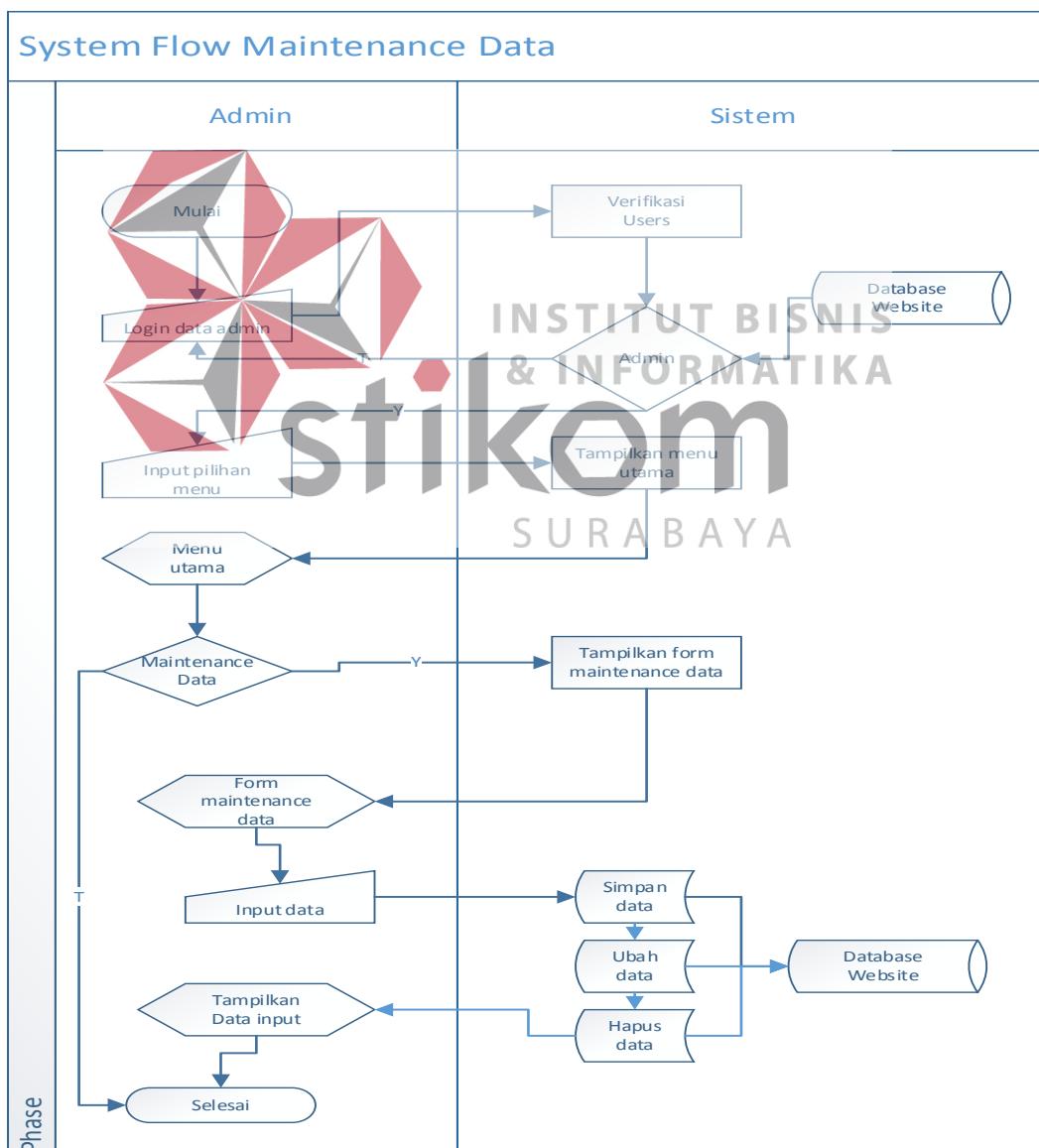
Dalam Sistem Flow Pengunjung, pengunjung dapat melihat menu yang disediakan oleh *website* sekolah. Sistem Flow Pengunjung dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 System Flow Pengunjung

b. System Flow Maintenance Data

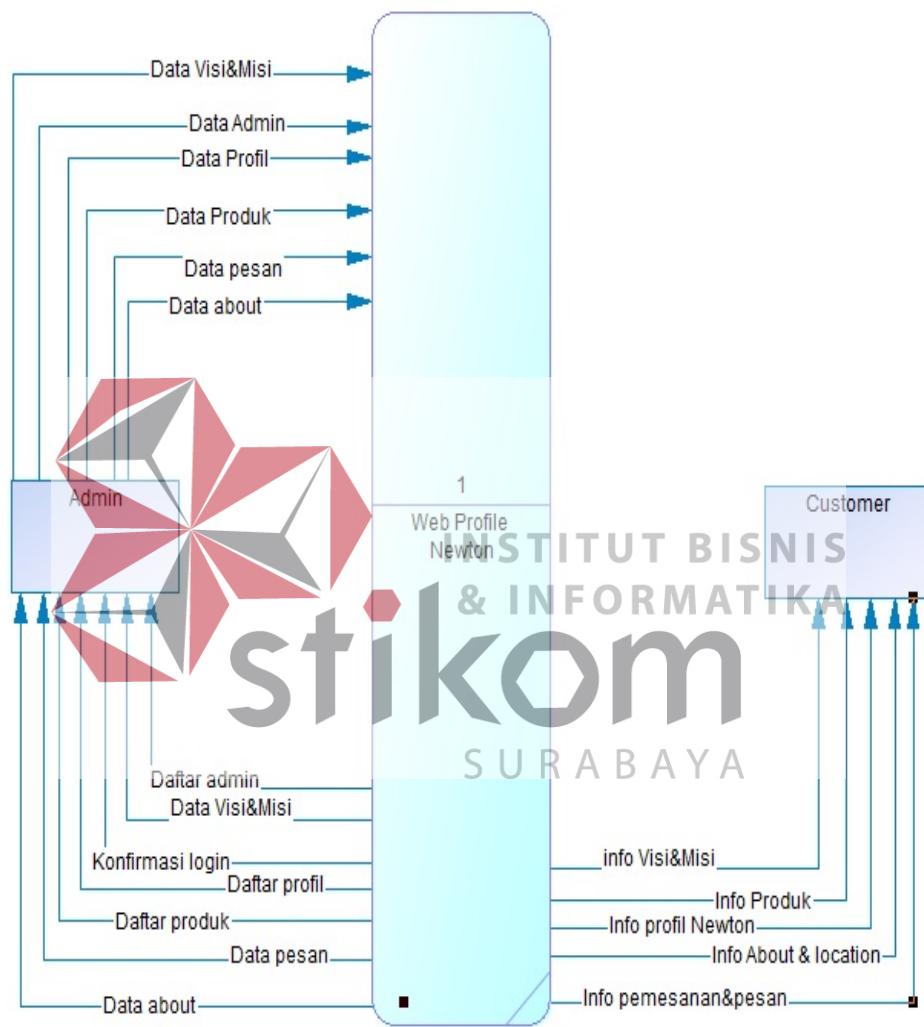
Dalam Sistem Flow Maintenance Data, hanya dapat dilakukan oleh administrator yang mempunyai hak akses. Dalam proses ini, administrator memulai maintenance data dengan login terlebih dahulu supaya dapat menyimpan, menghapus, dan mengedit data yang ada pada table database seperti table produk, visi dan misi, profil toko, event, dan slide produk yang ada pada menu produk. Sistem Flow Maintenance Data dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 System Flow Maintenance Data

4.2.2 *Context Diagram*

Context Diagram adalah gambaran menyeluruh dari DFD. Di dalam *Context Diagram* terdapat 2 (Dua) *External Entity*, yang terdiri dari Admin dan pengunjung (*Customer*). *Context Diagram* dapat dilihat pada gambar 4.3.

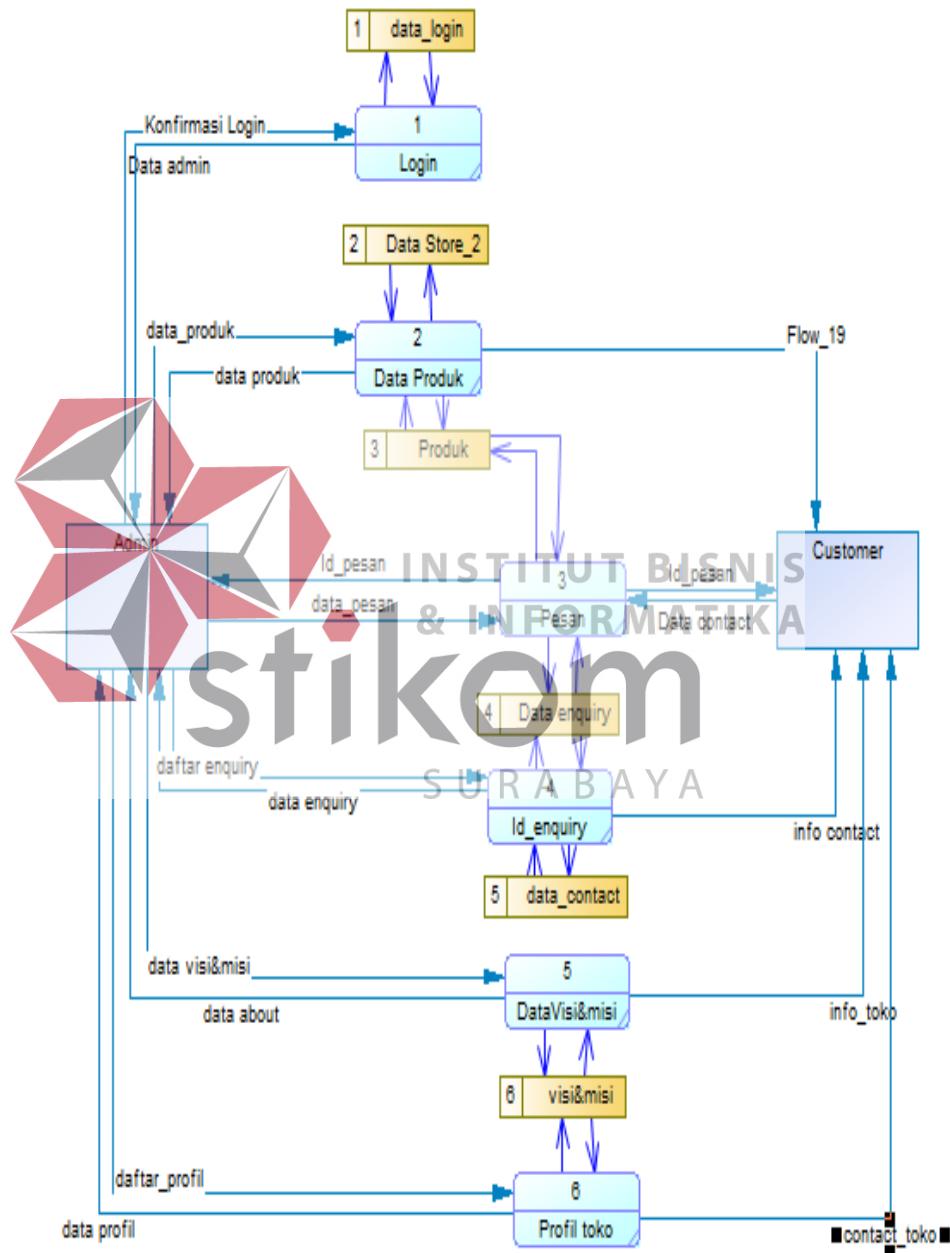


Gambar 4.3 *Context Diagram*

4.2.3 *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (structured analyse and design). DFD merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan

terstruktur dan jelas, dan juga merupakan dokumentasi dari sistem. DFD dari *website profile* Newton seperti gambar 4.4.



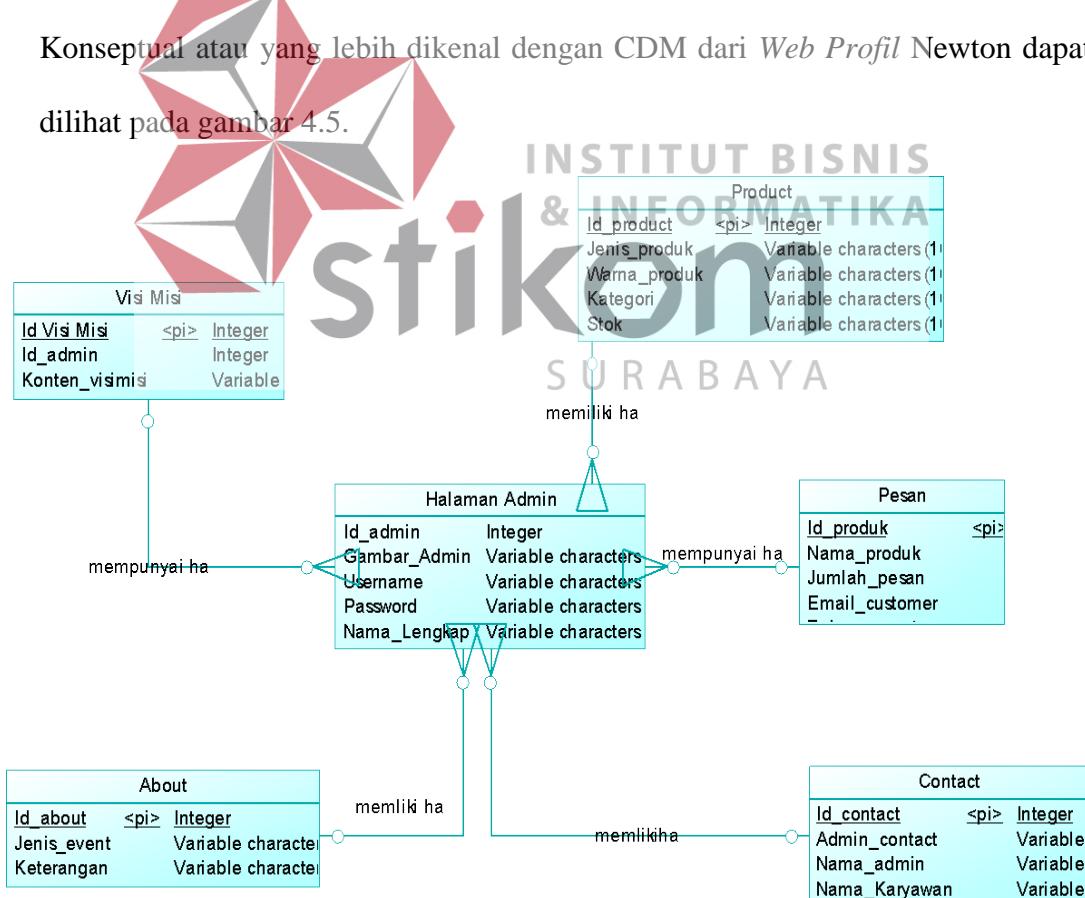
Gambar 4.4 *Data Flow Diagram*

4.2.4 ERD

Perancangan basis data atau yang lebih dikenal dengan ERD merupakan representasi model basis data yang berasal dari gambaran desain DFD. Dalam pembuatan ERD, hal pertama yang dibuat terlebih dahulu adalah membuat model konseptual atau CDM yang diambil dari data store yang ada dalam DFD. Setelah selesai membuat CDM, maka dilanjutkan membuat model fisik dari tabel-tabel yang akan digunakan. Adapun kedua jenis basis data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Conceptual Data Model (CDM)

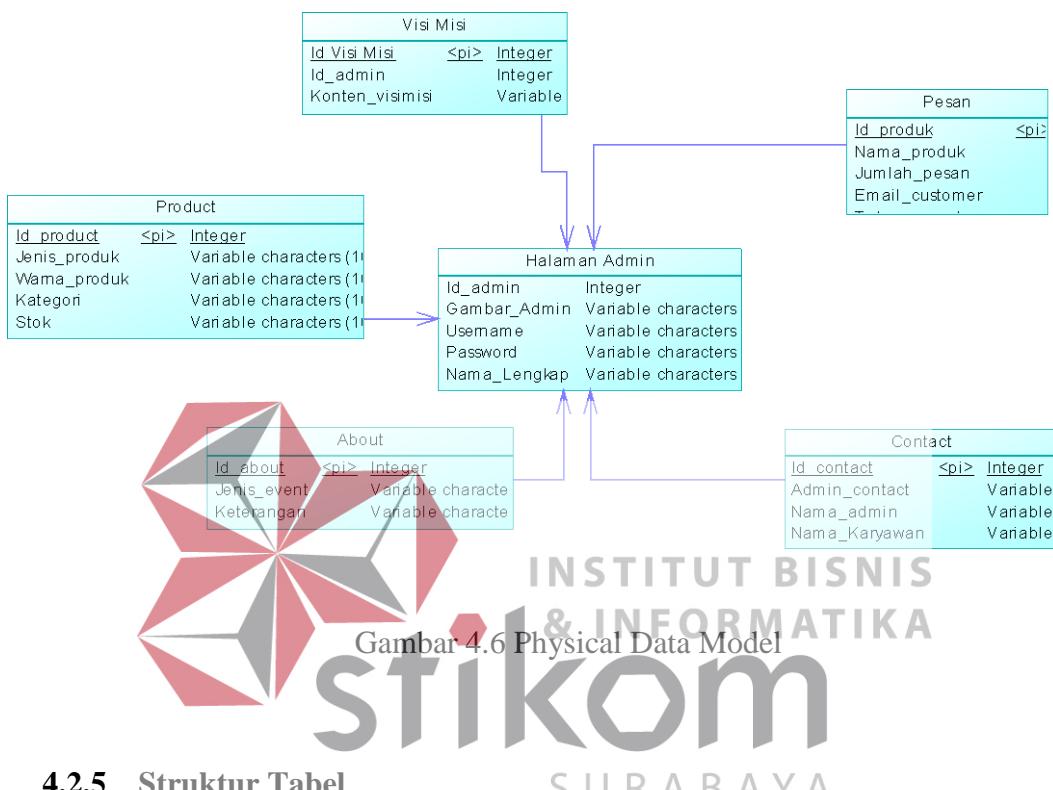
CDM dari sistem informasi akademik terdapat 8 (Delapan) tabel. Model Konseptual atau yang lebih dikenal dengan CDM dari *Web Profil* Newton dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Conceptual Data Model

b. Physical Data Model (PDM)

PDM dari sistem informasi akademik terdapat 6 (enam) tabel. PDM ini dapat dilihat pada gambar 4.6.



4.2.5 Struktur Tabel

Table Halaman Admin

Nama : Table Halaman Admin

Primary Key : ID_Admin

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data admin yang ada di website

No	Name	Data Type	Length	Index	Extra
1	Id_admin	Int	10	PK	AI
2	Gambar_admin	Varchar	50	-	-
3	Username	Varchar	50	-	-
4	Password	Varchar	50	-	-
5	Nama_lengkap	Varchar	50	-	-

Tabel 4.1 Halaman Admin



Fungsi : Menyimpan data visi dan misi yang ada di website.

Tabel
4.2
Visi
dan
Misi

No	Name	Data Type	Length	Index	Extra
1	Id_visimisi	Int	10	PK	AI
2	Id_admin	Int	10	fk	-
3	Konten_visimisi	Varchar	50	-	-

Tabel
4.3
Pesan

No	Name	Data Type	Length	Index	Extra
1	Id_pesan	Int	10	PK	AI
2	email	Int	10	fk	-
3	Nama	Varchar	50	-	-
4	No telepon	Varchar	50	-	-
5	Keterangan	Varchar	50	-	-

No	Name	Data Type	Length	Index	Extra
1	Id_contact	Int	10	PK	AI
2	email	Int	10	fk	-
3	Nama	Varchar	50	-	-

4	No telepon	Varchar	50	-	-
5	Keterangan	Varchar	50	-	-

Tabel
4.4
Conta
ct



4.3.1 Perangkat Keras

Berikut minimal perangkat keras yang pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Processor Intel Dual Core Minimal 1,5GHz.
- b. RAM minimal 512MB, disarankan 1/2GB.
- c. Kapasitas hardisk minimum 500GB.
- d. VGA ONBOARD/AMD RADEON 512MB.
- e. Keyboard.

- f. Mouse atau device yang kompetibel.
- g. Drive CD ROM atau DVD.
- h. Peralatan jaringan (Ethernet Card, Kabel UTP, Modem dan Switch atau Hub).

4.3.2 Perangkat Lunak

Berikut perangkat lunak yang bisa digunakan, yaitu:

- a. OS Windows/Linux/Mac OS.
- b. Google Crome/Mozilla/InternetExplorer.
- c. XAMPP
- d. Notepad++

4.4 Hasil Implementasi

Hasil implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi *company profile* berbasis web kepada masing-masing pengguna sesuai dengan fungsi-fungsi yang dilakukannya. Adapun penjelasannya penggunaan aplikasi *company profile* antara Admin dan guest sebagai berikut:

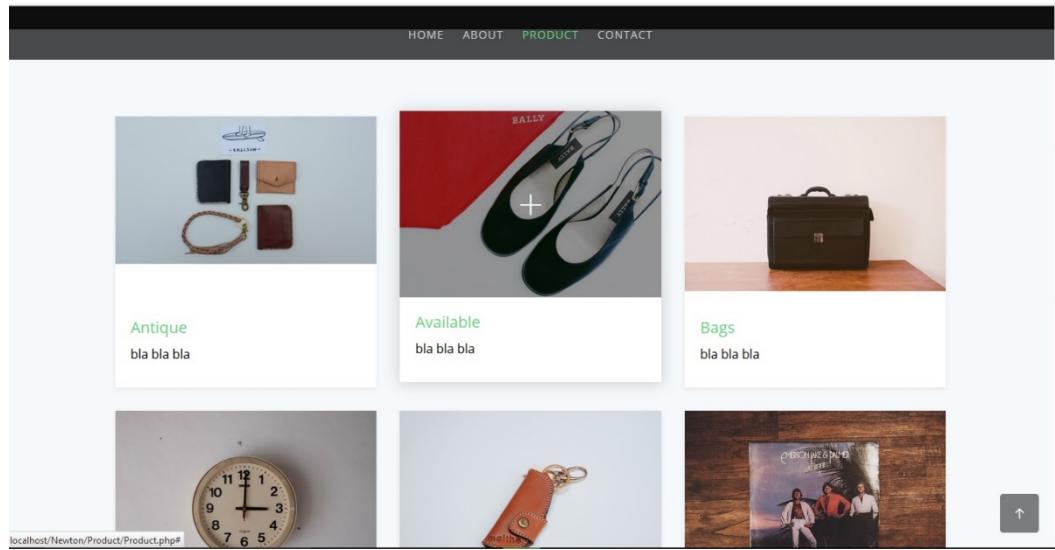
NEWTON STORE





Tampilan *Home* merupakan halaman awal dari web *company profile*.

b. Tampilan *Product*



Gambar 4. 8 *Tampilan Product*

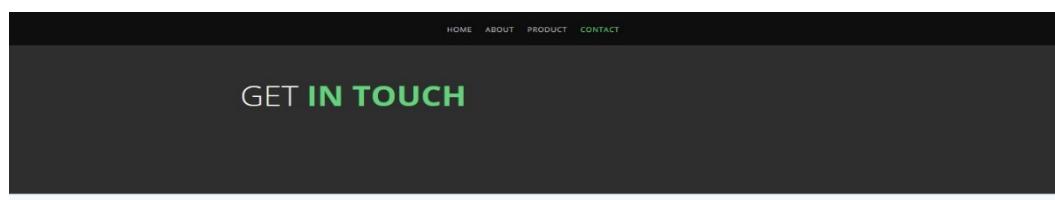
Tampilan *Product* merupakan halaman yang berisi kategori produk yang dijual oleh perusahaan.



Gambar 4. 9 *Tampilan About*

Tampilan *About* merupakan halaman yang berisi identitas/tentang perusahaan, visi, dan misi perusahaan.

d. Tampilan *Contact*



Gambar 4. 10 Tampilan *Contact*

Pada halaman *contact* pengunjung, pengunjung bisa melakukan interaksi dengan admin dengan menggunakan form message yang tersedia, dengan syarat harus mengisi kolom *first name, last name, email, subject, message*

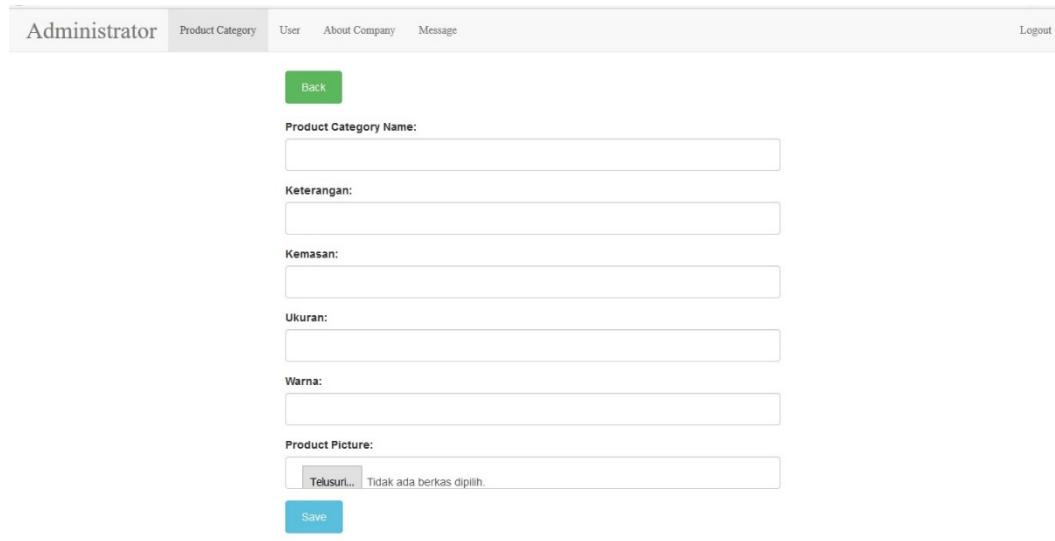
e. Tampilan Login *admin*



Gambar 4.11 Tampilan Form Login

Tampilan form login untuk admin dan karyawan jika username atau password di database user tidak ada maka form login akan menolak permintaan masuk.

f. Tampilan admin *Input Product Category*



Administrator Product Category User About Company Message Logout

Back

Product Category Name:

Keterangan:

Kemasan:

Ukuran:

Warna:

Product Picture:

Save

Gambar 4. 12 Tampilan Admin Input Product Category

Pada tampilan form admin *input product category* berisi nama produk, keterangan, kemasan, ukuran, dan gambar *product*.



Administrator Product Category User About Company Message Logout

g. Tampilan admin Edit Product

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
Stikom SURABAYA

Product Category Name:

Keterangan:

Kemasan:

Ukuran:

Warna:

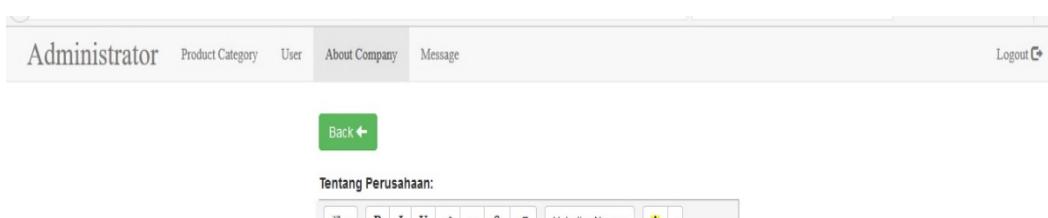
Product Picture:

Save

Gambar 4. 13 Tampilan Admin Edit Product

Pada tampilan form admin *Edit product category* berisi nama produk, keterangan, kemasan, ukuran, dan gambar *product*

h. Tampilan admin Edit Tentang Perusahaan



Administrator Product Category User About Company Message Logout

Back

Tentang Perusahaan:



i. Tampilan admin *Input User*

Gambar 4. 15 Tampilan Admin *Input User*

Pada tampilan form admin *Input User* berisi nama lengkap, username, dan password, dan gambar.

j. Tampilan admin *Edit User*

Gambar 4. 16 Tampilan Admin Edit User

Pada tampilan form admin *Edit User* berisi nama lengkap, username, dan password, dan gambar.

k. Tampilan admin View & Delete Product



INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA						Logout	
Administrator	Product Category	User	About Company	Message	ACTION		
	Show 10 entries				Search: <input type="text"/>		
	Product Category	Images	Keterangan	Kemasan	Ukuran	Warna	
Antique		bla bla bla	Handmade craft, Khanhestwa	one size	Elegant Brown	Edit Delete	
Available		bla bla bla	Bally Elsha Leather	4,5	Black, Vintage	Edit Delete	
Bags		bla bla bla	Leather	One size	70s Black	Edit Delete	
Jam		bla bla bla	Plastic	one size	White pol and Black	Edit Delete	
Leather Craft		bla bla bla	Leather	one size	Brown, black dope	Edit Delete	
Music		bla bla bla	box	Vinyl 12	Culture	Edit Delete	

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 17 Tampilan Admin View & Delete Product Category

Pada tampilan form admin *Edit product category View & Delete Product* berisi list nama produk, keterangan, kemasan, ukuran, gambar *product*, dan *Action button edit & delete*.

l. Tampilan admin View & Delete User

Administrator Product Category User About Company Message Logout					
New User					
Show 10 entries					
Nama Lengkap	Images	Username	Password	ACTION	
Elang Cakra		admin2	admin2	Edit	Delete
Muhammad Bagir		admin	admin	Edit	Delete

Gambar 4. 18 Tampilan Admin View & Delete User

Pada tampilan form admin *Edit User View & Delete Product* berisi list nama lengkap, username, password, gambar, dan *Action button edit & delete*.

m. Tampilan admin View About



Gambar 4. 19 Tampilan Admin View About

Pada tampilan form admin *View & Edit About* berisi tentang perusahaan, visi, misi, dan *Action button edit*.

n. Tampilan admin View & Delete Message

Administrator						Logout																		
Product Category		User	About Company	Message																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Show 10 entries</th><th colspan="2">Search:</th><th colspan="2">ACTION</th></tr> <tr> <th>First Name</th><th>Last Name</th><th>E-mail</th><th>Subject</th><th>Message</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Muhammad Bagir</td><td>Bagir</td><td>bagir@gmail.com</td><td>Cobalt</td><td>cohahab</td><td>Edit</td></tr> </tbody> </table>						Show 10 entries		Search:		ACTION		First Name	Last Name	E-mail	Subject	Message		Muhammad Bagir	Bagir	bagir@gmail.com	Cobalt	cohahab	Edit	
Show 10 entries		Search:		ACTION																				
First Name	Last Name	E-mail	Subject	Message																				
Muhammad Bagir	Bagir	bagir@gmail.com	Cobalt	cohahab	Edit																			
Showing 1 to 1 of 1 entries																								
Previous  Next																								

Gambar 4. 20 Tampilan Admin View & Delete Messages

Pada tampilan form admin *View & Delete Message* berisi *first name*, *last name*, *email*, *subject*, *messages*, dan *Action button edit*.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi terhadap *website company profile* pada Newton Vintage Store Surabaya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Company profile* berbasis web yang dibuat pada saat kerja praktik ini dapat memberikan informasi yang terbaru kepada customer tanpa harus melalui Newton Vintage Store Surabaya, sehingga mempercepat proses penyampaian informasi.
2. Website ini menghasilkan informasi yang akurat, seperti: *company profile* perusahaan, informasi tentang produk, sejarah perusahaan, visi, dan misi.
3. Dalam website ini customer juga dapat berkomentar dan memberikan saran ketika informasi yang disampaikan tidak sesuai melalui form komentar yang tersedia.

5.2 Saran

Dalam *website company profile* pada Newton Vintage Store terdapat banyak kelemahan yang disadari penulis. Penulis memiliki saran dalam pengembangan sistem ini kedepannya, yaitu

- a. Menambahkan fitur penjualan produk pada *website*.
- b. Menambahkan fitur berita produk terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Betha, S. 2005. *Mysql Untuk Pengguna, Administrator, dan Pengembangan Web. Informatika*. Bandung.
- Echols, J. M., & Shadily, H. 2005. *Kamus Besar Inggris - Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Greenlaw, R., & Hepp, E. 2002. *Fundamentals of the Internet and the world wide web, Second Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Kadir, A. 2008. *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta.: C.V Andi Offset.
- Kendall, K., & Kendall, J. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Prehallindo.
- Kriyantono, R. 2008. *Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kustiyahningsih, Y. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Marlinda, L. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman, R. 2010. *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Rudianto, A. M. 2011. *ara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Situmorang. 2010. *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuhefizar, M., & Hidayat, R. 2009. *ara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

