



**RANCANG BANGUN WEBSITE PROFILE PERUSAHAAN
PADA KLINIK MITRA 10 CEPU**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

Bagus Sukma

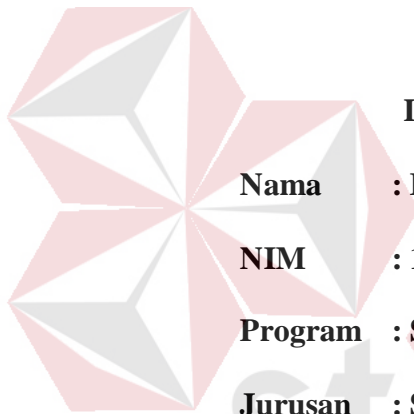
11.41010.0253

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE PROFILE* PERUSAHAAN
PADA KLINIK MITRA 10 CEPU**

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : Bagus Sukma

NIM : 11410100253

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN WEBSITE PROFILE PADA KLINIK MITRA 10

CEPU

Laporan kerja praktik oleh:

Bagus Sukma

Nim: 11.41010.0253

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 25 Juni 2018

Disetujui:

Pembimbing



Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401



Penyelia

Dr. Dewi Ratnasari

Mengetahui

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya

Nama : Bagus Sukma
NIM : 11410100253
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : Rancang Bangun *Website Company Profile* di Klinik
MITRA 10 Cepu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*Database*) untuk selanjutnya di distribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2018

METERAI TEMPEL
385CEAEF990104154
6000
STAMP SURABAYA
Bagus Sukma
NIM:11410100253

ABSTRAK

Website adalah merupakan alamat URL (*Unified Resource Locator*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. *Website* terdiri dari dua jenis yaitu statis dan dinamis. *Company profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* dan *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan berdasarkan kedua *value* diatas. *Corporate value* terjamin dalam sejarah berdirinya usaha, visi dan misi usaha, struktur organisasi, dan kinerja perusahaan.

Permasalahan pada Kerja Praktik ini adalah bagaimana merancang dan membangun *company profile* berbasis *website* untuk menyelesaikan kasus tidak tersedianya media promosi di Klinik MITRA 10 Cepu. Penggunaan *website* sebagai salah satu media komunikasi dan promosi untuk mempermudah akses untuk mencari tahu informasi tentang Klinik MITRA 10 Cepu. Masyarakat dan calon pasien bisa mengetahui jam operasional, fasilitas dan layanan apa saja yang disediakan oleh Klinik MITRA 10 Cepu.

Hasil dari pembuatan solusi ini adalah *website company profile* yang mampu memberikan informasi tentang Klinik MITRA 10 Cepu. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu sebagai media promosi kepada calon pasien dan masyarakat yang ingin mengetahui tentang Klinik MITRA 10 Cepu.

Kata Kunci : *Website*, *Company profile*, Klinik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun *Website Company Profile* di Klinik MITRA 10 Cepu” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program studi S1 Sistem Informasi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak, Ibu, dan adik tercinta yang telah mendukung secara moral dan materi.
2. Dr. Dewi Ratnasari selaku kepala Klinik MITRA 10 Cepu yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik di Klinik MITRA 10 Cepu.
3. Bapak Suhartomo selaku penyelia dan pembimbing selama melaksanakan kerja praktik di Klinik MITRA 10 Cepu.
4. Bapak Anjik selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Bapak Bambang selaku dosen pembimbing.
6. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan penulis satu-persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 25 Juni 2018

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat.....	2
1.5.1 Bagi Perusahaan	2
1.5.2 Bagi STIKOM.....	3
1.5.3 Bagi Mahasiswa	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	0
2.1 Sejarah Singkat Klinik MITRA 10 Cepu	0
2.2 Visi, Misi dan Tujuan Kinik MITRA 10 Cepu.....	0
2.2.1 Visi	0
2.2.2 Misi.....	0
2.2.3 Tujuan.....	1
2.3 Struktur Organisasi.....	1
BAB III LANDASAN TEORI.....	2
3.1 Company Profile.....	2
3.2 Sejarah Berdirinya Usaha	2
3.3 Rancang Bangun.....	6
3.4 CSS.....	7
3.5 System Flowchart	7
3.6 Data Flow Diagram (DFD).....	8
3.7 Website	8
3.8 HTML.....	11
3.9 PHP.....	12

3.10	XAMPP	13
3.11	Apache HTTP Server	13
3.12	Testing System	14
<u>3.12.1</u>	Whitebox Testing	14
<u>3.12.2</u>	Blackbox Testing.....	14
<u>3.12.3</u>	Kategori Blackbox Testing.....	15
3.13	Database	15
3.14	Database Management System.....	16
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK		5
4.1	Analisis Sistem	5
<u>4.2</u>	Desain Sistem	6
<u>4.2.1</u>	Data Flow Diagram (DFD)	12
<u>4.2.2</u>	Entity Relationship Diagram (ERD)	14
<u>4.2.3</u>	Struktur tabel database	16
<u>4.2.4</u>	Desain Input dan Output	18
4.3	Implementasi Sistem	25
<u>4.3.1</u>	Teknologi pendukung.....	25
<u>4.3.2</u>	Pengoperasian aplikasi	25
BAB V PENUTUP.....		31
5.1	Kesimpulan	31
5.2	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA		32
LAMPIRAN.....		33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Berita	16
Tabel 4.2 Tabel Kategori.....	17
Tabel 4.3 Tabel Agenda	17



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>System flowchart log in</i>	7
Gambar 4.2 <i>System flowchart</i> Tambah Berita.....	8
Gambar 4.3 <i>System flowchart</i> Ubah Artikel.....	9
Gambar 4.4 <i>System flowchart</i> Tambah Kategori	10
Gambar 4.5 <i>System flowchart</i> Ubah Kategori	11
Gambar 4.6 <i>Context diagram website company profile</i>	12
Gambar 4.7 DFD Level 0 <i>website company profile</i>	13
Gambar 4.8 DFD Level 1 Administrasi Website.....	14
Gambar 4.9 CDM <i>website company profile</i>	15
Gambar 4.10 PDM <i>website company profile</i>	15
Gambar 4.11 Formulir <i>Log in</i>	18
Gambar 4.12 Control Panel Admin.....	19
Gambar 4.13 Formulir Edit Profil.....	19
Gambar 4.14 Edit Kerja Sama.....	20
Gambar 4.15 Edit Dokter.....	21
Gambar 4.16 Edit Staff Klinik	21
Gambar 4.17 Edit Fasilitas dan Layanan	22
Gambar 4.18 Edit Galeri	23
Gambar 4.19 Edit Tentang Kami	23
Gambar 4.20 Desain Home	24
Gambar 4.21 Halaman utama atau <i>home page</i>	26
Gambar 4.22 Halaman <i>Log in</i>	26
Gambar 4.23 Halaman administrator	27
Gambar 4.24 Halaman <i>post</i>	27
Gambar 4.25 Halaman tambah <i>post</i> baru	28
Gambar 4.26 Halaman sunting <i>post</i>	29
Gambar 4.27 Halaman kategori dan tambah kategori.....	29
Gambar 4.28 Halaman sunting kategori.....	30
Gambar 4.29 Halaman sunting kategori.....	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini memiliki peranan yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bidang industri, perdagangan, kesehatan, pendidikan dan sebagainya. Internet merupakan jaringan komputer global diseluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi modern yang dapat memberikan dan menampilkan informasi kepada publik. Suatu lembaga, instansi pemerintah atau swasta dapat memberikan serta menampilkan profil, iklan, data dan informasi kepada publik melalui internet dan memanfaatkan fasilitas website.

Klinik MITRA 10 Cepu merupakan salah satu klinik kesehatan di kota cepu yang berada di pusat kota. Namun penyampaian informasi pada Klinik MITRA 10 Cepu masih sederhana dari mulut ke mulut, sehingga membuat calon pasien baru kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang jam praktek dan dokter yang jaga. Calon pasien harus datang langsung ke Klinik MITRA 10 Cepu untuk mendapatkan informasi, hal ini menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif dan efisien.

Kondisi inilah yang membuat Kepala Klinik MITRA 10 Cepu memutuskan untuk membuat website profil perusahaan sebagai media penyedia informasi dan juga untuk pengenalan Klinik MITRA 10 Cepu kepada masyarakat melalui media internet. Dalam web tersebut berisi informasi-informasi dan pelayanan pada Klinik MITRA 10 Cepu.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang sedang terjadi yaitu : Bagaimana merancang dan membangun Website Profile Perusahaan pada Klinik MITRA 10 Cepu yang dapat memperkenalkan identitas perusahaan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan di dalam laporan kerja praktek ini yaitu :

1. Website Profile Perusahaan Klinik MITRA 10 Cepu dibuat sebagai media penyedia informasi perusahaan.
2. Website Profile Perusahaan Klinik MITRA 10 Cepu tidak menangani transaksi maupun akuntansi perusahaan.
3. Website menampilkan profil Klinik, staff dan dokter, berita kegiatan, kerja sama yang dimiliki, dan layanan yang ada.

1.4 Tujuan

Berdasarkan masalah diatas maka tujuan Kerja praktek ini adalah merancang dan membangun Website Company Profile Perusahaan Klinik MITRA 10 Cepu yang dapat memperkenalkan identitas perusahaan.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi Perusahaan

Dengan adanya kerja praktek ini menambahkan media penyedia informasi berbasis website pada Klinik MITRA 10 Cepu.

1.5.2 Bagi STIKOM

Dapat dijadikan sarana mempererat kerja sama dengan pihak Klinik MITRA 10 Cepu dan untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dalam rangka menambah dokumentasi hasil penelitian di STIKOM surabaya tentang implementasi pembuatan web di perusahaan.

1.5.3 Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan serta menerapkan teori yang telah diperoleh penulis selama masa perkuliahan dengan dengan praktek yang sesungguhnya khususnya mengenai pembuatan website.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Kerja Praktek ini diatur dan disusun dalam 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai latar belakang masalah yang diangkat pada topik kerja praktek, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat dari Kerja Praktek dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah singkat dari perusahaan, deskripsi kerja (*job desc*) dari bagian perusahaan yang dijadikan sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek, bidang usaha yang dikerjakan oleh perusahaan tempat melaksanakannya kerja praktek.

BAB III Landasan Teori

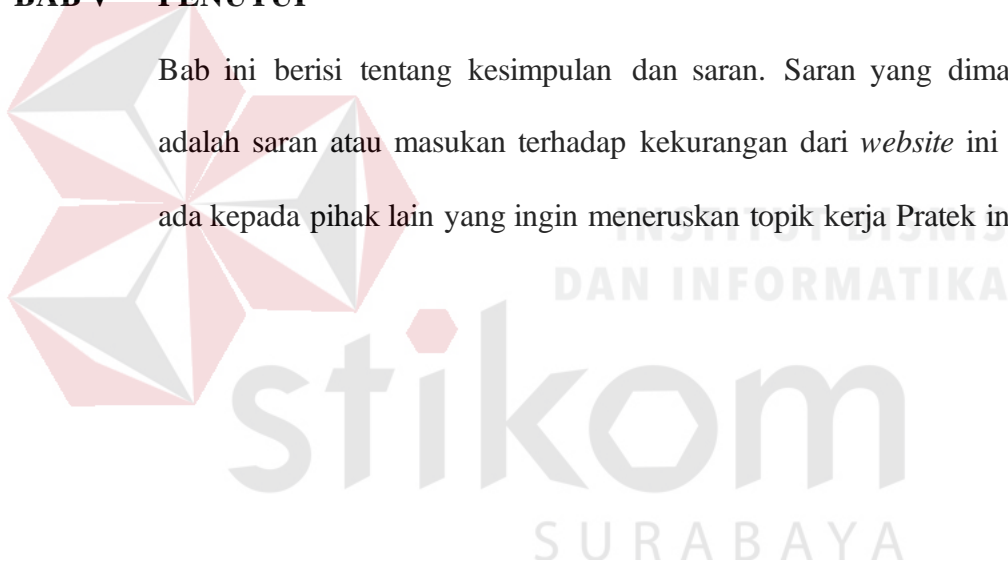
Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung terciptanya Website Klinik MITRA 10 Cepu , beberapa diantaranya adalah definisi internet, CSS, Sysflow, DFD, XMPP, PHP dan HTML serta perangkat-perangkat yang mendukung seperti *PHP designer*.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisi tentang penjelasan tugas-tugas yang dikerjakan pada saat melaksanakan kerja praktek yang berupa perencanaan konsep *layout website* sampai dengan implementasi *website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Saran yang dimaksud adalah saran atau masukan terhadap kekurangan dari *website* ini yang ada kepada pihak lain yang ingin meneruskan topik kerja Pratek ini.



BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Singkat Klinik MITRA 10 Cepu

Klinik MITRA 10 Cepu berdiri pada tanggal 10 maret 2008 bertempat di jalan Sorogo No.28 B Cepu. Awalnya Klinik MITRA 10 Cepu bernama BP (Balai Pengobatan) MITRA 10 Cepu yang selain melayani peserta JPK (Jaminan Pelayanan Kesehatan) jamsostek juga melayani pasien umum.

Dan kini BP MITRA 10 Cepu berkembang lagi menjadi Klinik MITRA 10 Cepu yang bertempat di Jalan Raya Tuk Buntung No. 4 RT:01 RW:11 Cepu Blora, seiring dengan peraturan pemerintah tentang meleburnya jamsostek jamkesmas menjadi JKN dalam hal ini disebut BPJS. Maka Klinik MITRA 10 Cepu saat ini disebut juga FKTP / Faskes 1 di Wilayah Kecamatan Cepu yang melayani peserta BPJS selain menerima pasien umum. Klinik MITRA 10 Cepu sampai saat ini memiliki kapitasi kurang lebih berjumlah 4000 peserta.

2.2 Visi, Misi dan Tujuan Klinik MITRA 10 Cepu

2.2.1 Visi

Agar supaya Klinik MITRA 10 Cepu tetap terus maju dan berkembang maka diperlukan Visi yaitu SEHAT, KUAT, AMAN, dan DAPAT DIPERCAYA.

2.2.2 Misi

Adapun misi Klinik MITRA 10 Cepu adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelayanan kesehatan yang terbaik kepada peserta BPJS.

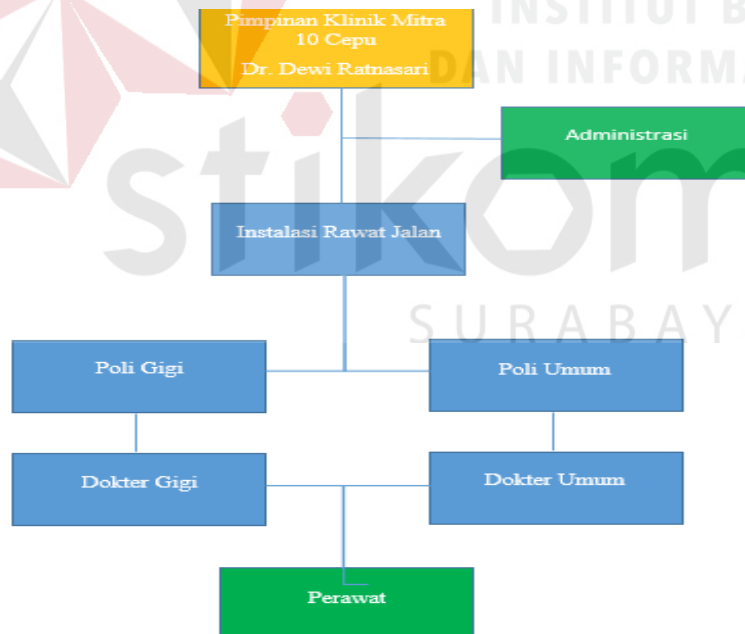
2. Memberikan pelayanan kesehatan yang terbaik kepada pasien umum.
3. Mendidik masyarakat tentang perlunya asuransi kesehatan.
4. Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat luas.
5. Mengenalkan program-program lain yang ada pada BPJS kesehatan.

2.2.3 Tujuan

Adapun Tujuan Klinik MITRA 10 Cepu adalah memberikan pelayanan medis yang profesional dan berkualitas serta melayani dengan sepenuh hati.

2.3 Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi dari Klinik Mitra 10 Cepu yang akan dijelaskan pada gambar 2.1 :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Klinik MITRA 10 Cepu

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Company Profile

Company profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan berdasarkan kedua *value* diatas. (Budiman, 2008)

Corporate value atau nilai-nilai perusahaan terjamin dalam beberapa hal berikut :

3.2 Sejarah Berdirinya Usaha

Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan maupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat didalamnya.

3.2.1 Visi dan Misi Usaha

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam jangka panjang atau dengan kata lain perusahaan dalam periode tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa.

Misi merupakan cara-cara yang digunakan usaha dalam mencapai visi usaha. Misi dapat berupa pernyataan kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai visi dalam mencapai tujuan perusahaan.

3.2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi susunan/hirarki tanggung jawab pekerjaan dalam perusahaan berikut nama individu pada masing-masing pekerjaan. Kegunaan struktur organisasi dalam *company profile* adalah agar konsumen atau pihak-pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dapat mengetahui *person in charge* yang langsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan ataupun masalah.

3.2.3 Kinerja Perusahaan

Kinerja perusahaan terdahulu dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Pengalaman pekerjaan terdahulu

Pengalaman perusahaan dalam menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal/tulisan ataupun visual/grafik dengan menampilkan dokumentasi foto video hasil pekerjaan tersebut.

2. Laporan keuangan perusahaan

Laporan keuangan perusahaan diperlukan bergantung kepada kebutuhan akan *company profile* tersebut. Apabila *company profile* dibutuhkan dari segi keuangan seperti untuk investasi/saham atau kerjasama dengan lembaga keuangan maka laporan keuangan perusahaan diperlukan sebagai data penting dalam pertimbangan kerjasama tersebut, sedangkan *company profile* tidak dibutuhkan dalam segi keuangan atau *company profile* dibutuhkan oleh klien/konsumen yang membutuhkan produk/servis perusahaan maka laporan keuangan tidak dibutuhkan. Laporan keuangan perusahaan hanya ditampilkan

dalam *company profile* pada media cetak saja tidak di media lain atau media televisi.

Product value atau nilai-nilai produk/servis yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor-faktor *marketing mix* khususnya 7P yaitu *Product, Price, Promotion, Placement, People, Process, dan Physical Evidence*. Penjelasan dari masing-masing *marketing mix* adalah sebagai berikut:

1. *Product*

Strategi mengenai bagaimana produk usaha kita dapat menarik hati konsumen untuk membelinya. Produk usaha kita dapat dibedakan berdasarkan mutu/kualitas, ukuran, desain, kemasan, dan kegunaan lebih dibandingkan pesaing.

2. *Price*

Strategi mengenai bagaimana produk kita lebih menarik konsumen dari segi harga dibanding pesaing. Umumnya konsumen lebih tertarik kepada produk dengan harga yang lebih murah. Selain itu, dari segi harga kita dapat membedakan produk kita berdasarkan harga satuan dan harga grosir, syarat pembayaran, diskon/potongan harga, serta sistem *buy 1 get 1 free*.

3. *Promotion*

Strategi mengenai bagaimana produk kita dapat dikenal oleh konsumen melalui beberapa cara :

1. *Advertising* (Iklan)

Beriklan dapat dilakukan melalui media-media berikut :

- a. Media Cetak : Brosur, spanduk, poster, iklan majalah/koran.
- b. Media TV dan Radio (*Broadcast*) : Iklan TV dan Radio.

2. *Sales Promotion*

Promosi melalui acara/pameran yang digelar di tempat keramaian dimana konsumen produk berada dan juga dilakukan penjualan ditempat.

3. *Personal Selling*

Promosi melalui penjualan langsung ke tempat konsumen berada dengan menawarkan dan kemungkinan untuk dapat mencoba produk secara langsung.

4. *Public Relation*

Cara promosi ini cenderung untuk membuat *image* perusahaan baik dimata konsumen bukan mempromosikan produk secara langsung. Umumnya dilakukan oleh perusahaan besar.

4. *Placement*

Merupakan cara untuk mendistribusikan produk kita untuk sampai ke tangan konsumen. Sistem distribusi yang dilakukan dapat secara langsung ke konsumen atau melalui pedagang perantara seperti *wholesaler* (pedagang besar) atau *retailer* (pedagang kecil).

5. *People*

Merupakan kriteria sumber daya manusia secara umum yang dapat meningkatkan penjualan produk ke konsumen secara langsung maupun tidak langsung.

6. *Process*

Proses yang ditampilkan kepada konsumen agar konsumen tertarik untuk membeli. Proses yang dapat ditampilkan seperti proses produksi yang baik ataupun proses pelayanan terhadap konsumen.

7. *Physical Evidence*

Penampilan/bukti fisik serta keadaan dari fasilitas pendukung atau sarana dalam menjual produk yang dapat dilihat langsung oleh konsumen. Seperti tempat yang menarik dan bersih untuk restoran.

Berdasarkan *marketing mix* diatas, perusahaan dapat mengidentifikasi dirinya dengan para pesaing/kompetitor untuk kemudian menentukan dari faktor-faktor manakah dari ketujuh *marketing mix* tersebut, perusahaan memiliki keunggulan (*competitive advantage*) dibandingkan pesaing. Setelah perusahaan berhasil mengidentifikasi posisinya maka angkatlah kelebihan tersebut sebagai "*selling point*" dalam *company profile* khususnya dari segi produk/servis.

3.3 Rancang Bangun

Rancang Bangun (desain) adalah tahap dari setelah Analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem. (Jogiyanto, 2005)

3.4 CSS

CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet*. Kegunaannya adalah untuk mengatur tampilan dokumen HTML, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar. CSS dikembangkan oleh W3C, organisasi yang mengembangkan teknologi internet. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman *web* (Jayan, 2010)

CSS hanyalah berupa kumpulan *script* yang tujuannya bukan untuk menggantikan HTML, melainkan pelengkap agar dokumen HTML bisa tampil lebih cantik dan dinamis. Sejak awal ditemukannya CSS pada awal dekade 90-an, CSS terus dikembangkan dan diserap oleh *web developer*.

Kode CSS bersifat lintas platform, yang berarti *script* ini dapat dibaca oleh berbagai macam sistem operasi dan *browser*. Hanya saja *browser* seperti Internet Explorer, seringkali salah mengartikan *script* CSS yang menyebabkan tidak sempurnanya tampilan dokumen HTML. *Script* CSS perlu dioptimalkan agar tampil maksimal pada *browser* Internet Explorer.

3.5 System Flowchart

Bagan alir program (*system flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur didalam sistem. Bagan alir ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem. Pembuatan System Flowchart memiliki aturan dan ketentuan yang harus diikuti. Seperti halnya dalam pembuatan Document Flowchart sebelumnya,

System Flowchart memiliki notasi-notasi sebagai representasi dari proses kerja suatu sistem. Sebagian notasi dalam System Flowchart memiliki kesamaan dengan notasi yang ada pada Document Flowchart seperti, terminator (start/end), dan notasi laporan. Selain kedua notasi tersebut terdapat perbedaan secara bentuk dan fungsinya (Jogiyanto, 2005).

3.6 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah “diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem”. DFD menggambarkan komponen-komponen yang ada pada suatu sistem serta aliran-aliran data. Fungsi utama dari DFD yaitu untuk memudahkan analisa sistem untuk menggambarkan suatu sistem sebagai satu fungsi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada perancangannya, Data Flow Diagram berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi yang digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang memudahkan seorang profesional TI dalam mengkomunikasikan rancangan sistem yang akan dibuat kepada pengguna atau pembuat program (Jogiyanto, 2005).

3.7 Website

Menurut (Sutarman, 2003), *website* (situs *web*) adalah merupakan alamat URL (*Uniform Resources Locator*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu.

Web page (halaman *web*) merupakan halaman khusus dari situs web tertentu yang tersimpan dalam bentuk *file*. Dalam *web page* tersimpan berbagai

informasi dan *link* yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain pada *website* yang berbeda.

Home page merupakan halaman pertama atau sampul dari suatu *website* yang berisi tentang apa dan siapa dari perusahaan atau instansi atau organisasi pemilik *website* tersebut. Jadi pada dasarnya *home page* merupakan sarana dasar untuk memperkenalkan secara singkat tentang apa saja yang menjadi isi dari keseluruhan *website* dari suatu organisasi atau pribadi.

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *link-link*.

Berdasarkan pengoperasiannya, ada dua jenis *website* secara umum, yaitu *website* statis (*static website*) dan *website* dinamis (*dynamic website*).

1. *Static Website*

Website statis hanya memiliki *front end*, yaitu halaman-halaman situs yang bisa diakses oleh pengunjung (WahanaKomputer, 2010) . Biasanya web jenis ini hanya dibuat dengan kode HTML (*Hypertext Markup Language*) dan biasanya dilengkapi dengan *script javascript* dan *flash* untuk memperindah tampilan.

Konten *website* statis tidak dapat diperbaharui. Jika ingin merubah isi *website* statis, harus merombak kode-kode HTML-nya dan hanya bisa dilakukan oleh orang yang mengerti bahasa HTML. *Website* statis hanya bisa mengirimkan data ke dalam *database* yang berbentuk xml, sedangkan

untuk mengambil data masih belum bisa. Pembuatan *website* seperti ini relatif sangat mudah tapi kurang baik untuk mempopulerkan *website* statis dan mendatangkan pengunjung, misalnya dengan beriklan. *Website* statis biasanya berupa *company profile* sederhana, brosur *online*, atau situs-situs yang berisi informasi sederhana yang tidak perlu dirubah.

2. *Dynamic Website*

Website dinamis biasanya memiliki *front end* dan *back end* (Wahana Komputer, 2010: 2). *Front end* adalah halaman-halaman situs yang bisa diakses pengunjung, sedangkan *back end* yang disebut CMS (*Content Management System*) atau biasa juga disebut *admin area*, atau kalau di dunia blog dikenal dengan nama *Dashboard*, berfungsi untuk memperbaharui halaman-halaman *front end*. Jadi, halaman *back end* biasanya hanya diakses oleh pemilik atau pengelola situs dengan *username* dan *password* yang telah ditetapkan.

Ada berbagai macam bentuk *back end* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan. Pada *back end* atau *admin area* ini kita bisa merubah isi tulisan-tulisan pada halaman situs, menambah tulisan atau artikel baru, memperbaharui katalog produk seperti pada toko *online*, memperbaharui portofolio, mengatur iklan yang tampil di halaman situs jika ada, mengontrol pengguna atau *member* situs dan lain-lain.

Website dinamis juga bisa dibuat interaktif dimana pengunjung atau *user* bisa meninggalkan komentar, menuliskan artikel baru dan lain-lain tergantung fungsi dan tujuan situs tersebut. Berbeda dengan *website* statis, pembuatan *website* dinamis jauh lebih rumit dan komplikatif tergantung

fitur-fitur yang diinginkan. Yang pasti untuk membangun sebuah *website* dinamis tidak cukup dengan bahasa HTML biasa tapi juga harus menggabungkan antara *web server* (Apache, IIS, Tomcat), bahasa pemrograman/script yang bekerja disisi *server* tersebut (PHP, Pearl, ASP, dll) serta *database*.

3.8 HTML

Menurut (Sutarman, 2003), HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. HTML dirancang untuk digunakan tanpa bergantung pada suatu *platform* tertentu (*platform independent*). Dokumen HTML adalah suatu dokumen teks biasa, dan disebut sebagai *markup language* karena menyangandung tanda-tanda (*tag*) tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen.

HTML adalah merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu SGML (*Standard Generalized Markup Language*). Sejak awal perkembangan sampai sekarang ini telah tersedia berbagai macam versi HTML.

Perbedaan dokumen HTML dengan dokumen lainnya adalah untuk HTML dapat memberikan suatu format seperti bentuk tebal, miring, *form*, *list*, tabel sedang, dokumen teks biasa tidak bisa. Dokumen HTML bisa mengandung suatu *link* (hubungan) ke bagian dalam dokumen tersebut atau ke dokumen lain pada *server* yang sama atau *server* yang berbeda. Untuk menjalankan dokumen HTML harus menggunakan program khusus yang disebut dengan *web browser*.

Ciri utama dokumen HTML dikategorikan menjadi dua yaitu elemen <HEAD> yang berfungsi memberikan informasi tentang dokumen tersebut dan elemen <BODY> yang menentukan bagaimana isi suatu dokumen ditampilkan oleh *browser*, seperti paragraf, list, tabel, dan lain-lain. Dokumen HTML memiliki tiga buah *tag* utama yang memiliki struktur dari dokumen HTML yaitu HTML, HEAD, dan BODY.

3.9 PHP

Menurut (Sutarman, 2003), PHP adalah salah satu *server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan karena PHP adalah bahasa *server-side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP yang sudah di-*coding* tidak akan terlihat.

PHP termasuk dalam *Open Source Product*, jadi *source code* dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. PHP dapat berjalan di berbagai *web service* seperti ISS, Apache, PWS, dan lain-lain.

Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP adalah sebagai berikut, PHP mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi, PHP dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula, PHP merupakan *open source*, PHP termasuk bahasa yang *embedded* (bisa ditempel atau diletakkan dalam *tag* HTML).

Sistem *database* yang didukung oleh PHP diantaranya adalah Oracle, Sybase, mSQL, mySQL, Solid, Generic ODBC, Postgres SQL, dan lain-lain.

3.10 XAMPP

Menurut (Nugroho, 2008) XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain *server web Apache*, *interpreter PHP*, dan basis data *MySQL*. Setelah menginstall XAMPP, kita bisa memulai pemrograman *PHP* di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi *web*, juga Berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP*.

3.11 Apache HTTP Server

Apache HTTP Server, Menurut (Firdaus, 2007) *Web server* merupakan sebuah bentuk *server* yang khusus digunakan untuk menyimpan halaman *website* atau *homepage*. *Apache* merupakan turunan dari *web server* yang dikeluarkan oleh *NSCA* yaitu *NSCA HTTPd* sekitar tahun 1995-an. Pada dasarnya, *Apache* adalah “*APatCHy*” (patch) dan pengganti dari *NCSA HTTPd*. *Apache web server* merupakan tulang punggung permintaan dari *client* yang menggunakan *browser*, seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla*, *lynx* dan lain-lain. *Web Server* dalam berkomunikasi dengan kliennya menggunakan protokol *HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)*. *Apache* berada di bawah *GNU, General Public License* yang bersifat *free* sehingga *Apache* dapat didownload gratis pada alamat <http://www.apache.org>. Adapun pertimbangan dalam memilih *Apache* adalah :

1. *Apache* termasuk dalam kategori *free software (software gratis)*.

2. Instalasi Apache sangat mudah.
3. Mampu beroperasi pada banyak platform sistem operasi, seperti *Linux*, *Windows* dan lain-lain.

Apache Web Server merupakan *web server* yang bersifat *open source* dan mempunyai *performance* yang sangat bagus, fleksibel dan mendukung berbagai macam *platform* sistem operasi seperti *Windows NT/9x*, *UNIX*, *Netware 5x*, *OS/2* dan berbagai macam sistem operasi lainnya. Apache sangat cepat sekali mengeluarkan *update* terbarunya, sehingga mengurangi munculnya *bugs* dan kelemahan program.

3.12 Testing System

Testing adalah proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan (*defects/errors/bugs*) dan mengevaluasi fitur-fitur dari entitas *software*. (Menurut standar ANSI/IEEE 1059)

3.12.1 Whitebox Testing

Whitebox testing atau disebut juga *glassbox testing* atau *clearbox testing* adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain prosedural. (Romeo, 2003)

3.12.2 Blackbox Testing

Blackbox testing dilakukan tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. Disebut sebagai *behavioral testing*, *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing*.

Blackbox testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software* berdasarkan spesifikasi kebutuhan pada *software*.

Blackbox testing bukan teknik alternatif daripada *whitebox testing*. Lebih daripada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup *error* dengan kelas yang berbeda dari metode *whitebox testing*. (Romeo, 2003)

3.12.3 Kategori Blackbox Testing

- A. Fungsi yang hilang atau tidak benar.
- B. *Error* dari antar-muka.
- C. *Error* dari struktur data atau akses eksternal *database*.
- D. *Error* dari kinerja atau tingkah laku.
- E. *Error* dari inialisasi dan terminasi.

3.13 Database

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. (Marinda, 2004)

Penyusunan suatu *database* digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redudansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *multiple user* (banyak pemakai), masalah keamanan (*security*), masalah integrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data).

3.14 Database Management System

Database Management System (DBMS) merupakan kumpulan *file* yang saling berkaitan dan program untuk pengelolanya. Basis data adalah kumpulan datanya, sedangkan program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data, dan melaporkan data dalam basis data. (Marinda, 2004)



BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Dari hasil analisis pada Klinik MITRA 10 Cepu, Penyampaian informasi pada Klinik MITRA 10 Cepu masih sederhana dari mulut ke mulut, sehingga membuat calon pasien baru kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang jam praktek dan dokter yang jaga. Calon pasien harus datang langsung ke Klinik MITRA 10 Cepu untuk mendapatkan informasi, hal ini menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut diatas, Klinik MITRA 10 Cepu membutuhkan aplikasi *website company profile* yang dapat menyampaikan informasi tentang Klinik MITRA 10 Cepu kepada calon pasien dan masyarakat umum yang ingin mengetahui tentang Klinik MITRA 10 Cepu. Berikut ini merupakan penjelasan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

4.1 Analisis Sistem

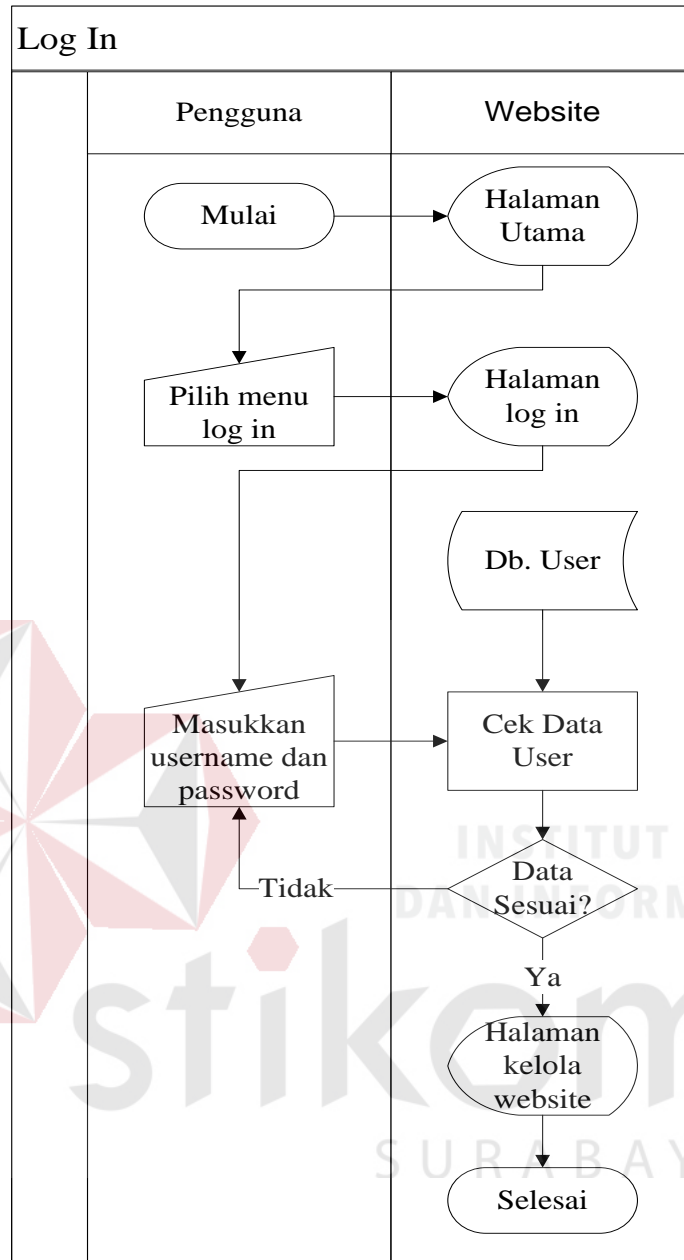
Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan di Klinik MITRA 10 Cepu, informasi tentang profil klinik yang berupa media cetak yang di tempatkan di area pelayanan utama klinik yang terdiri dari Visi, Misi, Tujuan Klinik MITRA 10 Cepu. struktur organisasi klinik juga terletak di pelayanan utama dalam bentuk media cetak. Bagian informasi pelayanan apa saja yang diberikan, dijadikan satu dengan informasi profil klinik di pelayanan utam sehingga calon pasien dari Klinik MITRA 10 Cepu bisa membaca langsung.

4.2 Desain Sistem

Perancangan sistem ini dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang sedang berjalan. Rancangan yang baik harus melalui beberapa tahap perancangan mulai dari *system flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), CDM (*Conceptual Data Model*), PDM (*Physical Data Model*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan desain website.

1. *System Flowchart Log In*

Pada *system flowchart log in* akan dijelaskan proses autentifikasi pengguna untuk masuk sebagai *admin* atau pengelola *website*. Dimulai dari pengguna membuka halaman utama *website*, setelah itu akan dialihkan ke halaman untuk *log in*. Kemudian, pengguna memasukkan *username* dan *password* di *textbox* yang telah disediakan dan tekan tombol *log in*. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar, maka pengguna dapat masuk sebagai pengelola *website*. Tetapi, jika salah maka pengguna harus memasukkan kembali *username* dan *password* yang benar agar bisa mengakses halaman kelola *website*.

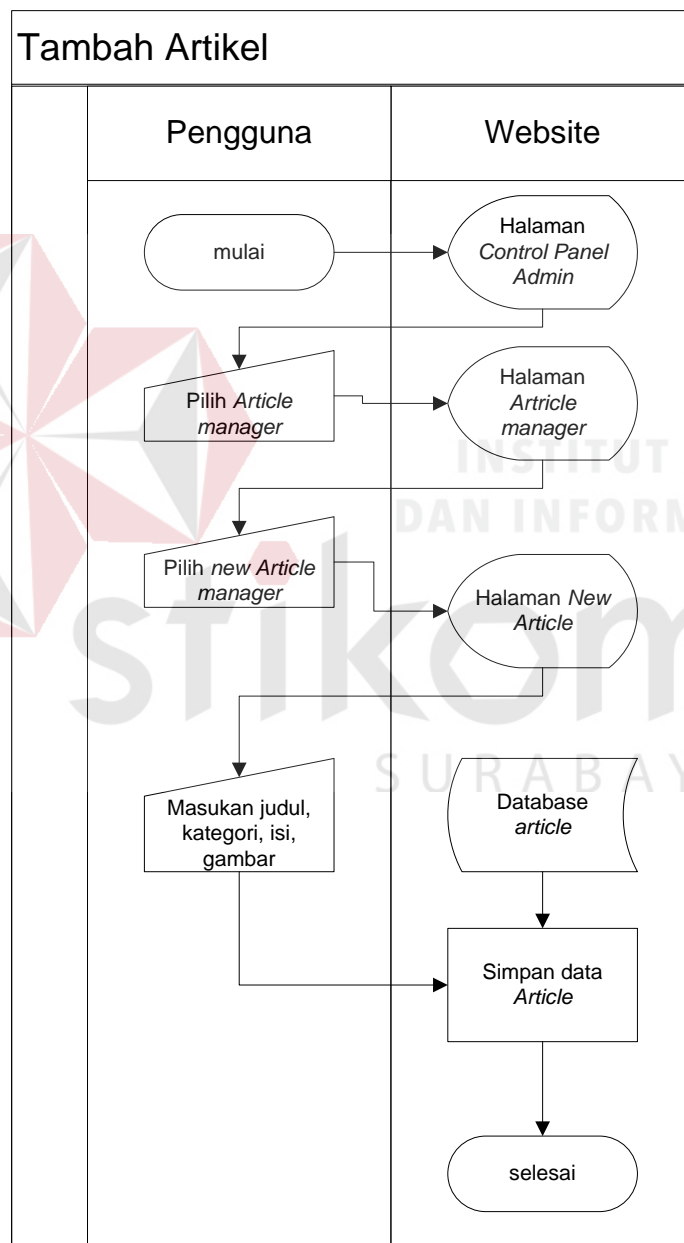


Gambar 4.1 System flowchart log in

2. System Flowchart Tambah Artikel

Pada *system flowchart* Tambah Artikel akan dijelaskan proses pembuatan Artikel baru yang akan ditampilkan di halaman utama *website*. pada halaman *Control Panel Admin*, pengguna memilih tambah berita klinik lalu pilih tambah berita sehingga muncul tampilan tambah berita berupa dua

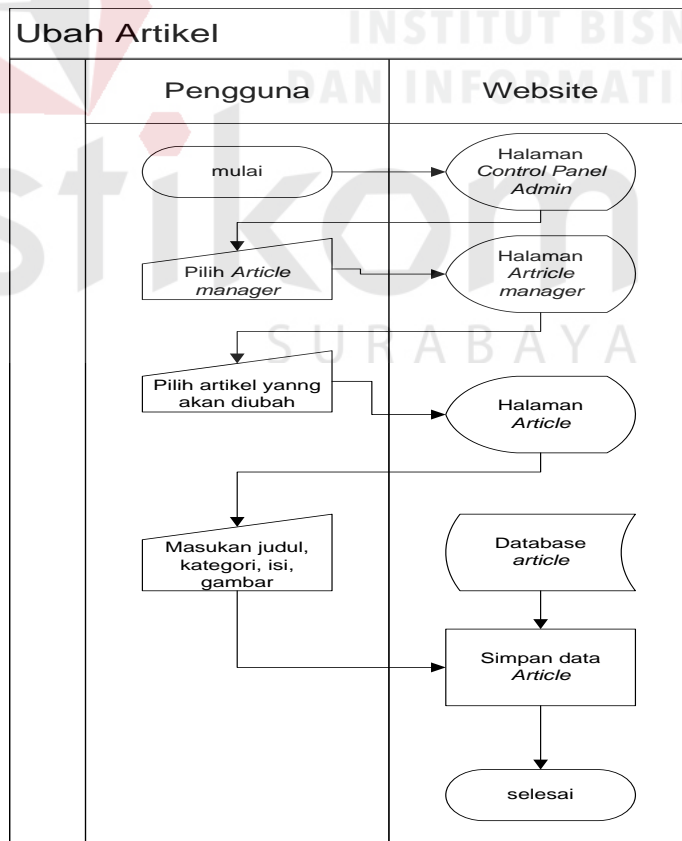
textbox. *Textbox* pertama untuk judul berita kemudian *textbox* kedua untuk isi artikel. Setelah itu pilih kategori yang tersedia dan sesuai dengan artikel dan ada pilihan untuk upload gambar. Setelah selesai mengisi *textbox* dan memilih kategori kemudian tekan tombol simpan berita untuk menyelesaikan pembuatan artikel baru.



Gambar 4.2 System flowchart Tambah Berita

3. System Flowchart ubah Artikel

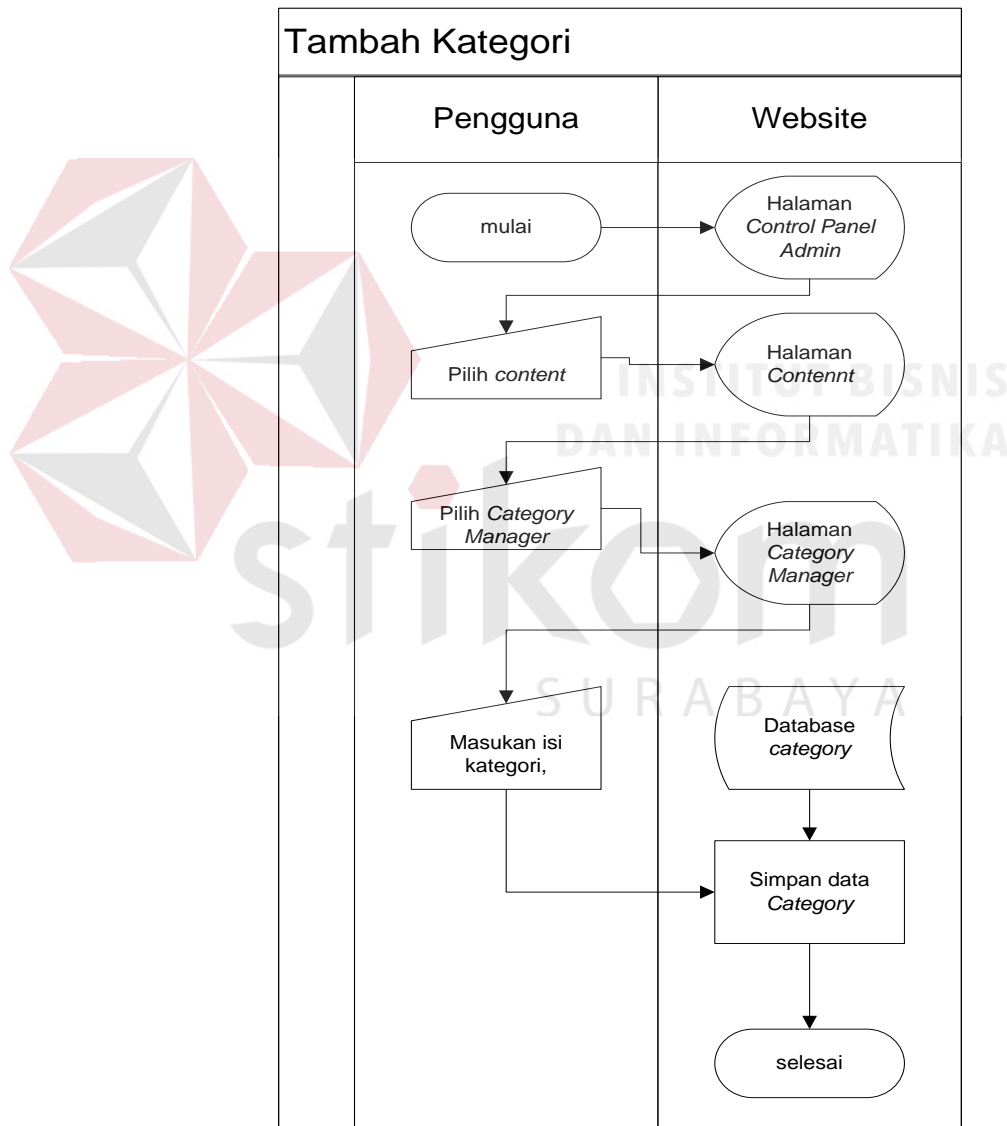
Pada system flowchart ubah artikel akan dijelaskan proses untuk merubah judul dan isi artikel yang sudah dibuat. Pada halaman kelola website, pengguna memilih menu *article manager* akan muncul tabel yang berisi artikel-artikel yang sudah dibuat. Kemudian pilih salah satu artikel yang ingin diubah dengan menekan judul artikel dan akan muncul formulir edit post. Sama seperti membuat artikel baru, ada 2 textbox terdiri dari judul dan isi artikel. Ubah judul dan isi artikel sesuai yang diinginkan dan pilih artikel baru sesuai dengan artikel. Jika selesai tekan tombol update dan artikel yang lama sudah menjadi yang baru.



Gambar 4.3 System flowchart Ubah Artikel

4. System Flowchart Tambah Kategori

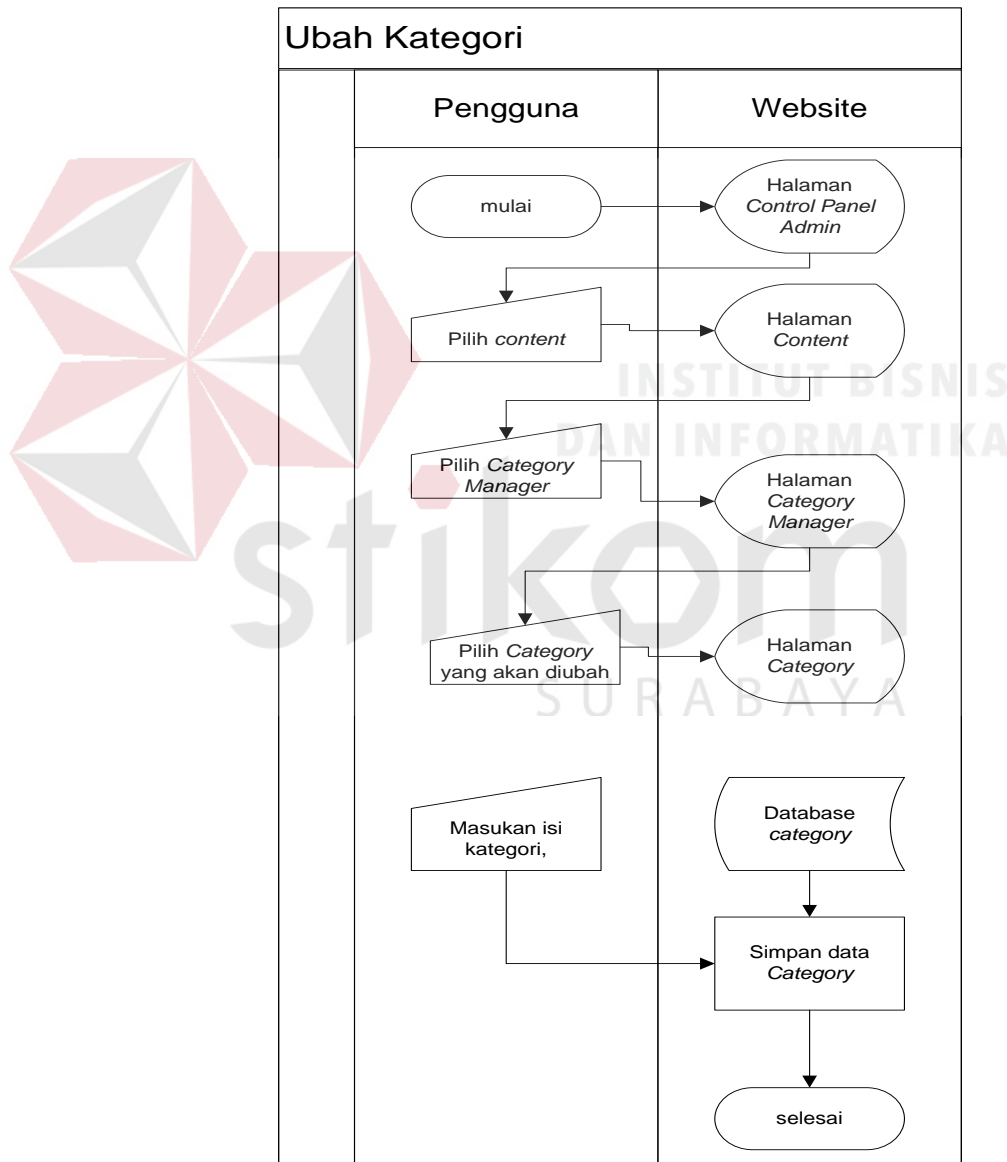
Pada *system flowchart* kategori baru akan dijelaskan proses untuk membuat kategori baru untuk artikel. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *categories* lalu akan muncul formulir *add new category*. Isi nama kategori. Kemudian tekan tombol *Save* jika sudah selesai mengisi formulir.



Gambar 4.4 System flowchart Tambah Kategori

5. System Flowchart Ubah Kategori

Pada *system flowchart* kategori baru akan dijelaskan proses untuk membuat kategori baru untuk artikel. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *categories* lalu akan muncul formulir *add new category*. Isi nama kategori. Kemudian tekan tombol *Save* jika sudah selesai mengisi formulir.



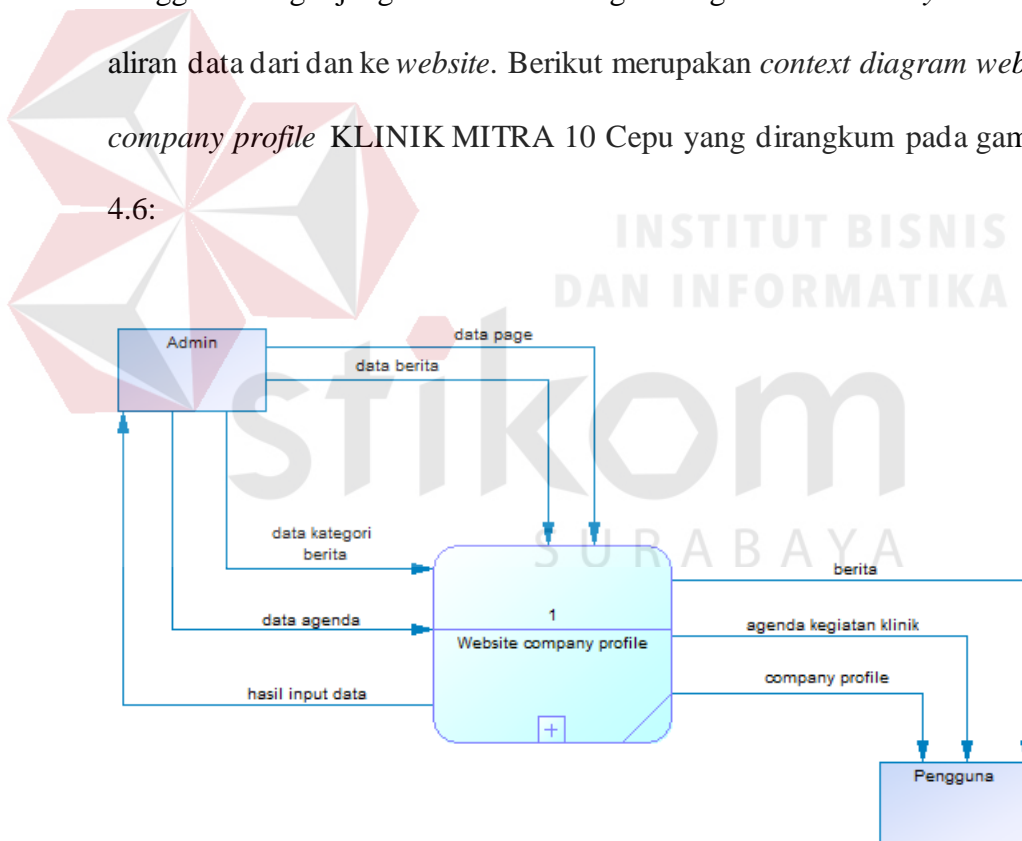
Gambar 4.5 System flowchart Ubah Kategori

4.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem. DFD menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat dalam sistem secara jelas.

A. Context Diagram

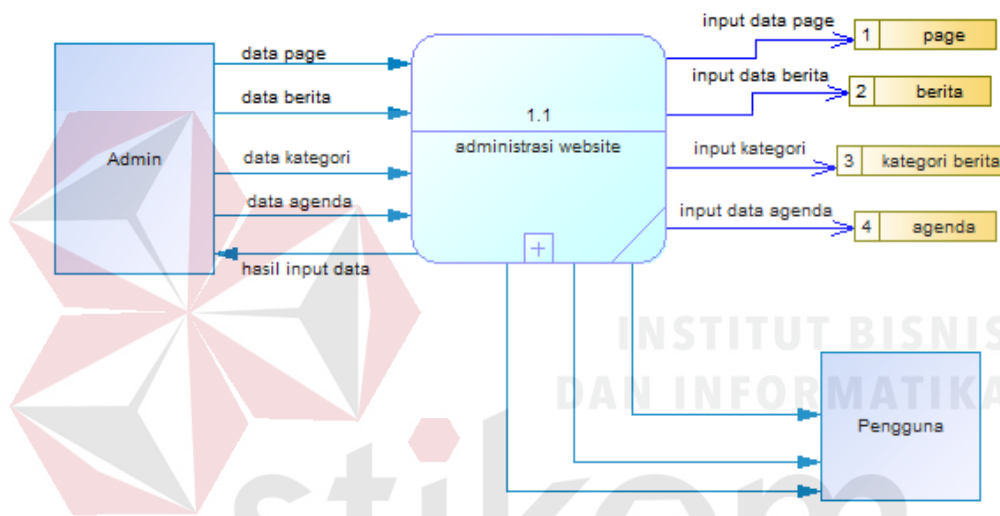
Context diagram menggambarkan asal data dan aliran data. Dalam *context diagram* ini melibatkan 2 *external entity* yaitu : Administrator dan Pengguna/Pengunjung *website*. Masing-masing *external entity* memiliki aliran data dari dan ke *website*. Berikut merupakan *context diagram website company profile* KLINIK MITRA 10 Cepu yang dirangkum pada gambar 4.6:



Gambar 4.6 *Context diagram website company profile*

B. DFD Level 0

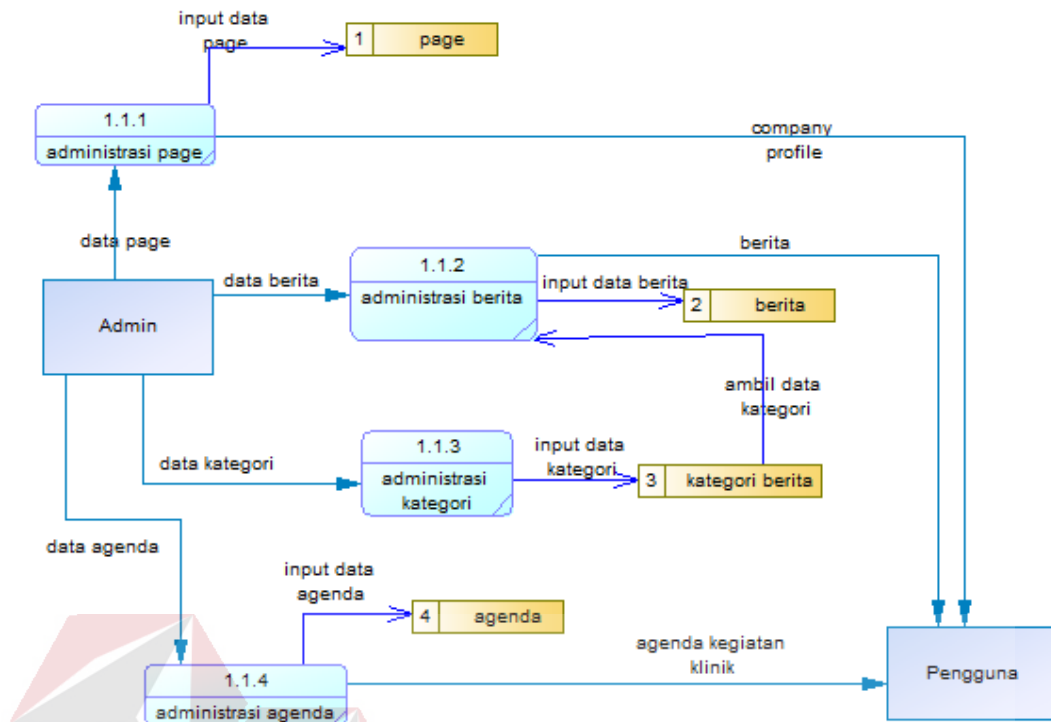
Dalam DFD Level 0 terdapat sebuah sistem dan dua *external entity*. Sistem itu adalah Administrasi *Website*. Sedangkan *external entity* adalah Administrator dan Pengguna. Berikut merupakan DFD Level 0 *website company profile* KLINIK MITRA 10 Cepu yang dirangkum pada gambar 4.7:



Gambar 4.7 DFD Level 0 *website company profile*

C. DFD Level 1 Administrasi Website

Dalam DFD Level 1 ini menjelaskan data yang mengalir pada administrasi *website*, diantaranya data artikel, data berita, data kategori, data agenda dan data *page*. Berikut merupakan DFD Level 1 *website company profile* KLINIK MITRA 10 Cepu yang dirangkum pada gambar 4.8 :



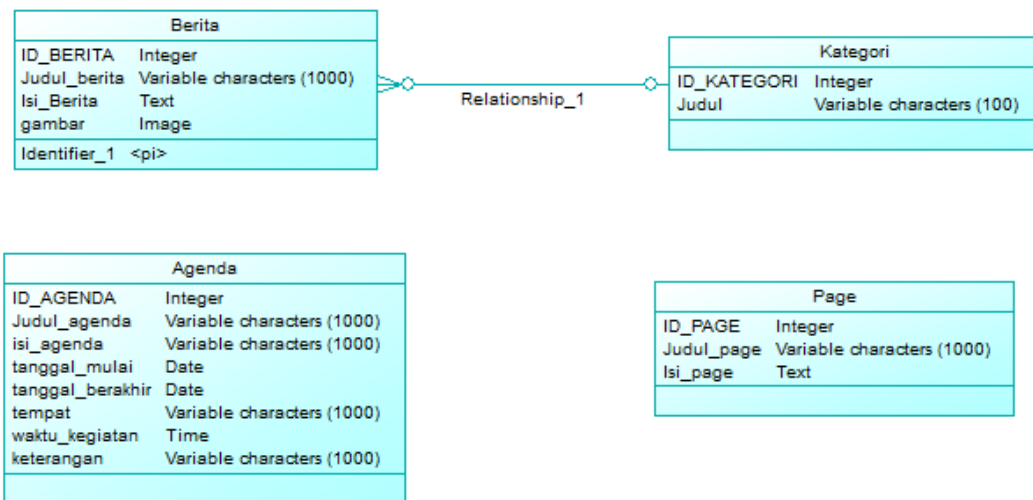
Gambar 4.8 DFD Level 1 Administarsi Website

4.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu alat untuk merepresentasikan model data yang ada pada sistem dimana terdapat *entity* dan *relationship*.

A. *Conceptual Data Model* (CDM)

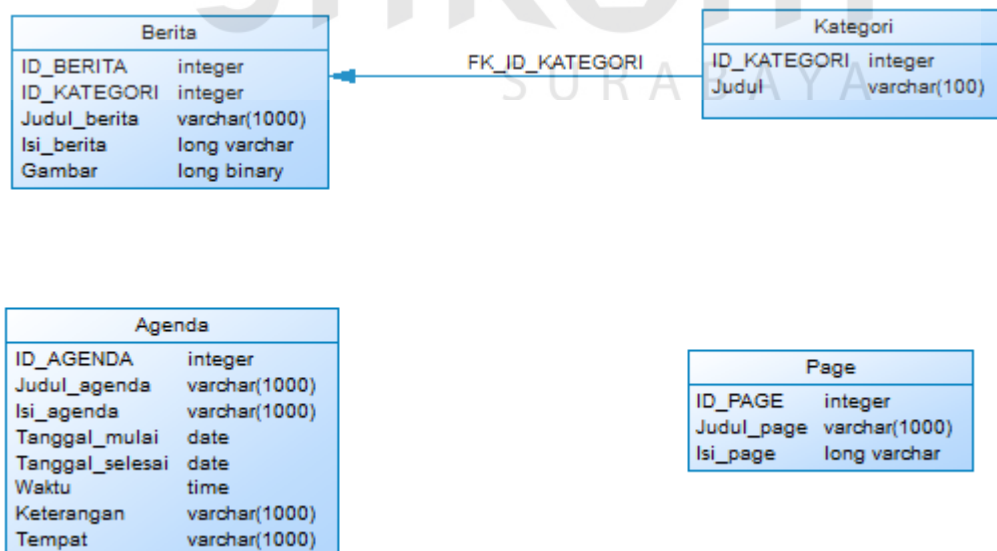
Untuk menggambarkan konsep *database* rancang bangun *website company profile* dapat digambarkan *Conceptual Data Model* (CDM), sehingga dapat diketahui tabel apa saja yang dipakai. Berikut merupakan CDM *website company profile* KLINIK MITRA 10 Cepu yang dirangkum pada gambar 4.9:



Gambar 4.9 CDM *website company profile*

B. *Physical Data Model (PDM)*

Setelah didapatkan *Conceptual Data Model (CDM)*, maka selanjutnya diubah menjadi *Physical Data Model (PDM)*. Dengan menggunakan PDM dapat diketahui hasil dari relasi antar tabel pada CDM. Berikut merupakan CDM *website company profile* KLINIK MITRA 10 Cepu yang dirangkum pada gambar 4.10:



Gambar 4.10 PDM *website company profile*

4.2.3 Struktur tabel database

Rancang bangun *website company profile* ini menggunakan enam tabel untuk menyimpan data. Tabel tersebut antara lain Tabel Berita, Tabel Kategori, Tabel Agenda, dan Tabel Page. Berikut akan dijelaskan struktur tabel yang digunakan.

A. Tabel Berita

Primary Key : ID Berita

Foreign Key : ID Kategori

Fungsi : Untuk Menyimpan data artikel

Tabel 4.1 Berita

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Berita	Int		Primary Key
ID Kategori	Int		Foreign Key
Judul Berita	Varchar	1000	Judul Berita
Isi Berita	Text		Isi Berita
Gambar	Image		Gambar

B. Tabel Kategori

Primary Key : ID Kategori

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data kategori

Tabel 4.2 Tabel Kategori

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Kategori	Int		Primary Key
Judul	Varchar	100	Judul

C. Tabel Agenda

Primary Key : ID Agenda

Foreign Key :-

Fungsi : Untuk menyimpan data Agenda

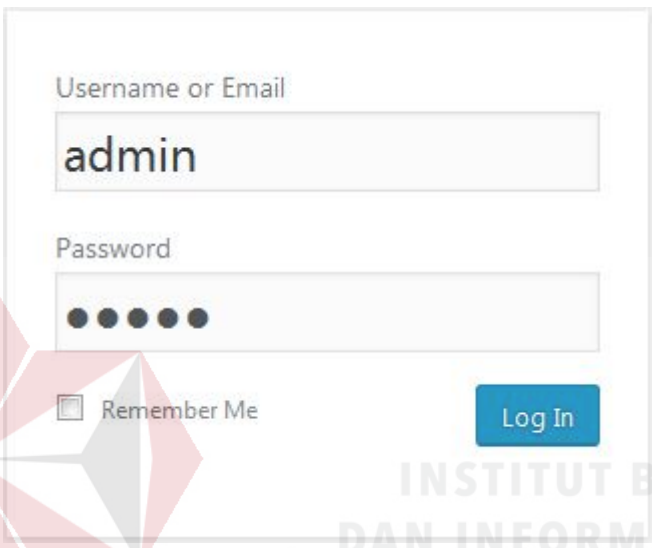
Tabel 4.3 Tabel Agenda

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Agenda	Int		Primary Key
Judul Agenda	Varchar	1024	Judul Agenda
Isi Agenda	Varchar	1024	Isi Agenda
Tanggal mulai	Date		Tanggal Mulai
Tanggal Berakhir	Date		Tanggal Berakhir
Waktu	Time		Waktu
Tempat	Varchar	1000	Tempat
Keterangan	Varchar	1000	Keterangan

4.2.4 Desain Input dan Output

Desain input dan output merupakan rancangan input dan output berupa formulir untuk memasukkan data. Desain input dan output juga menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi dalam merancang dan membangun.

1. Desain Form *Log in*

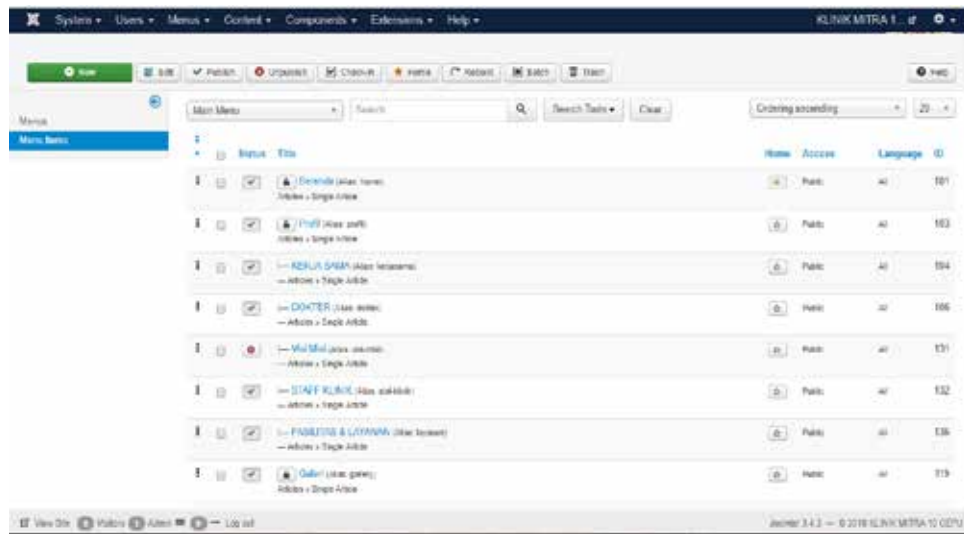


The image shows a login form with the following elements: a text input field labeled 'Username or Email' containing the text 'admin'; a text input field labeled 'Password' with five black dots representing masked characters; a checkbox labeled 'Remember Me' which is currently unchecked; and a blue button labeled 'Log In'. The form is overlaid on a background featuring a large, stylized red and white geometric logo and a watermark for 'INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA' and 'stikom SURABAYA'.

Gambar 4.11 Formulir *Log in*

Form *log in* merupakan formulir untuk verifikasi pengguna yang ingin masuk sebagai pengelola *website*. Terdiri dari dua *textbox* yaitu *username* dan *password* dan sebuah tombol *log in*.

2. Desain Control Panel Admin



Gambar 4.12 Control Panel Admin

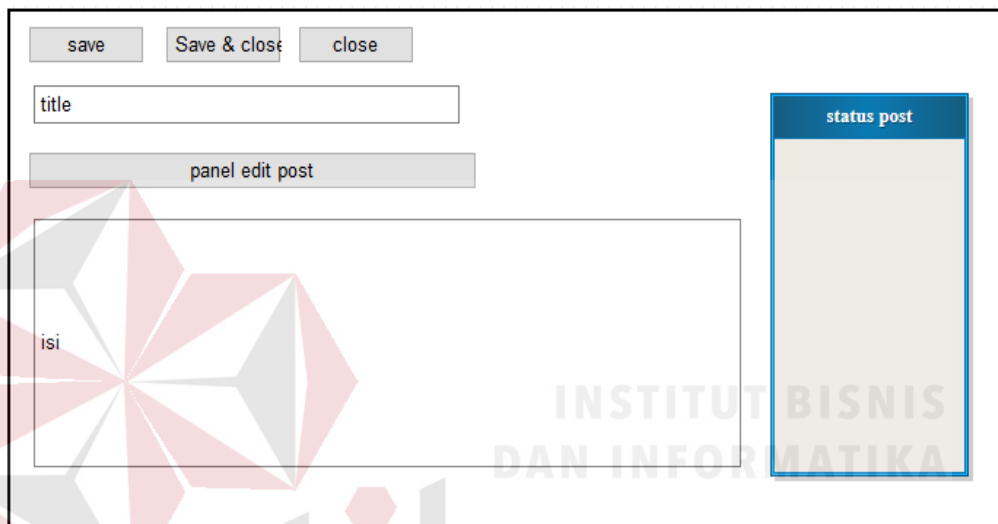
Control Panel Admin merupakan halaman untuk pengelola website yang berguna untuk pengelola website menambahkan berita dan agenda kegiatan klinik pada website.

3. Desain Form Edit Profil

Gambar 4.13 Formulir Edit Profil

Form Edit Profil merupakan formulir untuk membuat dan edit profil perusahaan . Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi profil perusahaan. Terdapat button diatas untuk menyimpan profil perusahaan yang sudah dibuat.

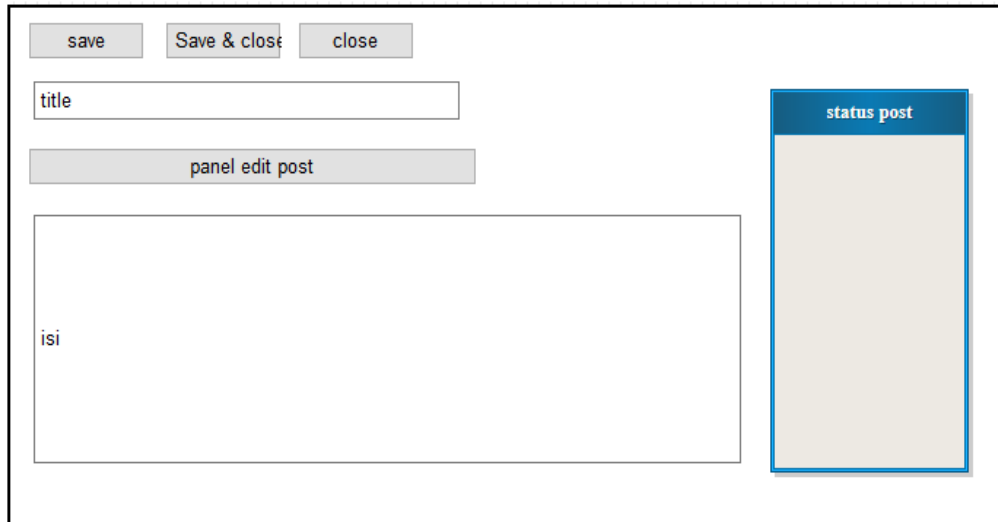
4. Desain Form Edit Kerja Sama



Gambar 4.14 Edit Kerja Sama

Form Edit Kerja Sama adalah formulir untuk membuat dan edit informasi kerja sama yang dimiliki oleh Klinik Mitra 10 Cepu. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi informasi kerja sama yang dimiliki oleh Klinik Mitra 10 Cepu. Terdapat button diatas untuk menyimpan informasi kerja sama yang sudah dibuat.

5. Desain Form Edit Dokter



Gambar 4.15 Edit Dokter

Form Edit Kerja Sama adalah formulir untuk membuat dan edit informasi dokter di Klinik Mitra 10 Cepu. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi informasi dokter di Klinik Mitra 10 Cepu. Terdapat button diatas untuk menyimpan informasi Dokter yang sudah dibuat.

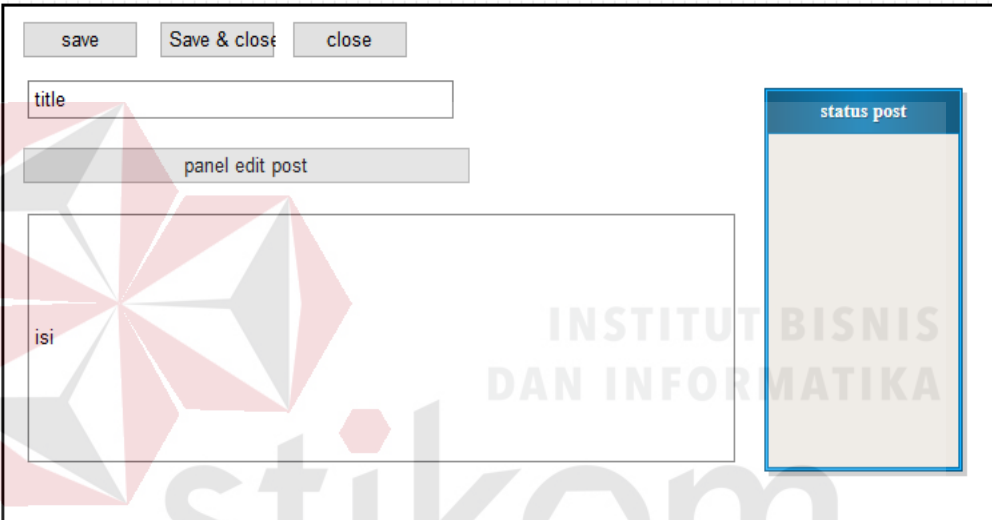
6. Desain Form Edit Staff Klinik



Gambar 4.16 Edit Staff Klinik

Form Edit Kerja Sama adalah formulir untuk membuat dan edit informasi Staff Kl;inik Mitra 10 Cepu. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi informasi Staff Kl;inik Mitra 10 Cepu. Terdapat button diatas untuk menyimpan informasi Staff klinik yang sudah dibuat.

7. Desain Form Edit Fasilitas dan Layanan



The image shows a web form interface for editing facilities and services. At the top, there are three buttons: 'save', 'Save & close', and 'close'. Below these is a 'title' text input field. A 'panel edit post' label is positioned above a large 'isi' text area. To the right of the 'isi' field is a 'status post' dropdown menu. The form is overlaid on a background with a watermark logo and the text 'INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA' and 'stikom SURABAYA'.

Gambar 4.17 Edit Fasilitas dan Layanan

Form Edit Edit Fasilitas dan Layanan adalah formulir untuk membuat dan edit informasi Fasilitas dan Layanan Mitra 10 Cepu. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi informasi Fasilitas dan Layanan Kl;inik Mitra 10 Cepu. Terdapat button diatas untuk menyimpan informasi Fasilitas dan Layanan yang sudah dibuat.

8. Desain Form Edit Galeri

The wireframe shows a form layout for editing a gallery. At the top, there are three buttons: 'save', 'Save & close', and 'close'. Below these is a text input field labeled 'title'. Underneath the title field is a grey bar labeled 'panel edit post'. The main content area is a large text input field labeled 'isi'. To the right of the main form is a vertical sidebar with a blue header labeled 'status post' and a light beige body.

Gambar 4.18 Edit Galeri

Form Edit Edit Galeri adalah formulir untuk membuat dan edit galeri kegiatan Klinik Mitra 10 Cepu. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi galeri kegiatan Klinik Mitra 10 Cepu. Terdapat button diatas untuk menyimpan galeri kegiatan.

9. Desain Form Edit Tentang Kami

The wireframe shows a form layout for editing 'About Us' content. At the top, there are three buttons: 'save', 'Save & close', and 'close'. Below these is a text input field labeled 'title'. Underneath the title field is a grey bar labeled 'panel edit post'. The main content area is a large text input field labeled 'isi'. To the right of the main form is a vertical sidebar with a blue header labeled 'status post' and a light beige body.

Gambar 4.19 Edit Tentang Kami

Form Edit Edit Tentang Kami adalah formulir untuk membuat dan edit Informasi kontak dan alamat Klinik Mitra 10 Cepu. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi Informasi kontak dan alamat Klinik Mitra 10 Cepu. Terdapat button diatas untuk menyimpan Informasi kontak dan alamat yang sudah dibuat.

10. Desain Home



Gambar 4.20 Desain Home

Halaman ini adalah halaman *home* yang dibuka pengunjung saat pertama kali masuk *website* dan melakukan pencarian informasi tentang KLINIK MITRA 10 Cepu. pengunjung dapat mengetahui tentang kegiatan apa saja kegiatan klinik, layanan klinik, jam operasional klinik, staf dan dokter yang ada.

4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detail *website company profile*, penjelasan perangkat keras dan lunak pendukung, dan form-form yang ada.

4.3.1 Teknologi pendukung

Spesifikasi perangkat lunak dan keras minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras

1. *Processor Pentium dual core*
2. *RAM 4GB*
3. *VGA on board*
4. *Monitor resolusi 1024 x 768 pixel*
5. *Keyboard dan mouse*

2. Perangkat Lunak

1. *Sistem operasi Windows 7 32 bit*
2. *Browser internet*

4.3.2 Pengoperasian aplikasi

Berikut ini adalah penjelasan pengoperasian *website company profile* di Klinik MITRA 10 Cepu.

1. Home Page

Home page adalah halaman utama ketika pertama kali pengguna mengakses *website company profile*. Pengguna bisa langsung mengakses halaman-halaman lainnya melalui menu yang tersedia di *menubar*.



Gambar 4.21 Halaman utama atau *home page*

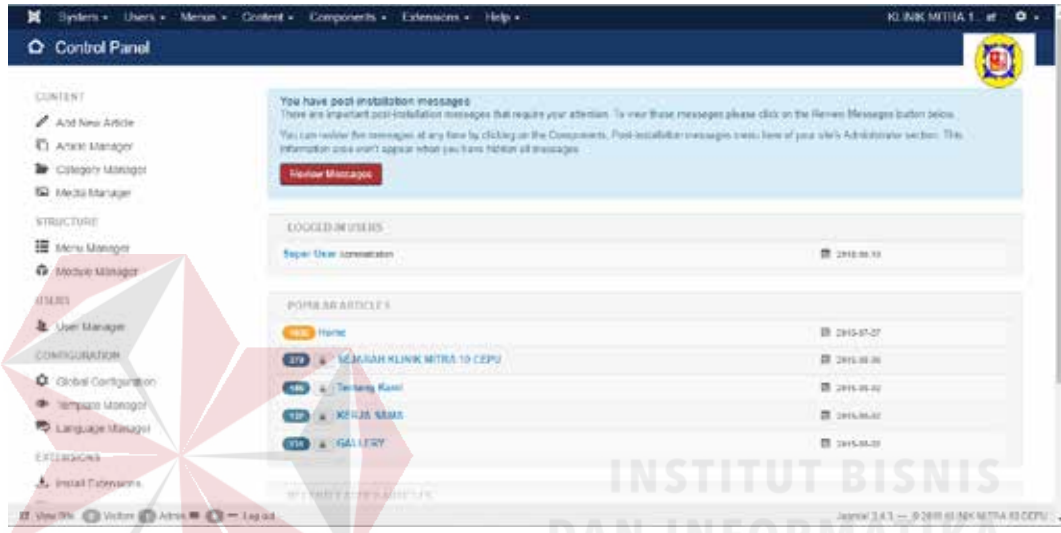
2. Halaman Log in

Halaman *log in* adalah tampilan halaman untuk masuk ke halaman administrator. Hanya pengguna tertentu atau pemilih *website* saja yang bisa masuk untuk mengakses halaman administrator.

Gambar 4.22 Halaman *Log in*

3. Halaman Administrator

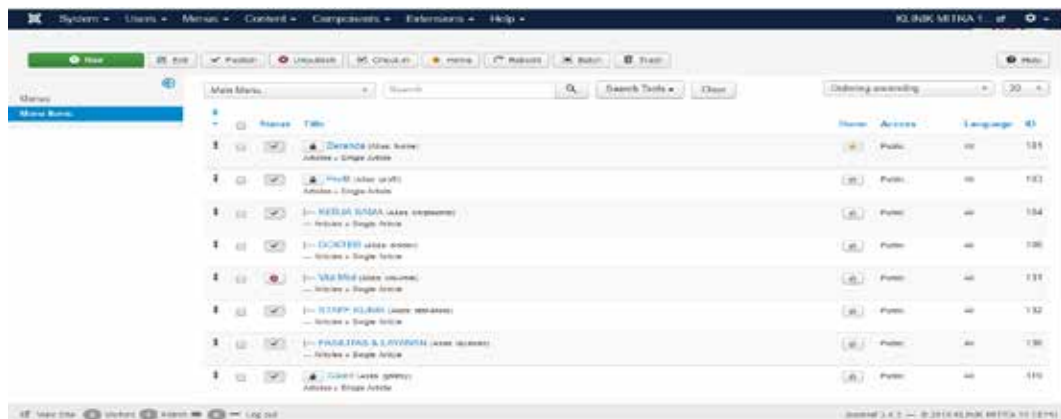
Halaman administrator adalah halaman yang diakses setelah melakukan *log in*. Pada halaman administrator pengguna atau pemilik website bisa mengatur tampilan, manajemen artikel/*posting*, manajemen halaman, dan manajemen media.



Gambar 4.23 Halaman administrator

4. Halaman Manajemen Post

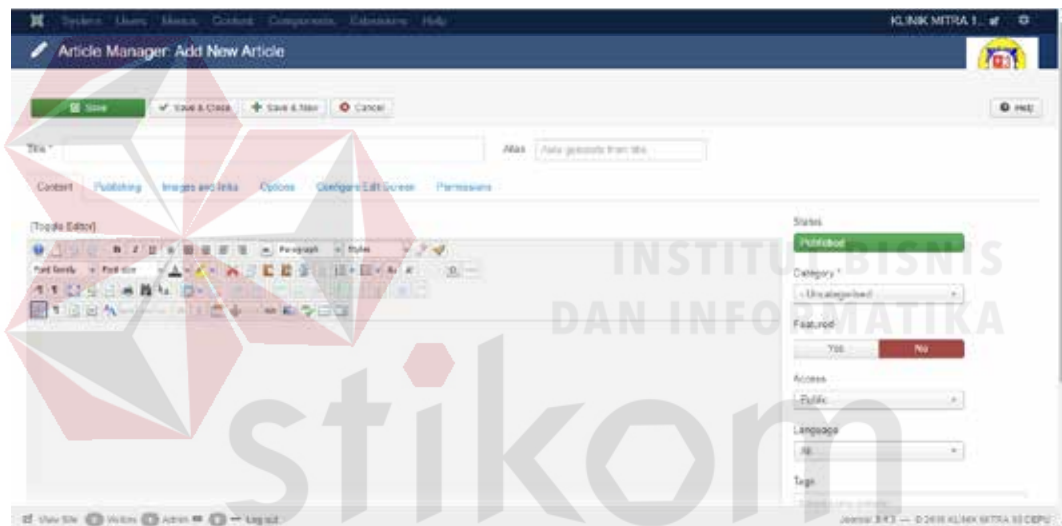
Halaman manajemen *post* adalah halaman untuk membuat, dan menyunting *post* atau artikel. Berikut adalah penjelasan masing-masing dari manajemen *post* :



Gambar 4.24 Halaman *post*

1. Membuat Post Baru

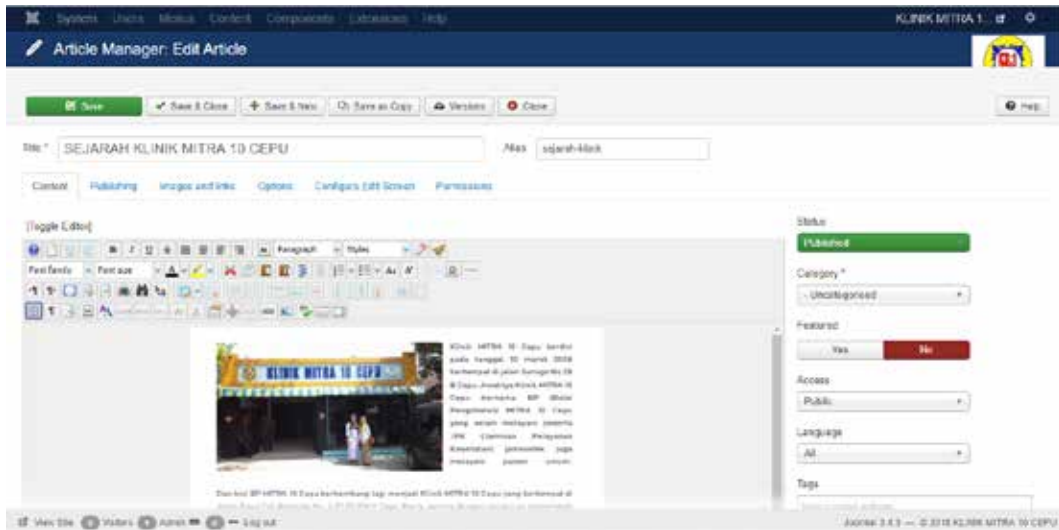
Membuat *post* atau artikel baru dapat dilakukan dengan menekan tombol *add new article*. Setelah itu, pengguna akan masuk ke form pembuatan *post* baru. Masukkan judul *post* atau artikel yang ingin dibuat di bagian judul dan isi artikel di bagian bawah judul *post*. Setelah itu, pilih kategori yang sesuai jika kategori sudah tersedia. Setelah selesai membuat *post* atau artikel baru, kemudian tekan tombol *Save* dan artikel baru sudah selesai dibuat.



Gambar 4.25 Halaman tambah *post* baru

2. Menyunting Post

Menyunting *post* berguna untuk mengubah artikel yang sudah dibuat. Jika ingin mengubah artikel yang diinginkan pada *control panel admin* pilih *article manager* lalu pilih judul artikel atau menunjuk *pointer mouse* ke judul artikel. Kemudian akan muncul tampilan yang sama seperti membuat *post* atau artikel baru. Setelah selesai, kemudian pilih perbarui dan artikel yang diinginkan sudah selesai disunting.



Gambar 4.26 Halaman sunting *post*

8. Halaman Manajemen Kategori

Halaman manajemen kategori adalah halaman untuk membuat, menyunting, dan menghapus kategori yang akan digunakan untuk memilah kategori tiap artikel. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing dari manajemen kategori :

1. Membuat Kategori Baru

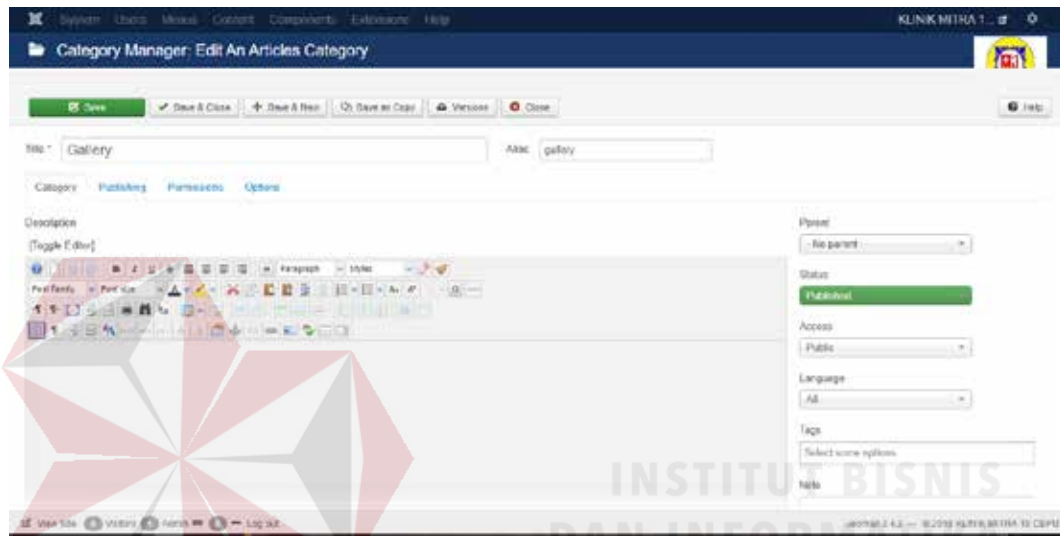
Membuat kategori baru berfungsi untuk membuat kategori baru yang dibutuhkan untuk sebuah artikel. Untuk membuat kategori baru pilih *content - category manager - new*.



Gambar 4.27 Halaman kategori dan tambah kategori

2. Menyunting Kategori

Menyunting kategori berfungsi untuk mengubah kategori yang diinginkan. Jika ingin menyunting kategori yang diinginkan bisa langsung memilih kategori yang ingin diubah. Kemudian ubah kategori menjadi kategori yang baru dan tekan tombol *save*.

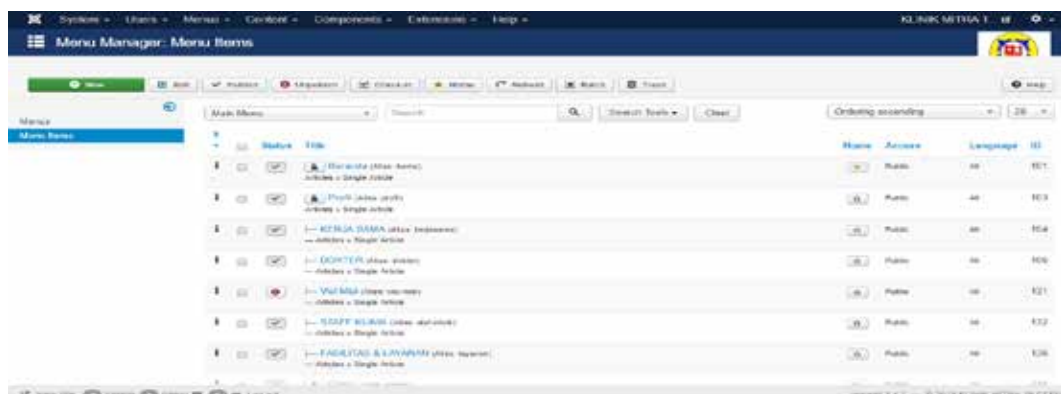


Gambar 4.28 Halaman sunting kategori

9. Halaman Pembuatan Menu Item

Halaman ini berfungsi untuk membuat menu item pada menu Navigasi.

Untuk membuat menu baru pilih *menus - menus manager – new*.



Gambar 4.29 Halaman sunting kategori

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan implementasi dari rancang bangun *website company profile* di KLINIK MITRA 10 Cepu dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Website company profile* dapat berjalan dengan baik dan mampu menampilkan informasi tentang KLINIK MITRA 10 Cepu sesuai kebutuhan.
2. Aplikasi *website* yang dibuat mampu memberikan informasi kepada calon pasien dan masyarakat yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang KLINIK MITRA 10 Cepu.

5.2 Saran

Dengan adanya aplikasi *website company profile* di KLINIK MITRA 10 Cepu diharapkan adanya pengembangan aplikasi berbasis *website* lainnya dan dapat melengkapi fungsi yang belum ada dalam *website* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman. (2008). In *Company Profile*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Firdaus. (2007). In *7 Jam Belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamweaver*. Palembang: Maxicom.
- Jayan. (2010). In *CSS untuk Orang Awam, edisi pertama*. Palembang: MAXICOM.
- Jogiyanto. (2005). In *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Marinda, L. (2004). In *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, B. (2008). In *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Gava Media.
- Romeo. (2003). In *Testing dan Implementasi Sistem*. Surabaya: Stikom Surabaya.
- Sutarman. (2003). In *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- WahanaKomputer. (2010). In *Membangun Website Tanpa Modal*. Yogyakarta: Andi.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA