



**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE* PADA CV.
MARVELL SEKURINDO**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

ALVIN MAHENDRA PERKASA

16410100054

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA SURABAYA
2020**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE* PADA
CV.MARVELL SEKURINDO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
Disusun Oleh :

Nama : ALVIN MAHENDRA PERKASA

NIM : 16410100054

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Jangan pernah menyerah untuk mencoba,
jangan pernah mencoba untuk menyerah”*

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE PADA
CV.MARVELL SEKURINDO

Laporan Kerja Praktik oleh

Alvin Mahendra
NIM : 16.41010.0054


Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

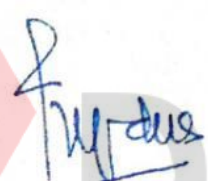
Surabaya, 13 Januari 2020

Pembimbing


Disetujui :

Penyelia




Dr.M.J. Dewiyani Sunarto
NIDN. 0725076301




 Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS
Dinamika


Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301



Scanned with
CamScanner

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika , saya :

Nama : Danu Kristantio
NIM : 16410100060
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE
BERBASIS WEB PADA PT BUMI LINGGA PERTIWI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik 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 untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Januari 2020

Yang menyatakan



Alvin Mahendra Perkasa
NIM : 16410100054

ABSTRAK

CV Marvell Sekurindo adalah perusahaan swasta yang bergerak dibidang penjualan *system security*. Perusahaan tersebut berdiri dari tahun 2017. CV Marvell Sekurindo sampai tahun ini masih menggunakan cara manual dalam melakukan pemesanan atau pembelian untuk customer yang memakai word dan excel. Perusahaan ini berlokasi di Jl.Jolotundo No.42, Pacar keeling, Tambaksari,Surabaya , Jawa timur.

Pada CV Marvell Sekurindo proses bisnis bagian pemesanan dan pembelian dimulai dengan *customer* yang datang dan dibantu oleh salah satu karyawan bagian pemasaran perusahaan untuk melakukan penawaran barang dalam bentuk brosur. Perusahaan memiliki hambatan dari sisi penawaran barang untuk jangkauan yang lebih luas karena membutuhkan akses yang lebih luas maka penulis membuat portal *Website company profile* untuk menjangkau pasar lebih luas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, hasil dari kerja praktik yang diharapkan adalah Rancang Bangun *Website Company Profile* pada CV.Marvell Sekurindo ini dapat mengatasi dan mengurangi permasalahan yang ada.

Kata Kunci: *Website , Website Company Profile, CV.Marvell Sekurindo*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Rancang Bangun *Website Company Profile* Pada CV.Marvell Sekurindo”. Laporan ini disusun berdasarkan hasil studi dalam pelaksanaan kerja praktik di CV.Marvell Sekurindo yang dilakukan selama satu bulan.

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik ini, penulis memperoleh bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik berupa dukungan materil maupun dukungan moril. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar Penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Dr.M.J.Dewiyani Sunarto. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik.
4. Ibu Lita Yulinar selaku SPV dan penyelia penulis yang telah memberikan ijin selama pelaksanaan kerja praktik sekaligus arahan selama pelaksanaan kerja praktik.

5. Dan teman-teman yang selalu memberikan masukan dan nasehat supaya segera menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari di dalam laporan kerja praktik ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis tetap berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak. Oleh karena itu, adanya saran dan kritik sangat diharapkan.

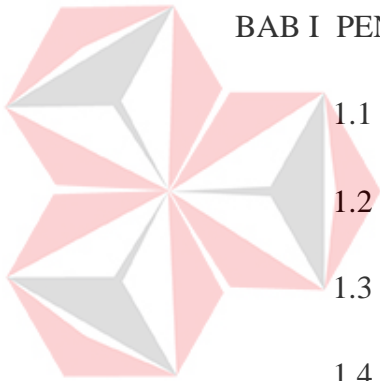
Surabaya, 13 Januari 2020



UNIVERSITAS
Dinamika
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
Halaman.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 1 : PENDAHULUAN	4
BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	4
BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	5
2.1 Gambaran Umum Marvel Sekurindo.....	5

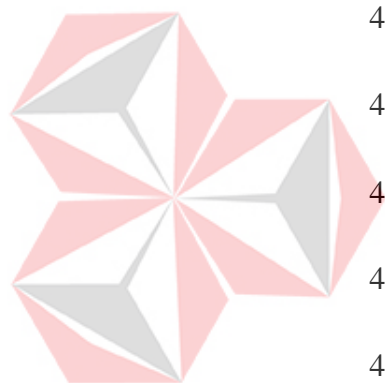


UNIVERSITAS
Dinamika

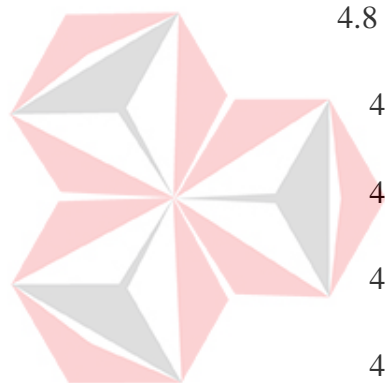
2.2 Logo CV Marvel Sekurindo.....	5
2.3 Visi dan Misi	5
2.3.1 Visi :.....	5
2.3.2 Misi :.....	6
2.4 Struktur Organisasi CV Marvel Sekurindo	6
2.5 Deskripsi Tugas	6
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 <i>Company Profile</i>	9
3.2 Aplikasi	9
3.3 PHP	10
3.4 Xampp.....	10
3.5 PHPMyAdmin.....	10
3.6 <i>Cascading Style Sheets (Css)</i>	10
3.7 <i>Database</i>	12
3.8 <i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	13
3.9 <i>HIPO (Hierarchy plus Input-Process-Output)</i>	15
3.10 <i>System Flowchart</i>	15
3.11 <i>CDM (Conceptual Data Model)</i>	16
3.12 <i>PDM (Physical Data Model)</i>	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN KERJA PRAKTIK	17
4.1 Peranan Kerja Praktik Dalam Perusahaan.....	17



4.2 Observasi dan Kompilasi Data.....	17
4.3 Merancang Konsep.....	18
4.3 Merancang Isi.....	18
4.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
4.6 Perancangan Sistem.....	20
4.6.1 HIPO (<i>Hierarchy Plus Input-Process-Output</i>).....	20
4.6.2 <i>System Flowchart</i>	23
4.6.3 <i>Context Diagram</i>	26
4.6.4 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	27
4.6.5 CDM (<i>Conceptual Data Model</i>).....	28
4.6.6 PDM (<i>Physical Data Model</i>).....	29
4.6.7 Struktur Tabel.....	30
4.7 Design User Interface.....	34
4.7.1 <i>Design User Interface Login Admin</i>	34
4.7.2 <i>Design User Interface Beranda</i>	34
4.7.3 <i>Design User Interface Profil Perusahaan</i>	35
4.7.4 <i>Design User Interface Layanan</i>	36
4.7.5 <i>Design User Interface Berita</i>	36
4.7.6 <i>Design User Interface Gallery</i>	37
4.7.7 <i>Design User Interface Kontak</i>	38



4.7.8	<i>Design User Interface Input dan Edit Profil Perusahaan</i>	39
4.7.9	<i>Design User Interface Input dan Edit Berita</i>	40
4.7.10	<i>Design User Interface Input dan Edit Layanan</i>	41
4.7.11	<i>Design User Interface Input dan Edit Gallery</i>	42
4.7.12	<i>Design User Interface Input dan Edit Agenda</i>	43
4.7.13	<i>Design User Interface Input dan Edit Pertanyaan</i>	44
4.7.14	<i>Design User Interface Input dan Edit Manajemen Users</i>	45
4.7.15	<i>Design User Interface Input dan Edit Profil Admin</i>	46
4.8	Implementasi Sistem.....	47
4.8.1	Halaman <i>Login admin</i>	47
4.8.2	Halaman Beranda	48
4.8.3	Halaman Profil Perusahaan.....	48
4.8.4	Halaman Layanan.....	49
4.8.5	Halaman Berita	50
4.8.6	Halaman <i>Gallery</i>	51
4.8.7	Halaman Kontak.....	52
4.8.8	Halaman <i>Input dan Edit</i> identitas Profil Perusahaan.....	53
4.8.9	Halaman <i>Input dan Edit</i> Berita	54
4.8.10	Halaman <i>Input dan Edit</i> Layanan.....	55
4.8.11	Halaman <i>Input dan Edit</i> <i>Gallery</i>	56
4.8.12	Halaman <i>Input dan Edit</i> Agenda	57



4.8.13 Halaman Pertanyaan.....	58
4.7.14 Halaman <i>Input</i> dan <i>Edit</i> Manajemen <i>User</i>	59
4.8.15 Halaman <i>Input</i> dan <i>Edit</i> Profil <i>Admin</i>	60
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Masalah dan Dampak.....	2
Tabel 3. 1 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	14
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
Tabel 4. 2 Tabel <i>Admin</i>	30
Tabel 4. 3 Tabel Perusahaan	30
Tabel 4. 4 Tabel Berita	31
Tabel 4. 5 Tabel Produk	31
Tabel 4. 6 Tabel <i>Customer</i>	32
Tabel 4. 7 Tabel Manajemen <i>Users</i>	33
Tabel 4. 8 Tabel Perusahaan	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 HIPO (<i>Hierarchy plus Input-Proses-Output</i>)	21
Gambar 4. 2 <i>System Flowchart Customer</i>	24
Gambar 4. 3 <i>System Flowchart Admin</i>	25
Gambar 4. 4 <i>Context Diagram</i>	26
Gambar 4. 5 <i>Data Flow Diagram</i>	27
Gambar 4. 6 <i>Conceptual Data Model</i>	28
Gambar 4. 7 <i>Physical Data Model</i>	29
Gambar 4. 8 <i>Desain User Interface login</i>	34
Gambar 4. 9 <i>Desain User Interface Beranda</i>	35
Gambar 4. 10 <i>Design User Interface Profil Perusahaan</i>	35
Gambar 4. 11 <i>Design User Interface Layanan</i>	36
Gambar 4. 12 <i>Design User Interface Berita</i>	37
Gambar 4. 13 <i>Design User Interface Gallery</i>	38
Gambar 4. 14 <i>Design User Interface Kontak</i>	38
Gambar 4. 15 <i>Design User Interface Input dan Edit Profil Perusahaan</i> .	39
Gambar 4. 16 <i>Design User Interface Input dan Edit Berita</i>	40
Gambar 4. 17 <i>Design User Interface Input dan Edit Layanan</i>	41
Gambar 4. 18 <i>Design User Interface Input dan Edit Gallery</i>	42
Gambar 4. 19 <i>Design User Interface Input dan Edit Agenda</i>	43
Gambar 4. 20 <i>Design User Interface Input dan Edit Pertanyaan</i>	44
Gambar 4. 21 <i>Design User Interface Input dan Edit Manajemen Users</i>	45
Gambar 4. 22 <i>Design User Interface Input dan Edit Profil Admin</i>	46
Gambar 4. 23 <i>Login admin</i>	47
Gambar 4. 24 <i>Halaman Beranda</i>	48
Gambar 4. 25 <i>Halaman Profil Perusahaan</i>	48
Gambar 4. 26 <i>Halaman Layanan</i>	49
Gambar 4. 26 <i>Halaman Layanan</i>	49
Gambar 4. 26 <i>Halaman Layanan</i>	49

Gambar 4. 26 Halaman Layanan.....	49
Gambar 4. 27 Halaman Berita	50
Gambar 4. 28 Halaman <i>Gallery</i>	51
Gambar 4. 29 Halaman Kontak	52
Gambar 4. 30 Halaman <i>Input Edit</i> dan edit profil perusahaan	53
Gambar 4. 31 Halaman <i>Input</i> dan <i>edit</i> berita.....	54
Gambar 4. 32 Halaman <i>Input</i> dan <i>edit</i> Layanan	55
Gambar 4. 33 Halaman <i>Input</i> dan <i>edit gallery</i>	56
Gambar 4. 34 Halaman <i>Input</i> dan <i>edit</i> agenda.....	57
Gambar 4. 35 Halaman pertanyaan	58
Gambar 4. 36 Halaman <i>Input</i> dan <i>Edit</i> Manajemen User	59
Gambar 4. 37 Halaman <i>Input</i> dan <i>Edit</i> Profil Admin	60



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Instansi.....	63
Lampiran 2. <i>Form</i> KP-5 Acuan Kerja.....	64
Lampiran 3. <i>Form</i> KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	65
Lampiran 4. <i>Form</i> KP-6 Log Perubahan.....	66
Lampiran 5. <i>Form</i> KP-6 Log Perubahan.....	67
Lampiran 6. <i>Form</i> KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	68
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	69
Lampiran 8. Biodata Penulis.....	70



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Marvell Sekurindo merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang penjualan *security system*. Perusahaan tersebut berdiri pada tahun 2017. Pendiri perusahaan CV Marvell Sekurindo ialah Bapak David Kristiawan. *Security system* yang ditawarkan oleh perusahaan meliputi *cctv* , *finger print* , dan *aces point*. CV Marvell Sekurindo memiliki beberapa kantor yaitu Surabaya , Malang , dan Bali. Pusat Perusahaan tersebut berlokasi di Jl. Jolotundo No.42, Pacar Keling, Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur. Target yang dimiliki CV Marvell Sekurindo dapat melakukan pemasangan *Security system* di perusahaan besar. Karyawan yang dimiliki CV Marvell Sekurindo ialah 15 karyawan.

Pada CV Marvell Sekurindo memiliki proses alur bisnis yang cukup baik untuk mewujudkan target yang dimilikinya. Ada beberapa proses alur bisnis yang dijalankan oleh perusahaan tersebut, diantaranya perusahaan menerima pesanan dari klien untuk pemasangan *Security system* yang dilakukan melalui media WHATSAPP dan biasanya klien mendapatkan informasi mengenai pemasangan *system security* oleh CV Marvell Sekurindo dari iklan brosur.

Kegiatan promosi yang dilakukan CV Marvell Sekurindo melalui iklan brosur dan marketplace dinilai kurang detail untuk mendapatkan informasi perusahaan. Pada promosi jasa pemasangan *system security* telah mengalami kesulitan untuk menyebarkan infromasinya yang lebih luas, biasanya promosi bekerja pada periklanan dengan brosur atau marketplace

Tabel 1. 1 Masalah dan Dampak

No	Masalah	Dampak
1	Kurangnya media promosi	Perusahaan akan sulit menjangkau penjualan secara lebih luas .
2	Tampilan pada website tidak menarik perhatian dari <i>customer</i>	<i>Customer</i> tidak memperhatikan produk dalam website , sehingga tidak dapat mengenal produk lebih jelas dan lebih detail.
3	Pengetahuan Identitas Perusahaan	<i>Customer</i> tidak akan mengetahui perusahaan bergerak dalam bidang <i>security system</i>

Oleh karena itu penulis memberikan solusi atas permasalahan terkait promosi pada perusahaan CV Marvell Sekurindo berupa aplikasi *company profile* berbasis website untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *company profile* berbasis website pada CV Marvell Sekurindo.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk memberi batasan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi ini adalah :

1. Sistem ini tidak membahas proses transaksi pembayaran pada CV Marvell Sekurindo.
2. Aplikasi hanya menyajikan informasi mengenai perusahaan dan produk *security system*.
3. *User* dari aplikasi ini hanya dapat diakses oleh admin dan *user*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan rancang bangun aplikasi untuk menghasilkan aplikasi *website company profile* yang berguna untuk mengetahui informasi tentang perusahaan pada CV Marvell Sekurindo dan juga dapat mengetahui produk *Security system* yang dijual pada perusahaan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan rancang bangun aplikasi *company profile* ini adalah :

1. Memudahkan *customer* untuk mengetahui profil perusahaan.
2. Memudahkan admin untuk menampilkan produk dalam *website* dengan halaman admin.
3. Mempercepat pemesanan barang yang dibeli.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami persoalan dan pembahasannya maka penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat kerja praktik dan sistematika penulisan kerja praktik , serta manfaat yang diharapkan dapat dari pengerjaan Kerja Praktik ini.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas mengenai gambaran umum organisasi, visi dan misi instansi, struktur organisasi, serta deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang bersangkutan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori teori yang berhubungan dengan topic yang diangkat dalam permasalahan meliputi konsep dasar dari informasi, aplikasi dan model pengembangan aplikasi.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang bisa berikan terkait dengan pengembangan *system* dimasa mendatang.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Gambaran Umum Marvel Sekurindo

Marvell Sekurindo adalah sebuah perusahaan yang menyediakan berbagai barang *security system* yang diperuntukan untuk semua tempat yang membutuhkan keamanan lebih. Marvel Sekurindo berlokasi di Jl. Jolotundo No.42, Pacar Keling, Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur.

2.2 Logo CV Marvel Sekurindo

Berikut ini logo dari CV Marvel Sekurindo pada gambar 2.1



Gambar 2. 1 Logo CV Marvell Sekurindo

2.3 Visi dan Misi

2.3.1 Visi :

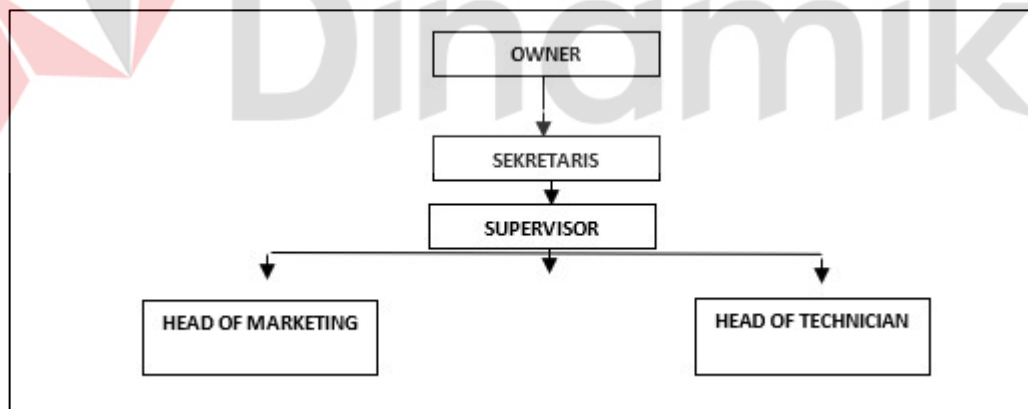
“Menjadi perusahaan sekaligus partner terpercaya, terbaik dan terdepan di Indonesia pada bidang *Security System*”

2.3.2 Misi :

1. Menyediakan *product-product* yang berkualitas dengan harga terjangkau dan bergaransi.
2. Menyediakan tenaga teknis yang berpengalaman di bidangnya.
3. Memberikan konsultasi dan pengetahuan umum tentang manfaat dan pentingnya *Security System* bagi perusahaan maupun perorangan.
4. Memberikan kemudahan serta kepuasan pada konsumen.
5. Membangun kerja sama dan kemitraan kerja yang saling menguntungkan satu sama lain.

2.4 Struktur Organisasi CV Marvel Sekurindo

CV Marvel Sekurindo terdapat beberapa bagian yang memiliki tanggung jawab masing masing bagian dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi CV Marvel Sekurindo

2.5 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi Gambar 2.2 dapat dideskripsikan tugas dimiliki oleh tiap bagian yang bersangkutan sebagai berikut :

a. *Owner*

1. Mampu memastikan tercapainya visi, misi, dan tujuan perusahaan
2. Mengorganisir kegiatan perusahaan dan kinerja karyawan
3. Membuat kebijakan, prosedur dan standar pada organisasi perusahaan.
4. Menganalisis segala masalah dalam perusahaan.

b. *Sekretaris*

1. Sebagai sumber informasi bagi pimpinan dalam merencanakan kegiatan perusahaan
2. Sebagai perantara bagi pihak yang mempunyai kegiatan tertentu dengan pimpinan perusahaan
3. Sebagai mediator pimpinan perusahaan dengan bawahan
4. Memberikan ide alternatif kepada pimpinan terkait kegiatan perusahaan
5. Sebagai administrasi yang mengatur keuangan perusahaan
6. Sebagai pemegang informasi penting pimpinan yang berkaitan dengan perusahaan

c. *Supervisor*

1. Mengatur dan menentukan kinerja bawahannya.
2. Membuatkan jadwal kegiatan bawahannya
3. Melaksanakan briefing dengan bawahannya
4. Mengontrol dan mengevaluasi hasil kinerja bawahannya



d. Head of Marketing

1. Menjalin hubungan dengan pelanggan khususnya saat complain.
2. Melaporkan hasil penjualan dan pendapatan setiap bulan.

e. Head of Technician

1. Bertanggung jawab terhadap kegiatan dilapangan.
2. Menyiapkan semua program kerja.
3. Membantu tugas pemberi pekerjaan (konsumen) dalam pemasangan CCTV, dll.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam membangun aplikasi ini, terdapat teori-teori ilmu terkait yang digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya adalah agar aplikasi ini memiliki pustaka yang dapat dipertanggung jawabkan.

3.1 *Company Profile*

Company profile Menurut Rachmat Kriyantono (2010) adalah produk tulisan praktisi PR 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 *Aplikasi*

Aplikasi Menurut Syamsu Rizal, Eko Retnadi dan Andri Ikhwana (Vol. 10 No. 1 2013), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (*Input*) menjadi keluaran (output)

3.3 PHP

PHP Menurut Arief (2011) *PHP* adalah Bahasa *server-side –scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML.

3.4 Xampp

Menurut Riyanto (2010, 1), dikutip dalam (Choliviana, Triyono, & Sukadi, 2010), XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP.

XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

3.5 PHPMyAdmin

Menurut Bunafit Nugroho (2009:13) phpMyAdmin adalah aplikasi berbasis web yang dibuat dari pemrograman PHP dan diramu dengan JavaScript.

phpMyAdmin juga dapat disebut sebagai tools yang berguna untuk mengakses yang ada dalam database MySQL Server dalam bentuk tampilan web. Dengan adanya phpMyAdmin semua pekerjaan menjadi lebih mudah, karena tanpa harus mengerti perintah-perintah dasar SQL, kita sudah dapat memajemen database dan data di dalamnya.

3.6 Cascading Style Sheets (CSS)

Menurut Jayan (2010:2) mengemukakan bahwa “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 digunakan untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa coding lainnya) dengan presentasi dokumen. Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas isi, memberikan keluasaan control dalam tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan struktur isi.

Pada perkembangannya CSS sudah masuk level 3 untuk sekarang, dimana dimulai CSS level 1 atau biasa disebut dengan CSS, CSS merupakan suatu cara alternative bahasa pemrograman web dimasa yang akan datang dimana banyak kelebihan sebagai berikut :

1. Ukuran *file* lebih kecil
2. *Load file* lebih cepat
3. Dapat berkolaborasi dengan Javascript
4. Match dengan XHTML
5. Tidak membingungkan *programmer* untuk tempat atau slidenya.
6. Dan banyak lagi yang lainnya

CSS3 merupakan generasi ke-3 dari css sebelumnya. Jadi pada dasarnya, pengertian CSS3 sama saja dengan pengertian CSS generasi pertama. Beberapa standar baru untuk CSS3 menggantikan CSS2 dan mungkin akan membuat kita dapat memperluas eksplorasi lebih dalam mendesign halaman web yang lebih menarik dan dapat mempermudah pengguna.



Kelebihan CSS3 :

1. CSS3 mampu membuat efek animasi secara independent tanpa membutuhkan software tambahan seperti Adobe Flash dan Microsoft Silverlight. Karena hanya menggunakan kode-kode maka web tidak akan berat atau tidak lama dan tidak boros kuota untuk membukanya.
2. CSS3 mampu memberikan efek grafis terhadap teks, kolom, table, serta penataan huruf.
3. CSS3 mampu menampilkan berbagai macam dan jenis huruf selain web-stafe fonts.
4. CSS3 mampu merekonstruksi secara visual tampilan block, seperti merubah ukuran kotak, transformasi 2D/3D, memberikan efek sudut (radius) dan shadow (bayangan).
5. CSS3 mapu memanipulasi secara visual warna, desain mapu tekstur suatu halaman HTML atau XHTML.



3.7 Database

Menurut Sutarman (2012), *database* adalah sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record-record* yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

Menurut Ladjamudin (2013), *database* adalah sekumpulan *datastore* (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic *disk*, *oftical disk*, *magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya.

3.8 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014), DFD (*Data Flow Diagram*) atau dalam bahasa Indonesia menjadi *Diagram Alir Data (DAD)* adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*Input*) dan keluaran (*output*). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.

Menurut Kristanto (2008), DFD merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Menurut Sukamto (2014), DFD ini adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014), berikut ini adalah tahapan- tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil breakdown DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di breakdown menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di breakdown lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di breakdown.


4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya.


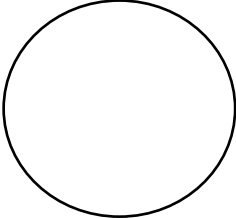

DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di atasnya. Breakdown pada level 3, 4, 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

Simbol-simbol yang ada pada *Data Flow Diagram* dapat dilihat pada Tabel

3.1.

Tabel 3. 1 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.		<i>External Entity</i> Kesatuan luar merupakan kesatuan (<i>entity</i>) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> dari sistem.

2.		<p>Data Flow Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.</p>
3.		<p>Process Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.</p>
4.		<p>Data Store Simpanan data merupakan simpanan data suatu <i>file</i>.</p>

(Sumber: Sukamto, 2014)

3.9 HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*)

Menurut Ladjamudin (2013), HIPO merupakan sebuah teknik yang digunakan sebagai alat desain dan mendokumentasikan sistem pemrograman yang dibentuk dengan menekankan pada fungsi-fungsi sistem yang akan mempercepat pencarian prosedur dalam suatu sistem.

3.10 System Flowchart

Menurut Indrajani (2011), Flowchart menurut pandangan Indrajani merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.

Menurut Sariadin Siallagan (2009), Sariadin Siallagan berpendapat bahwa Flowchart adalah bagan atau suatu diagram alir yang mempergunakan simbol atau tanda untuk menyelesaikan suatu masalah.

3.11 CDM (*Conceptual Data Model*)

Menurut Sukamto (2014), CDM (*Conceptual Data Model*) atau model konsep data merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data yang disimpan dalam basis data. CDM dibuat sudah dalam bentuk tabel-tabel tanpa tipe data yang menggambarkan relasi antar tabel untuk keperluan implementasi ke basis data. CDM merupakan hasil penjabaran lebih lanjut dari ERD.

Maka dapat disimpulkan bahwa CDM adalah sebuah konsep untuk menggambarkan data yang disimpan dalam basis data berdasarkan pandangan pengguna data. CDM digambarkan dalam bentuk tabel dan tanpa menggambarkan relasi antara tabel satu dengan tabel lainnya

3.12 PDM (*Physical Data Model*)

Menurut Sukamto (2014), PDM (*Physical Data Model*) atau model relasional adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik beserta tipe datanya. PDM merupakan konsep yang menerangkan detail dari bagaimana data disimpan di dalam basis data. PDM sudah merupakan bentuk fisik perancangan basis data yang sudah siap diimplementasikan ke dalam DBMS sehingga nama tabel juga sudah merupakan nama asli tabel yang diimplementasikan ke dalam DBMS.

Maka dapat disimpulkan bahwa PDM adalah model dari basis data yang menggunakan tabel sebagai gambaran data serta relasi-relasi antara data yang ada dalam *database* secara detail

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN KERJA PRAKTIK

4.1 Peranan Kerja Praktik Dalam Perusahaan

CV Marvel Sekurindo memposisikan praktikan sebagai bisnis analisis di bagian analisis perusahaan dan Staff IT (*information Technology*), yang bertugas menangani permasalahan seputar IT di perusahaan

Dalam kerja praktik ini praktikan mendapatkan bimbingan dari supervisor dan staff IT Ibu Lita memberikan informasi perusahaan seputar system IT yang ada di CV Marvel Sekurindo, praktikan disini diajarkan memasarkan sebuah produk yang masih sangat manual dalam hal penjualan seperti menggunakan *whatsapp* sebagai alat percakapan maupun penjualan dengan *customer*. *Website* pada CV Marvell yang berjalan saat ini tidak bisa diakses oleh para *customer* disebabkan tidak adanya yang mengontrol pada bagian tersebut dan desain *website* pada perusahaan ini tidak layak untuk ditampilkan. Pada peranan ini praktikan ditugaskan oleh staff IT atau ibu Lita untuk membuat rancangan baru untuk *website* CV Marvell yang bisa diakses oleh siapapun dan mudah digunakan oleh *customer* untuk melakukan penjualan secara lebih luas dan *effisien*.

4.2 Observasi dan Kompilasi Data

Praktikan mengumpulkan dan pencarian data informasi yang langsung disediakan oleh pihak CV MARVELL SEKURINDO

4.3 Merancang Konsep

Konsep yang diberikan mampu memberikan jalan keluar atau dapat memecahkan masalah terhadap problem problem desain yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. Dengan arti konsep akan benar benar berguna/berfungsi dengan sepenuhnya.

4.3 Merancang Isi

Desain harus memperhatikan penerapan bidang, garis, komposisi, dan warna sesuai dengan yang dibutuhkan atau biasa disebut 5W + 1H (*What, When, Where, Who, Whom, How*) yang ada pada konsep promosi perusahaan yang akan dipromosikan atau dipublikasikan.

Prinsip tentang penerapan dasar-dasar desain adalah untuk menghasilkan sebuah produk multimedia yang salah satunya adalah interaktif

4.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun kebutuhan system yang akan digunakan antara lain:

a. *Hardware*

1. Kebutuhan Prosesor minimal Core i3; 1.6GHz
2. Kebutuhan VGA minimal 2 GB
3. Kebutuhan RAM minimal 2 GB
4. Kebutuhan *Harddisk* minimal 320 GB
5. Mouse & keyboard
6. Monitor

b. *Software*

1. Minimal Windows 10

2. Google Chrome
3. Notepad++
4. XAMPP

4.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan Fungsional dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Fungsi
1.	<i>Customer</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melihat profile perusahaan. 2. Dapat melihat visi dan misi pada perusahaan. 3. Dapat melihat galeri produk perusahaan yang sudah di upload oleh admin perusahaan. 4. Dapat melihat produk yang tersedia pada perusahaan. 5. Dapat melihat kontak dan alamat cabang perusahaan. 6. Dapat mengirim pesan melewati email jika ada kritik atau melakukan pemesanan melalui website.

2.	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat meng<i>Input</i> , mengedit , dan menghapus konten pada profile perusahaan 2. Dapat meng<i>Input</i> ,mengedit dan menghapus konten produk penjualan perusahaan 3. Dapat meng<i>Input</i> ,mengedit, dan menghapus konten visi dan misi perusahaan.
----	-------	--

4.6 Perancangan Sistem

Perancangan *system* merupakan tahap selanjutnya setelah analisa *system*, mendapatkan gambaran untuk memecahkan masalah pada *system* yang akan dibuat. Rancangan yang efisien melewati beberapa tahap mulai dari HIPO (Hierarchy plus *Input-Process-Output*), *system flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), CDM (*Conceptual Data Model*), PDM (*Physical Data Model*) dan struktur tabel.

4.6.1 HIPO (*Hierarchy Plus Input-Process-Output*)

HIPO (*Hierarchy plus Input-Proses-Output*) merupakan suatu hirarki yang digambarkan untuk mengetahui proses-proses yang terdapat pada DFD (*Data Flow Diagram*). HIPO yang terdapat pada website company profile ini terdapat sepuluh proses utama, meliputi: *Login admin*, *maintenance* profil perusahaan, *maintenance media* , *maintenance* produk , *maintenance kontak*. Berikut ini adalah proses

berjalannya diagram HIPO (*Hierarchy plus Input-Proses-Output*) yang ada dalam *website company profile CV Marvell Sekurindo*. Gambar proses HIPO dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 HIPO (*Hierarchy plus Input-Proses-Output*)

Keterangan :

a. *Login Admin*

Input Data Admin adalah kegiatan admin dalam meng*Input* data user yang berupa user admin dan *password* untuk dapat mengakses halaman admin agar bisa melakukan *maintenance* pada *website*.

b. *Maintenance Profil Perusahaan*

- *Input Data Profil Perusahaan* adalah kegiatan admin dalam meng*Input* data profil perusahaan ke *database* sehingga dapat menampilkan dihalaman tentang kami.

- Edit Data Profile perusahaan adalah kegiatan admin dalam mengubah data profil perusahaan dalam *database*.
- Hapus Data Profil Perusahaan adalah kegiatan admin dalam menghapus data didalam database.

c. *Maintenance* Media

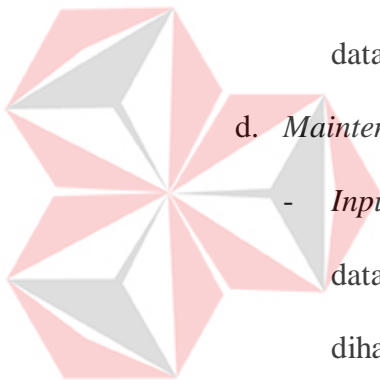
- *Input* Data Media adalah kegiatan admin dalam meng*input* data galeri pekerjaan ke *database* sehingga dapat menampilkan dihalaman galeri.
- Edit Data Media perusahaan adalah kegiatan admin dalam mengubah data galeri pekerjaan ke dalam *database*.
- Hapus Data Media Perusahaan adalah kegiatan admin dalam menghapus data galeri pekerjaan didalam *database*.

d. *Maintenance* Produk

- *Input* Data Produk Perusahaan adalah kegiatan admin dalam meng*Input* data produk/barang ke *database* sehingga dapat menampilkan dihalaman layanan.
- Edit Data Produk perusahaan adalah kegiatan admin dalam mengubah data produk perusahaan dalam *database*.
- Hapus Data Produk Perusahaan adalah kegiatan admin dalam menghapus data produk didalam database.

e. *Maintenance* Kontak

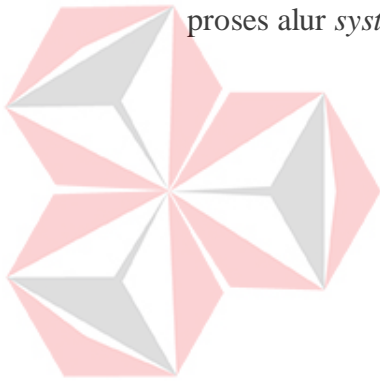
- *Input* Data Kontak Perusahaan adalah kegiatan admin dalam meng*Input* data Kontak Perusahaan ke *database* sehingga dapat menampilkan dihalaman kontak.



- Edit Data Kontak Perusahaan adalah kegiatan admin dalam mengubah data kontak perusahaan dalam *database*.
- Hapus Data Kontak Perusahaan adalah kegiatan admin dalam menghapus data Kontak didalam database.

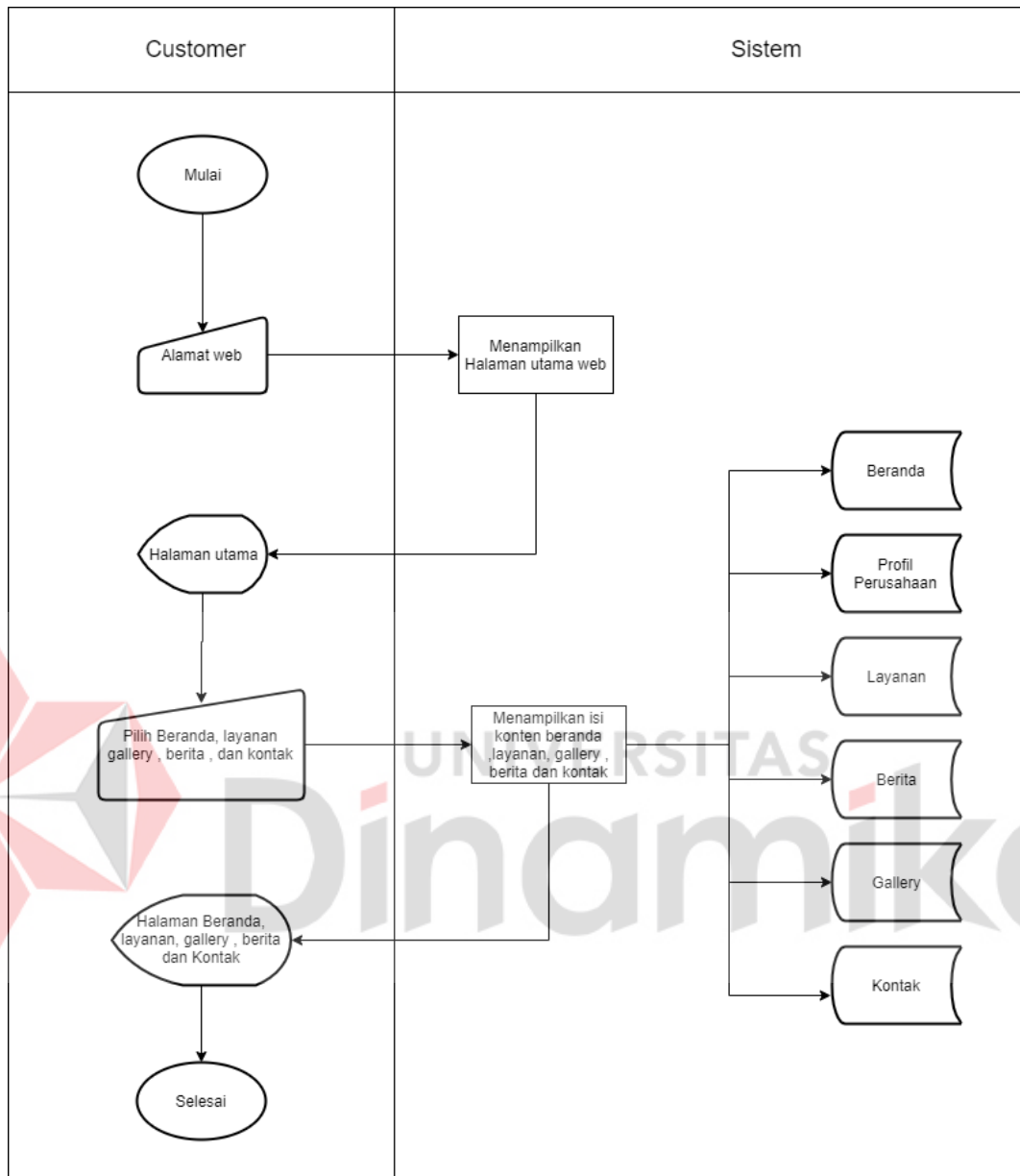
4.6.2 System Flowchart

System Flowchart adalah penjelasan tentang jalannya alur proses sistem Yang berada dalam aplikasi dari awal hingga tahap akhir. Berdasarkan hasil observasi dengan pihak staff IT perusahaan yang bisa digambarkan dua *system flowchart* yaitu *system flowchart customer* dan *system flowchart admin*. Berikut gambaran proses alur *system flowchart* pada CV. Marvell Sekurindo.

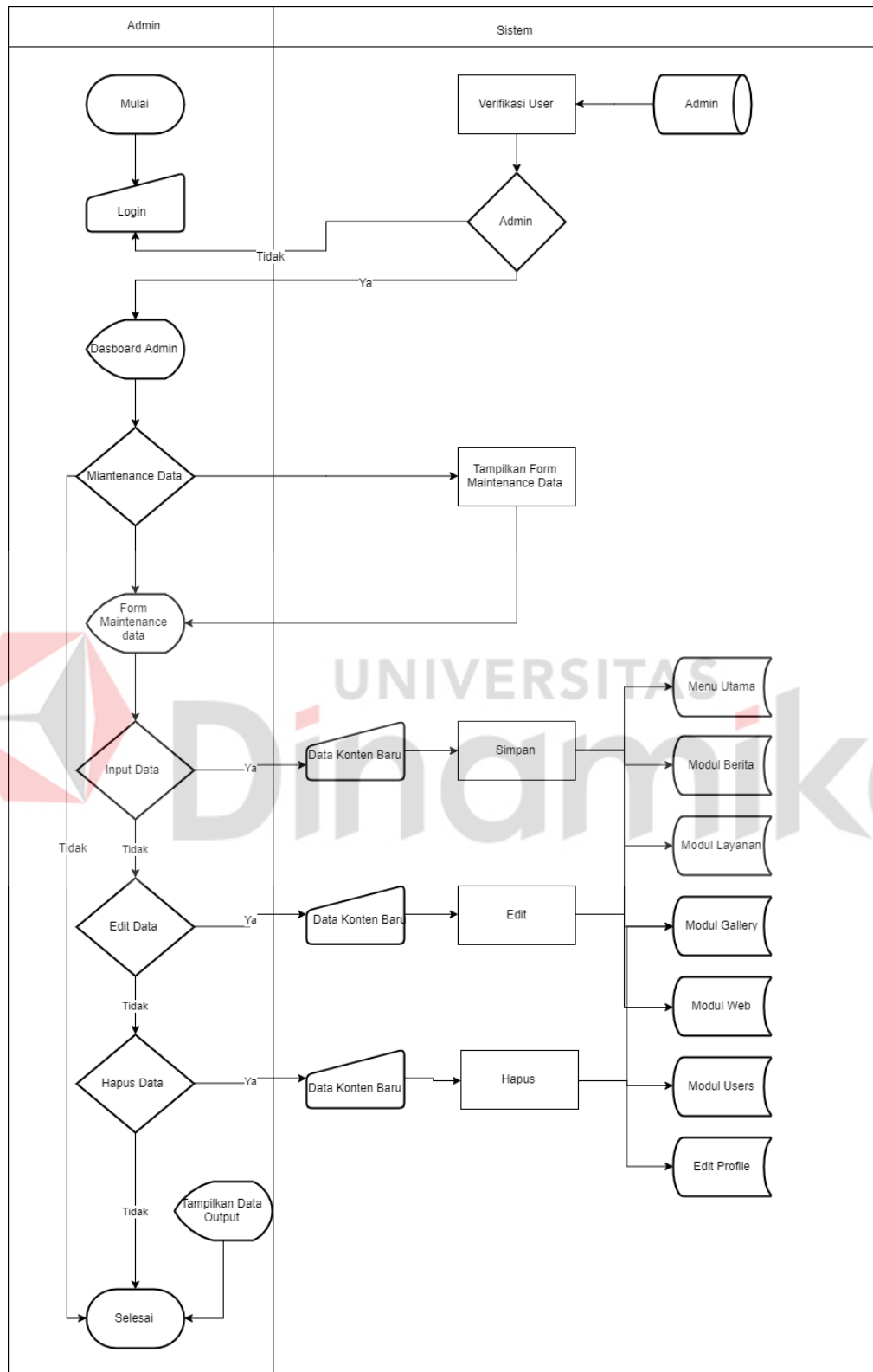


UNIVERSITAS
Dinamika

a. System Flowchart Customer

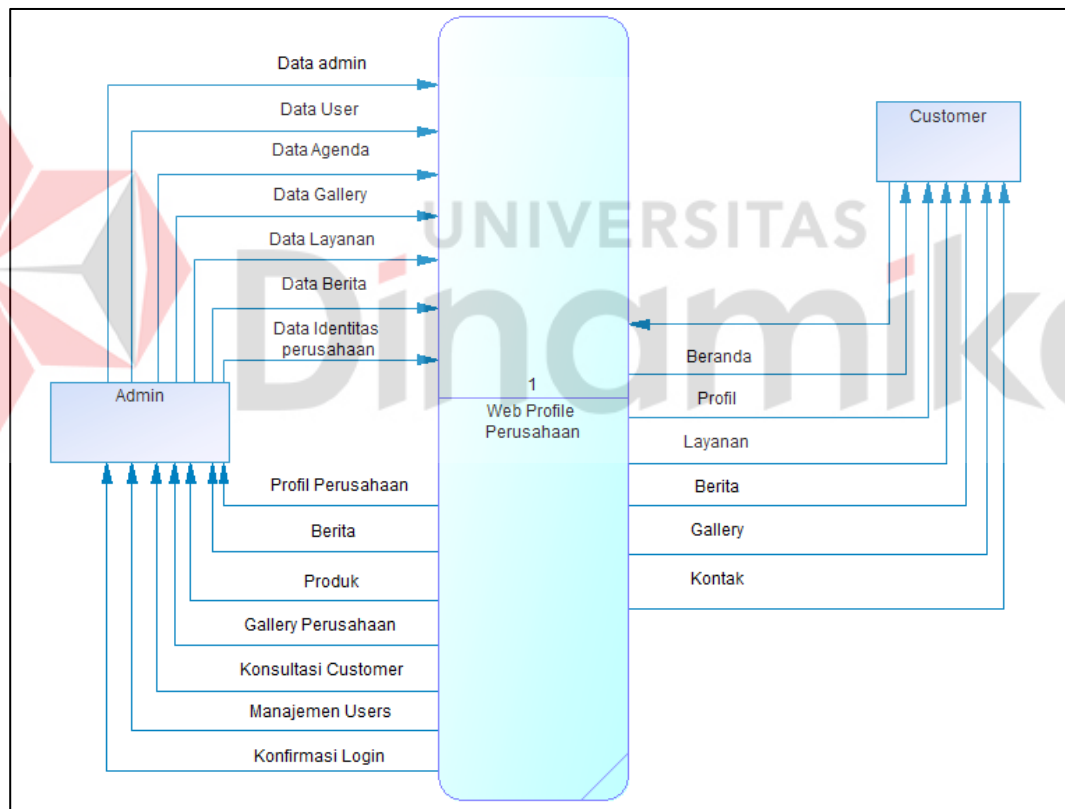


Gambar 4. 2 System Flowchart Customer

b. *System Flowchart Admin*Gambar 4. 3 *System Flowchart Admin*

4.6.3 Context Diagram

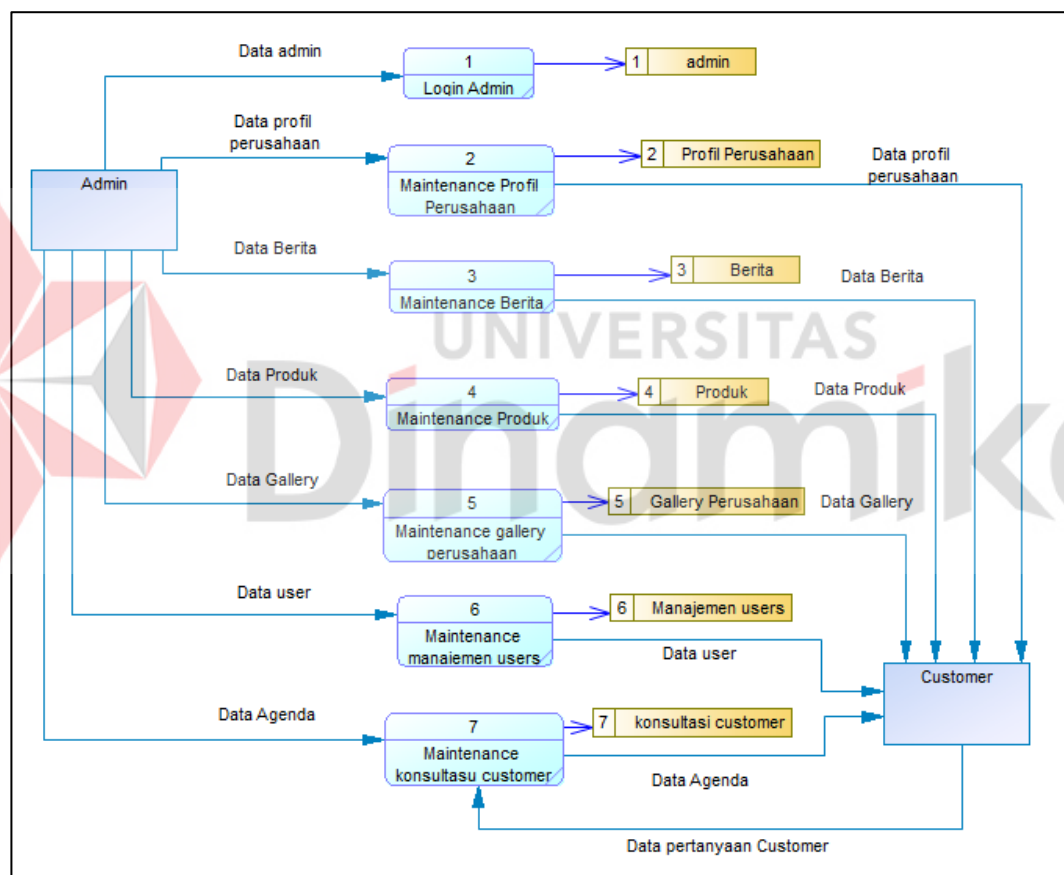
Context diagram adalah gambaran asal data hingga di mana data tersebut akan berakhir yang terdapat dalam sebuah sistem. Dalam *context diagram* ini terdapat dua *external entity* yaitu admin dan *customer website*. Masing-masing *external entity* memiliki aliran data dari dan menuju ke *website company profile*. Berikut *context diagram website company profile CV. Marvell Sekurindo* dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4. 4 *Context Diagram*

4.6.4 DFD (Data Flow Diagram)

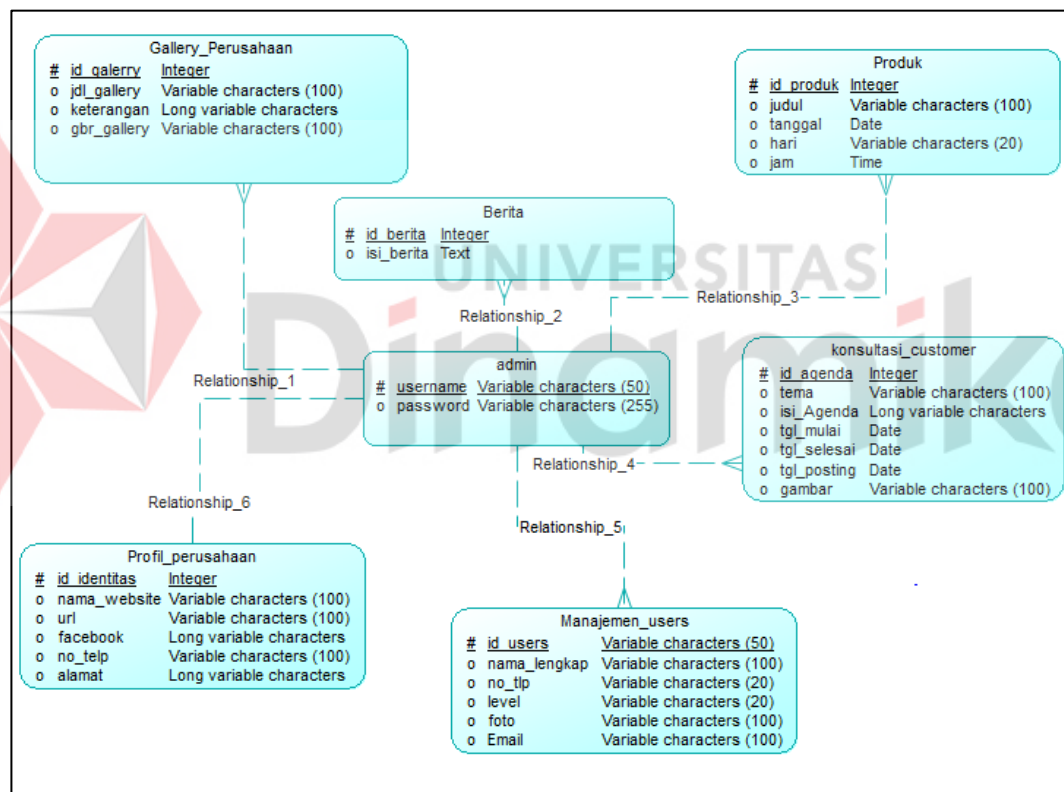
Data Flow Diagram adalah suatu model yang menggambarkan aliran data yang digunakan dalam metodologi pengembangan sistem berorientasi terstruktur dan tidak dapat digunakan untuk memodelkan pengembangan sistem berorientasi objek. Berikut adalah gambaran *data flow diagram website company profile CV. Marvell Sekurindo* dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Data Flow Diagram

4.6.5 CDM (*Conceptual Data Model*)

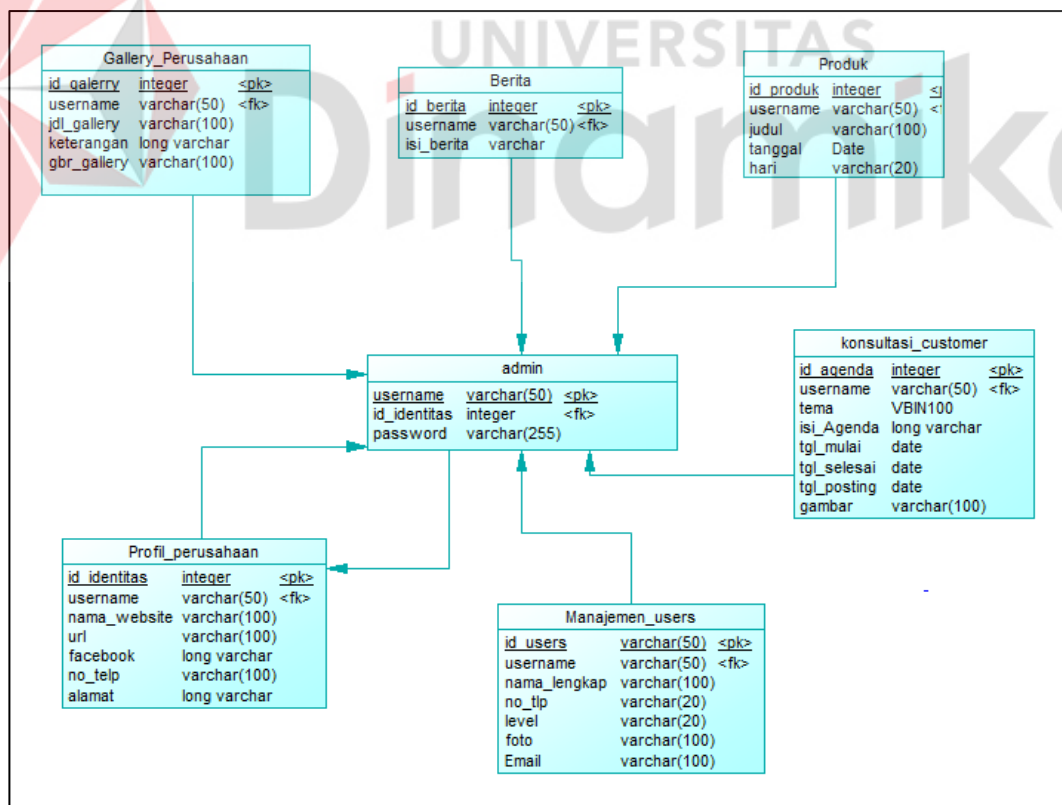
CDM (*Conceptual Data Model*) adalah untuk menggambarkan atau membuat suatu model konseptual *database* dari *website company profile*, sehingga dapat diketahui table apa saja yang akan diperlukan dan dipakai. Untuk membuat CDM dapat mengambil dari *datastore* yang ada dalam DFD. Berikut adalah CDM (*Conceptual Data Model*) dari *website company profile* CV. Marvell Sekurindo yang dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 *Conceptual Data Model*

4.6.6 PDM (*Physical Data Model*)

PDM (*Physical Data Model*) adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik beserta tipe datanya. PDM sudah merupakan bentuk fisik perancangan basis data yang sudah siap diimplementasikan ke dalam *database* sehingga nama tabel juga sudah merupakan nama asli tabel yang diimplementasikan. Berikut PDM (*Physical Data Model*) dari *website company profile* CV. Marvell Sekurindo dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 *Physical Data Model*

4.6.7 Struktur Tabel

Struktur Tabel pada Rancang Bangun Aplikasi *Company Profile* Berbasis *Website* pada CV. Marvell Sekurindo adalah sebagai berikut :

a. Tabel admin

Nama tabel : *admin*

Primary key : *username*

Foreign key : *id_identitas*

Fungsi : Menyimpan data admin

Tabel 4. 2 Tabel Admin

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Username</i>	Varchar	50	<i>Primery Key</i>
2	<i>Id_identitas</i>	Integer		<i>Foreign key</i>
3	<i>password</i>	Varchar	255	

b. Tabel *Gallery Perusahaan*

Nama tabel : *Gallery Perusahaan*

Primary key : *id_gallery*

Foreign key : *username*

Fungsi : Menyimpan data *gallery*

Tabel 4. 3 Tabel Perusahaan

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	<i>Id_gallery</i>	Integer		<i>Primery Key</i>
2	<i>username</i>	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
3	<i>Jdl_gallery</i>	Varchar	100	

4	keterangan	Long Varchar		
5	gbr_gallery	Varchar	100	

c. Tabel Berita

Nama tabel : Berita

Primary key : id_berita

Foreign key : username

Fungsi : Menyimpan data Berita

Tabel 4. 4 Tabel Berita

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_berita	Integer		<i>Primery Key</i>
2	Username	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
3	Isi_berita	Varchar		

d. Tabel Produk

Nama tabel : Produk

Primary key : id_produk

Foreign key : username

Fungsi : Menyimpan data Produk

Tabel 4. 5 Tabel Produk

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_produk	Integer		<i>Primery Key</i>
2	<i>Username</i>	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
3	Judul	Varchar	100	

4	tanggal	Date		
5	hari	Varchar	20	

e. Tabel Konsultasi Customer

Nama tabel : konsultasi customer

Primary key : id_agenda

Foreign key : username

Fungsi : Menyimpan data Pertanyaan customer

Tabel 4. 6 Tabel Customer

No	Nama File	Type Data	Size	Constraint
1	Id_agenda	Integer		Primery Key
2	Username	Varchar	50	Foreign Key
3	Tema	VBIN	100	
4	Isi_agenda	Long varchar		
5	Tgl_mulai	Date		
6	Tgl_selesai	Date		
7	Tgl_posting	Date		
8	Gambar	Varchar	100	

f. Tabel Manajemen Users

Nama tabel : Manajemen Users

Primary key : id_user

Foreign key : username

Fungsi : Menyimpan data user

Tabel 4. 7 Tabel Manajemen *Users*

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_user	Varchar	50	<i>Primery Key</i>
2	Username	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
3	Nama_lengkap	Varchar	100	
4	No_tlp	Varchar	20	
5	Level	Varchar	20	
6	Foto	Varchar	100	
7	Email	Varchar	100	

g. Tabel Profil Perusahaan

Nama tabel : Profil Perusahaan

Primary key : id_identitas

Foreign key : username

Fungsi : Menyimpan data profil perusahaan

Tabel 4. 8 Tabel Perusahaan

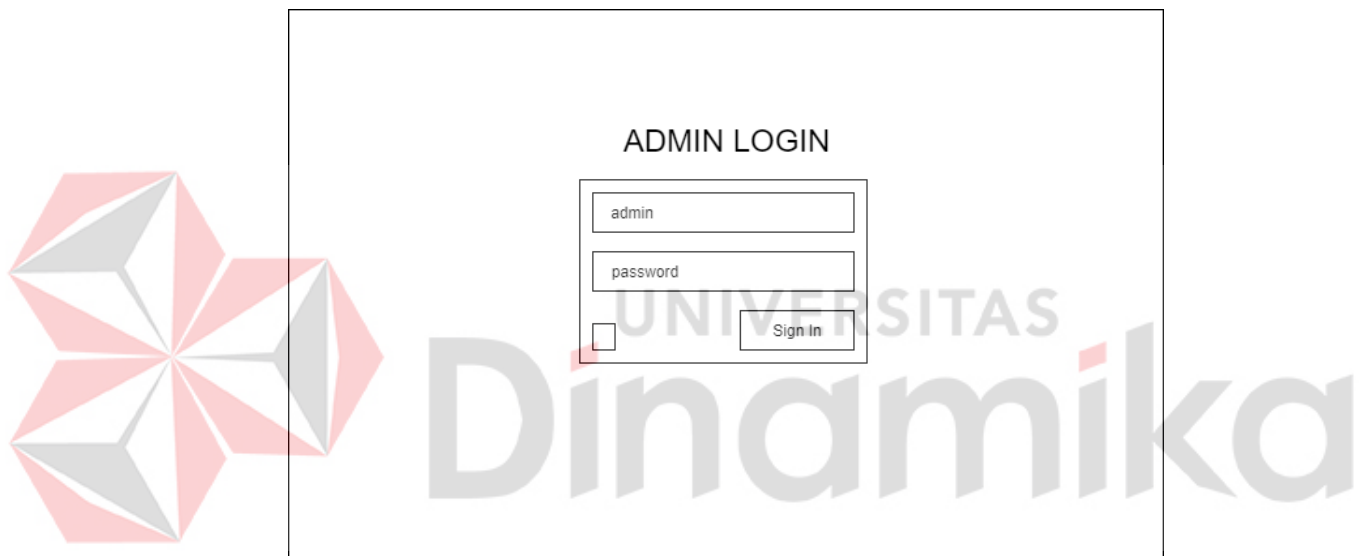
No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Id_identitas	Integer		<i>Primery Key</i>
2	Username	Varchar	50	
3	Nama_website	Varchar	100	
4	url	Varchar	100	
5	Facebook	Long varchar		
6	No_tlp	Varchar	100	
7	Alamat	Long varchar		

4.7 Design User Interface

Berikut desain interface yang berada di aplikasi *Company profile* berbasis *website* pada CV.Marvell Sekurindo beserta penjelasan desain tersebut.

4.7.1 Design User Interface Login Admin

Halaman login admin ketika admin ingin masuk kedalam CRUD (*Create Read Update Delete*) sehingga admin dapat melakukan perubahan data pada halaman utama *website company profile*.



Gambar 4. 8 Desain *User Interface login*

4.7.2

Design User Interface Beranda

Design User Interface beranda atau halaman customer awal ketika mengakses alamat *website company profile* dan bisa menggunakan fitur-fitur yang tersedia di *navbar*.



Gambar 4. 9 Desain *User Interface* Beranda

4.7.3 Design *User Interface* Profil Perusahaan

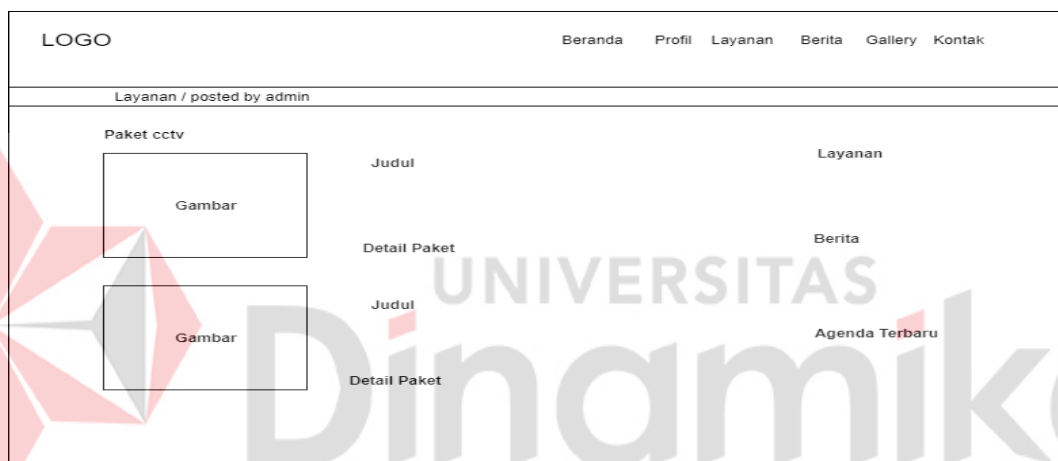
Design User Interface profil perusahaan. Ketika *navbar* profil diklik oleh *customer website* maka sistem akan menampilkan halaman visi & misi perusahaan, dan halaman tentang kami berisi profil perusahaan.



Gambar 4. 13 Desain *User Interface* Profil Perusahaan

4.7.4 Design User Interface Layanan

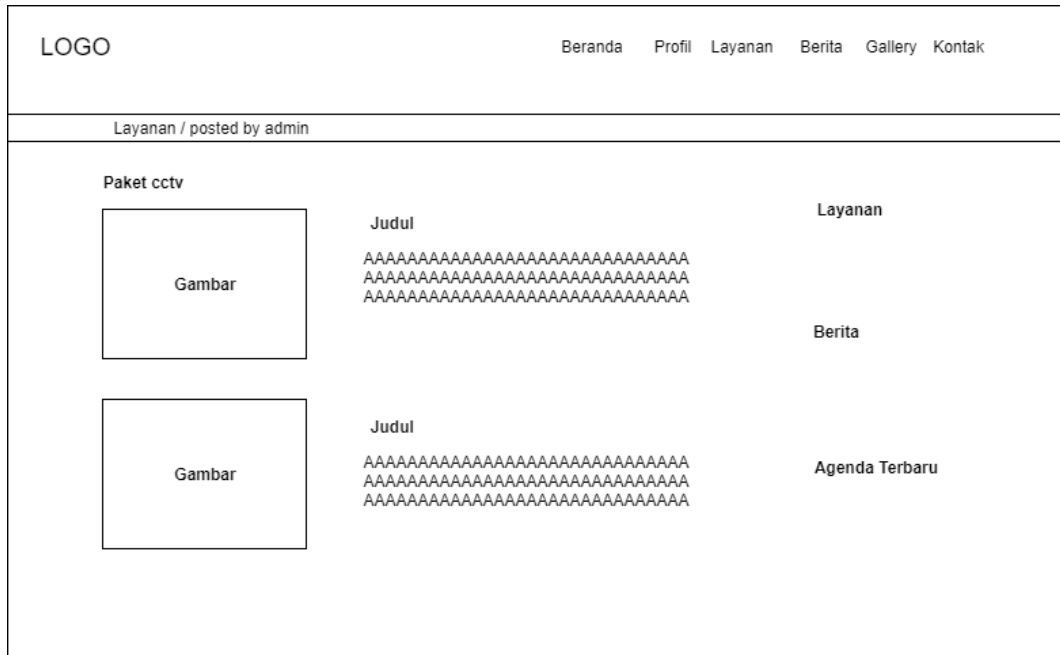
Design User Interface layanan atau penjualan produk. Ketika *Navbar* diklik oleh pengguna oleh customer sistem akan menampilkan halaman layanan yang berisikan produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Ada beberapa foto-foto dan nama produk jika customer berminat bisa diklik logo whatsapp maka customer akan dialihkan menuju chat whatsups. Deskripsi detil paket tiap produk, serta kegunaan produk juga dapat diklik untuk mengetahui spesifikasi produk yang diminati *customer*.



Gambar 4. 14 *Design User Interface* Layanan

4.7.5 Design User Interface Berita

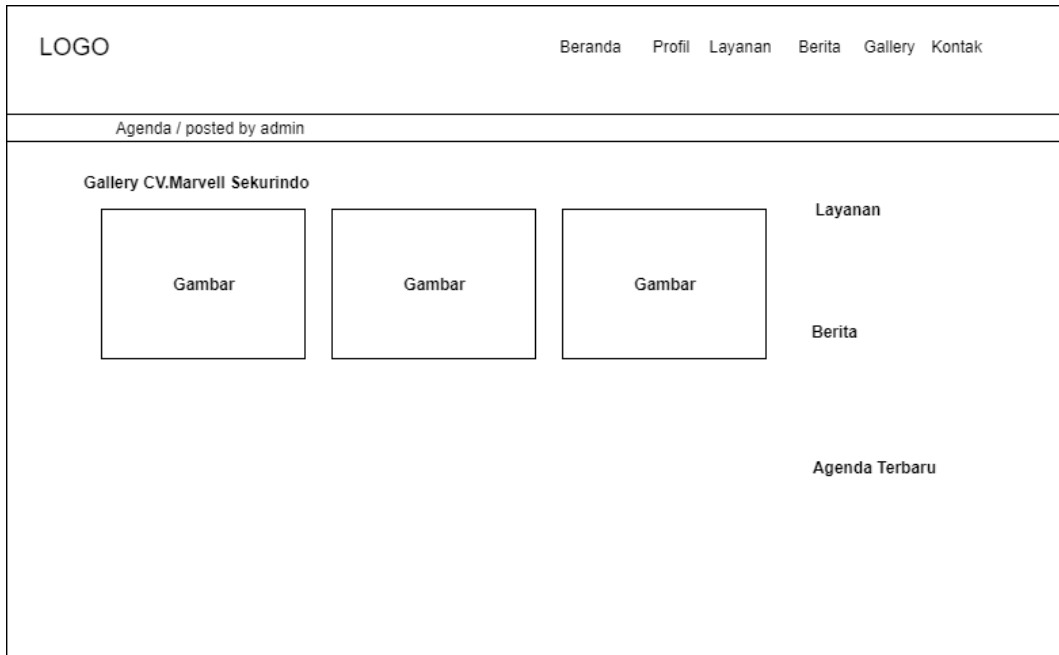
halaman berita. Ketika navbar berita diklik oleh customer website maka sistem akan menampilkan berita produk-produk terbaru yang akan keluar atau model terbaru. Berita produk terbaru juga dapat diklik untuk mengetahui detail spesifikasi barang baru yang akan keluar. Produk akan ditawarh CV. Marvell Sekurindo di pertama launching pertamanya keluarnya produk baru tersebut.



Gambar 4. 15 *Design User Interface Berita*

4.7.6 *Design User Interface Gallery*

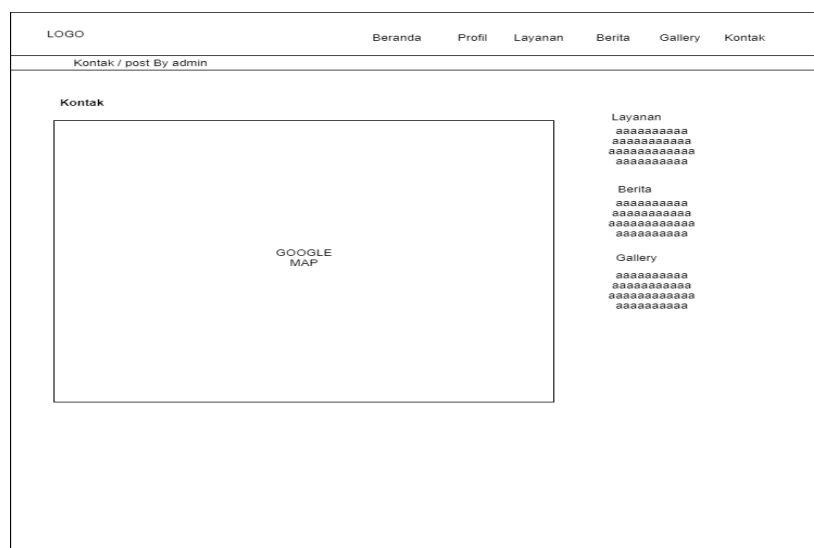
Design User Interface gallery. Ketika *navbar gallery* dipilih atau diklik customer maka sistem akan menampilkan halaman gallery dan di dalam halaman gallery terdapat gallery perusahaan yang berisi kegiatan karyawan dalam pemasangan produk di customer dan proyek yang dikerjakan oleh perusahaan CV. Marvell Sekurindo. *Gallery* bisa di upload oleh admin jika ada kegiatan baru melalui halaman admin. *Customer* dapat mengklik foto dan foto akan muncul pop-up yang akan muncul judul dari foto tersebut.



Gambar 4. 16 Design User Interface Gallery

4.7.7 Design User Interface Kontak


Design User Interface kontak. Ketika *navbar* diklik *customer* maka sistem akan menampilkan halaman kontak yang berisi alamat & kontak perusahaan. Alamat perusahaan berupa google maps yang dapat diklik oleh *customer* dan akan ditunjukkan oleh sistem ke google maps.



Gambar 4. 17 Design User Interface Kontak

4.7.8 Design User Interface Input dan Edit Profil Perusahaan

Halaman *Input & edit* identitas profil perusahaan. Ketika *sidebar* identitas *website* diklik oleh admin maka sistem akan menampilkan *form* nama *website* perusahaan, *email*, *Domain*, *No telepon*, *social network*, *meta keyword*, *meta* deskripsi, *google maps*, *alamat*, *info*, dan *icon* admin dapat merubah identitas *website* perusahaan dengan malakukan klik button *update*. Admin juga dapat melakukan penggantian icon perusahaan dengan cara *choose file* dan sistem akan menunjukan ke *gallery computer* admin yang akan ingin diganti.

Administrator	
 Akun	Dashboard Nama website <input type="text"/> Email <input type="text"/> Domain <input type="text"/> No telepon <input type="text"/> Sosial <input type="text"/> Keyword <input type="text"/> Deskripsi <input type="text"/> Maps <input type="text"/>
Dashboard Menu utama Berita Layanan Gallery Web Users Edit Profil Logout	<div style="text-align: right;"> <input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Cancel"/> </div>

Gambar 4. 18 Design User Interface Input dan Edit Profil Perusahaan

4.7.9 Design User Interface Input dan Edit Berita

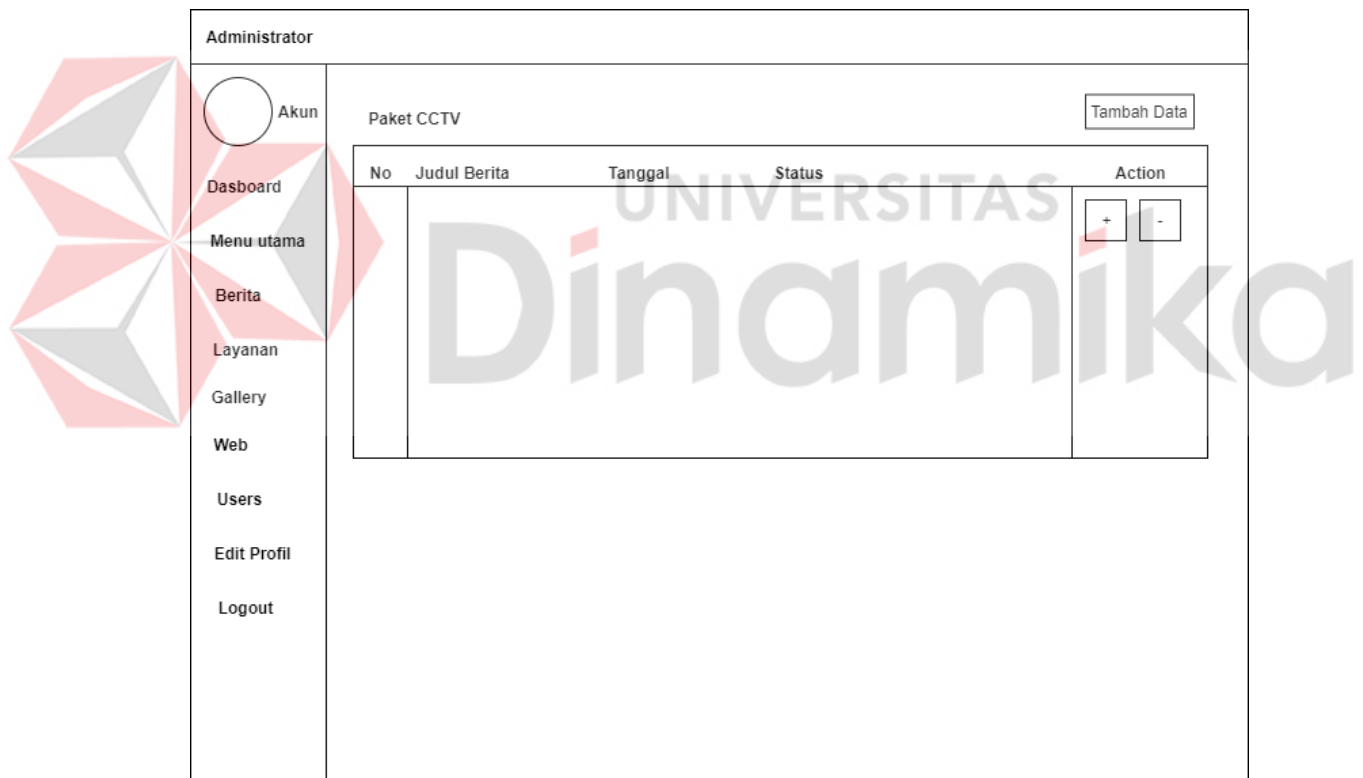
Design User Interface Input & edit berita pada beranda. Ketika sidebar berita *website* diklik oleh admin maka system akan menampilkan semua berita yang telah ditampilkan oleh admin sebelumnya .admin juga bisa menghapus data berita dengan cara memilih tombol x merah pada setiap *content* untuk menghapus. Admin juga bisa menambahkan berita dengan cara memilih *button* biru tambah data pada kanan atas dan admin bisa melakukan penambahan data berita yang berbentuk *form*. Selain menghapus dan menambahkan data berita admin juga bisa melakukan edit data berita pada *button* warna hijau.



Gambar 4. 19 *Design User Interface Input dan Edit* Berita

4.7.10 Design User Interface Input dan Edit Layanan

Halaman *Input* dan edit layanan. Ketika *sidebar* layanan diklik oleh admin maka *system* akan menampilkan data produk yang dipasarkan di halaman layanan *website*. *Admin* juga bisa menambahkan data produk yang dijual oleh perusahaan dengan cara klik *button* warna biru (Tambah Data) setelah dipilih atau diklik *admin* maka *system* akan menampilkan *form* pengisian data produk yang akan dijual pada halaman *website*. Selain menambahkan data layanan *admin* Juga bisa melakukan pengeditan data dan penghapusan data dengan cara memilih *button* hijau untuk melakukan edit dan *button* merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 20 Design User Interface Input dan Edit Layanan

4.7.11 Design User Interface Input dan Edit Gallery

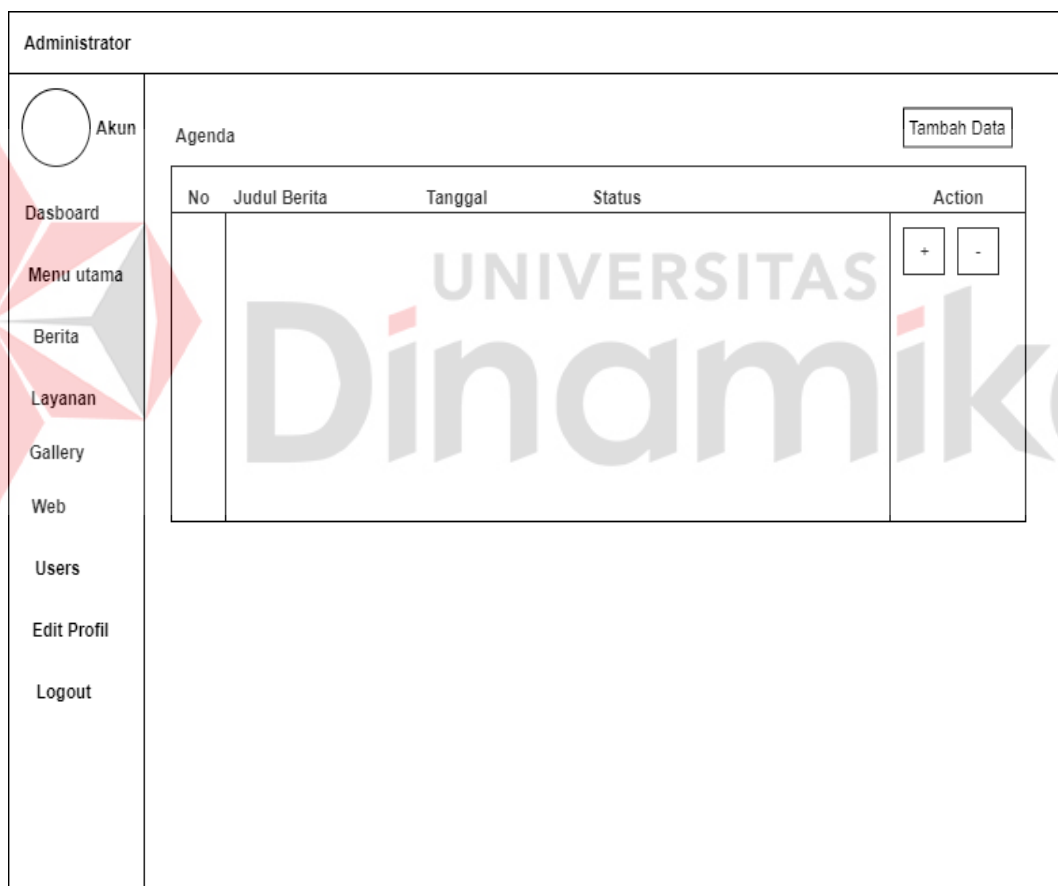
Halaman *Input* dan edit *gallery*. Ketika *sidebar* diklik oleh *admin* maka *system* akan menampilkan data *gallery* atau kegiatan perusahaan berupa foto-foto dan keterangan. *Admin* juga bisa menambahkan data *gallery* dengan cara memilih *button* warna biru pada kanan atas (Tambah data) maka *system* akan menampilkan *form* isi data. Selain menambahkan data pada *sidebar gallery* ini *admin* juga bisa melakukan edit dan hapus pada data *gallery* dengan cara memilih *button* hijau untuk melakukan edit dan *button* merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 21 Design User Interface Input dan Edit Gallery

4.7.12 Design User Interface Input dan Edit Agenda

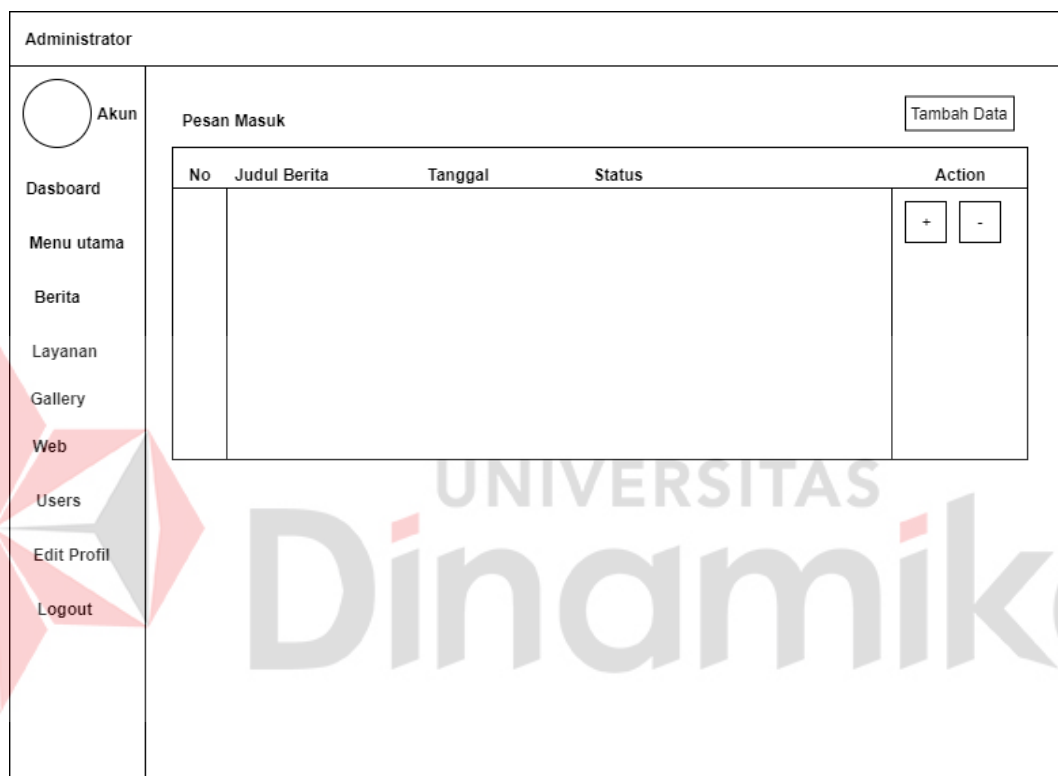
Halaman *Input* dan edit agenda. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan data agenda yang berisikan semua paket penjualan yang ditawarkan oleh perusahaan. Pada bagian ini admin bisa menambahkan paket-paket baru dengan cara memilih *button* berwarna biru (Tambah Data) maka *system* akan menampilkan *form* isi data yang ingin ditambahkan oleh admin. Selain menambkan data admin juga bisa menghapus dan mengedit data dengan cara memuilih *button* hijau untuk melakukan edit dan *button* merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 22 Design User Interface Input dan Edit Agenda

4.7.13 Design User Interface Input dan Edit Pertanyaan

Halaman *Input* dan edit pertanyaan. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan data-data pertanyaan yang masuk dari halaman beranda data ini akan masuk jika ada *customer* melakukan pertanyaan pada halaman utama dan admin bisa melakukan pengecekan pada halaman admin ini.



The image shows a user interface for an administrator. On the left is a sidebar with a red and white geometric logo and the following menu items: Akun, Dashboard, Menu utama, Berita, Layanan, Gallery, Web, Users, Edit Profil, and Logout. The main content area is titled 'Administrator' and contains a 'Pesan Masuk' section. This section has a 'Tambah Data' button and a table with the following structure:

No	Judul Berita	Tanggal	Status	Action
				<input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>

Gambar 4. 23 *Design User Interface Input dan Edit Pertanyaan*

4.7.14 Design User Interface Input dan Edit Manajemen Users

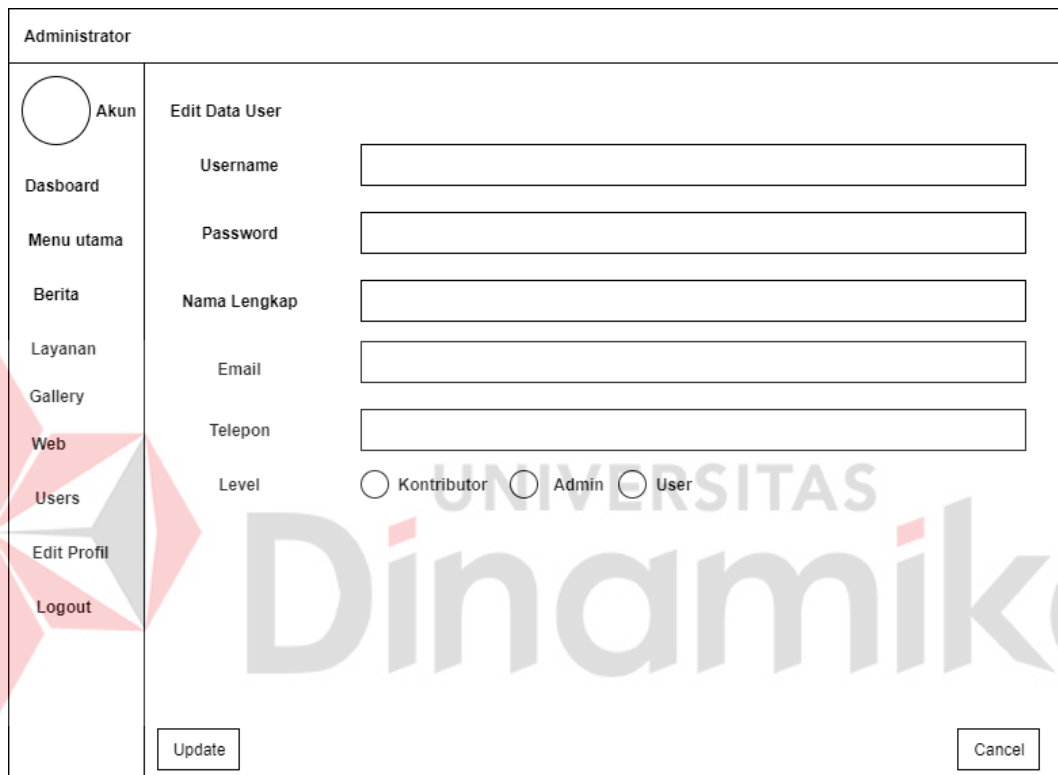
Halaman *Input* dan *edit* manajemen *user*. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan data *user* yang telah terdaftar pada *website*. . Pada bagian ini admin bisa menambahkan user baru dengan cara memilih button berwarna biru (Tambah Data) maka *system* akan menampilkan *form* isi data *user* yang ingin ditambahkan oleh admin. Selain menambkan data *admin* juga bisa menghapus dan mengedit data dengan cara memuilih button hijau untuk melakukan *edit* dan *button* merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 24 Design User Interface Input dan Edit Manajemen Users

4.7.15 Design User Interface Input dan Edit Profil Admin

Halaman *Input* dan edit profil admin. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan *form* untuk edit profil admin yang berisikan password, nama lengkap, email, nomor telepon, level, dan anti foto. *Button save* untuk melakukan *update* telah selesai.



The image shows a web application interface for an Administrator. On the left is a sidebar with a navigation menu containing: Akun (with a profile icon), Dashboard, Menu utama, Berita, Layanan, Gallery, Web, Users, Edit Profil, and Logout. The main content area is titled 'Administrator' and contains the 'Edit Data User' form. The form has the following fields: Username, Password, Nama Lengkap, Email, and Telepon, each with a corresponding text input box. Below these fields is a 'Level' section with three radio buttons: 'Kontributor', 'Admin', and 'User'. At the bottom of the form are two buttons: 'Update' and 'Cancel'. A large, semi-transparent watermark for 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the right side of the form.

Gambar 4. 25 Design User Interface Input dan Edit Profil Admin

4.8 Implementasi Sistem

Berikut merupakan hasil implementasi sistem dari *website company profile* pada CV.Marvell Sekurindo meliputi Halaman Beranda,Profil,Layanan,Berita Gallery dan kontak untuk ditampilkan pada customer, sedangkan halaman *login* admin ,alamat *Input* dan edit profil perusahaan ,halaman list berita ,halaman paket cctv ,halaman *edit gallery*,halaman *Input* dan *edit* agenda , halaman *Input* dan edit manajemen user , halaman *edit profile*.

4.8.1 Halaman *Login admin*

Halaman *login admin* ketika admin ingin masuk kedalam CRUD (*Create Read Update Delete*) sehingga admin dapat melakukan perubahan data pada halaman utama *website company profile*.



Gambar 4. 26 *Login admin*

4.8.2 Halaman Beranda

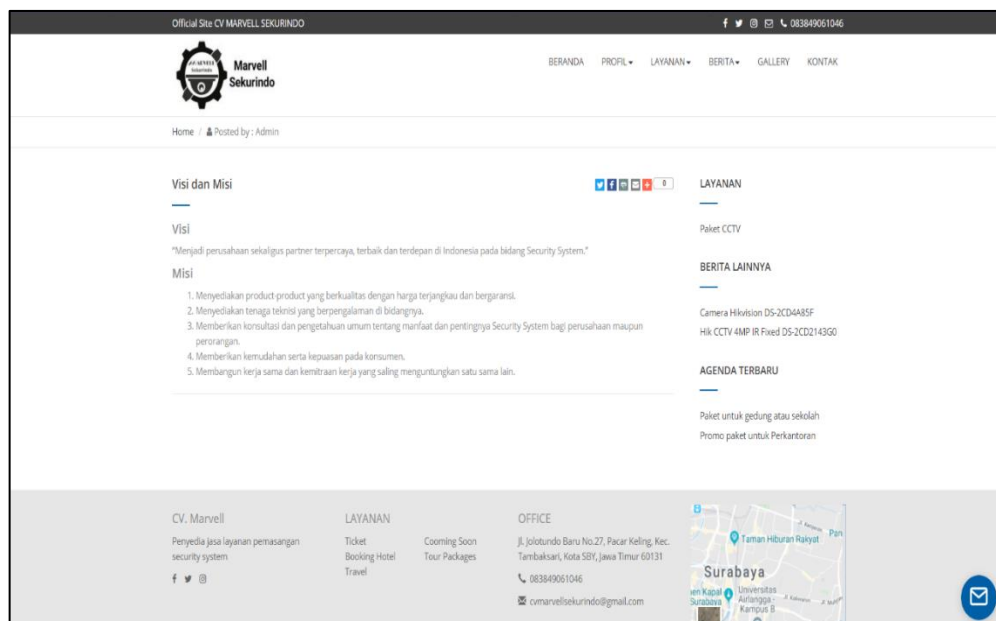
Halaman beranda atau halaman customer awal ketika mengakses alamat *website company profile* dan di dalam halaman beranda



Gambar 4. 27 Halaman Beranda

4.8.3 Halaman Profil Perusahaan

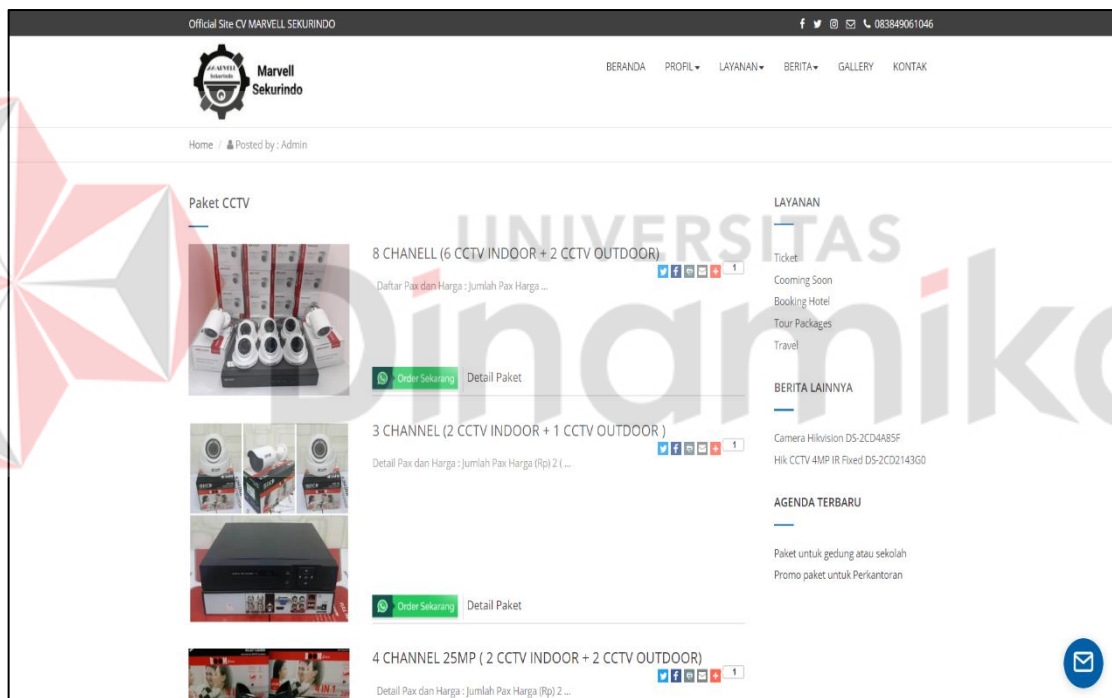
Halaman profil perusahaan. Ketika *navbar* profil diklik oleh customer *website* maka sistem akan menampilkan halaman visi & misi perusahaan, dan halaman tentang kami berisi profil perusahaan.



Gambar 4. 28 Halaman Profil Perusahaan

4.8.4 Halaman Layanan

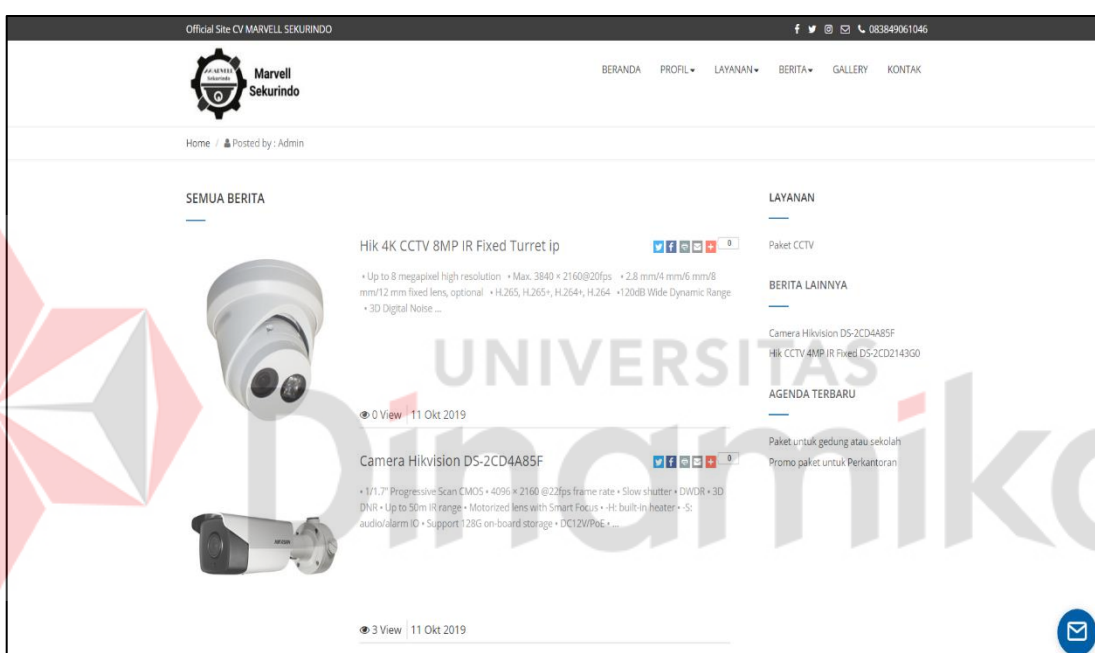
Halaman layanan atau penjualan produk. Ketika Navbar diklik oleh pengguna oleh customer sistem akan menampilkan halaman layanan yang berisikan produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Ada beberapa foto-foto dan nama produk jika customer berminat bisa diklik logo *whatsapp* maka *customer* akan dialihkan menuju chat *whatsups*. Deskripsi detil paket tiap produk, serta kegunaan produk juga dapat diklik untuk mengetahui spesifikasi produk yang diminati customer.



Gambar 4. 29 Halaman Layanan

4.8.5 Halaman Berita

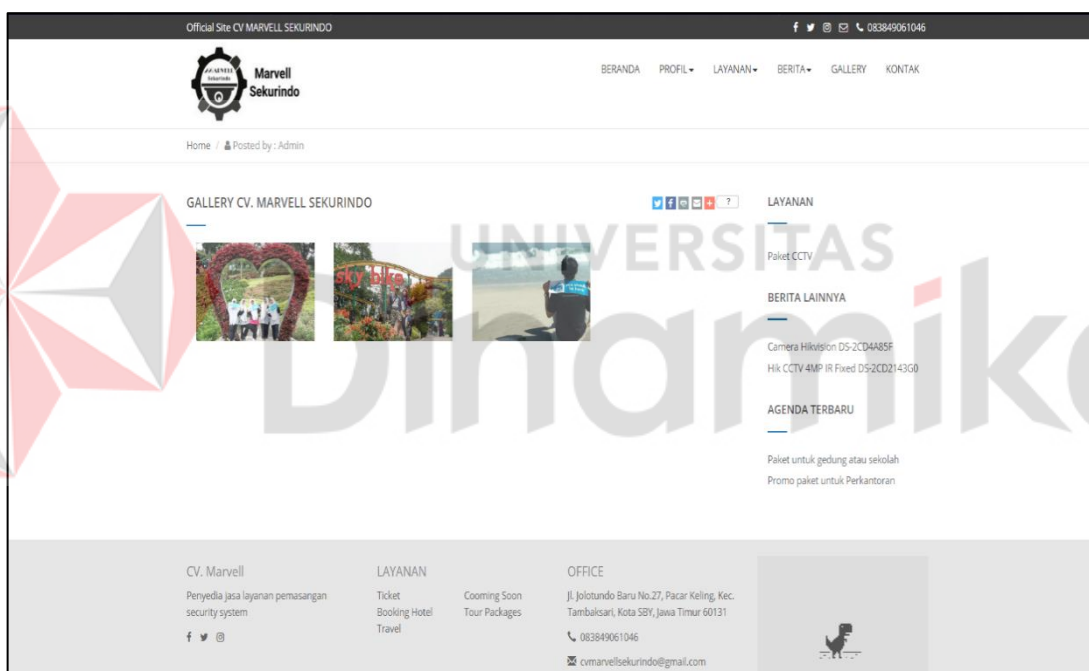
Halaman berita. Ketika *navbar* berita diklik oleh *customer website* maka sistem akan menampilkan berita produk-produk terbaru yang akan keluar atau model terbaru. Berita produk terbaru juga dapat diklik untuk mengetahui detail spesifikasi barang baru yang akan keluar. Produk akan ditawarkan CV. Marvell Sekurindo di pertama *launching* pertamanya keluarnya produk baru tersebut.



Gambar 4. 33 Halaman Berita

4.8.6 Halaman Gallery

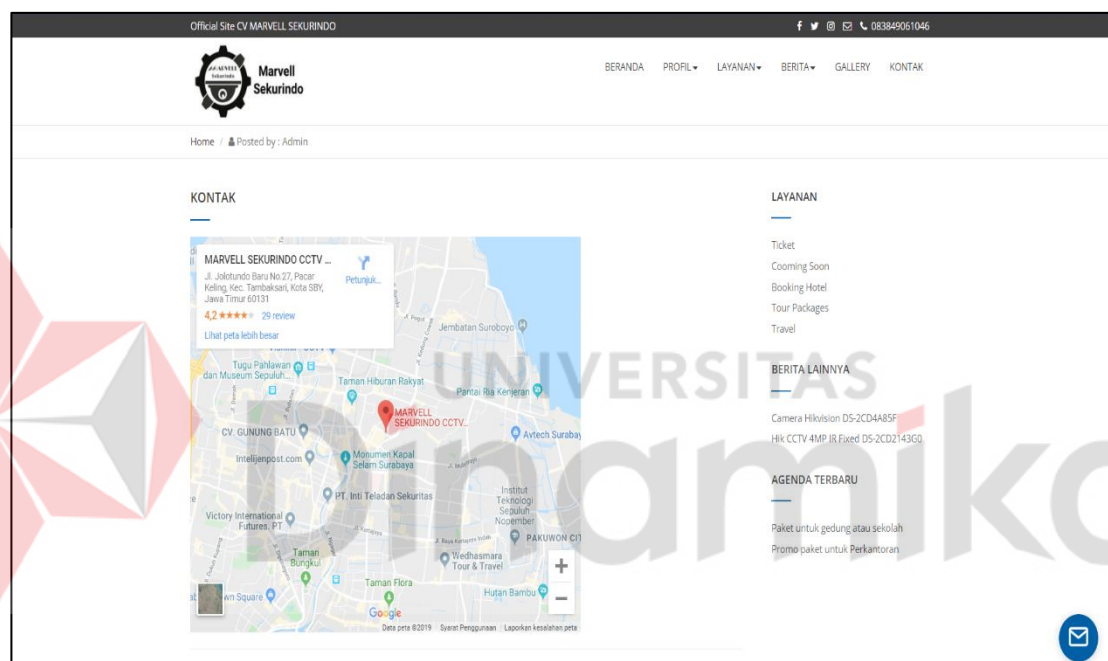
Halaman gallery. Ketika *navbar gallery* dipilih atau diklik customer maka sistem akan menampilkan halaman *gallery* dan di dalam halaman *gallery* terdapat *gallery* perusahaan yang berisi kegiatan karyawan dalam pemasangan produk di *customer* dan proyek yang dikerjakan oleh perusahaan CV. Marvell Sekurindo. *Gallery* bisa di *upload* oleh admin jika ada kegiatan baru melalui halaman admin. *Customer* dapat mengklik foto dan foto akan muncul *pop-up* yang akan muncul judul dari foto tersebut.



Gambar 4. 34 Halaman Gallery

4.8.7 Halaman Kontak

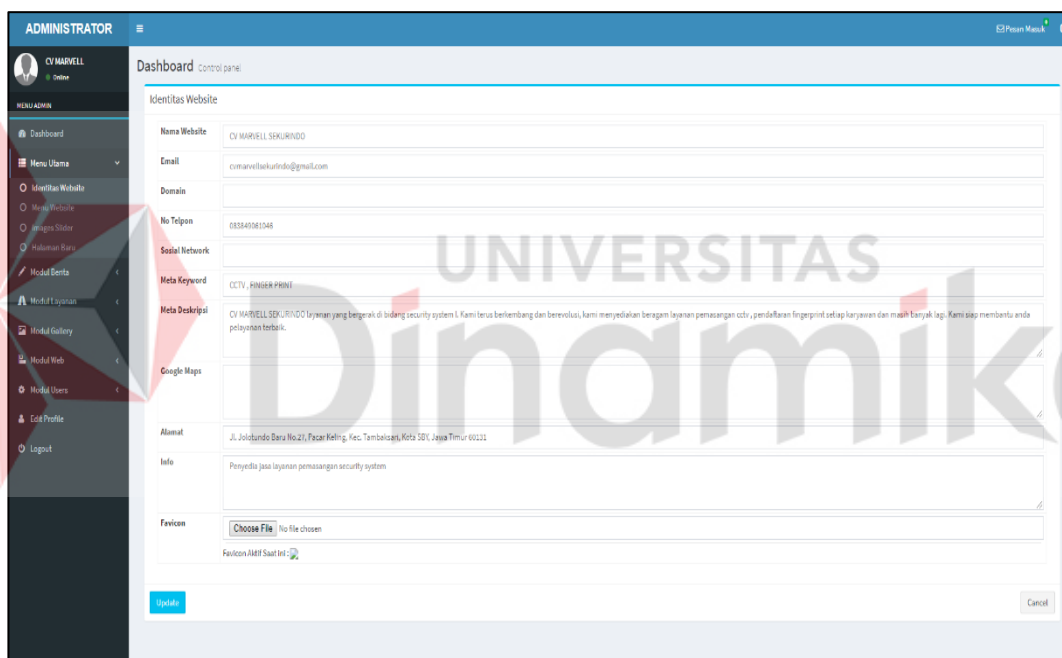
Halaman kontak. Ketika *navbar* diklik customer maka sistem akan menampilkan halaman kontak yang berisi alamat & kontak perusahaan. Alamat perusahaan berupa *google maps* yang dapat diklik oleh *customer* dan akan ditunjukkan oleh sistem ke *google maps* dan *customer* dengan mudah mengetahui tempat perusahaan dengan *google maps*.



Gambar 4. 35 Halaman Kontak

4.8.8 Halaman *Input* dan *Edit* identitas Profil Perusahaan

Halaman *Input* & edit identitas profil perusahaan. Ketika *sidebar* identitas *website* diklik oleh admin maka sistem akan menampilkan *form* nama *website* perusahaan, *email*, *Domain*, *No telepon*, *social network*, *meta keyword*, *meta deskripsi*, *google maps*, *alamat*, *info*, dan *icon* admin dapat merubah identitas *website* perusahaan dengan melakukan klik button *update*. Admin juga dapat melakukan penggantian icon perusahaan dengan cara *choose file* dan sistem akan menunjukan ke *gallery computer* admin yang akan ingin diganti.



The screenshot shows the 'Identitas Website' form in the administrator dashboard. The form contains the following fields:

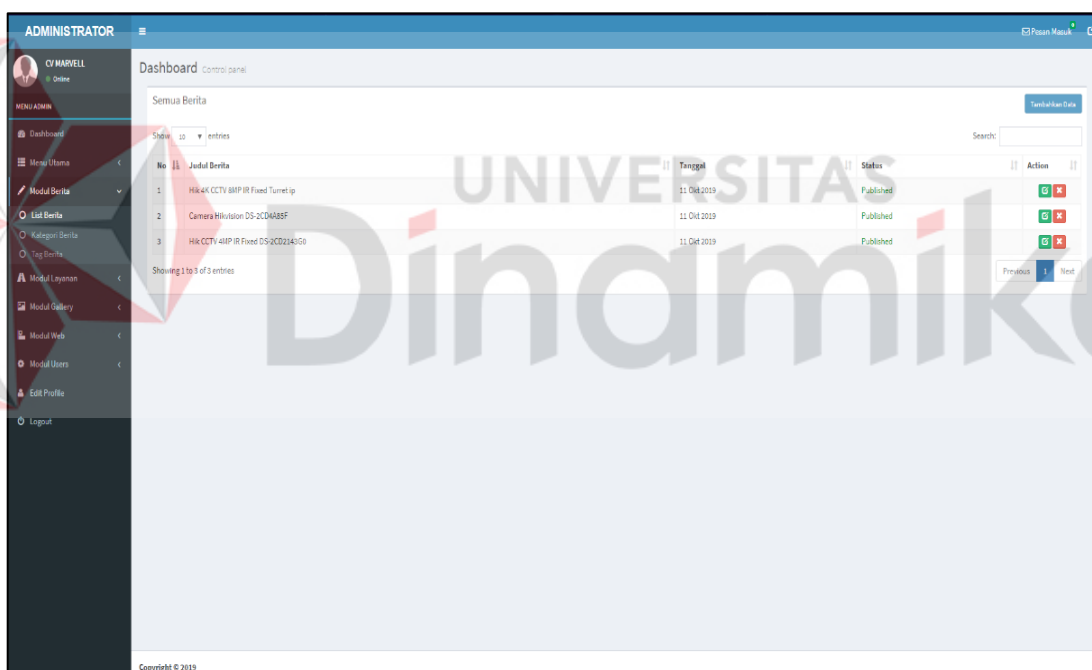
- Nama Website: CV MARVELL SEKURINDO
- Email: cvmarvellsekurindo@gmail.com
- Domain: [Empty]
- No Telpun: 0858-41061548
- Sosial Network: [Empty]
- Meta Keyword: CCTV, FINGERPRINT
- Meta Deskripsi: CV MARVELL SEKURINDO layanan yang bergerak di bidang security system. Kami terus berkembang dan berevolusi, kami menyediakan beragam layanan pemasangan cctv, pendafaran fingerprint setiap karyawan dan masih banyak lagi. Kami siap membantu anda pelayanan terbaik.
- Google Maps: [Empty]
- Alamat: Jl. Jolitude Bara No.271, Pasar Keling, Kec. Tambora, Kota Jayapura, Papua 99311
- Info: Penyedia jasa layanan pemasangan security system
- Favicon: [Choose File] No file chosen

Buttons: Update, Cancel

Gambar 4. 36 Halaman *Input* dan *Edit* profil perusahaan

4.8.9 Halaman *Input dan Edit* Berita

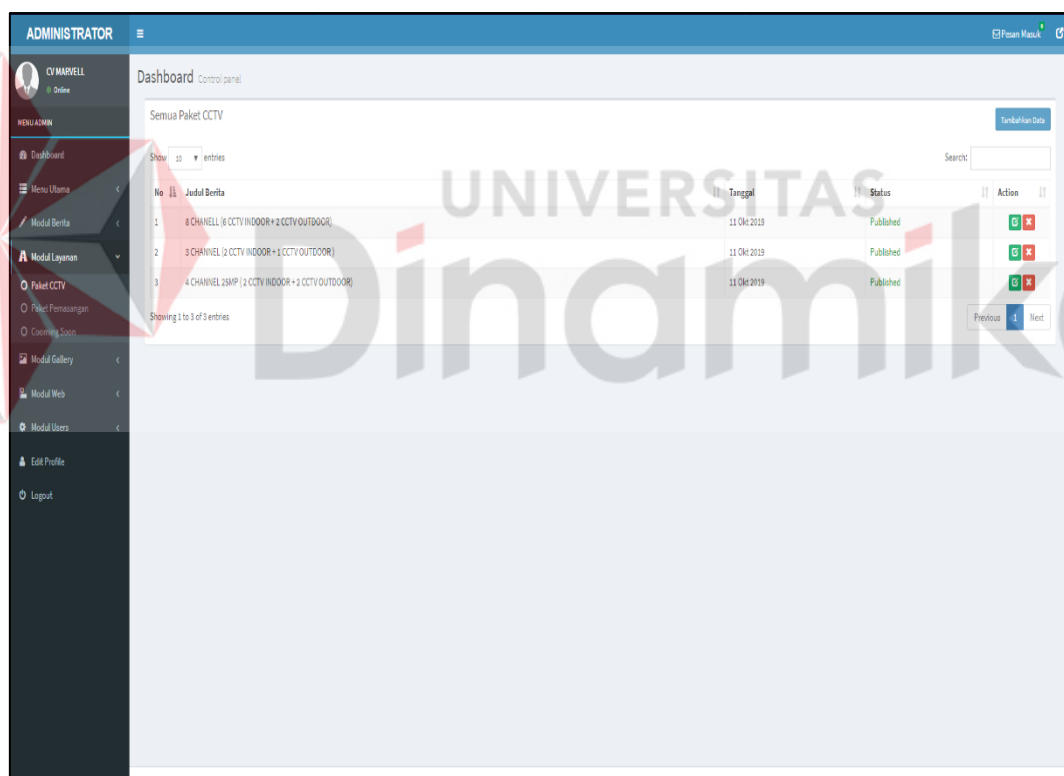
Halaman *Input & edit* berita pada beranda. Ketika sidebar berita *website* diklik oleh admin maka system akan menampilkan semua berita yang telah ditampilkan oleh admin sebelumnya .admin juga bisa menghapus data berita dengan cara memilih tombol x merah pada setiap *content* untuk menghapus. Admin juga bisa menambahkan berita dengan cara memilih *button* biru tambah data pada kanan atas dan admin bisa melakukan penambahan data berita yang berbentuk *form*. Selain menghapus dan menambahkan data berita admin juga bisa melakukan edit data berita pada *button* warna hijau.



Gambar 4. 37 Halaman *Input dan edit* berita

4.8.10 Halaman *Input* dan *Edit* Layanan

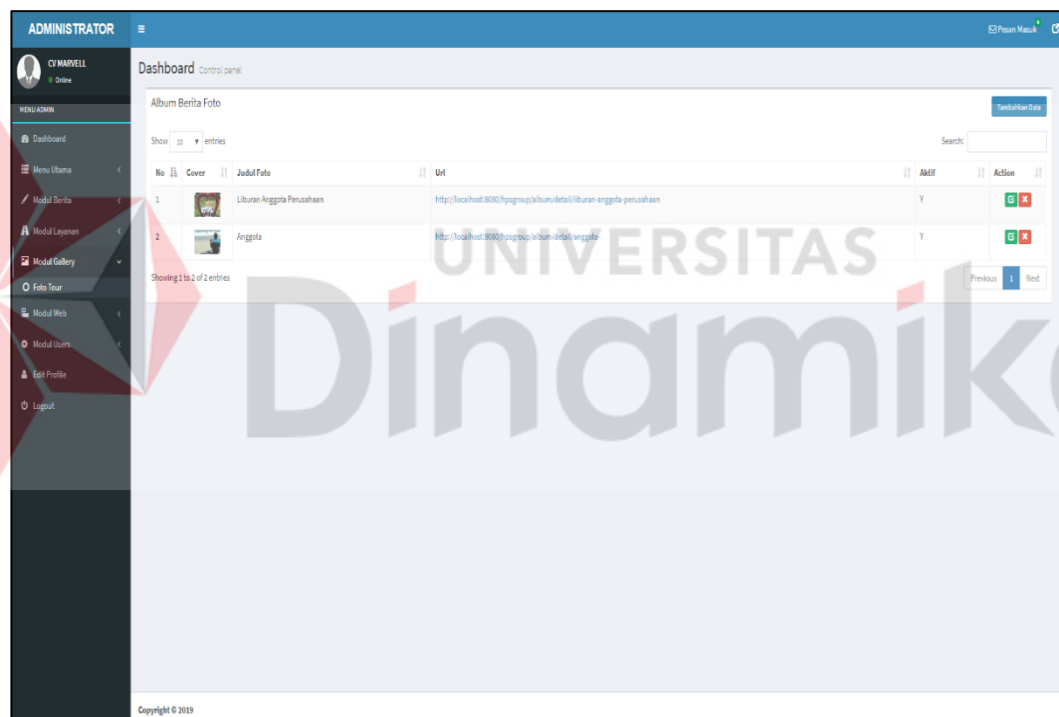
Halaman *Input* dan *edit* layanan. Ketika *sidebar* layanan diklik oleh admin maka *system* akan menampilkan data produk yang dipasarkan di halaman layanan *website*. *Admin* juga bisa menambahkan data produk yang dijual oleh perusahaan dengan cara klik *button* warna biru (Tambah Data) setelah dipilih atau diklik *admin* maka *system* akan menampilkan *form* pengisian data produk yang akan dijual pada halaman *website*. Selain menambahkan data layanan *admin* juga bisa melakukan pengeditan data dan penghapusan data dengan cara memilih *button* hijau untuk melakukan edit dan *button* merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 38 Halaman *Input* dan *edit* Layanan

4.8.11 Halaman *Input* dan Edit *Gallery*

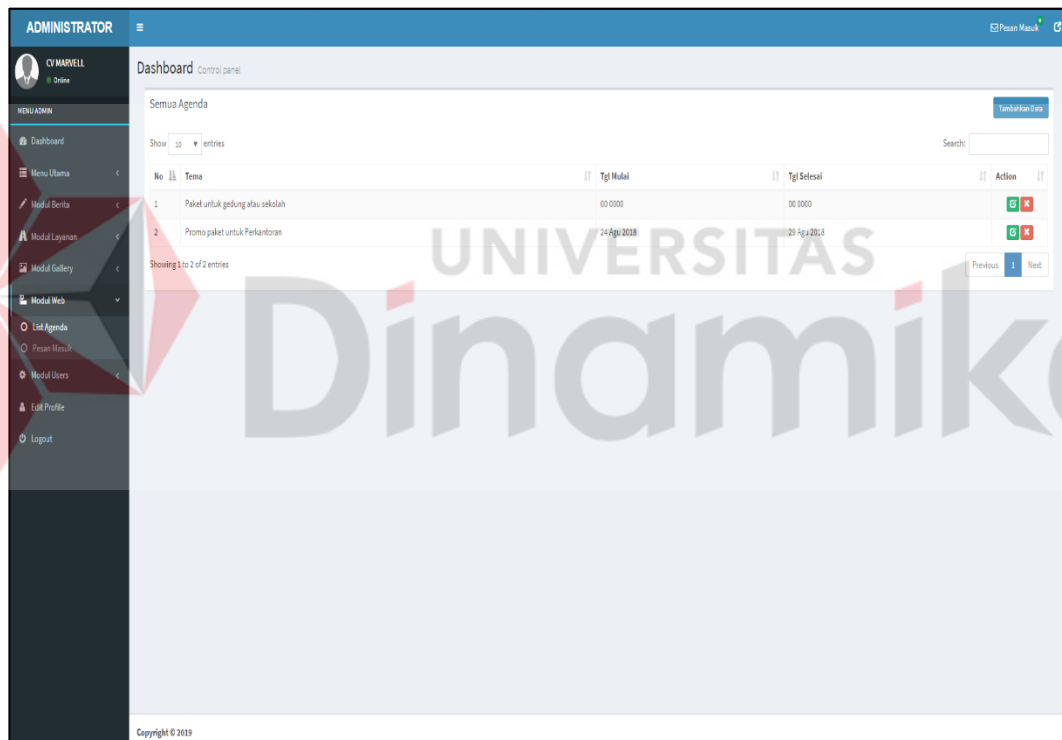
Halaman *Input* dan edit *gallery*. Ketika *sidebar* diklik oleh *admin* maka *system* akan menampilkan data *gallery* atau kegiatan perusahaan berupa foto-foto dan keterangan. *Admin* juga bisa menambahkan data *gallery* dengan cara memilih *button* warna biru pada kanan atas (Tambah data) maka *system* akan menampilkan *form* isi data. Selain menambahkan data pada *sidebar gallery* ini *admin* juga bisa melakukan edit dan hapus pada data *gallery* dengan cara memilih button hijau untuk melakukan edit dan button merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 39 Halaman *Input* dan edit *gallery*

4.8.12 Halaman Input dan Edit Agenda

Halaman *Input* dan edit agenda. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan data agenda yang berisikan semua paket penjualan yang ditawarkan oleh perusahaan. Pada bagian ini admin bisa menambahkan paket-paket baru dengan cara memilih *button* berwarna biru (Tambah Data) maka *system* akan menampilkan *form* isi data yang ingin ditambahkan oleh admin. Selain menambahkan data admin juga bisa menghapus dan mengedit data dengan cara memilih *button* hijau untuk melakukan edit dan *button* merah untuk melakukan hapus data



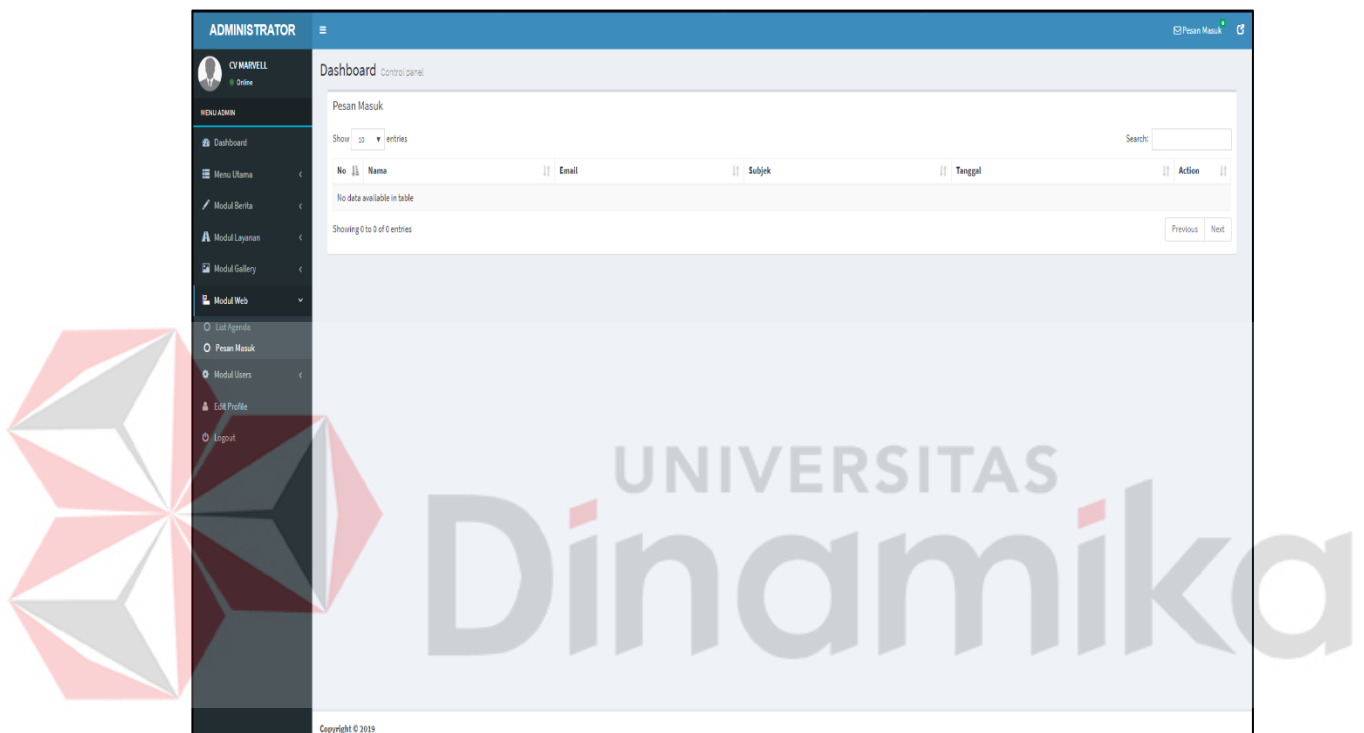
The screenshot shows an administrator interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar contains a menu with items like 'Dashboard', 'Menu Utama', 'Modul Berita', 'Modul Layanan', 'Modul Gallery', 'Modul Web', 'Edit Agenda', 'Pesan Masuk', 'Modul Users', 'Edit Profile', and 'Logout'. The main content area is titled 'Dashboard Control panel' and displays a table of agenda items. The table has columns for 'No', 'Tema', 'Tgl Mulai', 'Tgl Selesai', and 'Action'. There are two entries in the table. The first entry is 'Paket untuk gedung atas sekolah' with 'Tgl Mulai' '00-00-00' and 'Tgl Selesai' '00-00-00'. The second entry is 'Promo paket untuk Perkantoran' with 'Tgl Mulai' '24 Apr 2018' and 'Tgl Selesai' '29 Apr 2018'. Each row has a green 'G' button for edit and a red 'X' button for delete. A 'Tambahkan Data' button is located at the top right of the table. The footer of the page says 'Copyright © 2019'.

No	Tema	Tgl Mulai	Tgl Selesai	Action
1	Paket untuk gedung atas sekolah	00-00-00	00-00-00	G X
2	Promo paket untuk Perkantoran	24 Apr 2018	29 Apr 2018	G X

Gambar 4. 40 Halaman *Input* dan edit agenda

4.8.13 Halaman Pertanyaan

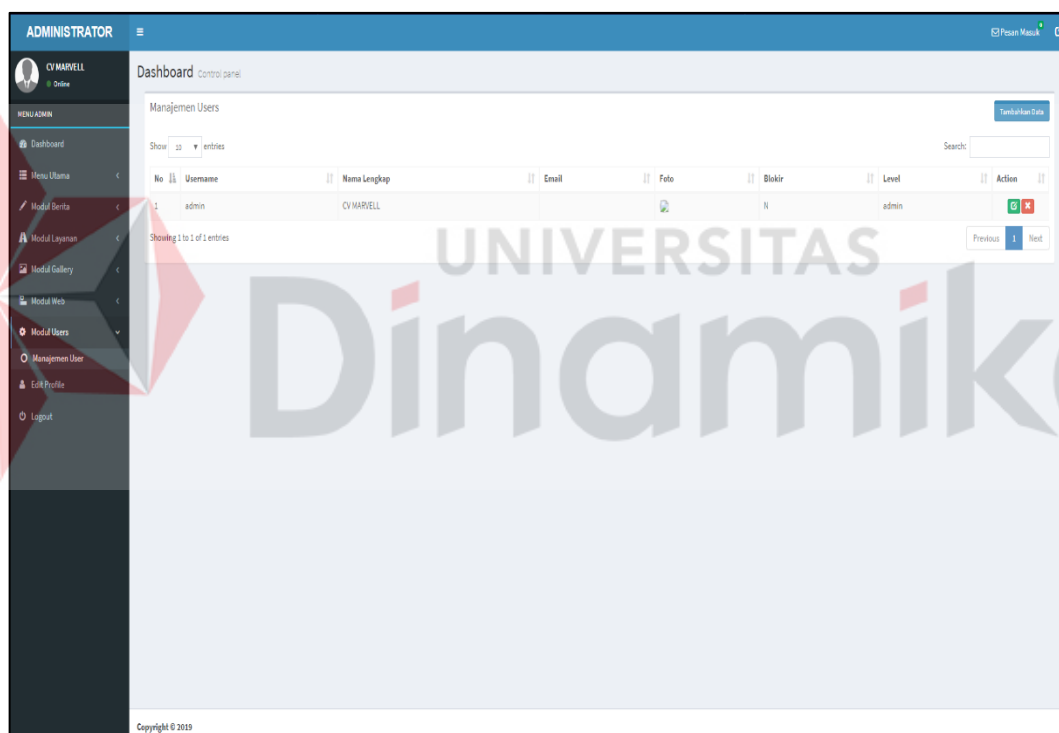
Halaman *Input* dan *edit* pertanyaan. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan data-data pertanyaan yang masuk dari halaman beranda data ini akan masuk jika ada *customer* melakukan pertanyaan pada halaman utama dan admin bisa melakukan pengecekan pada halaman admin ini.



Gambar 4. 41 Halaman pertanyaan

4.7.14 Halaman Input dan *Edit* Manajemen User

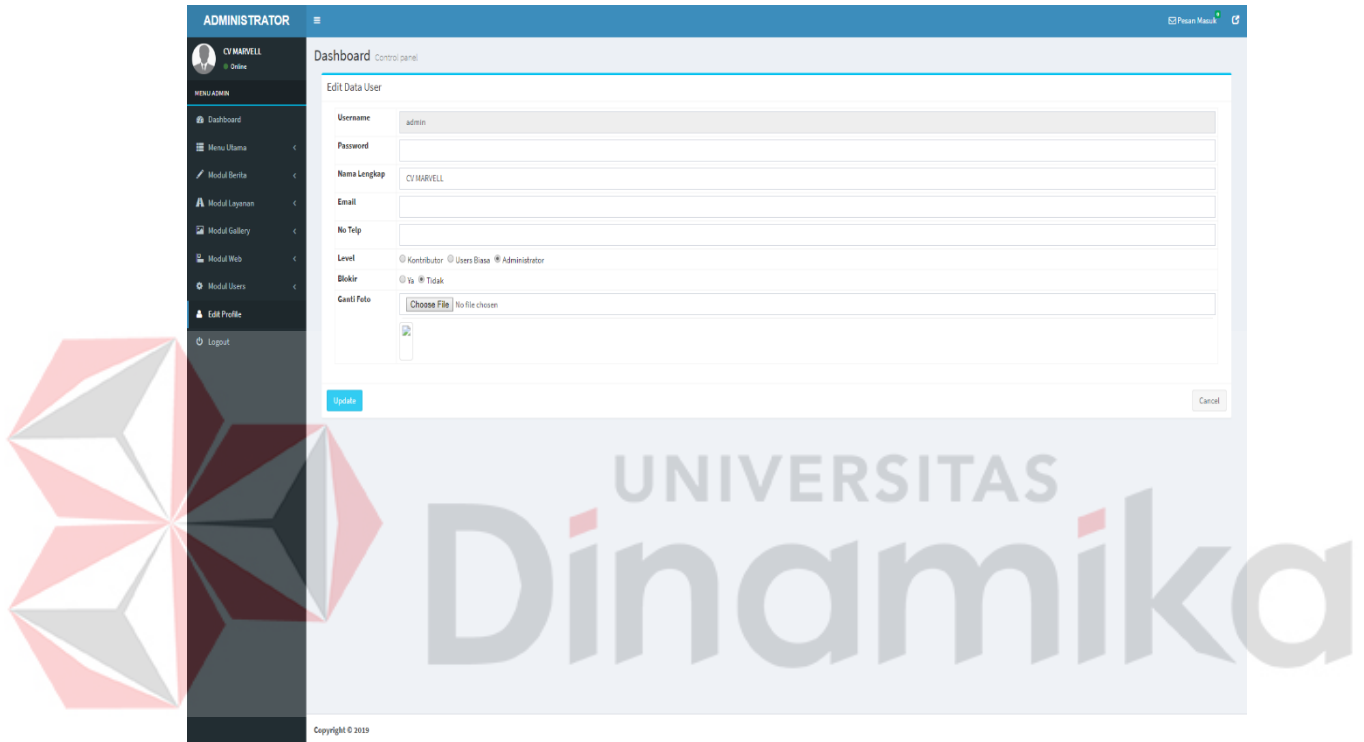
Halaman *Input* dan *edit* manajemen *user*. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan data *user* yang telah terdaftar pada *website*. Pada bagian ini admin bisa menambahkan *user* baru dengan cara memilih *button* berwarna biru (*Tambah Data*) maka *system* akan menampilkan *form* isi data *user* yang ingin ditambahkan oleh admin. Selain menambahkan data admin juga bisa menghapus dan mengedit data dengan cara memilih *button* hijau untuk melakukan *edit* dan *button* merah untuk melakukan hapus data.



Gambar 4. 42 Halaman *Input* dan *Edit* Manajemen *User*

4.8.15 Halaman *Input* dan *Edit Profil Admin*

Halaman *Input* dan *edit profil admin*. Ketika *sidebar* diklik maka *system* akan menampilkan *form* untuk edit profil admin yang berisikan password, nama lengkap, email, nomor telepon, level, dan anti foto. *Button save* untuk melakukan *update* telah selesai.



Gambar 4. 43 Halaman *Input* dan *Edit Profil Admin*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website* Pada CV.

Marvell Sekurindo ini dapat disimpulkan bahwa :

- A. *Website* ini dapat menampilkan informasi perusahaan berupa profil perusahaan, visi & misi, produk, galeri perusahaan, serta kontak dan alamat perusahaan.
- B. Pada *website* ini dapat dilakukan *maintenance* terhadap konten pada halaman *home* ,tentang kami, layanan, galeri, dan kontak kami.
- C. *Website* ini dapat meningkatkan jangkauan promosi perusahaan secara meluas.
- D. *Website* ini dapat menerima pertanyaan, kritik maupun saran yang ditujukan oleh pengguna.

5.2 Saran

Penulis ingin memberikan saran bagi peneliti atau pengembang yang akan melanjutkan *website* tersebut dengan menambahkan fitur-fitur pendukung, yaitu :

- A. Menambahkan fitur jadwal pemasangan
- B. Menambahkan fitur lupa *password* untuk admin
- C. Menambahkan fitur login untuk *customer*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, a. (2011, 1 23). *PHP server untuk membuat website*. Retrieved from bangpahmi.com: <https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar/>
- Bunafit, N. (2009, 2 23). *phpmyadmin akses ke mysqlserver*. Retrieved from inginlulus.com: <https://inginlulus.com/pengertian-phpmyadmin-lengkap-dengan-daftar-pustaka/>
- Indrajani. (2011, 10 23). *flowchart secara umum*. Retrieved from cakhasan.com: <https://cakhasan.com/pengertian-flowchart/>
- Jayan, Y. (2010, 5 2). *CSS untuk tampilan website*. Retrieved from malasngoding.com: <https://www.malasngoding.com/tag/pengertian-css-menurut-para-ahli/>
- Rahmat, m. (2013, Desember 2). *Company Profile Menurut landasan teori*. Retrieved from anugrahpratama.com: <http://www.anugrahpratama.com/services/pentingnya-company-profile-bagi-perusahaan/>
- Riyanto, a. (2010, 4 1). *Xampp pembantu pengembangan aplikasi*. Retrieved from inginlulus.com: <https://inginlulus.com/pengertian-xampp/>
- Syamsy Rizal, E. R. (2010, November 2). *Kegunaan Aplikasi dalam perusahaan*. Retrieved from seputarilmu.com: <https://seputarilmu.com/2019/06/aplikasi-menurut-para-ahli.html>

