RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DITUJUKAN KEPADA CV.ANDIKA PRATAMA

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Oleh:

Alifand Masrizky Putra Rosid

14410100073

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LAPORAN KERJA PRAKTIK

RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DITUJUKAN KEPADA CV.ANDIKA PRATAMA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

mata kuliah Kerja Praktik

Disusun Oleh :

Nama : Alifand Masrizky Putra Rosid

NIM : 14.41010.0073

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

Even if everyone is telling you that something wrong is something right. Even if the whole world is telling you to move, it is your duty to plant yourself like a tree, look them in the eye, and say"No, you move"

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Ku persembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku yang tercinta..

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DITUJUKAN KEPADA CV.ANDIKA PRATAMA

Laporan Kerja Praktik oleh

Alifand Masrizky Putra Rosid

NIM : 14.41010.0073

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, Januari 2018

Disetujui :

Dosen Pembimbing,

Tri Sagirani S.Kom., M.MT.

NIDN.0731017601

Penyelia,

CV. ANDIKA PRATAMA SURABAYA

Happy Kurniawan S.T.,

Mengetahui,

Kepala Program Studi

S1 Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMATIKA stikom SURABAYA

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

NIDN. 0731057301

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama	: Alifand Masrizky P.R.
NIM	: 14410100073
Program Studi	: S1 Sistem Informasi
Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya	: Laporan Kerja Praktik
Judul Karya	:**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DITUJUKAN KEPADA CV. ANDIKA PRATAMA**

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, 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.
4. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Januari 2017

METERAI TEMPEL 41CBEAEF757844774 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Yang menyatakan

Alifand Masrizky P.R.

NIM : 14410100073

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

ABSTRAK

Teknologi pada saat ini sangat bermanfaat karena dapat membantu kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh manusia, termasuk juga kebutuhan bisnis. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu bisnis dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan proses bisnis misalnya saja sebuah *website company profile*, dengan *web* tersebut perusahaan mampu memberi informasi tentang segala sesuatu didalam perusahaan dan dapat menjelaskan bidang jasa apa yang diberikan untuk konsumen. Sehingga ketika pelanggan melihat *website* akan mengetahui perusahaan dan apa yang akan diberikan oleh perusahaan.

CV Andika Pratama adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kontraktor, karena kurang dikenal oleh masyarakat maka proyek yang ditangani pun hanya terbatas pada kota Surabaya dan sekitarnya saja. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah alat sebagai sarana penyebarluasan informasi, maka dari itu dokumen ini akan membahas pembuatan *company profile* untuk CV Andika Pratama.

Kata kunci : website, company profile

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktik dan laporan kerja praktik. Dalam mengejakan laporan kerja praktik terdapat banyak pihak yang membantu, oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Kedua orang tua, bapak dan ibu yang senantiasa memberikan dukungan dan selalu mendoakan.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan membantu menyelesaikan masalah serta memberikan masukan positif.
3. Bapak Happy Kurniawan, S.T. sebagai pembimbing pada CV. Andika Pratama dan mengarahkan kerja praktik.
4. Teman-teman di kampus yang selalu memberikan dukungannya kepada penulis, dan khusus bagi Wildan Harits yang setiap saat dapat memberikan pelajaran agar aplikasi dapat berjalan.

Laporaan kerja praktik ini masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena itu mohon maaf atas segala kelalaian yang telah terjadi. Semoga laporan kerja praktik ini memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Tujuan 2

1.5 Manfaat 2

1.6 Sistematika Penulisan 3

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI 4

2.1 Logo Perusahaan 4

2.2 Visi dan Misi Perusahaan 4

2.3 Struktur Organisasi 4

2.4 Job Description 5

2.5 Alamat Perusahaan 6

2.6 Landasan Hukum Perusahaan 6

2.7 Ijin Usaha Perusahaan 7

BAB III LANDASAN TEORI 8

3.1. *Company Profile* 8

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.2 *Website* 10
3.3 *User Interface* 12
3.4 HTML 15
3.5 PHP 16
3.6 *Database* 16
3.7 MySQL 19
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN 20
4.1 Observasi 20
4.2 Wawancara 20
4.3 Studi kepustakaan 20
4.4 Identifikasi Masalah 21
4.5 Konsep situs *web* 22
4.5.1 Desain Arsitektur 22
4.5.2 Site Map 23
4.6 Analisa Kebutuhan User 24
4.6.1 System Flow 26
4.6.2 Konteks Diagram 28
4.6.3 DFD Level 0 29
4.6.4 DFD Level 1 29
4.6.5 CDM 30
4.6.6 PDM 31
4.7 Desain User Interface 32
4.7.1 Front End User 32
4.7.2 Back End User 40
BAB V PENUTUP 42
5.1 Kesimpulan 42

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5.2 Saran 42
DAFTAR PUSTAKA 43
LAMPIRAN 44
BIODATA PENULIS 51

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan 4

Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....5

Gambar 4. 1 Desain Arsitektur..... 23

Gambar 4. 2 Site Map 24

Gambar 4. 3 Sysflow input data galeri..... 27

Gambar 4. 4 Sysflow mengisi contact form..... 28

Gambar 4. 5 Context Diagram 29

Gambar 4. 6 DFD level 0 29

Gambar 4. 7 DFD level 1 input galeri..... 30

Gambar 4. 8 DFD level 1 input data contact form..... 30

Gambar 4. 9 Conceptual Data Model..... 31

Gambar 4. 10 Physical Data Model 32

Gambar 4. 11 Menu website 32

Gambar 4. 12 Menu Slideshow..... 33

Gambar 4. 13 Menu penjelasan..... 33

Gambar 4. 14 Menu grafik..... 34

Gambar 4. 15 Menu homepage 35

Gambar 4. 16 Menu visi dan misi 35

Gambar 4. 17 Menu tim 36

Gambar 4. 18 Menu struktur organisasi..... 36

Gambar 4. 19 Menu about..... 37

Gambar 4. 20 Menu galeri 38

Gambar 4. 21 Menu contact..... 39

Gambar 4. 22 Menu kontak perusahaan..... 39

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 4. 23 Menu meninggalkan pesan 40

Gambar 4. 24 Halaman login 40

Gambar 4. 25 Halaman input galeri 41

Gambar 4. 26 Halaman data pelanggan 41

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisa kebutuhan user *input* galeri 25

Tabel 4. 2 Analisa kebutuhan user meninggalkan pesan 26

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat balasan 44
Lampiran 2 Acuan kerja 1 45
Lampiran 3 Acuan kerja 2 46
Lampiran 4 Log harian dan catatan perubahan kerja 1 47
Lampiran 5 Log harian dan catatan perubahan kerja 2 48
Lampiran 6 Kehadiran kerja praktik 49
Lampiran 7 Kartu bimbingan kerja praktik 50

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV Andika Pratama adalah sebuah perusahaan kontraktor yang beralamatkan di Jalan Wonorejo Timur nomor C-90, Surabaya. Perusahaan ini menerima proyek yang berhubungan dengan konstruksi rumah dan tersebar diseluruh wilayah Surabaya, sidoarjo dan gresik. Perusahaan yang baru berdiri tahun 2009 ini mendapatkan proyek secara manual, dimana informasi perusahaan disebarkan melalui mulut ke mulut ataupun rekomendasi dari konsumen yang pernah menggunakan jasa CV Andika Pratama ini.

Dengan promosi yang masih manual maka penyebaran informasi tentang perusahaan masih terbatas di daerah tertentu saja, hal ini menyebabkan perusahaan kurang berkembang dan susah mendapatkan proyek. Sebuah proyek merupakan hal penting bagi perusahaan karena menjadi sumber finansial dari CV Andika Pratama. Oleh sebab itu dibutuhkan perubahan cara promosi.

Semakin majunya teknologi informasi pada saat ini maka arus informasi semakin cepat mengalir dengan menggunakan internet, internet dapat menjadi sarana proses promosi CV Andika Pratama serta menjelaskan profil perusahaan kepada public tentang apa yang ditawarkan kepada konsumen. Salah satu sarana internet yang dapat mendukung proses promosi perusahaan adalah pembuatan *website company profile.* Pembuatan *website* perusahaan berisikan visi dan misi perusahaan, sejarah perusahaan, alamat, galeri hasil proyek yang pernah dikerjakan,

serta memberi visualisasi yang menarik sehingga dapat meyakinkan klien untuk menggunakan jasa perusahaan.

Sehingga dengan adanya *website* tersebut perusahaan dapat memiliki jangkauan proyek yang lebih luas dan semakin dikenal oleh masyarakat. Kemudian dengan semakin dikenal masyarakat diharapkan semakin banyak yang menggunakan jasa dari perusahaan sehingga perusahaan dapat berkembang dan menjadi kontraktor yang terpopuler dan terpercaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah tentang bagaimana membuat *website* dengan konten yang menarik dan dapat menambah pelanggan bagi CV Andika Pratama.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan batasan masalah, yaitu:

a. *Website* yang dibuat sesuai dengan keadaan nyata pada CV Andika Pratama.
b. Tidak untuk transaksi pembelian

1.4 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam kerja praktik ini adalah menghasilkan *website company profile* pada CV Andika Pratama.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat dijelaskan dalam pembuatan laporan ini adalah :

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

1. Menyediakan sarana untuk memberikan informasi dari perusahaan kepada masyarakat umum.
2. Dengan adanya *website* company profile maka diharapkan mampu mengenalkan perusahaan dan mendapatkan pelanggan lebih banyak.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini ditulis secara sistematis yang dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah berdasarkan latar belakang, batasan masalah dan tujuan mengapa aplikasi dibuat serta sistematika dalam penulisan laporan yang nanti akan dibuat.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Berisi sekilas tentang perusahaan, visi dan misi, serta profil CV Andika Pratama.

BAB III : LANDASAN TEORI

Berisi teori–teori pendukung dan literatur yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi. (Company profile, *website*, User Interface, HTML, PHP, Database, MySQL)

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Mendeskripsikan uraian pekerjaan.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan *website* kedepannnya

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Logo Perusahaan

Berikut ini adalah logo dari CV. Andika Pratama :

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi perusahaan :

Menjadi perusahaan kontraktor di bidang jasa kontruksi yang meliputi bidang perumahan, gedung, serta interior.

Misi perusahaan :

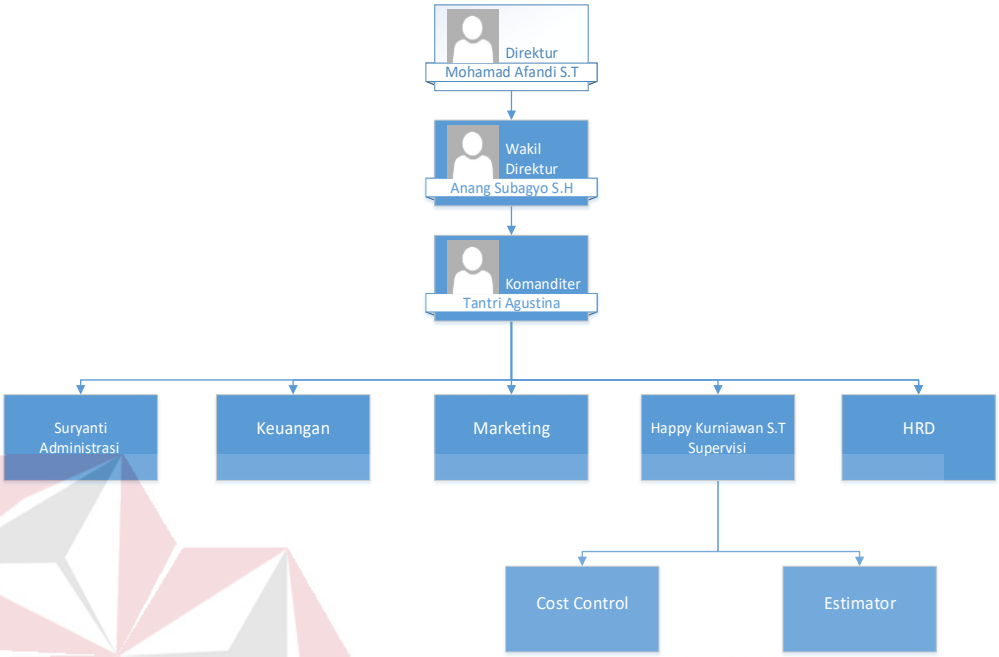
1. Memberikan pelayanan, mutu, dan kepuasan yang terbaik kepada pelanggan.
2. Membangun serta menciptakan citra terbaik perusahaan.

2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari CV Andika Pratama adalah seperti gambar 2.2 dimana Mohamad Afandi S.T sebagai direktur, Anang Subagyo S.H

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

sebagai wakil direktur. Tantri Agustina sebagai komanditer serta Suryanti sebagai administrasi dan Happy Kurniawan S.T sebagai supervisor.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.4 Job Description

Berikut adalah deskripsi pekerjaan dari masing-masing jabatan pada struktur organisasi pada bagian 2.3 :

1. Direktur, tugas dari direktur antara lain memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan dan memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian serta menyetujui anggaran perusahaan.
2. Wakil direktur ,wakil direktur memiliki pekerjaan dalam membantu direktur dalam menjalankan tugas-tugasnya
3. Komanditer, komanditer merupakan sekutu yang hanya menyertakan modal dalam persekutuan/perusahaan,

4. Adminsitrasi, sebagai seseorang yang mengatur perencanaan, pengorganisasian, pengadaan tenaga kerja, pemberian bimbingan, pengkoordinasian, pelaporan dan penganggaran.
5. Keuangan, berfungsi untuk merencanakan, menganggarkan, mengendalikan, memeriksa dan pelaporan keuangan.
6. Marketing, bertugas untuk memperkenalkan suatu perusahaan kepada masyarakat, menghasilkan pendapatan dan menjalin hubungan baik dengan perusahaan dan pelanggan.
7. Supervisi, mengatur kerjanya karyawan, membuat jobdesc, bertanggung jawab atas hasil kerja staff, penghubung antara staff dan manajer.
8. HRD, menangani segala hal tentang kepegawaian misalkan penggajian, pelatihan, *recruitment* dan sebagainya.
9. Cost control, bertanggung jawab terhadap biaya-biaya dalam perusahaan, mengecek harga pasar dan sebagainya.
10. Estimator, orang yang mampu memperkirakan suatu biaya dalam sebuah proyek konstruksi.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.5 Alamat Perusahaan

CV. Andika Pratama Berlokasi di jalan Wonorejo Timur Blok C Nomor 90 RT.001 RW.007, Wonorejo Rungkut Surabaya, Jawa Timur - 60296

2.6 Landasan Hukum Perusahaan

1. Akta Pendirian

   No. Akta : 31

   Tanggal : 20 September 2010

Nama Notaris : Christiana Inawati, SH

2. Akta Perusahaan

No. Akta : 29

Tanggal : 29 Juni 2009

Nama Notaris : Gunawan Wibisono, SH

2.7 Ijin Usaha Perusahaan

Ijin Usaha Perdagangan Kecil

No. SIUJK : 500/43A/436.6.11/2015

Tanggal : 07 Januari 2015

Masa Berlaku : 04 September 2019

Instansi Pemberi Ijin : Dinas Perdagangan dan Perindustrian

Tanda Daftar Perusahaan Persekutuan Komanditer (CV)

No. SIUJK : 503/747.D/436.6.11/2015

Tanggal : 03 Februari 2015

Masa Berlaku : 19 Oktober 2019

Instansi Pemberi Ijin : Dinas Perdaganan dan Perindustrian

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. *Company Profile*

Company profile merupakan cara yang efektif dalam mengenalkan bisnis dan tujuan untuk menginformasikan produk dan servis kepada *customer* potensial dan *stakeholder* (Jain, 2014). Sebuah *company profile* yang baik mampu mendukung aktifitas untuk marketing mix, yang pada akhirnya dapat mencapai *customers* dan membuat mereka tertarik dengan produk bisnis. Masih menurut Jain, ada beberapa alasan pentingnya *company profile* :

1. Menghasilkan kesempatan pembeli untuk mengetahui tentang perusahaan dan berinteraksi dengan tim *sales and marketing* dari perusahaan. Dengan menggunakan *template* yang tepat, maka pembeli dapat dibujuk untuk mengetahui lebih banyak yang dapat meningkatkan pertumbuhan bisnis.
2. Jika *company profile* dibuat untuk *website* bisnis, maka harus terstruktur sehingga pengguna dapat menemukan semua informasi yang penting seperti alamat perusahaan, detail kontak, tim manajemen dan sebagainya. Semua itu dapat ditempatkan dalam page 'about us'.
3. *Company profile* adalah berkas informatif yang menjelaskan mengapa bisnis berdiri dan layanan apa yang diberikan.

Jadi, apabila disimpulkan fungsi utama *company profile* adalah sebagai media komunikasi antara perusahaan dan pihak yang membutuhkan informasi perusahaan (pembeli, *stakeholder* dan sebagainya). Oleh karena itu *company profile* harus memperhatikan beberapa hal ketika akan dibuat :

a. Representasi perusahaan

Company profile digunakan sebagai gambaran dari perusahaan/bisnis, maka *company profile* dibuat sesuai dengan keadaan perusahaan saat ini dan sesuai dengan karakteristik yang ingin dibangun dihadapan masyarakat. *Web company profile* pada umumnya bersifat formal/resmi, konservatif, professional, memiliki integritas, kredibel, akuntabel, terpercaya dan sebagainya. Namun tergantung keputusan perusahaan apakah menginginkan *web* yang formal/ resmi atau terlihat dinamis dan ramah, semua itu sesuai dengan karakter yang ingin dibangun perusahaan.

b. Terstruktur

Company profile bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memahami perusahaan, maka dari itu *web company profile* harus terstruktur dalam penyajiannya. Isi dari *web* tersebut memuat informasi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, tujuan perusahaan, struktur organisasi, produk atau jasa yang ditawarkan, daftar proyek yang pernah diselesaikan dan sebagainya.

c. Informatif

Tujuan *company profile* adalah memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat, maka dari itu *web company profile* harus memuat informasi yang benar, akurat dan lengkap serta disajikan secara jelas, mudah dipahami dan menarik sebagai nilai tambah. Untuk mempermudah pemahaman terhadap *web*, maka harus memperhatikan desain *web* itu sendiri, misalkan tipografi, layout, warna, *form* dan sebagainya.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

d. Komunikatif

Company profile harus dibuat secara komunikatif agar perusahaan dapat menggunakannya sebagai perwakilan dan media komunikasi antara perusahaan dan masyarakat agar terciptanya satu pengertian.

e. Membangun identitas dan citra perusahaan

Company profile harus membangun identitas dan citra perusahaan yang baik di mata masyarakat, oleh karena itu *web company profile* dibuat dengan menarik, detail, jelas dan sebagainya. Hal ini agar dapat menciptakan suatu pemahaman bahwa perusahaan berkualitas dan bonafit.

3.2 *Website*

Website merupakan sekumpulan halaman *web* yang menampilkan informasi beserta file pendukungnya seperti gambar, video dan file digital yang disimpan dalam sebuah *web server* baik yang bersifat statis maupun dinamis yang dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) dan diakses melalui internet (Hartono, 2008).

Halaman *web* merupakan sebuah file dokumen yang ditulis menggunakan bahas HTML atau XHTML kemudian ditransfer dari server *web* menggunakan protocol yang disebut *HyperText Transfer Protocol* atau HTTP. Dalam *website* terdapat berbagai macam istilah pertama homepage yaitu halaman awal *website* atau halaman yang pertama kali muncul ketika *website* diakses. URL adalah alamat halaman *web* yang akan dibuka, sehingga apabila salah menulis alamat maka *web* tidak dapat dituju. Kemudian *link / hyperlink* merupakan sebuah elemen halaman *web* yang ketika diklik akan mengarahkan pengguna ke halaman lain atau ke file lain.

Website memiliki 2 tipe, yaitu statis dan dinamis. Statis apabila informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *web* contohnya *website* perusahaan. Sedangkan dinamis apabila isi informasi selalu berubah-ubah dan isinya interaktif dua arah, dari pemilik serta pengguna *website* contohnya facebook , twitter dan sebagainya. Adapun fungsi dari *website* adalah sebagai berikut :

1) Media promosi : *website* sebagai media promosi dapat menguntungkan karena dengan adanya *website* produk yang ditawarkan dapat dikenal di seluruh dunia
2) Media pemasaran : dengan menggunakan *website*, pemasaran dapat dilakukan tanpa batas. Tanpa batas dalam artian tidak ada batasan mengenai waktu atau tempat.
3) Media informasi : portal berita termasuk dalam *website* sebagai media informasi, sehingga dengan adanya *website* ini maka pengguna dimudahkan dalam mencari berita terkini tanpa harus membeli koran atau melihat berita di televisi
4) Media Pendidikan : *website* juga dapat dibangun untuk pendidikan, misalkan *website* pelaku pendidikan sekolah, universitas dan sebagainya, atau *website* yang menyajikan materi-materi yang berguna sehingga dapat dipelajari di internet.
5) Media komunikasi : terdapat banyak *website* yang menyediakan fasilitas seperti *chatting*, *video call* contoh *facebook*, *skype* dan sebagainya, sehingga pengguna dapat berkomunikasi dengan semua orang di belahan dunia manapun

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3 *User Interface*

User interface adalah sarana di mana seseorang mengendalikan aplikasi perangkat lunak atau perangkat keras. Antarmuka pengguna yang baik memberikan pengalaman "user-friendly", yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras secara alami dan intuitif. (Techterms, 2009)

User interface adalah sebuah alat agar orang (pengguna) dapat berinteraksi dengan mesin, perangkat, program komputer, atau alat kompleks lainnya. *User interface* menyediakan (sarana) dari: *input*, yang memungkinkan pengguna mengendalikan sistem; (dan) *Output*, memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik). *User interface*, menurut definisi ini, melibatkan pengguna dan "sesuatu." Interaksi melibatkan masukan dan keluaran. (Adream Blair-Early, 2008)

Manfaat UI adalah untuk menghubungkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga sistem dapat dijalankan. Dalam mendesain sebuah UI terdapat berbagai macam hal yang harus diperhatikan salah satunya adalah prinsip desain UI, berikut prinsip dalam mendesain UI :

1 *User familiarity* : *interface* harus bardasarkan orientasi pengguna daripada komputer

2 *Consistency* : sistem harus menampilkan konsistensi, menu dan perintah harus sama formatnya.

3 *Minimal surprise* : pengguna seharusnya tidak terkejut dengan sistem .

4 *Recoverability* : sistem harus menyediakan fitur untuk membantu pengguna memulihkan dari error seperti fasilitas *undo* dan sebagainya

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5 *User guidance* : menyediakan bimbingan kepada pengguna seperti sistem bantuan dan sebagainya

6 *User diversity* : fasilitas interaksi untuk beberapa tipe pengguna harus didukung, misalkan pengguna kesulitan melihat maka teks yang lebih besar harus tersedia.

Interface berbasis *web* dapat diperoleh berdasarkan form *web*, form dapat berbentuk menu-menu, *free text input*, *radio buttons* dan sebagainya. Pengguna dapat memilih dimana tempat untuk mencari dari sebuah menu dan mengetik pencarian pada *free text field.* Adapun tujuan mengapa UI sangat diperlukan :

1. Memudahkan pengoperasian sistem oleh pengguna

   UI yang baik adalah UI yang dapat dengan mudah dimengerti, semakin mudah dimengerti maka semakin baik. Selain itu, UI adalah jembatan antara program dengan pengguna maka UI harus memberikan kemudahan bagi pengguna agar dapat menjalankan program dengan baik.

2. Membuat program menjadi menarik

   Tujuan UI adalah dari seni atau *aestetik* dari sebuah program, dengan memberikan corak atau kekhasan pada desainnya. Dengan demikian seni yang ditonjolkan akan mempengaruhi ketertarikan orang terhadap program.

3. Menampilkan hasil pemrosesan data dari sistem

   Dengan adanya UI, data diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah informasi kemudian ditampilkan dalam bentuk grafis sehingga pengguna dapat melihat data yang ada dalam program.

4. Memudahkan pembacaan data yang dihasilkan oleh program

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Selain penampil data, UI juga berfungsi untuk memudahkan pembacaan dari sebuah program. Dengan adanya UI yang bagus, tugas untuk mengurutkan, mencari, memfilter data dapat dilakukan dengan mudah. Pengguna hanya memilih menu yang diinginkan untuk mengetahui hasilnya.

5. Efisiensi kerja yang dilakukan oleh pengguna

   Dengan adanya UI, kerja dari pengguna akan lebih efisien dan tidak membutuhkan waktu lebih untuk mengerjakan suatu tugas karena UI yang mudah dipahami dan mencakup keinginan/kebutuhan pengguna.

6. Memperkecil masalah yang dilakukan pengguna

   Sebuah UI yang baik dapat mengurangi kesalahan masukan data yang dilakukan oleh pengguna.

7. Memberikan respon yang jelas untuk setiap aksi yang dilakukan program

   Pemberian *feedback* pada UI sangat membantu apa yang terjadi pada program, feedback tersebut berisi informasi yang jelas apa yang terjadi atau apa yang sedang dilakukannya.

8. Menghilangkan ambiguitas dari perintah-perintah yang ada

   UI yang baik adalah mampu menghilangkan atau mengurangi ambiguitas yang ada pada program, sebuah perintah yang di*input*kan pada program harus memiliki perbedaan dengan perintah lain. Dengan ini maka tidak ada ambiguitas dalam program yang sedang dijalankan

Jadi, *user interface* adalah jembatan antara pengguna dan program untuk saling berkomunikasi, dengan maksud pengguna dapat mengirim perintah dan

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

komputer dapat menjalankan perintahnya sehingga program dapat beroperasi dengan baik.

3.4 HTML

HTML adalah bahasa *markup*. Bahasa *markup* adalah bahasa yang menambahkan instruksi ke teks. Petunjuk akan memberitahukan komputer bagaimana menampilkan teks yang dilampirkan oleh instruksinya (Brannan, 2009). HTML adalah komunikasi yang mengatur permintaan dan tanggapan yang terjadi antara browser yang digunakan pengguna dan *web server* (Nixon, 2014). Fungsi HTML adalah sebagai berikut :

1. Digunakan untuk membuat halaman *website* dapat dibaca dan dipahami oleh pengguna dengan lebih mudah.
2. Menandai teks pada suatu halaman *web*, HTML ditulis pada dokumen dengan tanda atau kode tertentu dimana akan menandai teks menjadi tebal, miring, bergaris bawah dan sebagainya
3. Sebagai dasar *website*, fitur yang ada dalam *website* dibuat dengan menggunakan javascript , implementasi bahasa menggunakan PHP, dan mendesain *web* dengan CSS. Semua itu dapat diaplikasikan juka *web* memiliki Bahasa HTML sebagai dasarnya.
4. Menampilkan tabel, gambar, video dan sebagainya, tanpa HTML maka komponen-komponen tersebut tidak bisa diletakkan pada *website*.
5. Menandai elemen dan membuat form online, HTML berfungsi untuk menandai bagian dalam *website* diantaranya header, main, footer, navigation dan sebagainya. Selain itu HTML digunakan sebagai membuat suatu form digital.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

HTML adalah format yang digunakan untuk menampilkan halaman *web* dengan mengatur permintaan dan tanggapan antara komputer dan *web server* yang digunakan sebagai dasar pemrograman pada *web* sehingga *website* dapat terlihat menarik untuk dikunjungi.

3.5 PHP

PHP adalah bahasa yang digunakan untuk membuat server agar menghasilkan output dinamis, output akan berbeda setiap kali browser meminta sebuah halaman *web* (Nixon, 2014). PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Ini tersedia untuk sebagian besar sistem operasi dan *web server* dan dapat diakses dalam *database*, termasuk MySQL. (MySQL, 2014)

Pada awalnya PHP adalah singkatan dari Personal Home Page namun pada saat ini singkatan dari PHP berubah menjadi PHP: Hypertext Preprocessor. Untuk membuat sebuah *web* dinamis dapat menggunakan PHP, dinamis dalam arti bahwa suatu situs *web* dapat menyesuaikan tampilan konten tergantung situasi. *Website* dinamis juga dapat menyimpan data ke dalam *database* , membuat halaman yang berubah-ubah sesuai *input user*, memproses form dan lain-lain.

3.6 *Database*

Database adalah koleksi terstruktur dari data yang disimpan dalam sistem komputer dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah dicari dan informasi dapat dengan cepat diambil (Nixon, 2014). Sehingga *database* berfungsi sebagai pengganti penyimpanan manual yang

membutuhkan ruang besar, *database* berperan penting dalam pengolahan data karena alasan berikut :

1. Sebagai penyedia informasi, *database* menjadi komponen utama dalam arus sistem informasi.
2. Memelihara kualitas informasi dan dapat menyajikan secara cepat, akurat dan tetap relevan melalui update informasi.

Data yang akan disimpan ke dalam *database* akan didefinisikan secara spesifik berupa tipe data, struktur data dan batasan-batasan data. Menyimpan data atau informasi ke *database* berarti dapat melakukan kegiatan pengorganisasian data, menghindari duplikasi , melakukan update yang rumit dan menentukan relasi antar data.

Dalam *database* terdapat komponen-komponen pendukung yang digunakan dalam *database* agar proses operasi berjalan :

1. Hardware

   Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat komputer sebagai pendukung pengolahan data yang terdiri dari CPU, disk, terminal, memori dan lain-lain.
2. Sistem operasi (OS)

   Sistem operasi (OS) merupakan perangkat lunak untuk memfungsikan, mengendalikan seluruh sumber daya serta melakukan operasi dasar pada sistem komputer.
3. Software pengelola basis data (DBMS)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Perangkat lunak untuk memasukan data ke *database* atau mengambil data dari *database* dengan DBMS, pengguna dapat mengontrol, memelihara dan mengakses data secara praktis dan efisien.

4. Software program aplikasi

   Software program aplikasi digunakan dalam pemrograman *database*, ada 3 software yang tertinggi reputasinya yaitu MySQL, Microsoft SQL Server dan Oracle.

5. Data

   Data merupakan komponen yang tersusun dari karakter, field, record dan data. Di dalam *database* dikenal dengan istilah entitas dan atribut.

6. Pengguna (*user*)

   Pengguna adalah orang-orang yang memiliki otoritas untuk berinteraksi dengan sistem *database*, pengguna dapat diklasifikasikan menjadi :

   - *Database* administrator, yaitu pengguna yang menjadi pengendali seluruh sistem *database.*
   - Application programmer, yaitu pengguna yang membuat program aplikasi untuk berinteraksi dengan sistem atau mengakses *database*.
   - Sophisticated *user*, yaitu pengguna yang melakukan permintaan untuk berinteraksi dengan sistem.
   - Specialized *user*, yaitu pengguna yang menulis aplikasi *database* untuk pengolahan citra, sistem pakar atau aplikasi *artificial intelegent*.
   - Naïve *user*, yaitu pengguna umum yang tidak perlu keahlian khusus dalam pemrograman dan cukup menjalankan aplikasi.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Database sangat diperlukan untuk mengumpulkan data-data yang penting sehingga dapat diolah dan menjadi sebuah informasi yang membantu dalam proses bisnis.

3.7 MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional open source. Hal ini berdasar pada struktur bahasa query (SQL), yang digunakan untuk menambah, menghapus dan memodifikasi informasi didalam *database* dengan menggunakan perintah standar SQL seperti *add, drop, insert* dan *update* (Christensson, 2007). MySQL dapat digunakan untuk berbagai macam aplikasi, namun yang sering ditemukan pada *web server*. Sebuah situs yang menggunakan MySQL mungkin memuat halaman *web* yang mengakses informasi dari *database*. Halaman yang seperti ini sering disebut "dinamis", yang berarti setiap isi halaman yang dimuat dihasilkan dari *database*. Situs *web* yang menggunakan *web* dinamis sering disebut *web* berbasis *database*. Banyak situs berbasis *database* yang menggunakan perintah MySQL dengan digabungkan ke dalam kode PHP, yang memungkinkan sebagian atau keseluruhan halaman *web* dihasilkan dari informasi *database*. MySQL dan PHP merupakan open source (artinya dapat diunduh dan digunakan secara bebas), kombinasi PHP dan MySQL telah menjadi pilihan popular untuk situs *web* berbasis *database*.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Untuk mengidentifikasi permasalahan dalam sebuah perusahaan maka diperlukan pencatatan data dalam perusahaan tersebut, oleh karena itu pada kerja praktik yang telah dilakukan pada tanggal 1 Agustus sampai 30 Agustus kemarin digunakan untuk mengidentifikasi serta pencarian data yang dibutuhkan. Dalam dokumen ini akan dibahas beberapa langkah-langkah yang digunakan agar dapat mengidentifikasi masalah, beberapa diantaranya adalah :

4.1 Observasi

Pada tahap awal adalah melakukan observasi di lingkungan perusahaan yaitu CV. Andika Pratama, hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi perusahaan yang akan digunakan sebagai tempat untuk kerja praktik. Setelah itu mengurus perijinan dengan pihak perusahaan agar dapat menyetujui penggunaan perusahaan sebagai tempat kerja praktik.

4.2 Wawancara

Kemudian melakukan wawancara, dengan wawancara diharapkan dapat membantu untuk memperoleh informasi-informasi terkait perusahaan secara tepat dan akurat, sehingga tidak ada kesalahan informasi.

4.3 Studi kepustakaan

Tahap selanjutnya untuk mendukung pembuatan laporan ini adalah dengan dilakukannya studi kepustakaan, dimana jurnal maupun tugas akhir mahasiswa yang ada di perpustakaan Stikom Surabaya akan menjadi referensi.

Hal tersebut dilakukan agar lebih memudahkan dalam membuat dokumen dan sebegai referensi jika ada kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan.

4.4 Identifikasi Masalah

CV Andika Pratama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa kontraktor. Perusahaan ini telah mengerjakan beberapa proyek pembuatan atau renovasi rumah atau bangunan. Salah satu kendala dalam pengoperasian perusahaan ini adalah pemasaran yang kurang meluas, sehingga pelanggan yang menggunakan jasa perusahaan hanya pelanggan lama atau pelanggan baru yang direkomendasikan oleh pelanggan lama.

Dengan adanya permasalahan ini maka dapat disimpulkan CV Andika Pratama harus bisa melebarkan sayap, dalam artian harus dapat mencari pelanggan sehingga tidak hanya di wilayah Surbaya dan sekitarnya namun juga diluar kota lain. Jadi dengan adanya *web company profile* diharapkan dapat membatu memperkenalkan citra perusahaan di kalangan masyarakat, *web* tersebut akan memiliki beberapa aspek untuk dijadikan konten, hal tersebut meliputi :

- Profil perusahaan, pada bagian ini menyediakan informasi mengenai profil perusahaan seperti visi dan misi, struktur organisasi, dan sebagainya.
- Kemudian terdapat galeri, galeri ini memuat tentang proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh perushaaan sehingga masyarakat akan mengetahui hasil kerja dari CV Andika Pratama.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

- Kemudian informasi kontak perusahan, jadi ketika calon pelanggan tertarik tentang jasa yang diberikan maka dapat menghubungi perusahaan untuk dibicarakan lebih lanjut.

4.5 Konsep situs *web*

Pada konsep situs *web* akan dijelaskan mengenai beberapa hal dasar yang ada didalam *website* CV Andika Pratama. Beberapa hal dasar tersebut adalah :

1. Desain arsitektur

   Menjelaskan alur jaringan yang nantinya akan digunakan untuk *website* dari CV Andika Pratama.

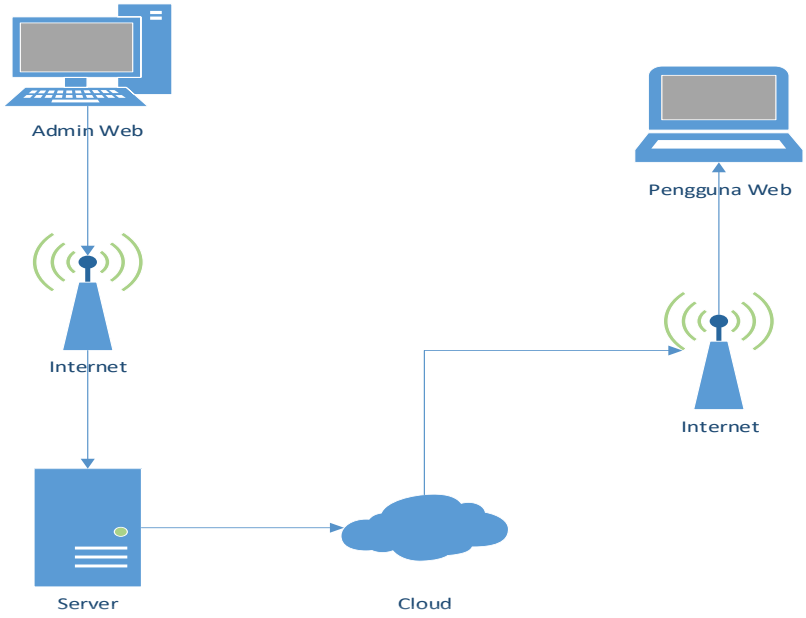
2. Site map

   Menjelaskan aspek yang nantinya akan ditampilkan di *website* CV Andika Pratama.

4.5.1 Desain Arsitektur

Desain arsitektur tersebut menjelaskan tentang alur jaringan yang digunakan pada *website* CV Andika Pratama. Jadi akan ditentukan seorang admin untuk menjalankan *website* dan data yang berkaitan dengan *website* akan disimpan di server.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 4. 1 Desain Arsitektur

Desain arsitektur tersebut menjelaskan tentang alur jaringan yang digunakan pada *website* CV Andika Pratama. Jadi akan ditentukan seorang admin untuk menjalankan *website* dan data yang berkaitan dengan *website* akan disimpan di server.

4.5.2 Site Map

Site map menjelaskan menu yang nantinya terdapat pada *website* dari CV Andika Pratama, *website* akan memuat menu seperti :

a. Home

Menjelaskan secara ringkas tentang perusahaan dan tujuan konten dari *website*.

b. About

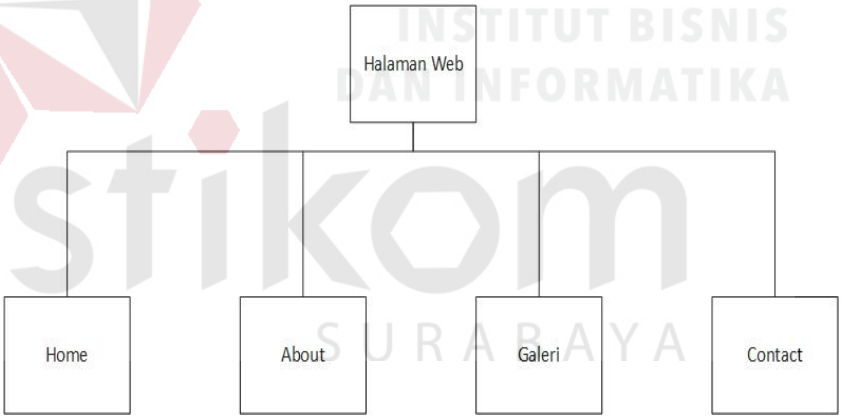
Menjelaskan secara luas tentang perusahaan, termasuk visi dan misi, tujuan perusahaan, karyawan perusahaan dan sebagainya.

c. Galeri

Menampilkan tentang gambar-gambar proyek yang telah dikerjakan berserta deskripsi proyek tersebut.

d. Contact

Memberikan informasi tentang *contact person*, nomor telpon dan memberikan formulir untuk meninggalkan pesan yang berisi nama,*email*,nomor telepon dan pesan.



Gambar 4. 2 Site Map

4.6 Analisa Kebutuhan User

Berikut adalah analisa kebutuhan user untuk *input* galeri yang dilakukan oleh admin dari perusahaan :

Tabel 4. 1 Analisa kebutuhan user *input* galeri

Katalog	**Deskripsi**
a. Proses	*Input* Galeri
b. Aktor	Admin *web*
c. *Input*	1. Id 2. Nama Proyek 3. Deskripsi 4. Harga
c. Activity	1. Perusahaan akan memberikan daftar proyek yang telah selesai dikerjakan 2. Daftar proyek tersebut kemudian akan ditampilkan pada *web*.
d. Output	Galeri diperbarui dengan daftar proyek baru
e. Aturan dan Kebijakan	Harga atau biaya tidak akan ditampilkan karena rahasia perusahaan.

Selanjutnya adalah Analisa kebutuhan user untuk meninggalkan pesan dalam form contact, pengguna ini adalah pengunjung *web* :

Tabel 4. 2 Analisa kebutuhan user meninggalkan pesan

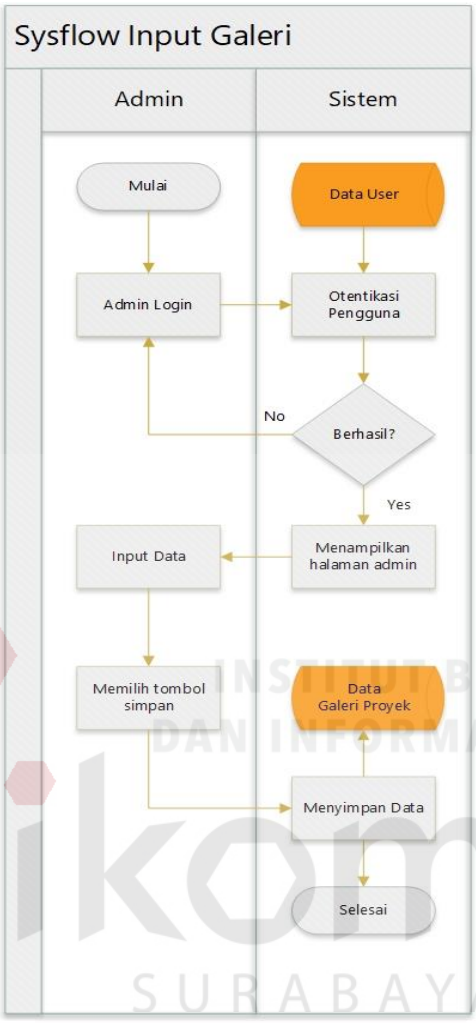
Katalog	**Deskripsi**
a. Proses	Meninggalkan pesan dalam *form contact*
b. Aktor	Pengunjung *web*
c. *Input*	1. Nama 2. Email 3. Nomor Telepon 4. Pesan
c. Activity	1. Jika pengunjung *web* tertarik menggunakan jasa ataupun ingin bertanya tentang pembangunan rumah maka dapat meninggalka pesan. 2. Pengunjung *web* akan mengisi formulir yang terdapat pada halaman contact
d. Output	Data pengunjung *web* dapat tersimpan.
e. Aturan dan Kebijakan	Pengunjung web menyerahkan data diri seperti nama, email, nomor telepon, asal dan pesan.

4.6.1 System Flow

a. *Sysflow input* data galeri

Sysflow ini menjelaskan mengenai alur sistem untuk meng*input*kan data galeri yang dilakukan oleh admin yang nantinya

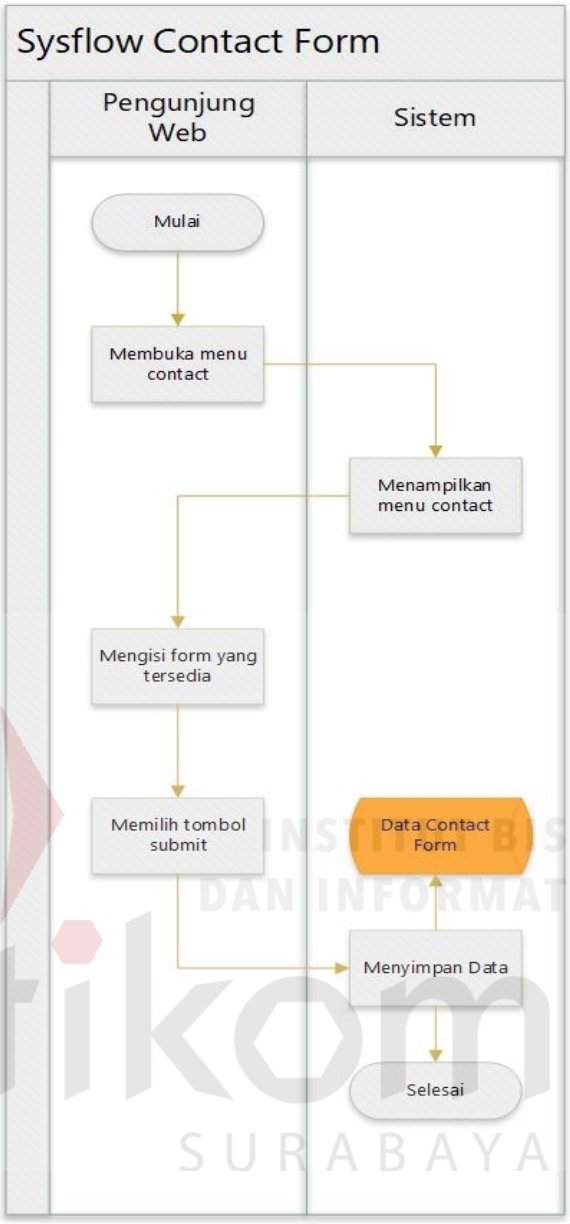
ditampilkan pada *website* sebagai pemberian informasi proyek yang telah dikerjakan oleh CV. Andika Pratama.



Gambar 4. 3 *Sysflow input* data galeri

b. *Sysflow* mengisi *Contact form*

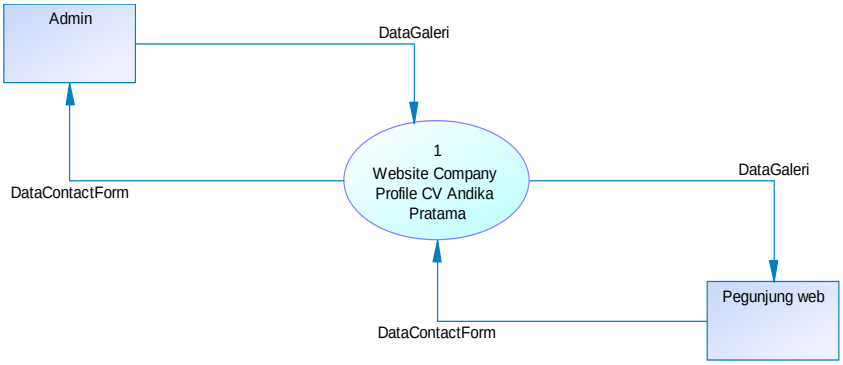
Sysflow ini menjelaskan mengenai alur sistem untuk pengunjung *web* yang akan meninggalkan pesan untuk perusahaan sebagai tanda ketertarikan. Data pesan yang telah disimpan nantinya dapat diakses oleh admin.



Gambar 4. 4 *Sysflow* mengisi *contact form*

4.6.2 Konteks Diagram

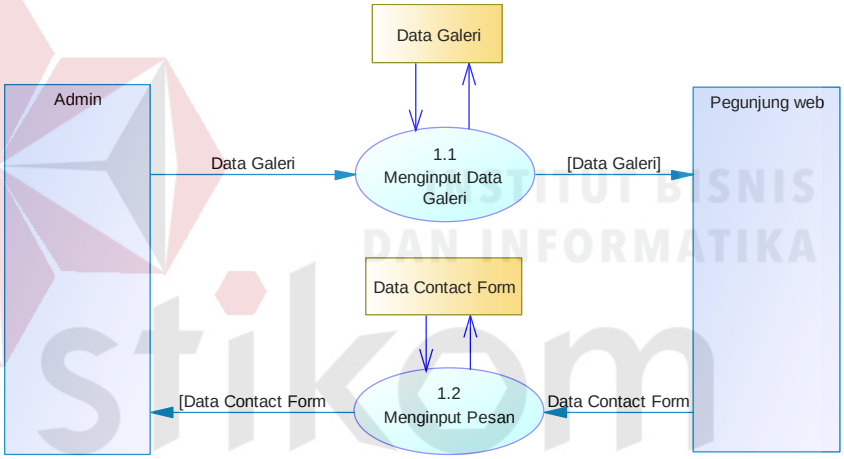
Dalam gambar konteks diagram pada gambar 4.5, terdapat 2 *external entity* yaitu admin dan pengunjung *website*. Dimana admin akan bertindak sebagai pengelola *website*, dan pengunjung *website* nantinya mengisi *contact form* untuk meninggalkan pesan.



Gambar 4. 5 *Context Diagram*

4.6.3 DFD Level 0

Pada gambar 4.6 adalah data *flow* diagram level 0 dari sistem.

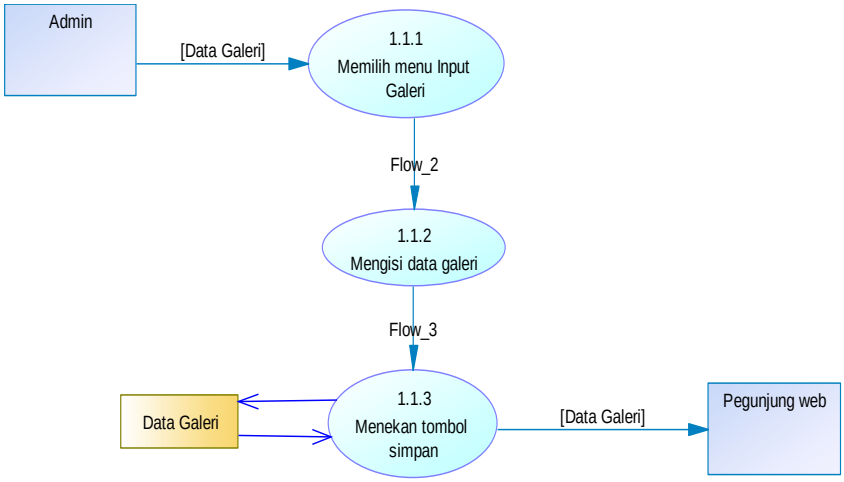


Gambar 4. 6 DFD level 0

4.6.4 DFD Level 1

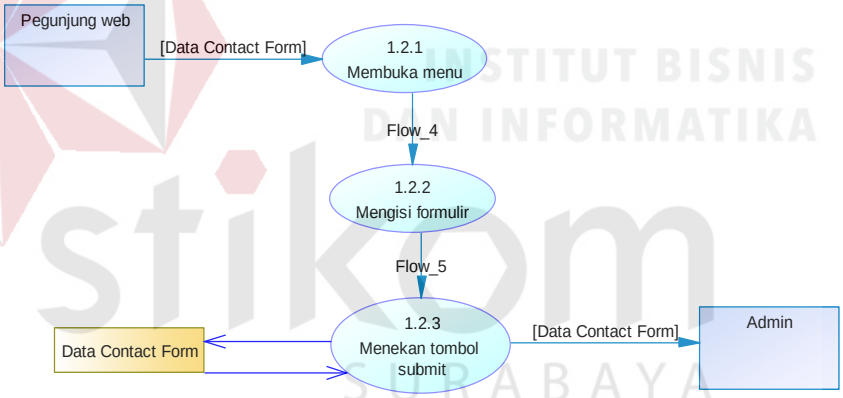
a. *Input* Galeri

Setelah dibuat DFD level 0, maka selanjutnya adalah DFD level 1 dimana proses utama akan di jabarkan kembali pada gambar 4.7 adalah proses meng*input* data di galeri.



Gambar 4. 7 DFD level 1 *input* galeri

b. Isi data *Contact form*



Gambar 4. 8 DFD level 1 *input* data *contact form*

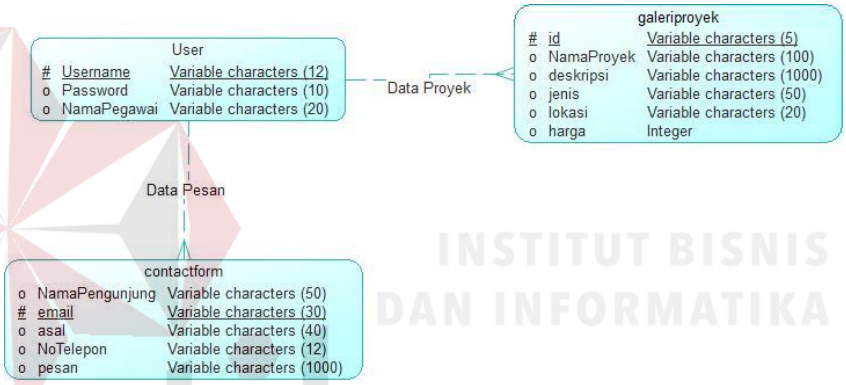
Kemudian gambar 4.8, adalah DFD level 1 pada proses mengisi *contact form* dari pelanggan.

4.6.5 CDM

Pada gambar 4.9, adalah tampilan CDM dari *website company profile* dari CV Andika pratama, hanya terdapat 3 tabel yaitu tabel *user, contactform dan galeriproyek*. Tabel user digunakan untuk menyimpan

data admin, kemudian *contactform* digunakan untuk menyimpan data pengunjung *web* yang meninggalkan pesan dan tabel galeri proyek digunakan untuk menyimpan data proyek.

Selain itu pada masing-masing tabel sudah ditentukan *primary key* dan jenis *input*an karakter. *Primary key* dibutuhkan agar data dalam tabel tidak sama dengan yang lainnya, oleh karena itu, pemilihan *primary key* harus unik.

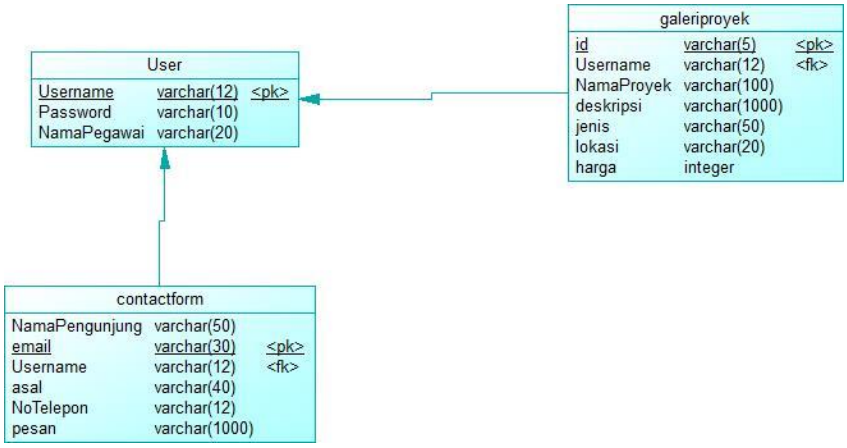


Gambar 4. 9 Conceptual Data Model

4.6.6 PDM

Physical data model (PDM) merupakan hasil *generate* dari CDM, sehingga akhirnya mendapatkan seperti gambar 4.10. Penggambaran rancangan PDM memperlihatkan struktur penyimpanan data yang benar pada basis data yang akan digunakan sesungguhnya. Dalam PDM terlihat *primary key* dan *foreign key*, dimana dengan *primary key* maka tabel memiliki identitas sendiri yang membedakan dengan tabel lainnya, sedangkan *foreign key* melengkapi hubungan antar tabel.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 4. 10 Physical Data Model

4.7 Desain User Interface

4.7.1 Front End User

Pada bab ini akan menampilkan desain pada *website* yang ditampilkan pada pengguna masyarakat atau *front end user*. Terdapat beberapa konten yang menjelaskan tentang perusahaan seperti alamat, visi dan misi, struktur organisasi serta proyek yang telah dikerjakan, kontak perusahaan.

a. Bagian menu.

Gambar 4. 11 Menu *website*

Pada gambar 4.11, terdapat 4 menu umum dalam *website* yaitu *home*, *about*, galeri dan *contact.* Menu-menu tersebut akan digunakan sebagai navigasi untuk mengakses konten-konten yang terdapat di dalam *website*.

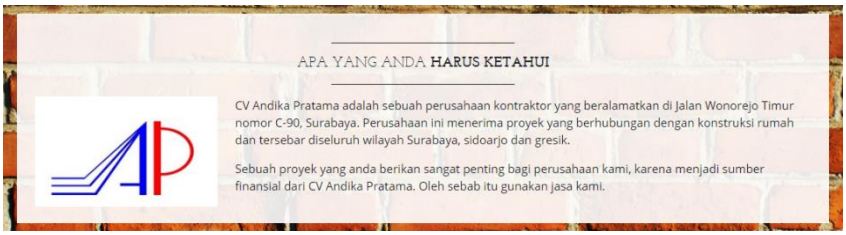
b. *Slideshow* tujuan perusahaan.

Pada gambar 4.12, adalah konten yang terdapat dalam menu home, konten ini berisikan tentang tujuan dari perusahaan yang dikemas dalam bentuk *slideshow*.

Gambar 4. 12 Menu *Slideshow*

c. Menu penjelasan singkat tentang perusahaan.

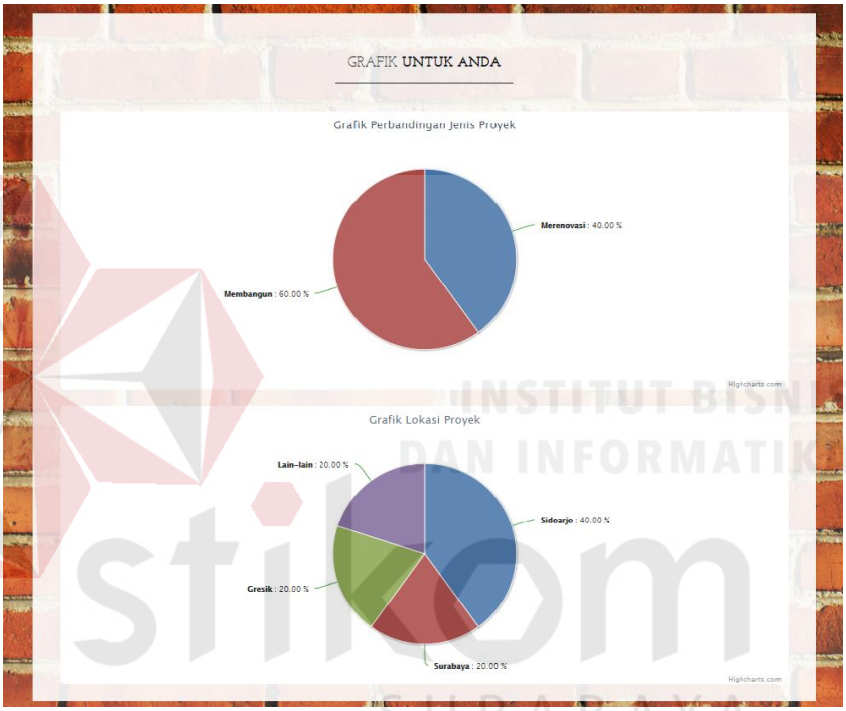
Gambar 4.13 menjelaskan secara singkat tentang gambaran umum perusahaan, termasuk alamat, tujuan dan sebagainya. Untuk penjelasan yang lebih detil tentang perusahaan seperti visi dan misi dan sebagainya dapat diakses pada menu *about*.



Gambar 4. 13 Menu penjelasan

d. Grafik untuk pengguna.

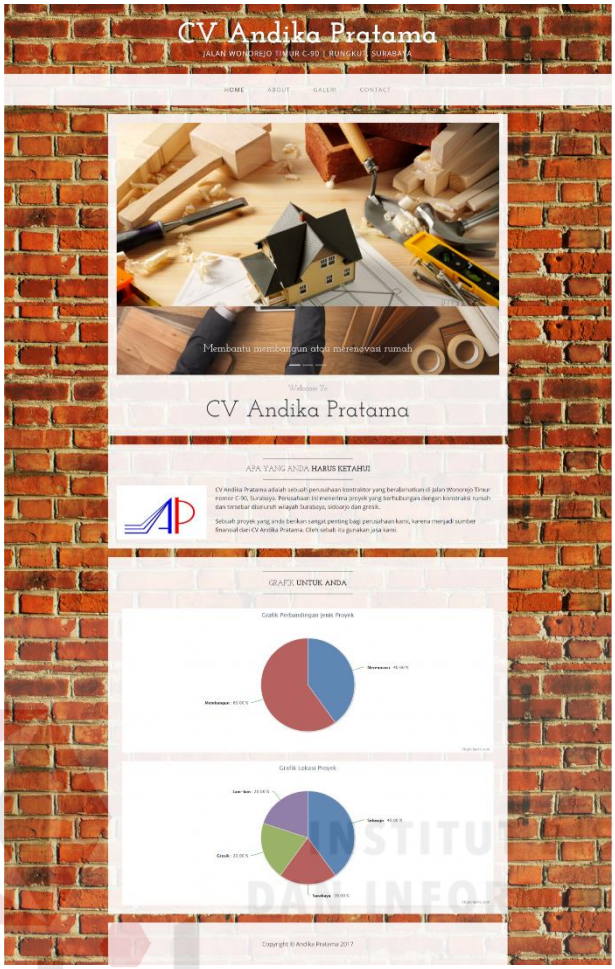
Tetap dalam menu *home*, pada gambar 4.14 terdapat konten grafik yang digunakan untuk menunjukkan grafik perbandingan jenis proyek (renovasi atau membangun) dan kedua lokasi proyek. Sehingga pengunjung dapat mengetahui proyek yang sering diambil berjenis apa dan berlokasi dimana.



Gambar 4. 14 Menu grafik

e. Menu *homepage*

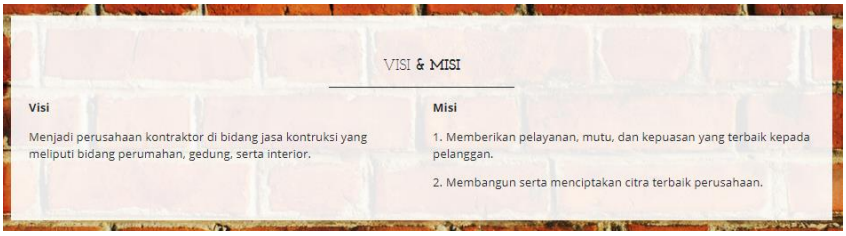
Dari menu-menu diatas seperti, menu *slideshow*, menu penjelasan dan menu grafik, maka semua akan menjadi sebuah homepage yang digunakan sebagai halaman utama. Sehingga ketika pengunjung mengakses laman *web*, web akan menampilkan menu seperti pada gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Menu *homepage*

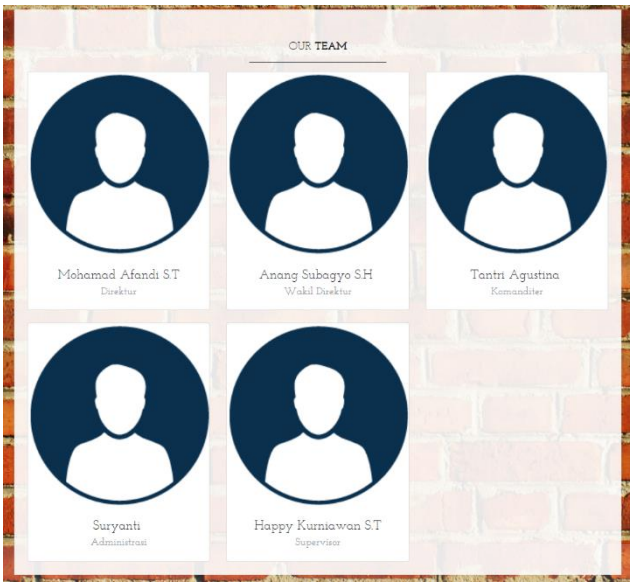
f. Menu visi dan misi perusahaan

Konten menu visi dan misi pada gambar 4.16, terdapat dalam menu *about*, yang bertujuan menjelaskan tentang visi dan misi perusahaan.



Gambar 4. 16 Menu visi dan misi

g. Menu tim dalam perusahaan

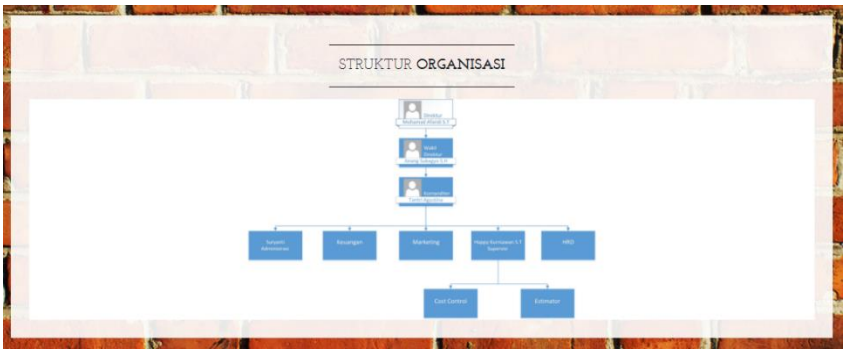


Gambar 4. 17 Menu tim

Tetap pada menu *about*, terdapat sebuah konten untuk menunjukkan tim yang ada di dalam perusahaan yang ditunjukkan pada gambar 4.17.

h. Menu struktur organisasi perusahaan

Setelah bagian konten tim, dibawahnya terdapat menu struktur organisasi seperti pada gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Menu struktur organisasi

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

i. Menu *about*

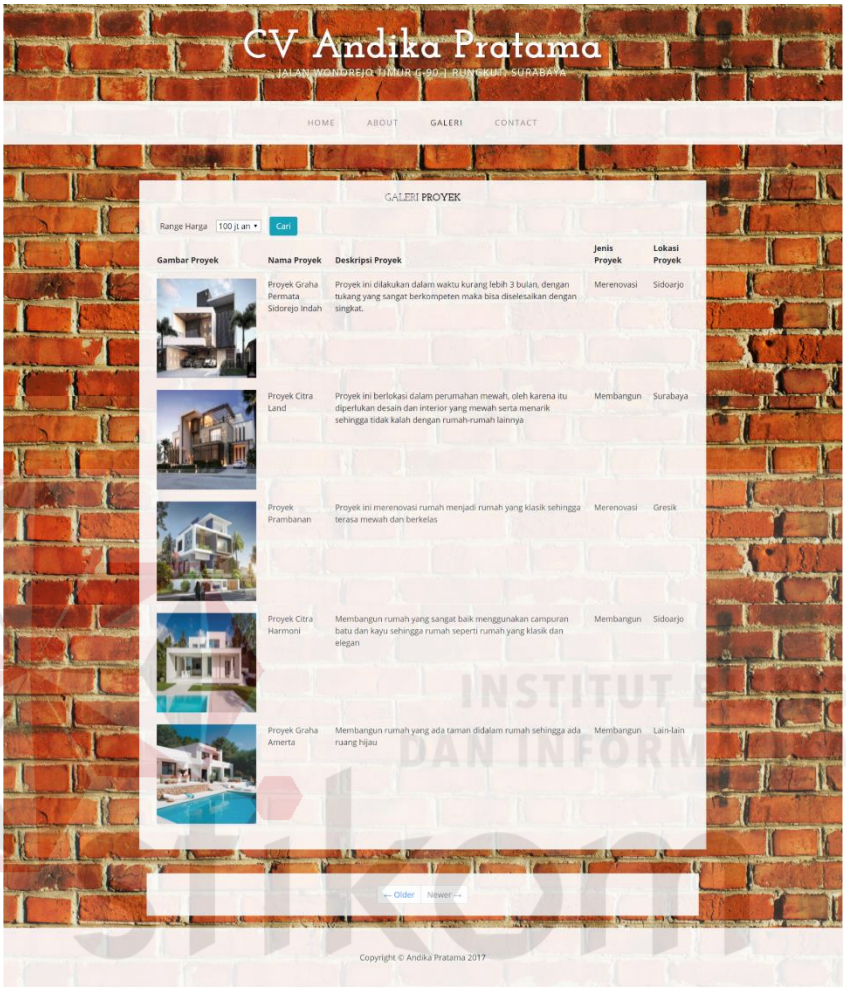
Dari penjelasan yang dijelaskan pada menu visi dan misi, menu tim dan menu struktur organisasi, semua menu tersebut terdapat pada menu *about* seperti pada gambar 4.19.

Gambar 4. 19 Menu *about*

j. Menu galeri proyek.

Pada menu galeri ditunjukkan gambar 4.20, terdapat galeri proyek-proyek yang telah dikarjakan oleh perusahaan, pengunjung

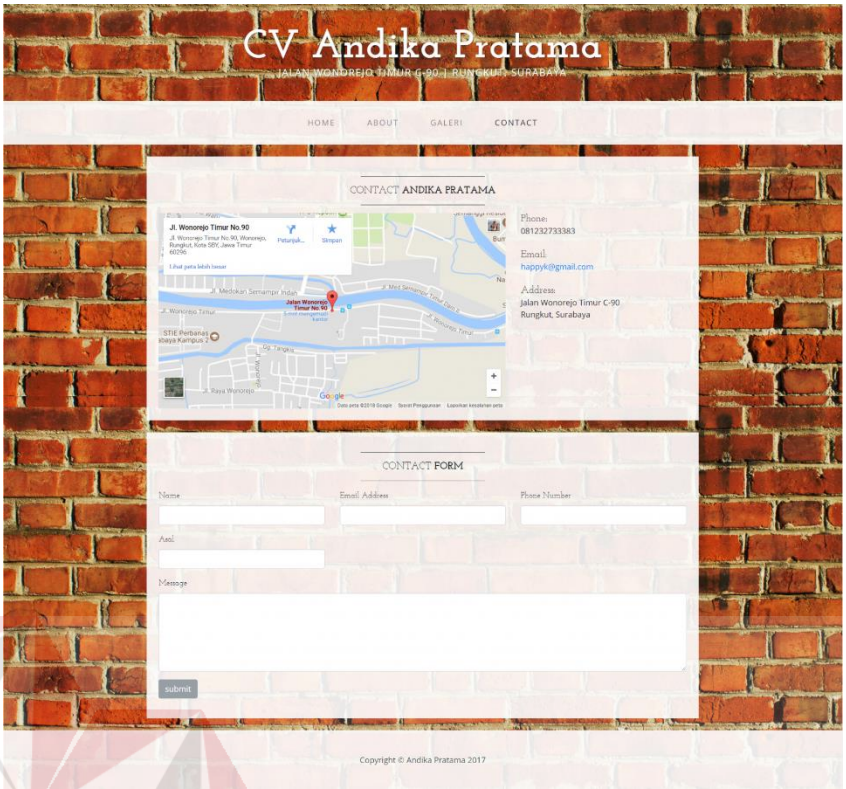
dapat mem-*filter* galeri dengan memilih rentang harga yang ada, misalkan “100-jt an” dan seterusnya.



Gambar 4. 20 Menu galeri

k. Menu *contact*

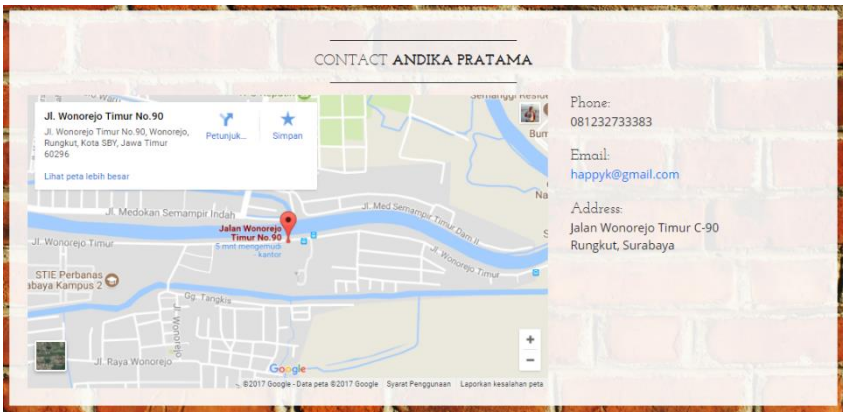
Pada menu ini halaman web memberikan informasi tentang kontak untuk perusahaan, sehingga memudahkan pengunjung web untuk menghubungi perusahaan dan jika pengunjung web tertarik maka dapat menghubungi kontak yang tertera, atau mengisi contact form untuk meninggalkan pesan pada perusahaan. Menu *contact* seperti pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Menu *contact*

l. Menu kontak perusahaan

Pada bagian ini dalam menu *contact*, terdapat peta dari lokasi kantor perusahaan yang diambil dari *google maps* serta kontak dari *contact person* seperti gambar 4.22.

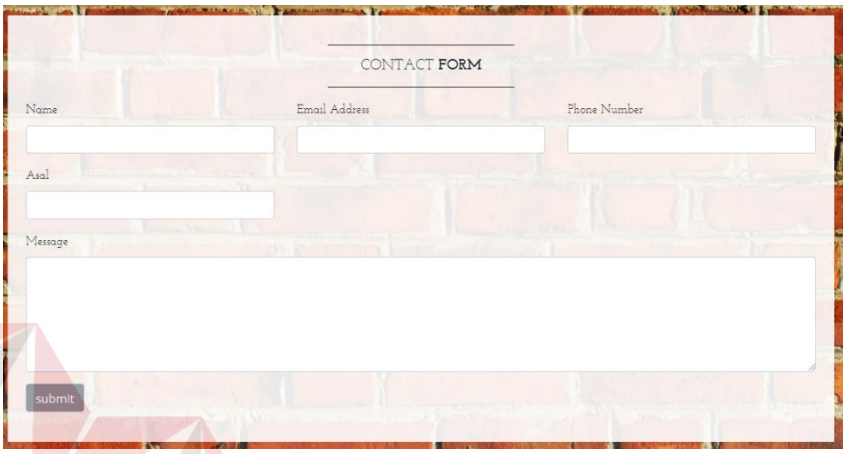


Gambar 4. 22 Menu kontak perusahaan

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

m. Menu untuk meninggalkan pesan.

Tetap dalam menu *contact*, pengunjung dapat meninggalkan pesan untuk perusahaan yang sesuai dengan gambar 4.23, jika ingin menggunakan jasa atau hanya bertanya.

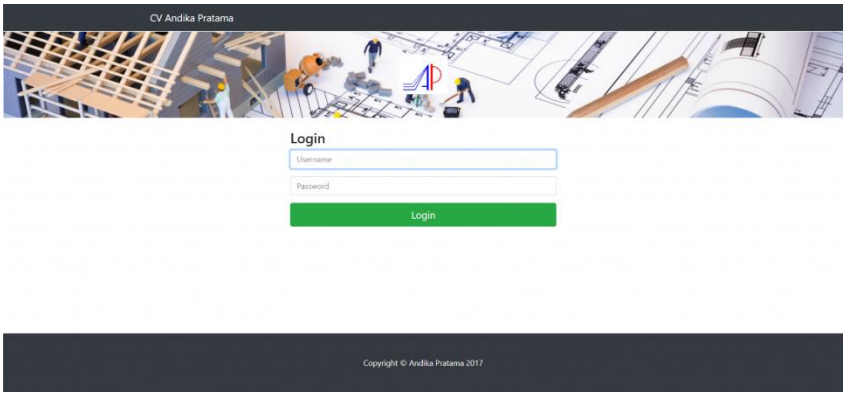


Gambar 4. 23 Menu meninggalkan pesan

4.7.2 Back End User

Kemudian pada bab ini menampilkan desain *website* untuk admin atau *back end user*.

a. Halaman Login

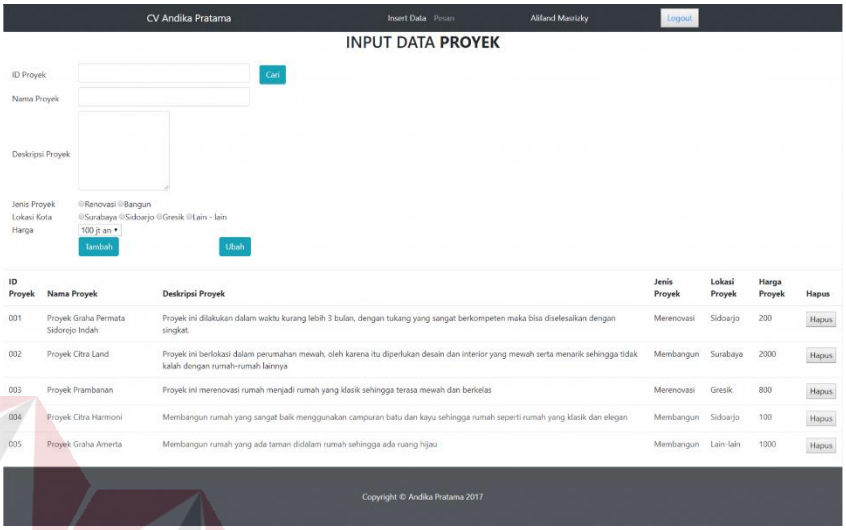


Gambar 4. 24 Halaman *login*

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Pada gambar 4.24, halaman *login* admin harus melakukan *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang telah diberikan.

b. Halaman *input* galeri



Gambar 4. 25 Halaman *input* galeri

Setelah admin login maka selanjutnya dapat meng-*input*-kan data proyek yang nantinya ditampilkan pada galeri.

c. Halaman data pelanggan.

Gambar 4. 26 Halaman data pelanggan

Pada menu pesan, admin dapat mengetahui pesan yan ditinggalkan oleh pengunjung dan kemudian dapat diunduh dan dicetak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan *web* company profile untuk CV. Andika Pratama dapat diambil beberapa kesimpulan, seperti :

1. Dengan adanya *website company profile* maka memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk memberi informasi dan menjelaskan kepada masyarakat jasa yang disediakan oleh perusahaan.
2. *Website company profile* mampu menarik calon pelanggan dari luar kota yang selama ini hanya terbatas pada kota Surabaya, Sidoarjo dan Gresik saja,. Sehingga nantinya dengan jangkauan pemasaran yang luas, perusahaan dapat memperoleh pelanggan lebih banyak.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan *web* dalam kedepannya adalah sebagai berikut :

1. *Website* dalam kedepannya dapat dikembangkan untuk kemampuan menghitung simulasi harga, agar pengunjung *web* dapat menentukan rumah agar sesuai *budget* yang tersedia.
2. Galeri gambar pada perusahaan sesuai dengan keadaan nyata dalam proyek, oleh karena itu pada pengambilan gambar harus dilakukan lebih kreatif sehingga gambar yang akan ditampilkan menjadi menarik.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

Adream Blair-Early, M. Z. (2008). User Interface. *User Interface Design Principles for Interaction Design*.

Brannan, J. A. (2009). Introducing HyperText Markup Language (HTML). In J. A. Brannan, *Brilliant HTML & CSS* (p. 1). Britain: Pearson Education Limited.

Christensson, P. (2007, March 6). *MySQL Definition*. https://techterms.com (diakses pada tanggal 6 November 2017)

Hartono, H. (2008). *Pengertian Website dan Fungsinya*. www.imulti.org (diakses pada tanggal 6 November 2017)

Jain, R. (2014, June 13). *Company Profile Examples : Make a Powerful Impact.* https://blog.udemy.com (diakses pada tanggal 6 November 2017)

MySQL. (2014). MySQL and PHP. *MySQL Documentation*.

Nixon, R. (2014). *Learning PHP, MySQL & JavaScript.* US: O'Reilly Media, Inc.

Techterms. (2009). *User Interface Definition*. techterms.com (diakses pada tanggal 10 Januari 2018)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

LAMPIRAN

1. Surat Balasan

CV. ANDIKA PRATAMA

JL.WONOREJO TIMUR BLOK.C NO.90 RUNGKUT - SURABAYA
TELP : (031) 83072255

Surabaya,13 july 2017

Lampiran :

Perihal : Balasan surat permohonan kerja praktek

Kepada :

Yth.Dekan fakultas teknologi dan informatika

STIKOM

Surabaya.

Menindaklanjuti surat permohonan kerja praktek dari bapak,Bersama surat ini kami **Bersedia** memberi kesempatan kerja praktek (KP) kepada mahasiswa STIKOM selama 4(empat) minggu, yang mulai dilaksanakan tanggal 01 agustus 2017 sampai dengan 30 agustus 2017. Berikut nama mahasiswa yang akan melaksanakan kesempatan kerja praktek di cv. Andika pratama :

Nama : Alifand masrisky putra rosid

NIM : 14.41010.0073

Demikian surat balasan ini kami sampaikan dan dapat digunakan untuk sesuai kepentingan.

Project manager,

CV. ANDIKA PRATAMA SURABAYA

Happy kurniawan,ST

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Lampiran 1 Surat balasan

2. Form KP-5 Acuan kerja (Halaman 1)

Form KP-5

ACUAN KERJA (RANGKAP 3)

Nama Instansi/Perusahaan (Bag/Divisi)	:	CV. Andika Pratama
Nama Penyelia	:	Happy Kurniawan S.T
Jabatan Penyelia	:	Supervisor
Alamat Instansi/Perusahaan	:	Jalan Wonorejo Timur Blok C Nomor 90 RT.001 RW.007, Wonorejo Rungkut Surabaya, Jawa Timur - 60296
Telepon/Hp.	:	(081) - 232733383
Fax	:	(.....) - .....
E-mail	:	.....
Nama Mahasiswa	:	Alifand Masrizky Putra Rosid
NIM Mahasiswa	:	14410100073
Telepon/Hp.	:	(081) - 259423601
Fax	:	(.....) - .....
E-mail	:	alifandmpr@gmail.com
Nama Dosen Pembimbing	:	Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
Telepon/Hp.	:	(081) - 332851515
Fax	:	(.....) - .....
E-mail	:	.....
Judul/Topik/Tema	:	PEMBUATAN SISTEM INFORMASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DITUJUKAN KEPADA CV. ANDIKA PRATAMA
Uraian Singkat	:	....
Perkiraan Jangka Waktu *(dd-mm-yyyy)*	:	1 Agustus s.d. 31 Agustus 2017

Lampiran 2 Acuan kerja 1

3. Form KP-5 Acuan kerja (Halaman 2)

Form KP-5

Hal 1 dari 2

Garis Besar Rencana Kerja Mingguan

No.	Waktu (Hari & Jam)	Uraian Rencana Kerja
1	**Minggu I** Tanggal : 1 Agustus s.d 4 Agustus2017 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 08.00 s.d 16.00WIB	- Wawancara - Observasi - Pengumpulan data
2	**Minggu II** Tanggal : 7 Agustus s.d 11 Agustus 2017 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 08.00 s.d 16.00WIB	- Identifikasi permasalahan - membuat desain & perancangan
3	**Minggu III** Tanggal : 14 Agustus s.d 18 Agustus 2017 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 08.00 s.d 16.00WIB	- membuat DFD - ERD - Sysflow - interface program - pembuatan program
4	**Minggu IV** Tanggal : 21 Agustus s.d 25 Agustus 2017 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 08.00 s.d 16.00WIB	- Uji coba program - Pembuatan laporan Kerja Praktik
5	**Minggu V** Tanggal : 28 Agustus s.d 31 Agustus 2017 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 08.00 s.d 16.00WIB	- Demo program - melanjutkan pembuatan laporan

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan telah membaca dan memahami isi dari Acuan Kerja.

Peserta Kerja Praktik,

Alifand Masrizky Putra Rosid
NIM. 14410100073

Surabaya, September **2017**

Dosen Pembimbing,

Tri Sagirani S.Kom., M.MT.

Penyelia,

CV. ANDIKA PRATAMA SURABAYA

Kurniawan S.T.,

Lampiran 3 Acuan kerja 2

4. Form KP-6 Log harian dan catatan perubahan kerja 1

Form KP-6

LOG HARIAN DAN CATATAN PERUBAHAN ACUAN KERJA

Halaman : 1
Nama/NIM : Aliqand Masriaky P.R
Instansi/Bagian/Divisi : CV. Andika Pratama /
Judul : Pembuatan Sistem Informasi Company Profile ditujukan Pada CV. Andika Pratama

No.	Hari/Tanggal	Jam Kerja (Datang & Pulang)	Uraian / Catatan / Perubahan	Paraf*)
1	Selasa / 1-8-2017	08.00 - 16.00	Wawancara	
2	Rabu / 2-8-2017	08.00 - 16.00	Observasi & Pengumpulan data	
3	Kamis / 3-8-2017	08.00 - 16.00	Observasi & Pengumpulan data	
4	Jumat / 4-8-2017	08.00 - 16.00	Observasi dan Pengumpulan data	
5	Senin / 7-8-2017	08.00 - 16.00	Pengumpulan data & Identifikasi	
6	Selasa / 8-8-2017	08.00 - 16.00	Pengumpulan data dan Identifikasi	
7	Rabu / 9-8-2017	08.00 - 16.00	Identifikasi Permasalahan	
8	Kamis / 10-8-2017	08.00 - 16.00	Membuat desain & Perancangan	
9	Jumat / 11-8-2017	08.00 - 16.00	Membuat desain & Perancangan	
10	Senin / 14-8-2017	08.00 - 16.00	Membuat DFD	
11	Selasa / 15-8-2017	08.00 - 16.00	Membuat ERD	
12	Rabu / 16-8-2017	08.00 - 16.00	Membuat Sys Flow	
13	Jumat / 18-8-2017	08.00 - 16.00	Membuat Interface Program	
14	Senin / 21-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan Program	
15	Selasa / 22-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan Program	
	Jumlah Jam			

*) Paraf dilakukan oleh penyelia atau orang yg mewakili instansi/perusahaan.

Lampiran 4 Log harian dan catatan perubahan kerja 1

5. Form KP-6 Log harian dan catatan perubahan kerja 2

Form KP-6

LOG HARIAN DAN CATATAN PERUBAHAN ACUAN KERJA

Halaman : 2
Nama/NIM : Alifand Mosrizky P.R / 14411010073
Instansi/Bagian/Divisi : CV. Andika Pratama
Judul : Pembuatan Sistem Informasi Company profile berbasis website ditujukan kepada CV. Andika Pratama

No.	Hari/Tanggal	Jam Kerja (Datang & Pulang)	Uraian / Catatan / Perubahan	Paraf*)
1	Rabu / 23-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan Program	
2	Kamis / 24-8-2017	08.00 - 16.00	Uji Coba Program	
3	Jumat / 25-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan laporan KP	
4	Senin / 28-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan laporan KP	
5	Selasa / 29-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan laporan KP	
6	Rabu / 30-8-2017	08.00 - 16.00	Pembuatan laporan KP	
7	Kamis / 31-8-2017	08.00 - 16.00	Demo program	
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
	Jumlah Jam			

*) Paraf dilakukan oleh penyelia atau orang yg mewakili instansi/perusahaan.

Peserta Kerja Praktek,
Alifand Mosrizky
Tanggal, Tandatangan, Nama Terang

Penyelia,
Tanggal, Tandatangan, Nama Terang

Dosen Pembimbing,
TRI SAGIRAM
Tanggal, Tandatangan, Nama Terang

Lampiran 5 Log harian dan catatan perubahan kerja 2

6. Form KP-7 Kehadiran kerja praktik

Form KP-7

KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama Instansi & Bagian/Divisi : CV. Andika Pratama
Alamat Instansi : Jl. Wonorejo Timur blok C-90, Rungkut, Surabaya
Contact Person/Telepon : Happy Kurniawan S.T / 081
Topik/Judul KP : Pembuatan Sistem Informasi Company Profile berbasis web di wilayah CV. Andika Pratama
Nama Mahasiswa : Alifand Mastizky P.R
NIM : 1441010073

TANGGAL	HARI	JAM KERJA (Datang & Pulang)	TANDA TANGAN		KETERANGAN
			MAHASISWA	PIHAK PERUSH.	
1-8-2017	Selasa	07.45 - 16.00			
2-8-2017	Rabu	08.00 - 16.00			
3-8-2017	Kamis	07.30 - 16.00			
4-8-2017	Jumat	08.15 - 16.00			
7-8-2017	Senin	07.50 - 16.00			
8-8-2017	Selasa	07.55 - 16.00			
9-8-2017	Rabu	08.05 - 16.00			
10-8-2017	Kamis	08.00 - 16.00			
11-8-2017	Jumat	08.00 - 16.00			
14-8-2017	Senin	08.20 - 16.00			
15-8-2017	Selasa	08.00 - 16.00			
16-8-2017	Rabu	07.45 - 16.00			
18-8-2017	Jumat	07.30 - 15.00			
21-8-2017	Senin	08.05 - 16.00			
22-8-2017	Selasa	07.55 - 16.00			
23-8-2017	Rabu	07.50 - 16.00			
24-8-2017	Kamis	08.00 - 16.00			
25-8-2017	Jumat	08.00 - 16.00			
28-8-2017	Senin	08.00 - 16.00			
29-8-2017	Selasa	07.30 - 16.00			
30-8-2017	Rabu	07.50 - 16.00			
31-8-2017	Kamis	07.50 - 12.00			

Surabaya, September 2017
Penyelia/Pihak Instansi/Perusahaan

CV. ANDIKA PRATAMA SURABAYA

Tanda Tangan
Happy Kurniawan S.T

Lampiran 6 Kehadiran kerja praktik

7. Kartu bimbingan kerja praktik

stikom SURABAYA

SEMESTER
KP 171

KARTU BIMBINGAN KERJA PRAKTIK

Nama Instansi	CV. ANDIKA PRATAMA
Alamat Instansi	JL. WONOREJO TIMUR C-90 SURABAYA
Contact Person	081232733383
Judul Kerja Praktek	PEMBUATAN SISTEM INFORMASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DITUJUKAN KEPADA CV. ANDIKA PRATAMA
Nama Mahasiswa	ALIFAND MASRIZKY PUTRA ROSID
NIM	14410100073

JADWAL BIMBINGAN

Tanggal	Jam (mulai – selesai)	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Mhs	Paraf Dosen
14/9 '17	10.30-11.30	Bab 1 dan Struktur Organisasi		
19/9 '17	14.00-14.30	Revisi Bab 1 dan Bab 2		
27/10 '17	14.00-14.30	Revisi Bab 2 dan Bab 3		
8/11 '17	11.30-12.00	Bab 4 dan ERD		
14/11 '17	14.00-14.30	Revisi Bab 3		
20/11 '17	09.30-10.00	Revisi Bab 4		
5/12 '17	07.00-08.00	Progress Aplikasi		
22/12 '17	09.45-10.15	Demo Aplikasi		
3/01 '18	13.00-13.30	Revisi Laporan KP		
5/01 '18	13.00	Revisi akhir		

Surabaya, 5 Januari 2018

Menyetujui,
Hasil Laporan KP

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0731017601

Lampiran 7 Kartu bimbingan kerja praktik

BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap	: Alifand Masrizky Putra Rosid
NIM	: 14410100073
Perguruan Tinggi	: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Program Studi	: S1 Sistem Informasi
Fakultas	: Teknologi dan Informatika
Tempat / Tgl Lahir	: Surabaya, 27 Desember 1995
Alamat	: Perumahan Graha Permata Sidorejo Indah blok V-15, Krian, Sidoarjo
Agama	: Islam
Telp / HP	: 081259423601
Email	: alifandmpr@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2002 -2007	SDN 2 Barengkrajan
2008 – 2010	SMPN 3 Krian
2010 – 2013	SMAN 1 Krian
2013 – 2014	Jurusan D3 Teknik Mesin,Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2014 – sekarang	Program Studi S1 Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA