



**RANCANG BANGUN DESAIN *COMPANY PROFILE* &
WEB ADVERTISING PADA CV. KUBIK KOMUNIKA
BERBASIS WEB**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

HABIBIE REZHA ADITYA

10410100227

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**

LAPORAN KERJA PRAKTEK
RANCANG BANGUN DESAIN *COMPANY PROFILE* & *WEB*
***ADVERTISING* PADA CV. KUBIK KOMUNIKA BERBASIS**
WEB

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Mata kuliah Kerja Praktek



Disusun Oleh :

Nama : Habibie Rezha Aditya

NIM : 10.41010.0227

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM

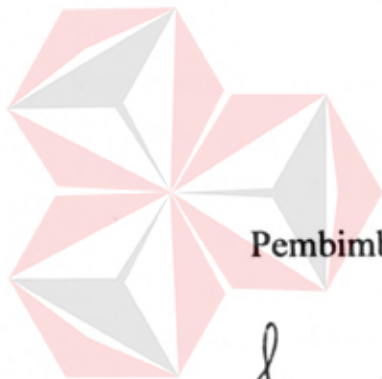
SURABAYA

2017

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN DESAIN *COMPANY PROFILE & WEB*
***ADVERTISING* PADA CV. KUBIK KOMUNIKA BERBASIS**
WEB

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 11 Juni 2017



Pembimbing

Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
NIDN. 0725076301

Disetujui

Penyelia

KUBIK
KOMUNIKA



Rezza Hendrawan

Mengetahui :

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
NIDN. 0725076301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Habibie Rezha Aditya
NIM : 10410100227
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN DESAIN COMPANY PROFILE & WEB ADVERTISING PADA CV.KUBIK KOMUNIKA BERBASIS WEB**

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.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Juni 2017

Menyatakan


6000
RIBU RUPIAH

Habibie Rezha Aditya
NIM : 10410100227

Aku persembahkan kepada
Sang Pencipta Allah S.W.T
Papa dan Mama tercinta yang selalu memberikan semangat
Kakak dan Adik tersayang
Teman-teman dan Sahabat
Yang selalu memberikan semangat dan dukungan



“If one does not fail at times, then one has not challenge himself...”

(Ferdinand Porsche)

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAKSI

CV. Kubik Komunika adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Event Organizer, Advertising dan Exhibition. Perusahaan ini mengalami kesulitan dalam melakukan promosi jasa serta mengenalkan perusahaannya. Hal tersebut dikarenakan perusahaan belum memiliki *company profile* dan proses penyampaian informasinya masih menggunakan cara lama, yaitu dari mulut ke mulut atau melalui selebaran. Hal ini mengakibatkan perusahaan menjadi kurang dikenal masyarakat .

Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di CV. Kubik Komunika, maka dibuatlah sebuah Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* dengan harapan agar CV.Kubik Komunika dapat dikenal masyarakat terutama bagi calon klien yang akan menyelenggarakan sebuah *event* sehingga dapat menarik minat calon klien dan mempromosikan CV.Kubik Komunika menggunakan bantuan teknologi informasi.

Manfaat dari pembuatan rancang bangun desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV.Kubik Komunika adalah penyampaian informasi tentang produk kepada masyarakat menjadi lebih mudah.

Kata Kunci : Rancang Bangun Desain, *Company Profile, Web Advertising.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T., Karena atas segala berkat dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik. Laporan Kerja Praktik yang dibuat oleh penulis berjudul “Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV. Kubik Komunika” ini sebagai hasil pertanggungjawaban dari pelaksanaan kerja praktik yang telah dilaksanakan oleh penulis.

Dalam pelaksanaan kerja praktik dan menyusun laporan kerja praktik ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan ini dapat selesai dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas segala bimbingan dan bantuannya kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendukung serta telah memberikan dukungan dan doa dalam pelaksanaan kerja praktik ini.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.
3. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto, selaku dosen pembimbing dan Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis & Informatika Stikom Surabaya yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik ini.

4. Bapak Rezza Hendrawan, selaku pembimbing kerja praktik dari CV. Kubik Komunika yang selalu memberikan informasi, bimbingan, dukungan serta saran selama pelaksanaan kerja praktik ini.
5. Seluruh pegawai CV. Kubik Komunika yang juga telah membantu selama pelaksanaan kerja praktik di CV. Kubik Komunika
6. Teman-teman yang telah bersedia memberikan masukan dan saran dalam mengerjakan tugas kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan semangat dan doanya untuk keberhasilan dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan kerja praktik ini, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis telah berusaha untuk menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan sebaik-baiknya, dan jika masih banyak kekurangan dan kekeliruan, baik penulisan, susunan kalimat maupun bahasanya. Dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritikan ataupun saran yang sifatnya membangun maupun demi kesempurnaan penulisan laporan kerja praktik ini.

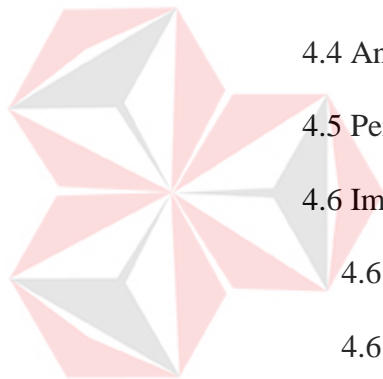
Surabaya 12 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Visi.....	6
2.3 Misi	7
2.4 Struktur Organisasi.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Pengertian <i>Website</i>	8
3.1.1 Jenis-jenis <i>Website</i>	9
3.2 <i>Internet</i>	9
3.3 Adobe Dreamweaver CS4	10

3.4 HTML	10
3.5 <i>Web Browser</i>	10
3.6 Definisi <i>Company Profile</i>	10
3.6.1 Jenis-Jenis <i>Company Profile</i>	11
3.6.2 Manfaat <i>Company Profile</i>	11
3.6.3 Kriteria <i>Company Profile</i>	11
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	13
4.1 Identifikasi Masalah	13
4.2 Tahapan Identifikasi Masalah	14
4.3 Doc Flow	15
4.4 Analisis	16
4.5 Perancangan <i>Layout Web</i>	17
4.6 Implementasi	25
4.6.1 <i>Home</i>	25
4.6.2 <i>About Us</i>	26
4.6.3 <i>Services</i>	27
4.6.4 <i>Portofolio</i>	28
4.6.5 Pengajuan Kegiatan	29
4.6.6 <i>Contact</i>	30
4.6.7 <i>Login</i>	30
4.6.8 Data Pengajuan	31
4.6.9 Tambah Kegiatan	31



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	35
BIODATA PENULIS	78



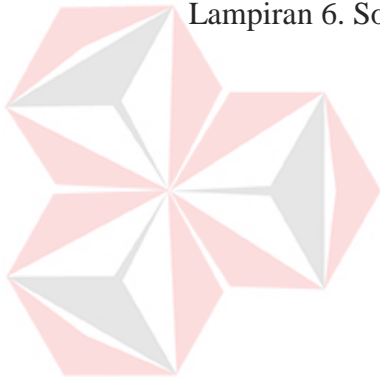
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Kubik Komunika	7
Gambar 4.1 Dokumen <i>Flow</i> Proses Penawaran	15
Gambar 4.2 <i>Site Map</i>	16
Gambar 4.3 Rancangan <i>interface</i> Halaman Utama (<i>Home</i>).....	17
Gambar 4.4 Rancangan Interface Halaman About Us	18
Gambar 4.5 Rancangan <i>interface</i> Halaman <i>Services</i>	19
Gambar 4.6 Rancangan <i>interface</i> Halaman <i>Portofolio</i>	20
Gambar 4.7 Rancangan <i>interface</i> Halaman Pengajuan Kegiatan	21
Gambar 4.8 Rancangan <i>interface</i> Halaman <i>Contact</i>	22
Gambar 4.9 Rancangan <i>interface</i> Halaman <i>Login</i>	23
Gambar 4.10 Rancangan <i>interface</i> Halaman Admin <i>Data Pengajuan</i>	24
Gambar 4.11 Rancangan <i>interface</i> Halaman Admin Tambah Kegiatan.....	25
Gambar 4.12 Tampilan halaman home	25
Gambar 4.13 Tampilan halaman About Us.....	26
Gambar 4.14 Tampilan halaman Services	27
Gambar 4.15 Tampilan halaman Portofolio.....	28
Gambar 4.16 Tampilan halaman Pengajuan Kegiatan	29
Gambar 4.17 Tampilan halaman Contact.....	30
Gambar 4.18 Tampilan halaman Login	30
Gambar 4.19 Tampilan halaman data pengajuan.....	31
Gambar 4.20 Tampilan halaman tambah kegiatan.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan	35
Lampiran 2. Surat Pengantar.....	36
Lampiran 3. Surat Balasan Instansi.....	37
Lampiran 4. Acuan Kerja.....	38
Lampiran 5. Garis Besar Rencana Kegiatan Mingguan.....	39
Lampiran 6. Log Harian.....	40
Lampiran 6. Kehadiran Kerja Praktik.....	41
Lampiran 6. Source Code.....	4



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

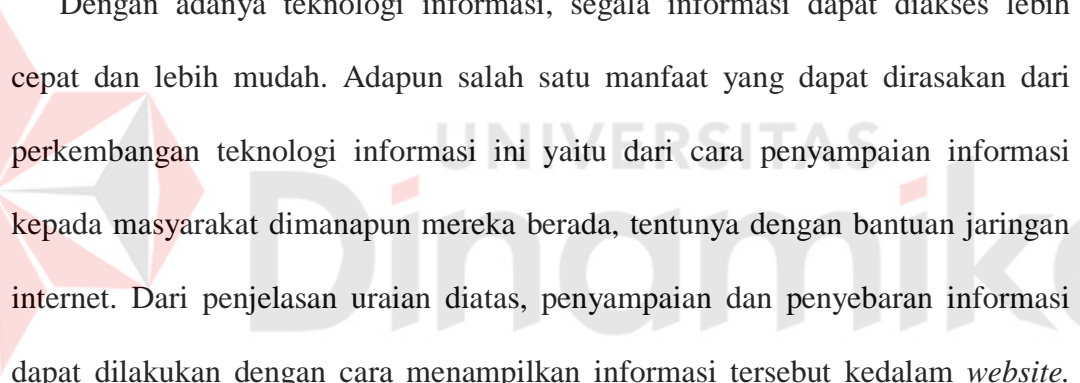
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Event organizer (EO) adalah istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggaraan acara yang secara sah ditunjuk oleh kliennya, guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan klien dalam membuat acara. Pada dasarnya, tugas dari EO adalah membantu kliennya untuk dapat menyelenggarakan acara yang diinginkan. Bisa jadi hal ini karena keterbatasan sumber daya atau waktu yang dimiliki klien, namun penggunaan jasa EO juga dimungkinkan dengan alasan agar penyelenggaraannya profesional sehingga hasilnya lebih bagus daripada bila dikerjakan sendiri.

CV. Kubik Komunika adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Event Organizer, Advertising dan Exhibition. Di Surabaya CV. Kubik Komunika cukup dikenal di kalangan perusahaan yang banyak menggunakan jasa EO. Saat ini CV. Kubik Komunika sendiri sudah memiliki pelanggan tetap, beberapa diantaranya perusahaan besar seperti Djarum, Telkomsel, Pemerintahan Dinas Surabaya, beberapa perusahaan minuman bersoda dan tidak hanya dari perusahaan saja, ada juga klien dari komunitas yang ingin menyelenggarakan acara.

Di Surabaya sendiri terdapat lebih dari 50 perusahaan *Event Organizer*, dari jumlah tersebut ada 2 nama perusahaan yang sudah berskala nasional bahkan mengerjakan *event* berskala internasional. Kebanyakan dari EO tersebut memiliki pelanggan tetap, hal ini dikarenakan klien yang menggunakan jasa EO tersebut pada awalnya puas dengan hasil pekerjaan EO tersebut sehingga klien dapat mempercayakan *event-event* lainnya kepada EO tersebut. Sedangkan untuk klien yang belum pernah menggunakan jasa EO kurang mendapatkan informasi, dikarenakan minimnya informasi di *internet* yang memperlihatkan *event* apa saja yang telah dikerjakan EO tersebut.



Dengan adanya teknologi informasi, segala informasi dapat diakses lebih cepat dan lebih mudah. Adapun salah satu manfaat yang dapat dirasakan dari perkembangan teknologi informasi ini yaitu dari cara penyampaian informasi kepada masyarakat dimanapun mereka berada, tentunya dengan bantuan jaringan internet. Dari penjelasan uraian diatas, penyampaian dan penyebaran informasi dapat dilakukan dengan cara menampilkan informasi tersebut kedalam *website*. Dengan begitu masyarakat hanya perlu mengakses *website* untuk mendapatkan informasi tentang apa yang ingin diketahui.

Oleh karena itu, penulis mengambil tema “Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV.Kubik Komunika Berbasis WEB” dengan harapan agar CV.Kubik Komunika dapat dikenal masyarakat terutama bagi calon klien yang akan menyelenggarakan sebuah *event* sehingga dapat menarik minat calon klien dan mempromosikan CV.Kubik Komunika menggunakan bantuan teknologi informasi.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana membuat rancang bangun desain Company Profile & Web Advertising CV.Kubik Komunika dalam bentuk sebuah website.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan rancang bangun desain Company Profile & Web Advertising pada CV.Kubik Komunika sebagai berikut:

1. Menampilkan Company Profile
2. Berfokus pada promosi produk
3. Tidak ada proses transaksi penjualan maupun pemesanan via Online.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan permasalahan yang ada, tujuan dari kerja praktik yang dilakukan di CV.Kubik Komunika ini adalah untuk membuat rancang bangun desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV.Kubik Komunika guna membantu perusahaan lebih dikenal di kalangan masyarakat dan calon client dan dapat mempromosikan CV.Kubik Komunika.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan rancang bangun desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV.Kubik Komunika ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Bagi perusahaan
 - a. Penyampaian informasi tentang produk kepada masyarakat menjadi lebih mudah.
 - b. Mengurangi pengeluaran biaya untuk keperluan promosi.
 - c. Menghemat waktu dalam penyampaian informasi mengenai produk.
 - d. Perusahaan lebih dikenal oleh kalangan luas.
 - e. Perusahaan mendapatkan bantuan dari mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
2. Bagi Institut Bisnis & Informatika stikom Surabaya
 - a. Untuk menjalin kerjasama dengan perusahaan di kemudian hari.
 - b. Untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja praktik.
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai proses dalam meningkatkan pembelajaran.
 - b. Merupakan salah satu pengalaman kerja.
 - c. Dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini dikemukakan hal – hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah , tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dihasilkan, serta sistematika penulisan laporan kerja praktek ini.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas gambaran umum atau segala sesuatu yang berhubungan dengan CV.Kubik Komunika terkait dengan sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai macam teori mengenai pengertian perpustakaan dan sistem informasi.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisi tentang penjelasan tugas – tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek berlangsung yang berupa perencanaan konsep perancangan *website* sampai dengan implementasi *website*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan sistem yang telah dibuat serta menjelaskan saran yang bertujuan untuk pengembangan maupun perbaikan sistem Rancang Bangun *Company Profile* Pada CV.Kubik Komunika ini dimasa yang akan datang.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

CV. Kubik Komunika merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang Event Organizer, Advertising dan Exhibition. CV. Kubik Komunika terletak di kota Surabaya yang beralamat di jalan Penjaringan Sari PS IIF/6, provinsi Jawa Timur.

CV. Kubik Komunika berdiri sejak tahun 2003 yang bergerak di bidang even manajemen, komunikasi pemasaran dan kreatif desain dan *promo-tools* lainnya. Perusahaan yang dipimpin oleh ibu Ika Listyo Wardhani sebagai *owner* telah memiliki 45 sumber daya manusia dengan rincian 5 orang sebagai tenaga ahli dan 40 orang sebagai pekerja. Dengan kerjasama dan keahlian masing – masing tenaga ahli dalam perencanaan dan kreatif desain sudah menghasilkan *event – event* yang berjalan dengan lancar dan memuaskan bagi klien.

2.2 Visi dan Misi

Pada CV. Kubik Komunika mempunyai visi dan beberapa misi yang diantaranya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Visi

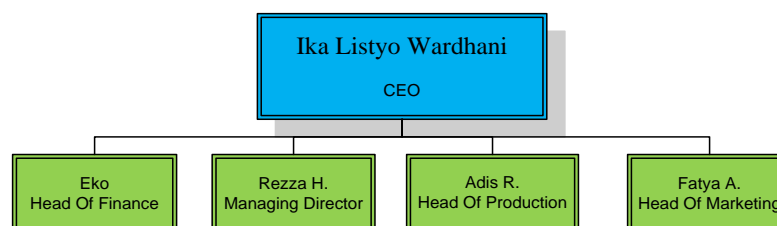
Menjadi perusahaan yang inovatif, kreatif dan kompetitif serta menjadi perusahaan yang mampu bersaing di tingkat nasional dan internasional

2. Misi

1. Meningkatkan nilai-nilai stakeholders.
2. Menyediakan pelayanan terbaik untuk client, customer, dan public.
3. Menyalurkan ide kreatif dalam perusahaan.
4. Meningkatkan daya saing perusahaan melalui kreativitas dan inovasi.
5. Menjalani hubungan baik dengan para media sponsor, client, customer, public, dan vendor serta memperluas jaringan kerjasama baik dalam maupun luar negeri.
6. Memberikan kontribusi yg positif dalam lingkungan hidup.
7. Menjadi perusahaan terbaik bagi semua team kami di setiap komunitas.
8. Terus menerus mengalami perkembangan ke arah yang menguntungkan sebagai sebuah brand serta terus mengembangkan sistem operasional ke arah yang lebih baik lagi melalui inovasi dan teknologi.

2.3 Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi dari CV. Kubik Komunika yang akan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Kubik Komunika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Website

Website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (*World Wide Web*) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui *web browser*.

Web merupakan *system hypermedia* yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara *universal*. Salah satu kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian dari *web* berkontribusi pada *web* (Hanson, 2000).

Web merupakan *system* yang menyebabkan pertukaran data di *internet* menjadi mudah dan efisien. *Web* terdiri atas 2 komponen dasar:

1. *Server Web*: sebuah komputer dan *software* yang menyimpan dan mendistribusikan data ke komputer lainnya melalui *internet*.
2. *Browser Web*: *Software* yang dijalankan pada komputer pemakai atau *client* yang meminta informasi dari *server web* yang menampilkannya sesuai dengan *file data* itu sendiri.

3.1.2 Jenis-jenis *Website*

Jenis-jenis *website* ada 3 (tiga) macam diantaranya, bisa dibaca dibawah ini:

1. *Website* Statis adalah suatu *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Yang artinya adalah untuk melakukan sebah perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual yitu dengan cara mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari *website* itu sendiri.
2. *Website* Dinamis adalah merupakan suatu *website* yang secara strukturnya diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain dimana utamanya yang bisa diakses oleh para pengguna (*user*) pada umumnya, juga telah disediakan halaman *backend* yaitu untuk mengedit kontent dari *website* tersebut. Contoh dari *website* dinamis seperti *web* berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita, dsb.
3. *Website* Interaktif adalah suatu *website* yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya *website* interaktif seperti forum dan blog. Di *website* ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

3.2 *Internet*

Menurut Prakoso (2007:119), Intranet adalah sebuah kumpulan jaringan komputer lokal yang menggunakan perangkat lunak internet dan protokol TCP/IP atau HTTP. Oleh karena itu, sebuah jaringan intranet memiliki semua fasilitas yang dimiliki oleh internet seperti *e-mail*, *File Transfer Protocol (FTP)*, dan lain sebagainya. Jaringan intranet merupakan jaringan internet yang hanya dimiliki oleh perusahaan dan tidak dapat diakses dari luar.

3.3 Adobe Dreamweaver CS4

Menurut Andi (2009) Dreamweaver CS4 merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun sebuah *website*, baik secara grafis maupun dengan menuliskan kode sumber secara langsung.

3.4 HTML

HTML kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah file text murni yang dapat dibuat dengan editor text sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. File-file HTML ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh *browser* yang ada dikomputer *client* sehingga isi formasinya dapat ditampilkan secara visual dikomputer pengguna (Yeni Kustiyahningsih, 2011).

3.5 Web Browser

Browser merupakan program aplikasi yang digunakan untuk *browsing*. Sebuah program yang memungkinkan pengguna internet untuk mengakses dan membaca dokumen yang ditulis dalam hypertext pada *word wide web* (WWW) yang terkoneksi dengan internet. *Browser* yang paling populer saat ini adalah Mozilla, Chrome, Internet Explorer, Opera (Dhanta, 2009:70).

3.6 Definisi Company Profile

Menurut Ariling (2012) *Company Profile* atau profil perusahaan adalah salah satu media relasi publik yang bertujuan memperkenalkan sebuah perusahaan atau organisasi.

3.6.1 Jenis-jenis *Company Profile*

Company Profile terdiri dari beberapa jenis, berikut merupakan jenis-jenis *company profile*, antara lain:

1. *Company Profile* Cetak
2. *Company Profile Video*
3. *Company Profile Website*
4. *Company Profile* Interaktif

3.6.2 Manfaat *Company Profile*

Manfaat dari *Company Profile* untuk perusahaan atau organisasi adalah

sebagai berikut:

1. Informasi lengkap perusahaan
2. Media representasi
3. Alat atau media *marketing*
4. Sebagai pelengkap dalam sebuah proposal, penawaran, *event*, seminar, pameran atau tender
5. Alat Publikasi / Branding

3.6.3 Kriteria *Company Profile*

Company Profile yang baik dapat menarik perhatian dan mudah dimengerti oleh pembacanya. *Company Profile* yang baik menurut situs companyprofile.co.id haruslah memiliki kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Jelas dan Akurat

Informasi yang disampaikan harus mengacu pada data dan fakta, sehingga tidak membingungkan pengguna.

2. Mudah dipahami

Company Profile yang baik harus mudah dipahami oleh semua kalangan yang memiliki latar belakang berbeda. *Company Profile* akan mudah dipahami apabila menggunakan kata yang umum dan tidak banyak menggunakan istilah. Informasi akan lebih dipahami jika kata-kata tersebut didukung oleh gambar yang menarik.

3. Gaya Bahasa

Company Profile sebaiknya dibuat dengan menggunakan gaya bahasa yang tepat. Gaya bahasa yang digunakan sebaiknya serius namun tidak terlalu kaku agar audiens lebih tertarik untuk membaca isi *Company Profile*.

4. Bercerita

Company Profile haruslah berkesinambungan dalam menceritakan sebuah perusahaan. *Company Profile* yang tersusun baik membuay audiens berantusias membaca dari awal hingga akhir *Company Profile* yang dibuat.

5. Kredibel

Company Profile dapat menonjolkan kelebihan atau keunikan sebuah perusahaan untuk membuat mitra kerja tertarik. *Company Profile* juga harus bisa menaikkan kredibilitas suatu perusahaan.

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

4.1 Identifikasi masalah

Sebelum melakukan proses analisa, tahapan pertama ketika melakukan kerja praktek di CV Kubik Komunika adalah melakukan pengenalan terhadap perusahaan dan melakukan identifikasi permasalahan yang terdiri dari *survey*, wawancara kepada pihak perusahaan secara langsung dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembuatan Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV.Kubik Komunika. Pada tahap ini dilakukan peninjauan terhadap profil perusahaan dan pemahaman mengenai cara pemasaran produk perusahaan, serta penjelasan singkat tentang aplikasi yang dibuat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pihak perusahaan, perusahaan terkendala dalam mempromosikan produk dan jasa *Event Organizer*. Hingga saat ini, pemasaran dilakukan dengan penawaran ke perusahaan – perusahaan yang biasa melaksanakan sebuah *event* dan dari referensi konsumen kepada koleganya.

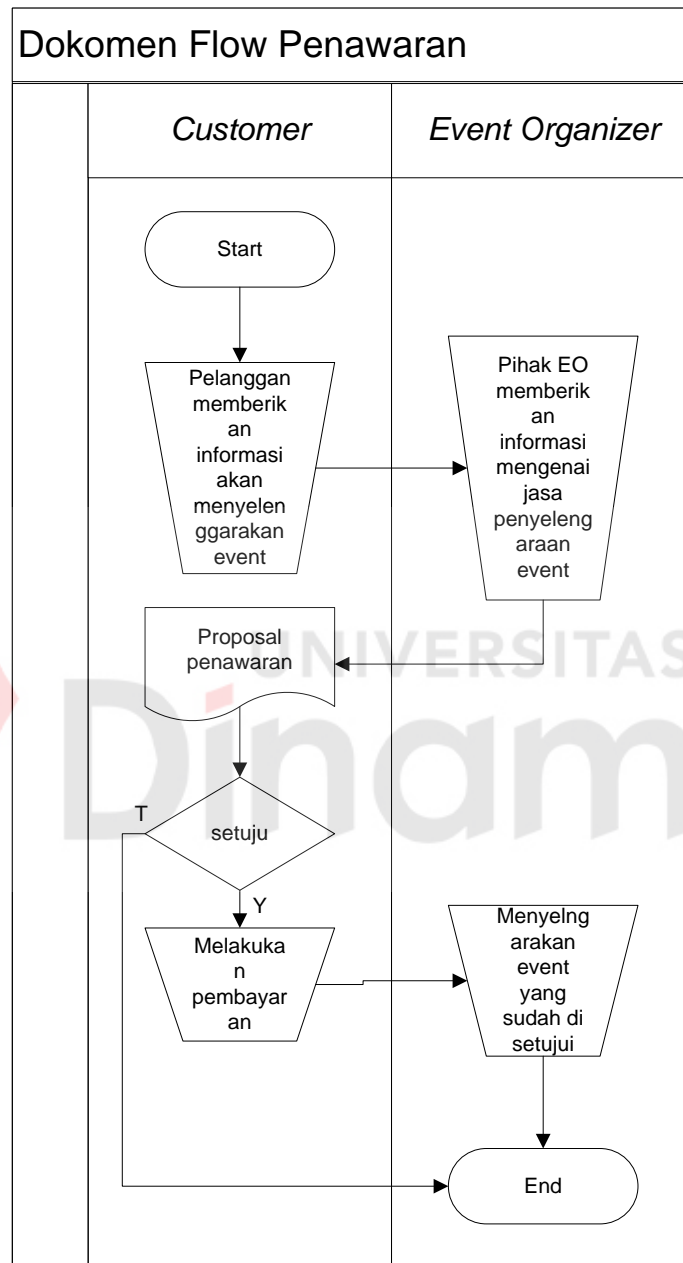
Pembuatan *Website Company Profile* CV Kubik Komunika didasarkan pada konsep SDLC (*System Development Life Cycle*) yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan–tahapan utama untuk menghasilkan *website*. Langkah–langkah yang akan dilakukan dalam pembangunan sistem informasi berbasis *website*, yaitu :

1. *Planing*
2. Analisa
3. Desain
4. Pemrograman
5. Implementasi

4.1 Identifikasi Masalah

Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, penulis melakukan tiga tahap identifikasi permasalahan. Pertama – tama melakukan observasi terhadap perusahaan CV Kubik Komunika, tahap selanjutnya melakukan wawancara terhadap pemilik perusahaan, dan tahap yang ketiga melakukan analisis terhadap hasil observasi dan wawancara berdasarkan hasil identifikasi pada tahap pertama dan kedua. Berdasarkan hasil tiga tahapan identifikasi permasalahan diatas ditemukan kendala pada CV Kubik Komunika dalam hal pemasaran layanan kepada masyarakat ataupun perusahaan calon partner kerja. Hingga saat ini, metode pemasaran yang dilakukan masih dengan cara membuat proposal penawaran kepada perusahaan atau instansi tertentu untuk diajak bekerjasama dengan melampirkan buku manual *Company Profile*.

4.2 Doc Flow



Gambar 4.1 *Doc Flow* Penawaran

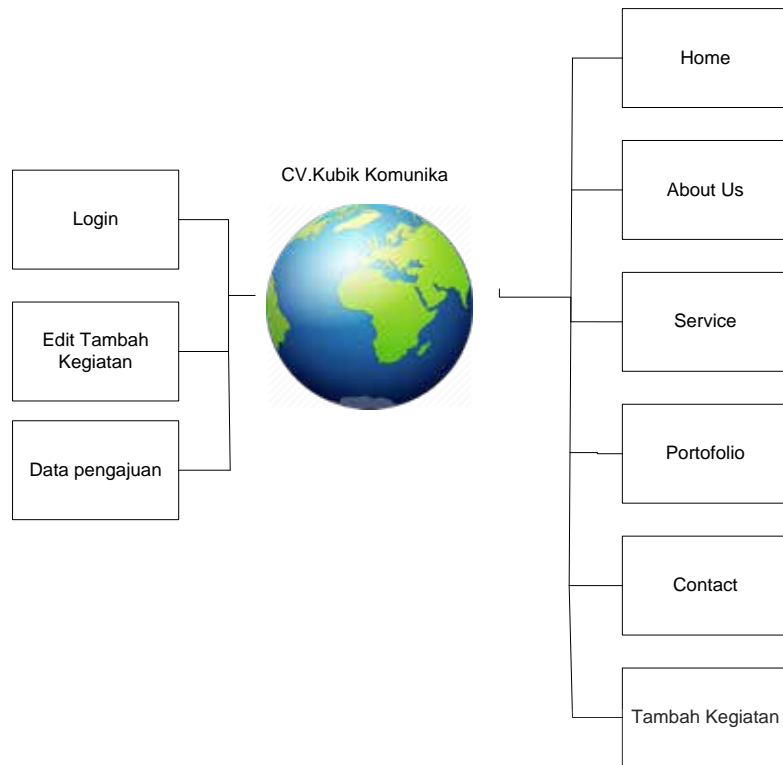
Gambar 4.1 merupakan alur proses penyampaian informasi atau penawaran kepada perusahaan sampai dengan persetujuan kerjasama. Proses penyampaian

informasi dilakukan dengan cara melampirkan buku manual Company Profile CV Kubik Komunika. Jika perusahaan yang diajak bekerjasama setuju dengan penawaran yang diajukan, maka perusahaan akan menghubungi CV Kubik Komunika lewat telepon ataupun email yang tertera pada buku manual Company Profile yang diberikan kepada perusahaan partner kerja.

4.3 Analisis

Sebelum membuat *website*, hal pertama yang dikerjakan adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan *layout* yang diperlukan untuk ditampilkan pada halaman *web*. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan gambaran mengenai apa saja yang akan ditampilkan pada *website* CV Kubik Komunika seperti halaman utama, halaman tentang perusahaan, halaman *tour*, halaman galeri dan halaman kontak.

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dapat menggambarkan *site map* yang dibutuhkan CV Kubik Komunika sebagai berikut:



Gambar 4.2 *Site Map*

4.4 Perancangan *Layout Web*

Dari gambaran *site map* yang didapatkan pada tahap analisa dan perancangan *layout* diatas, maka penulis membuat desain *interface* yang memudahkan komunikasi antara penulis dengan perusahaan. Berikut adalah rancang desain *interface* setiap halaman yang telah diklarifikasikan:

- a. Rancangan desain *interface* Halaman Utama (*Home*)

Nama Perusahaan	(menu navigasi) Home About Us Service Portofolio Pengajuan Kegiatan Contact
Slider	
Why Us	
Foto Dokumentasi	
Location	contact person
Footer	

Gambar 4. 3 Rancangan *interface* Halaman Utama (*Home*)

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat *home*, *about us*, *service*, *portofolio*, pengajuan kegiatan dan *contact*
2. *Slider*: berfungsi untuk menampilkan gambar berjalan untuk membuat *website* CV Kubik Komunika lebih menarik.
3. *Why Us*: berfungsi untuk menjelaskan kenapa calon pelanggan butuh jasa dari CV Kubik Komunika.
4. Foto Dokumentasi: berfungsi untuk menampilkan ftentang CV Kubik Komunika.
5. *Location*: menampilkan lokasi dari CV Kubik Komunika.
6. *Contact Person*: menampilkan contact dari CV Kubik Komunika. yang bisa dihubungi (Telepon dan Email).

7. *Footer*: bagian dasar atau paling bawah dari sebuah *website*. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

b. *Rancangan interface Halaman About Us*

Nama Perusahaan	(menu navigasi) Home About Us Service Portofolio Pengajuan Kegiatan Contact
about us	
team of kubik komunika	
visi	
misi	
Location	contact person
Footer	

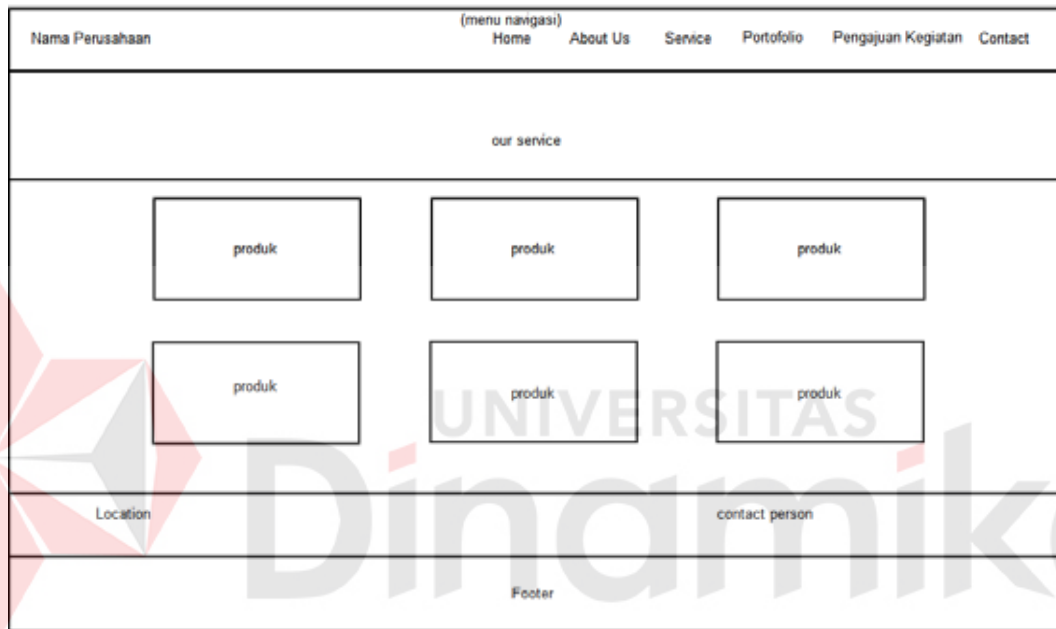
Gambar 4.4 Rancangan *Interface* Halaman *About Us*

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat *home*, *about us*, *service*, *portofolio*, pengajuan kegiatan dan *contact*
2. *About Us*: mendiskripsikan sekilas tentang CV Kubik Komunika.
3. *Meet Our Team*: berfungsi untuk menampilkan tim atau sumber daya manusia yang dimiliki oleh CV Kubik Komunika.
4. *Visi*: menampilkan visi dari CV Kubik Komunika.
5. *Misi*: menampilkan misi dari CV Kubik Komunika.
6. *Location*: menampilkan lokasi dari CV Kubik Komunika

7. *Contact Person*: menampilkan contact dari CV Kubik Komunika yang bisa dihubungi (Telepon dan Email).
8. *Footer*: bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

c. *Rancangan interface Halaman services*



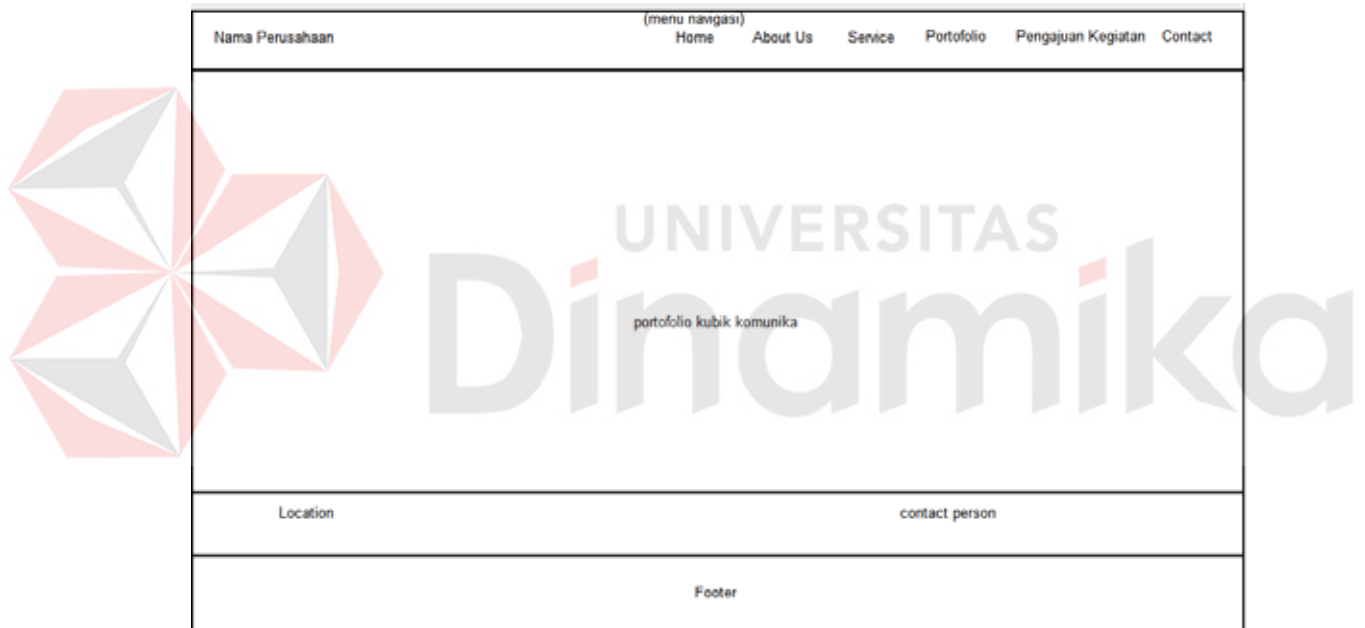
Gambar 4.5 Rancangan *interface* Halaman *Services*

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat *home*, *about us*, *service*, *portofolio*, pengajuan kegiatan dan *contact*
2. *Our Service*: menjelaskan layanan yang disediakan di CV Kubik Komunika.

3. produk: menampilkan produk apa saja yang dikerjakan CV Kubik Komunika.
4. *Location*: menampilkan lokasi dari CV Kubik Komunika
5. *Contact Person*: menampilkan contact dari CV Kubik Komunika yang bisa dihubungi (Telepon dan Email).
6. *Footer*: bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

d. *Rancangan interface Halaman Portofolio*



Gambar 4.6 Rancangan *interface* Halaman *Portofolio*

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat *home*, *about us*, *service*, *portofolio*, pengajuan kegiatan dan *contact*
2. Portofolio Kubik Komunika: menampilkan event apa saja yang telah dikerjakan oleh CV Kubik Komunika.

3. *Location*: menampilkan lokasi dari CV Kubik Komunika
4. *Contact Person*: menampilkan *contact* dari CV Kubik Komunika yang bisa dihubungi (Telepon dan Email).
5. *Footer*: bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

e. Rancangan *interface* Halaman pengajuan kegiatan

The diagram shows a web page layout with the following components:

- Header:** "Nama Perusahaan" on the left and "(menu navigasi) Home About Us Service Portofolio Pengajuan Kegiatan Contact" on the right.
- Main Content Area:** A large rectangular box labeled "Form" in the center. Below it is a button labeled "Kirim Pengajuan".
- Footer Area:** A section containing "Location" on the left and "contact person" on the right.
- Bottom Footer:** A single line labeled "Footer".

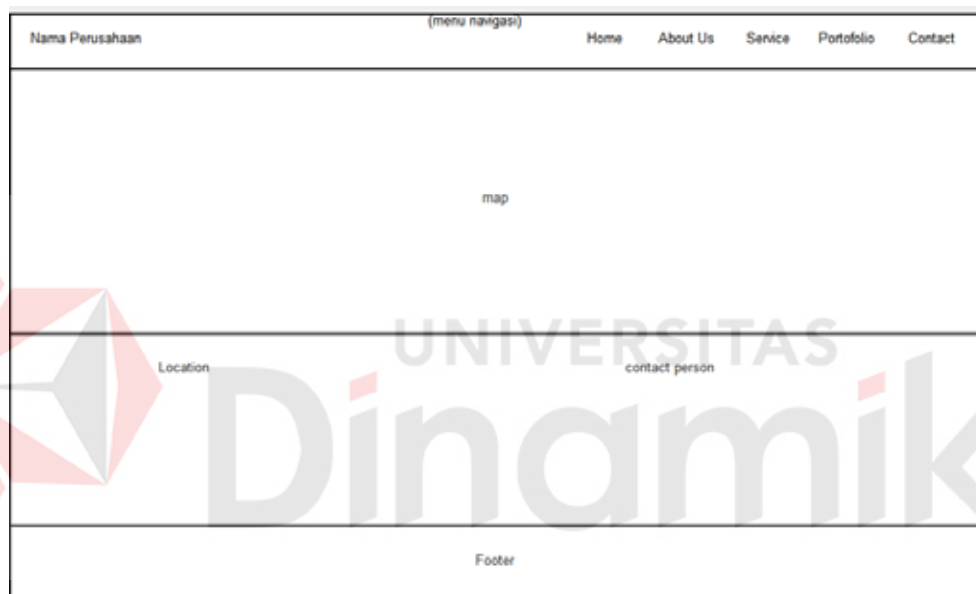
Gambar 4.6 Rancangan *interface* Halaman *Contact*

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat *home*, *about us*, *service*, *portofolio*, pengajuan kegiatan dan *contact*
2. Form: menampilkan *text box* untuk mengisi identitas dan event apa yang ingin diselenggarakan oleh *client*
3. Kirim Pengajuan: *Button* untuk menyimpan identitas *client*

4. *Location*: menampilkan lokasi dari CV Kubik Komunika
5. *Contact Person*: menampilkan *contact* dari CV Kubik Komunika yang bisa dihubungi (Telepon dan Email).
6. *Footer*: bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

f. Rancangan *interface* Halaman *Contact*



Gambar 4.6 Rancangan *interface* Halaman *Contact*

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat *home*, *about us*, *service*, *portofolio*, pengajuan kegiatan dan *contact*
2. Map: memperlihatkan peta lokasi CV Kubik Komunika.
3. *Location*: menampilkan lokasi dari CV Kubik Komunika
4. *Contact Person*: menampilkan *contact* dari CV Kubik Komunika yang bisa dihubungi (Telepon dan Email).

5. *Footer*: bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

g. Rancangan *interface* Halaman *Login*



The image shows a login form titled "Silahkan Login". It contains two text input fields: "Username :" and "Password :". Below the fields are two buttons: "login" and "daftar".

Gambar 4.6 Rancangan *interface* Halaman *Login*

Penjelasan:

1. *Button login* : tombol untuk masuk kehalaman data pengajuan
2. *Button daftar* : tombol untuk membuat username dan password baru

h. Rancangan *interface* Halaman *Admin Data Pengajuan*



The image shows a wireframe for an admin data submission page. It features a header with four menu items: "data pengajuan", "tambah pengajuan", "(logout user/logout)", and "kembali". The main content area is labeled "daftar data pengajuan".

Gambar 4.6 Rancangan *interface* Halaman *Admin Data Pengajuan*

Penjelasan:

1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat data pengajuan, tambah kegiatan dan keluar.
2. Daftar data pengajuan: menampilkan seluruh daftar pengajuan yang telah ditulis oleh calon pelanggan.

i. Rancangan *interface* Halaman Admin Data Pengajuan



Gambar 4.6 Rancangan *interface* Halaman Admin Data Pengajuan

Penjelasan:

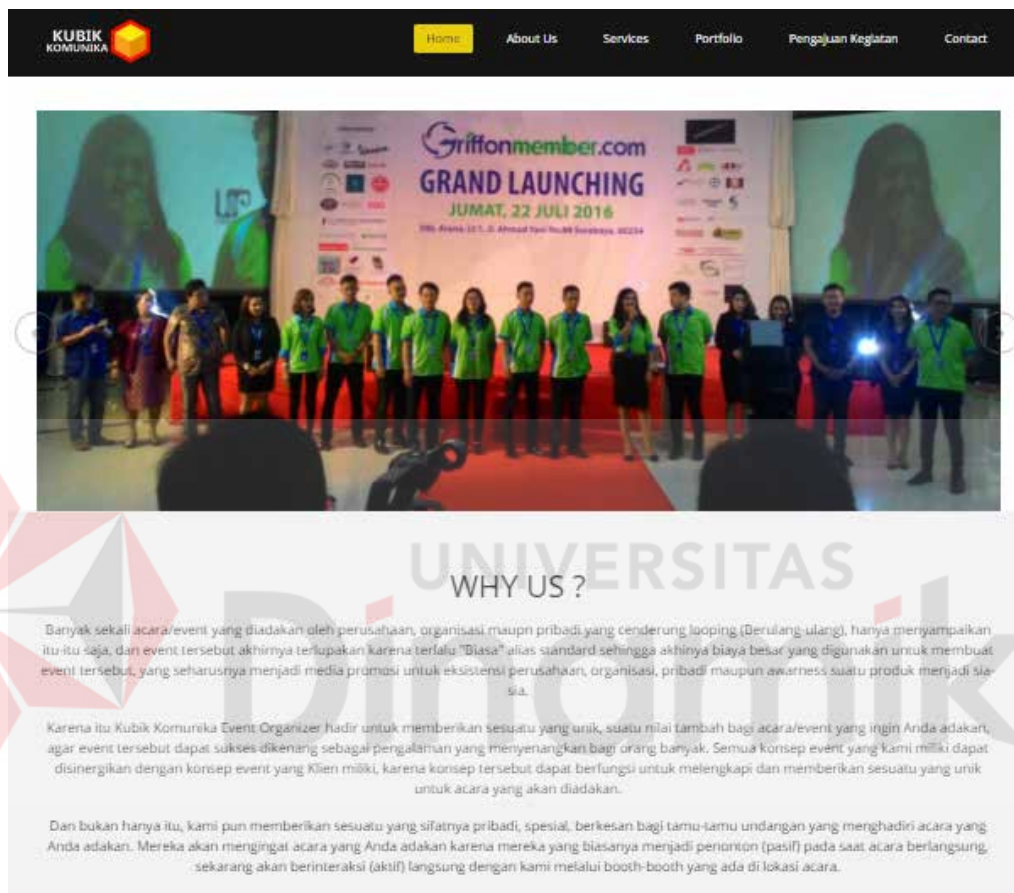
1. Menu navigasi: berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam *website*. Dalam menu ini terdapat data pengajuan, tambah kegiatan dan keluar.
2. *Button* Simpan: tombol untuk menyimpan *input* daftar kegiatan

4.5 Implementasi

Pada tahap ini akan dijelaskan hasil dari perancangan dan pemrograman website perusahaan CV Kubik Komunika yang merupakan implementasi dari perancangan

yang telah di buat. Menu yang ada pada website CV Kubik Komunika adalah sebagai berikut.

4.5.1 Home



Gambar 4.9 Tampilan halaman *home*

Gambar 4.9 menunjukkan halaman depan dari *website* CV Kubik Komunika. Halaman ini juga sering disebut halaman *home*. Setiap kali *user* mengakses *website* CV Kubik Komunika, maka halaman ini akan menjadi halaman pertama yang akan ditampilkan kepada *user*.

4.5.2 About Us



KUBIK KOMUNIKA Home **About Us** Services Portfolio Pengajuan Kegiatan Contact

About US

Kubik Komunika berdiri pada tahun 2003 yang bergerak di bidang event managemen, komunikasi pemasaran dan kreatif desain dan promoboth lainnya.

Team of Kubik Komunika.

Kubik Komunika dibukung oleh tenaga profesional dibidangnya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dan patekian dengan tetap berpegang pada prinsip kami yaitu, kepercayaan, kualitas, integritas dan keramah tamahan.

Visi

Kubik Komunika Menjadi perusahaan yang inovatif, kreatif dan kompetitif serta menjadi perusahaan yang mampu bersaing di tingkat nasional dan internasional.

Misi

1. Meningkatkan nilai-nilai stakeholder.
2. Menyediakan pelayanan terbaik untuk client, customer, dan public.
3. Menyebarkan ide kreatif dalam perusahaan.
4. Meningkatkan daya saing perusahaan melalui kreativitas dan inovasi.

A. Menjalin hubungan baik dengan para media sponsor, client, customer, public, dan vendor serta memperluas jaringan kerjasama baik dalam maupun luar negeri.

5. Memainkan kontribusi yg positif dalam lingkungan hidup.
7. Menjadi perusahaan terbaik bagi semua team kerja di setiap komunikasi.

B. Terus menerus mengalamai perkembangan ke arah yang menguntungkan sebagai sebuah brand serta terus mengimprovisasi sistem operasional ke arah yang lebih baik lagi melalui inovasi dan teknologi.

LOCATION
Jl.Persahabatan Sari PS 116,
Kec.Gemang Anyar, Surabaya

CONTACT PERSON
Telp: 087341778280 / 082049156219
Email: kubik.komunika@yahoo.co.id

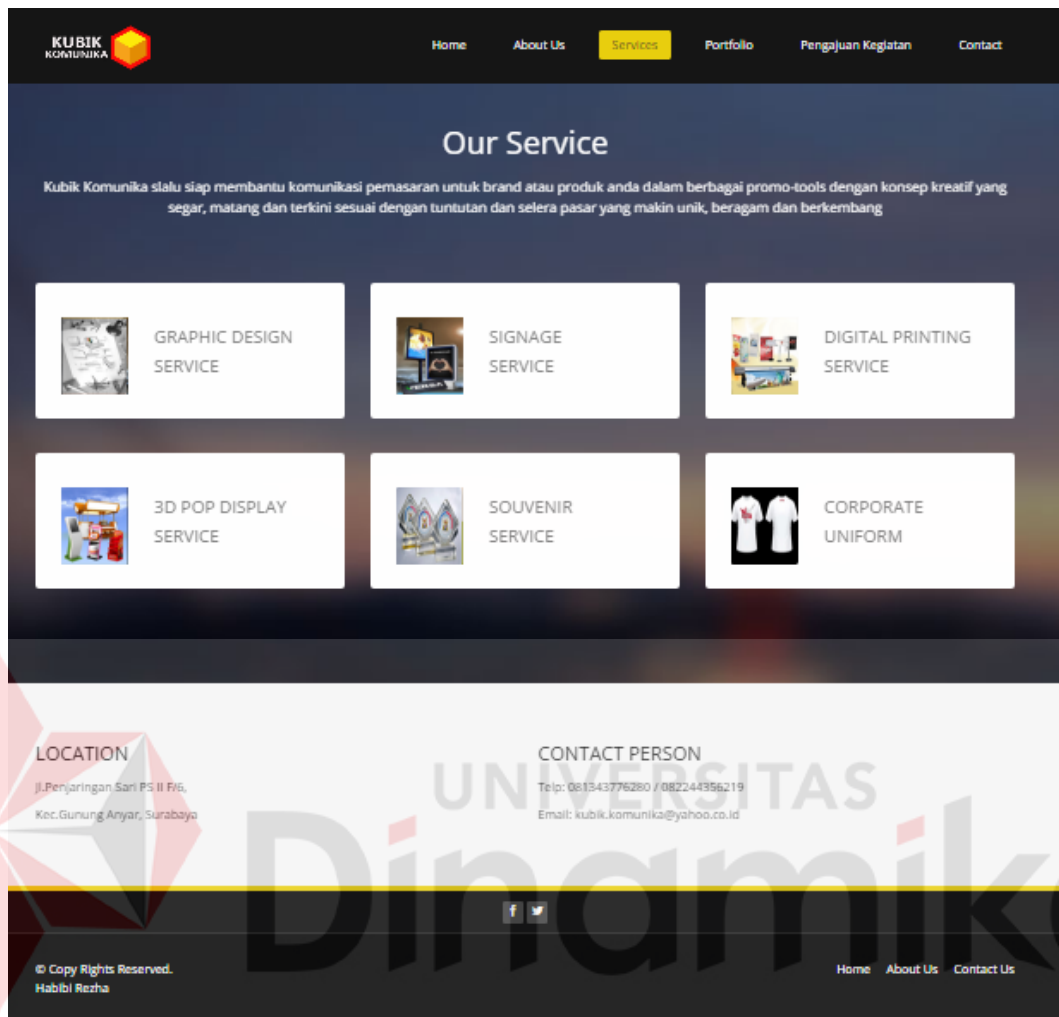
© Copy Rights Reserved.
Habibi Rofha

Home About Us Contact Us

Gambar 4.10 Tampilan halaman *About Us*

Gambar 4.10 berisi tentang gambaran dari CV Kubik Komunika. Halaman *about us* bertujuan untuk memberikan informasi tentang profil perusahaan, visi dan misi, serta tim yang menangani CV Kubik Komunika

4.5.3 Services



Gambar 4.11 Tampilan halaman *Services*

Gambar 4.11 berisi tentang layanan apa saja yang disediakan CV Kubik Komunika. Halaman *Service* bertujuan untuk memberikan informasi tentang layanan apa saja yang bisa disediakan oleh CV Kubik Komunika

4.5.4 Portofolio



Gambar 4.12 Tampilan halaman *Portofolio*

Gambar 4.12 berisi tentang galeri foto dari *Event* yang dikerjakan CV Kubik Komunika. Halaman *Portofolio* bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagaimana berlangsungnya sebuah acara yang ditangani oleh CV Kubik Komunika

4.5.5 Pengajuan Kegiatan

KUBIK KOMUNIKA Home About Us Services Portfolio **Pengajuan Kegiatan** Contact

Pengajuan Kegiatan

Silahkan isi data dibawah untuk mengajukan kegiatan anda kepada kami

NAMA LENGKAP

ALAMAT

EMAIL

TELEPON

PILIH KEGIATAN

TEMPAT KEGIATAN

KOTA

MULAI

SELESAI

KETERANGAN KEGIATAN

Kirim Pengajuan

LOCATION
Jl.Penjarangan Sari PS 1176,
Kec.Gungur Anyar, Surabaya

CONTACT PERSON
Telp: 081948796280 / 082244356219
Email: kubik.komunika@yahoo.co.id

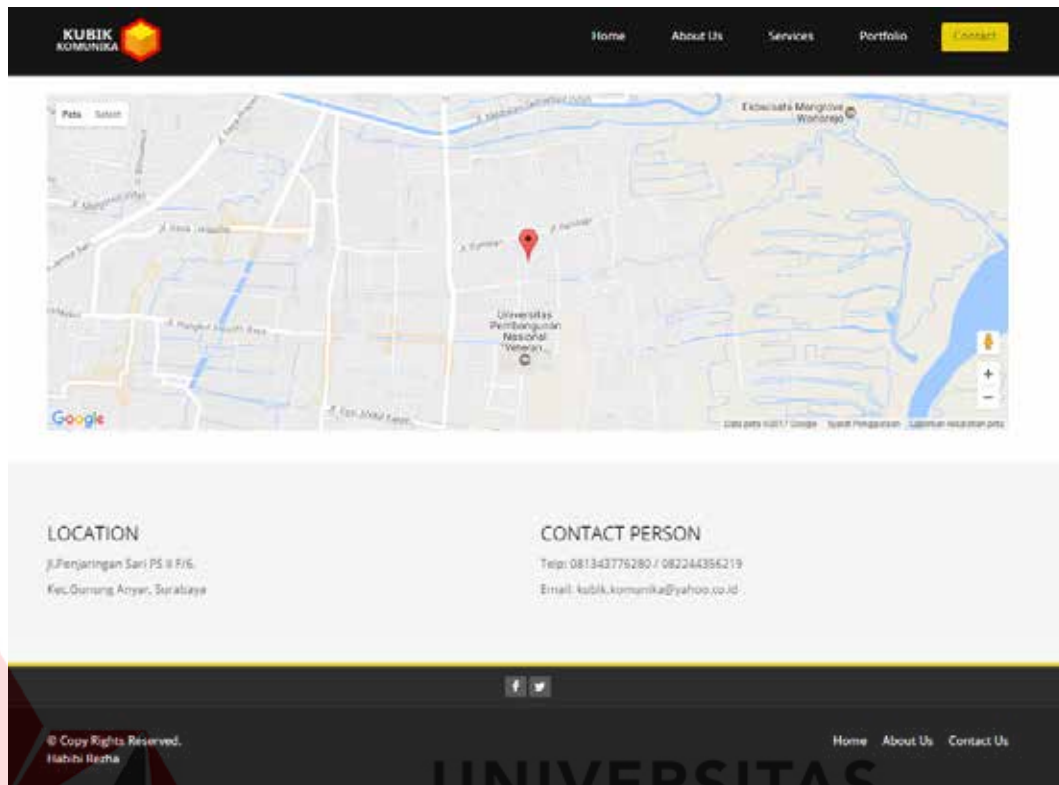
© Copy Rights Reserved.
Habibi Ruzha

Home About Us Contact Us

Gambar 4.13 Tampilan halaman Pengajuan Kegiatan

Gambar 4.13 berisi *form* untuk melengkapi identitas pelanggan yang ingin menggunakan jasa CV. Kubik Komunika yang nantinya akan dihubungi oleh pihak perusahaan.

4.5.6 Contact



Gambar 4.14 Tampilan halaman *Contact*

Gambar 4.14 berisi tentang lokasi kantor CV Kubik Komunika. Halaman *Contact* bertujuan untuk memberikan informasi tentang dimana peta lokasi dari CV Kubik Komunika

4.5.7 Login

Silahkan Login

Username :

Password :

Gambar 4.15 Tampilan halaman *Login*

Gambar 4.15 adalah halaman login, yang dimana membutuhkan username dan password untuk masuk ke halaman data pengajuan kegiatan untuk CV. Kubik Komunika.

4.5.8 Data Pengajuan



KODE	NAMA	ALAMAT	TELEPON	EMAIL	KEGIATAN	TEMPAT	KOTA	TGL MULAI	TGL SELESAI	KETERANGAN
8	tes	jalan tes	03131313	tes@gmail.com	PRODUKSI	bungkul	surabaya	2017-06-15	2017-06-16	bikin kaos mas
10	steven	jalan kertajaya	0812345678	steve@gmail.com	EVENT ORGANIZER	pasar pucang	surabaya	2017-06-21	2017-06-22	promosi produk kecap di lokasi parkir pasar pucang
11	yanfo	jalan pagedangan	081339444355	yanfo@gmail.com	PRODUKSI	gubeng	surabaya	2017-06-29	2017-06-30	membuat kaos untuk event promosi 50pc

Gambar 4.16 Tampilan halaman data pengajuan

Gambar 4.16 adalah halaman data pengajuan, dimana pada halaman ini terdapat seluruh data yang telah diisi oleh calon pelanggan pada halaman pengajuan kegiatan.

4.5.9 Tambah Kegiatan



ADMIN Data Pengajuan Tambah Kegiatan Keluar

Tambah Kegiatan

Nama Kegiatan

Simpan

Gambar 4.17 Tampilan halaman tambah kegiatan

Gambar 4.17 adalah halaman tambah kegiatan yang dimana *admin* dari CV. Kubik Komunika dapat menambahkan daftar kegiatan yang ada.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kerja praktek di CV.Kubik Komunika, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* dapat mengenalkan profil dan citra perusahaan serta mampu menarik minat masyarakat.
2. Dengan adanya Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* dapat memudahkan penyampaian informasi mengenai *event* yang sedang dilakukan perusahaan dan memudahkan perusahaan dalam memasarkan produknya.
3. Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* mampu meningkatkan tingkat efisiensi dan mempercepat penyampaian informasi.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya pada pembuatan Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada CV. Kubik Komunika, maka saran yang dapat disampaikan untuk perkembangan *website* adalah sebagai berikut:

1. Masih dimungkinkan penerapan jenis *company profile* seperti *video* yang nantinya bisa di unggah ke dalam *website*.

2. *Website* ini bisa digunakan untuk melakukan penyimpanan data dengan cara menambahkan *database* dan halaman baru untuk *administrator*.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Andi. 2009. *Adobe Dreamweaver CS4*. Wahana Komputer. Semarang

Ariling. 2008. *Company Profile*.

http://ariling.biz/safety/company_profile_larco.pdf, diakses 16 Januari 2017 pukul 22:28).

Dhanta, Rizky. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. INDAH: Surabaya.

Heni A. Puspitasari. 2011. *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MYSQL Tingkat Lanjut*. Skipta Media Creative: Yogyakarta.

Kustiyaningsih, Yeni. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MYSQL*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Prakoso, Samuel,S.KOM. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi Internet*. Andi Offset: Yogyakarta.



UNIVERSITAS
Dinamika