



**RANCANG BANGUN DESAIN *COMPANY PROFILE* &
WEB ADVERTISING PADA PT. CIPTA LIMA
SAUDARA**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

MUHAMMAD ARIJUDDIN

10410100246

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2014**

LAPORAN KERJA PRAKTEK
RANCANG BANGUN DESAIN *COMPANY PROFILE* & *WEB*
***ADVERTISING* PADA PT. CIPTA LIMA SAUDARA**

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Mata kuliah Kerja Praktek

Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Arijuddin

NIM : 10.41010.0246

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi



INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM
SURABAYA

2015

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN DESAIN *COMPANY PROFILE & WEB*

***ADVERTISING* PADA PT. CIPTA LIMA SAUDARA**

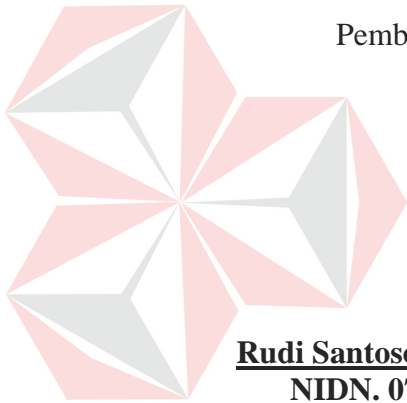
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 5 Januari 2015

Disetujui

Pembimbing

Penyelia



Rudi Santoso, S.Sos., M.M.
NIDN. 0717107501

Lina Kusuma Wardani S.Pd.

Mengetahui :

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP
NIDN. 0723018101

Aku persembahkan kepada

Sang Pencipta Allah S.W.T

Abah dan Mama tercinta yang selalu memberikan semangat

Kakak dan Adik yang tersayang

Teman-teman semua dan Sahabat

yang selalu memberikan semangat dan dukungan



“apalah arti sebuah kata-kata...”

UNIVERSITAS
Dinamika



Alhamdulillah...

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ

UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAKSI

PT. Cipta Lima Saudara merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *developer* (pengembang) perumahan yang terletak di kota Samboja, Kalimantan Timur. Kegiatan yang ada didalamnya adalah membangun lahan kosong menjadi sebuah kawasan perumahan. Perusahaan ini mengalami kesulitan dalam melakukan promosi produk 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 tidak dikenal masyarakat.

Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di PT. Cipta Lima Saudara, maka dibuatkan sebuah rancang bangun desain *company profile & web advertising* yang dapat membantu perusahaan untuk mengenalkan jenis bidang usahanya kepada masyarakat.

Manfaat yang didapatkan dari pembuatan rancang bangun desain *company profile & web advertising* pada PT. Cipta Lima Saudara ini adalah perusahaan menjadi lebih dikenal masyarakat dan penyampaian informasi 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 PT. Cipta Lima Saudara berbasis PHP” 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 Ketua Institute Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.
3. Ibu Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Institute Bisnis & Informatika Stikom Surabaya.
4. Bapak Rudi Santoso, S.Sos., M.M. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan serta dukungan dalam pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik ini.

5. Bapak Ir. Arief Kisyunanto, selaku pembimbing kerja praktik dari PT. Cipta Lima Saudara yang selalu memberikan informasi, bimbingan, dukungan serta saran selama pelaksanaan kerja praktik.
6. Ibu Lina Kusuma Wardani, S.Pd. Selaku pegawai yang terus membantu dalam memberikan data-data yang diperlukan dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini.
7. Seluruh pegawai PT. Cipta Lima Saudara yang juga telah membantu selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Cipta Lima Saudara.
8. Teman-teman yang telah bersedia memberikan masukan dan saran dalam mengerjakan tugas kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung.
9. 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 kesakurangan 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, 5 Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Visi dan Misi.....	7
2.3 Struktur Organisasi	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Aplikasi	10
3.2 Rumah.....	10
3.3 Pemukiman	11
3.4 Periklanan	12
3.5 Informasi	13
3.6 Website	13

3.7 Jaringan <i>Internet</i>	14
3.8 <i>PHP</i>	15
3.9 <i>MySQL</i>	15
3.10 <i>XAMPP</i>	15
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	16
4.1 Identifikasi Masalah	16
4.1.1 <i>Document Flow</i> Penyebaran Brosur	17
4.2 Prosedur Kerja	18
4.3 Analisa dan Perancangan <i>Layout Web</i>	18
4.4 Desain <i>Interface Website</i>	19
4.5 Implementasi	22
4.5.1 <i>Home</i>	23
4.5.2 <i>About</i>	24
4.5.3 <i>News</i>	25
4.5.4 <i>Gallery</i>	26
4.5.5 Proyek (Bhumi Pemedas Permai)	28
4.5.6 Bhumi Pemedas Permai (<i>Facility</i>)	29
4.5.7 <i>Contact</i>	30
BAB V KESIMPULAN & SARAN	31
5.1 Saran	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Cipta Lima Saudara	9
Gambar 4.1 <i>Doc Flow Input</i> Penyebaran Brosur	17
Gambar 4.2 <i>Site Map</i>	18
Gambar 4.3 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Utaman.....	19
Gambar 4.4 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Tentang Perusahaan	20
Gambar 4.5 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Berita	20
Gambar 4.6 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Galeri	21
Gambar 4.7 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Proyek.....	21
Gambar 4.8 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Fasilitas.....	22
Gambar 4.9 Rancangan <i>Interface</i> Halaman Kontak	22
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama	23
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Tentang Perusahaan.....	24
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Berita	25
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Galeri	26
Gambar 4.14 Tampilan Galeri Setelah Foto Diklik	27
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Proyek.....	28
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Fasilitas.....	29
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Kontak	30

BAB I

PENDAHULUAN

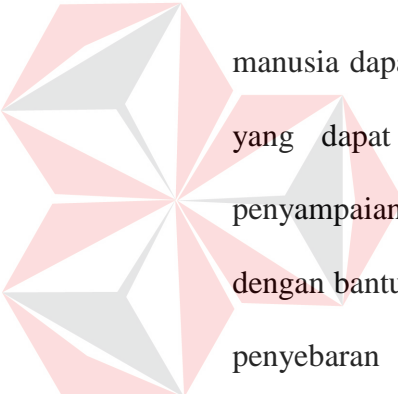
1.1 Latar Belakang Masalah

Samboja merupakan kecamatan di wilayah pesisir Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Kecamatan Samboja memiliki luas wilayah mencapai 1.045,90 km² dengan luas perairan \pm 4.907 km² yang dibagi menjadi 21 kelurahan. Sementara jumlah penduduk di wilayah ini mencapai \pm 870.306 jiwa (2014). Kecamatan Kutai Kartanegara mempunyai iklim hujan tropika humida, ciri khas iklim ini adalah hujan yang terdapat sepanjang tahun. Samboja merupakan salah satu wilayah penghasil minyak bumi dan gas alam yang sangat penting di Kutai Kartanegara.

Di wilayah ini terdapat banyak perusahaan yang beroperasi, tiga diantaranya merupakan perusahaan terkenal seperti Total E&P Indonesia, VICO Indonesia dan Chevron. Tenaga kerja yang bekerja di perusahaan-perusahaan tersebut merupakan tenaga kerja yang bertempat tinggal diluar kota samboja, sehingga menjadi salah satu peluang usaha dan merupakan prospek yang cukup meyakinkan bagi PT. Cipta Lima Saudara (yang selanjutnya disingkat PT. CLS) sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *developer* perumahan.

Saat ini, PT. CLS sedang mengerjakan sebuah proyek pembangunan perumahan di wilayah Kecamatan Samboja yang dinamakan “Perumahan Bhumi Pemedas Permai”. Sampai sekarang perkembangan perumahan yang pada awalnya memiliki lahan pembangunan seluas \pm 20 Ha sekarang telah meluas hingga \pm 80 Ha, namun karena metode pemasaran yang dilakukan tetap sama dari tahun ke tahun yaitu dengan cara menyebarkan brosur maupun informasi dari

mulut ke mulut membuat penjualan tidak bisa meningkat secara pesat dari tahun 2009 hingga tahun 2014, data jumlah penjualan pada tahun 2009 tercatat sebanyak 90 unit, 92 unit pada tahun 2010, 110 unit pada tahun 2011, 100 unit pada tahun 2012, 97 unit pada tahun 2013, dan saat ini penjualan hanya mencapai 80 unit sampai dengan bulan november 2014. Melihat dengan adanya perkembangan penjualan di tahun 2011 bisa diartikan bahwa proyek perumahan memiliki prospek dalam beberapa tahun kedepan, namun dengan penggunaan dan teknik pemasaran yang kurang baik, membuat penjualan ditahun-tahun berikutnya menjadi menurun.



Dengan adanya teknologi informasi, segala proses yang biasa dilakukan manusia dapat menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Adapun salah satu manfaat yang dapat dirasakan dari perkembangan teknologi 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 sebuah *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 PT. Cipta Lima Saudara berbasis PHP” dengan harapan agar PT. CLS dapat dikenal masyarakat dan juga dapat meningkatkan penjualan produk dengan cara mempromosikan produk tersebut 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* PT. CLS dalam bentuk sebuah *website*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada PT. CLS berbasis PHP ini adalah sebagai berikut:

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

1.4 Tujuan

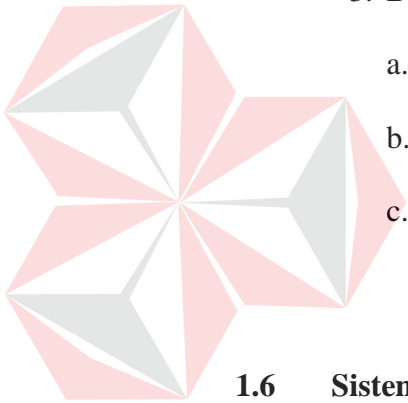
Sesuai dengan permasalahan yang ada, tujuan dari kerja praktik yang dilakukan di PT. Cipta Lima Saudara ini adalah untuk membuat Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada PT. Cipta Lima Saudara berbasis PHP guna membantu perusahaan lebih dikenal di kalangan masyarakat dan dapat meningkatkan penjualan produk.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada PT. Cipta Lima Saudara 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 menjadi lebih dikenal oleh kalangan luas.
 - e. Perusahaan mendapatkan bantuan dari mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
2. Bagi Institute 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 berisi tentang pendahuluan dari penulisan laporan kerja praktik yang menjelaskan latar belakang dan perumusan masalah dari media promosi saat ini pada PT. Cipta Lima Saudara (CLS), dan selain itu menjelaskan tujuan serta manfaat dari maksud pembuatan rancang bangun desain *company profile & web advertising* pada PT. Cipta Lima Saudara.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan gambaran umum atau segala sesuatu yang berhubungan dengan PT. Cipta Lima Saudara terkait dengan sejarah, visi dan misi, struktur organisasi beserta deskripsi pekerjaan yang ada didalam perusahaan sehingga menghasilkan informasi yang lebih lengkap tentang perusahaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan teori-teori yang digunakan dalam membantu proses analisa dan desain *website*, yaitu Aplikasi, Rumah, Pemukiman, Periklanan, Informasi, *Website*, Jaringan Internet, PHP, *MySql*, dan *Xampp*.

BAB IV : DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil Kerja Praktik yang telah dilakukan dan penerapan Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* pada PT. Cipta Lima Saudara.

BAB V : KESIMPULAN & SARAN

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 Desain *Company Profile & Web Advertising* pada PT. Cipta Lima Saudara ini dimasa yang akan datang.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

PT. Cipta Lima Saudara (CLS) merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *developer* (pengembang) perumahan di Samboja Kab. Kutai Kartanegara. Perusahaan ini didirikan dan dikelola oleh kelima saudara kakak beradik yang di ketuai oleh bapak Hepni selaku direktur perusahaan.

PT. CLS berdiri sejak tahun 2007 dan memulai kegiatannya dengan mengembangkan kawasan perumahan “Bhumi Pemedas Permai” di tepian pantai Teluk Pemedas Samboja pada ketinggian 2-4 m diatas permukaan laut. Dalam mengembangkan kawasan perumahannya, perusahaan ini menggunakan konsep perumahan yang berwawasan lingkungan, nyaman, bersih, sehat, dan hijau.

Hingga saat ini, PT. Cipta Lima Saudara telah berhasil mengembangkan kawasan perumahan Bhumi Pemedas Permai menjadi kawasan lingkungan perumahan, komersial, dan lebih tertata harmonis mengintegrasikan pemukiman, fasilitas, dan utilitas publik. Semua ini merupakan wujud komitmen dan kerja keras perusahaan selama tujuh tahun dalam mengembangkan kawasan tempat tinggal yang ramah lingkungan.

Untuk menuju kawasan perumahan Bhumi Pemedas Permai, terdapat akses dan transportasi yang mendukung. Akses dan transportasi itu antara lain :

1. Akses

- a. Jalan Raya Handil II – Balikpapan dari Balikpapan langsung menuju kawasan perumahan.
- b. Jalan Raya Provinsi Soekarno – Hatta dari Tenggarong lewa Km 38, jalan ini langsung dapat menuju ke perumahan lewat Samboja.
- c. Jalan poros dari Samarinda melalui Palaran, Sanga-sanga, Anggana melewati Muara Jawa langsung menuju lokasi perumahan.

2. Transportasi

- a. Angkutan luar kota (Angkot) dari Balikpapan yang berhenti di Terminal Handil melalui Muara Jawa.
- b. Angkutan Bus dari Samarinda/Tenggarong berhenti dipersimpangan Km 38 dapat diteruskan dengan menggunakan angkot menuju Terminal Handil.
- c. Angkutan Kota (Angkot) dari daerah sekitarnya seperti Palaran, Sanga-sanga, Anggana Dondang yang berhenti di terminal Handil.

2.2 Visi dan Misi

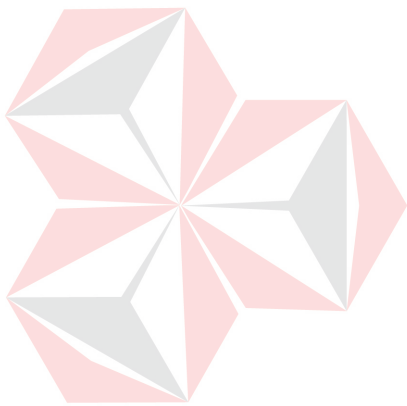
Pada PT. CLS mempunyai visi dan beberapa misi yang diantaranya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Visi

Mengembangkan sebuah hunian yang memiliki panorama indah yang menarik, nyaman, aman, dan dilengkapi dengan segala fasilitas penunjang kehidupan sehari-hari seperti fasilitas komersial, fasilitas rekreasi, fasilitas umum, dan fasilitas ibadah.

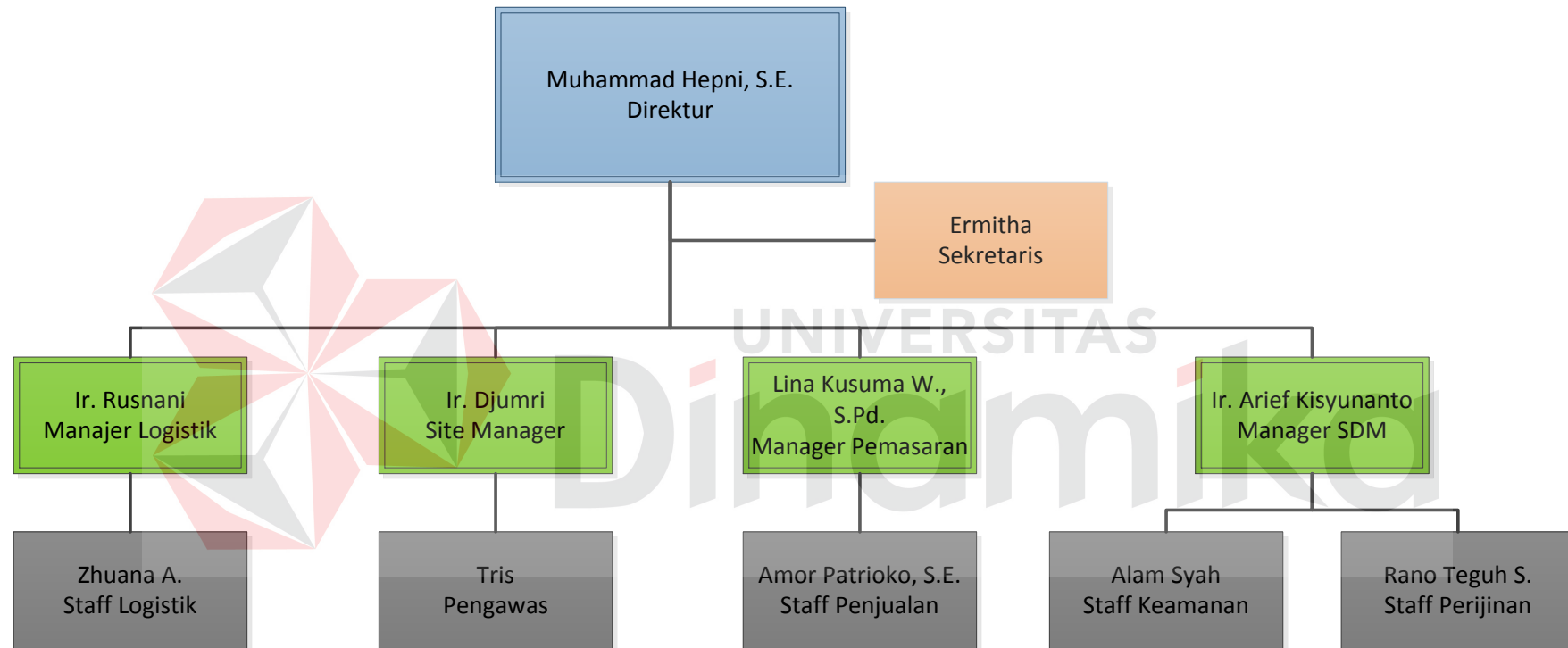
2. Misi

- a. Memberikan pelayanan, mutu, dan kepuasan yang terbaik kepada pelanggan.
- b. Menjadi salah satu pengembang perumahan yang terbaik dan terdepan dalam memberikan tata lingkungan.
- c. Turut berpartisipasi dalam pembangunan negara Republik Indonesia.
- d. Mengembangkan pemukiman yang aman, nyaman dan senantiasa memberikan nilai tambah sebagai suatu investasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Cipta Lima Saudara

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi

Aplikasi menurut Dhanta (2009), aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan penggunaan. Menurut Jogiyanto (2001) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, pekerjaan itu sendiri.

Aplikasi merupakan penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan hal atau permasalahan tersebut sehingga menjadi suatu bentuk yang baru, tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari masalah tersebut. Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan yang merupakan hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, maka sebuah permasalahan yang terjadi akan terbantu lebih cepat dan tepat.

3.2 Rumah

Menurut Yudohusodo (1991) dalam bukunya yang berjudul “Rumah Untuk Seluruh Rakyat”, rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat

tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga.

Kebijakan dan strategi nasional penyelenggaraan perumahan dan permukiman menyebutkan bahwa rumah merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia disamping pangan, sandang, pendidikan dan kesehatan. Selain berfungsi sebagai pelindung terhadap gangguan alam/cuaca dan makhluk lainnya, rumah juga memiliki peran sosial budaya sebagai pusat pendidikan keluarga, persemaian budaya dan nilai kehidupan, penyiapan generasi muda, dan sebagai manifestasi jati diri. Dalam kerangka hubungan ekologis antara manusia dan lingkungannya maka terlihat jelas bahwa kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang sangat dipengaruhi oleh kualitas perumahan dan permukimannya.

Jadi, selain berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian yang digunakan untuk berlindung dari gangguan iklim dan makhluk hidup lainnya, rumah merupakan tempat awal pengembangan kehidupan.

3.3 Permukiman

Menurut Undang-Undang No 4 Tahun 1992 Pasal 3, Permukiman adalah bagian dari lingkungan hidup diluar kawasan lindung, baik yang berupa kawasan perkotaan maupun pedesaan yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian dan tempat kegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan. Satuan lingkungan permukiman adalah kawasan perumahan dalam berbagai bentuk dan ukuran dengan penataan tanah dan ruang, prasarana dan sarana lingkungan yang terstruktur (pasal 1 ayat 3).

Menurut Bassett dan John (1980), dalam Kurniasih, lingkungan permukiman merupakan suatu sistem yang terdiri dari lima elemen, yaitu:

1. *Nature* (unsur alami), mencakup sumber-sumber daya alam seperti topografi, hidrologi, tanah, iklim, maupun unsur hayati yaitu vegetasi dan fauna.
2. *Man* (manusia sebagai individu), mencakup segala kebutuhan pribadinya seperti biologis, emosional, nilai-nilai moral, perasaan, dan perepsinya.
3. *Society* (masyarakat), adanya manusia sebagai kelompok masyarakat.
4. *Shells* (tempat), dimana manusia sebagai individu maupun kelompok melaksanakan kegiatan atau melaksanakan kehidupan.
5. *Network* (jaringan), merupakan sistem alami maupun buatan manusia, yang menunjang berfungsinya lingkungan permukiman tersebut seperti jalan, air bersih, listrik, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pada dasarnya suatu permukiman terdiri dari isi (*contents*) yaitu manusia, baik secara individual maupun dalam masyarakat dan wadah yaitu lingkungan fisik permukiman lingkungan fisik permukiman yang merupakan wadah bagi kehidupan manusia dari tata nilai, sistem sosial, dan budaya masyarakat yang membentuk suatu komunitas sebagai bagian dari lingkungan permukiman tersebut.

3.4 Periklanan

Pengertian periklanan menurut Kotler (2003), “Periklanan adalah segala bentuk presentasi non-pribadi dan promosi gagasan barang atau jasa oleh sponsor tertentu yang harus dibayar”.

Sedangkan pengertian periklanan menurut Sutojo (2003), dalam bukunya “Manajemen Penjualan yang Efektif” periklanan adalah sebuah promosi

penjualan produk kepada pelanggan dan calon pembeli dengan mempergunakan media non-perorangan, termasuk media masa”.

Dari pengertian definisi diatas dapat disimpulkan, bahwa periklanan adalah sebuah promosi gagasan, pesan-pesan penjualan persuasif kepada pelanggan dan calon pembeli dengan mempergunakan media. Pesan tentang manfaat produk perusahaan atau kebijaksanaan pemasaran yang disampaikan kepada pelanggan dan calon pembeli itu disebut iklan. Pesan tersebut dapat disampaikan dengan tulisan, gambar diam, gambar hidup, suara ataupun kombinasi dari cara-cara itu.

3.5 Informasi

Menurut Jogiyanto (1999), sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah transaksi perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

3.6 Website

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.
 - a. *Website Statis* adalah *web* yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengubah *code* yang menjadi struktur dari *website* tersebut.
 - b. *Website Dinamis* merupakan *website* yang secara struktur diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk mengedit *content* dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah *web* berita atau *web* portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, *polling* dan sebagainya.
 - c. *Website Interaktif* adalah *web* yang saat ini memang sedang *booming*. Salah satu contoh *website* interaktif adalah *blog* dan forum. Di *website* ini *user* bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur. (Hanson, 2000).

3.7 Jaringan Internet

Menurut Allan (2005), *Internet* adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan

menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi.

3.8 *PHP*

Menurut Suryatiningsih (2009), *PHP* adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan *HTML* dan dijalankan pada sisi *server*. Artinya semua sintak yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja.

3.9 *MySQL*

MySQL adalah salah satu *database management system (DBMS)* dari sekian banyak *DBMS* seperti *Oracle*, *MySQL*, *Postagre SQL*, dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemograman *PHP* juga sangat mendukung/support dengan *database MySQL*. (Anhar, 2010).

3.10 *XAMPP*

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah data *MySQL* di komputer *local*. *XAMPP* berperan sebagai *server web* pada komputer anda. *XAMPP* juga dapat disebut sebuah *CPanel server virtual*, yang dapat membantu anda melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*. (Wicaksono, 2008).

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

4.1 Identifikasi Masalah

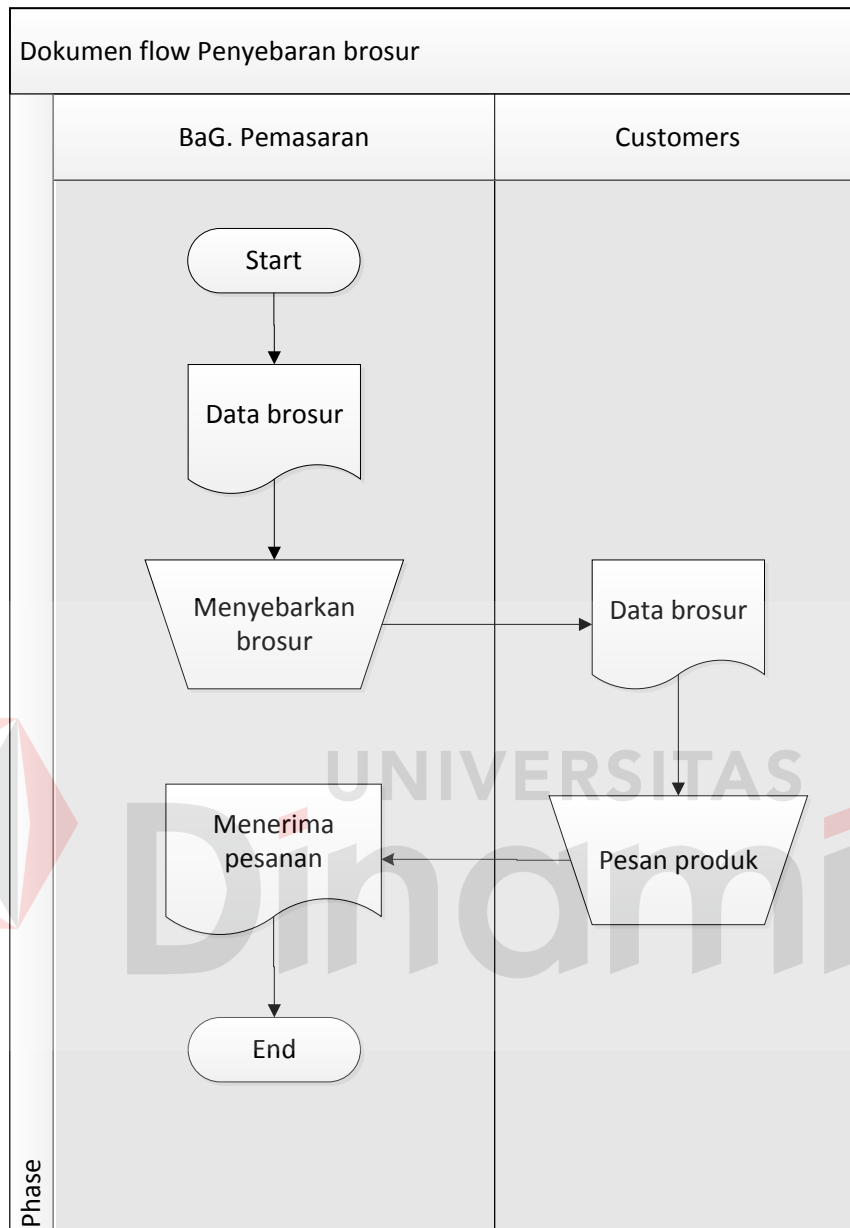
Sebelum melakukan proses analisa, tahapan pertama ketika melakukan kerja praktek di PT. Cipta Lima Saudara adalah melakukan pengenalan terhadap perusahaan dan melakukan identifikasi permasalahan yang terdiri dari *survey*, wawancara kepada pihak perusahaan secara langsung dan pengumpulan data yang dibutuhkan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

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara kepada pihak perusahaan, perusahaan terkendala dalam memasarkan produk dari proyek perumahan Bhumi Pemedas Permai Samboja. Hingga saat ini, pemasaran produk dilakukan dengan cara menyebarkan brosur kepada masyarakat sekitar kota dan membuka stand di kota tetangga seperti Balikpapan dan Samarinda.

Dalam perancangan *website* didasarkan pada tahap-tahap *System Development Life Cycle* (SDLC) dalam pembangunan system informasi berbasis *website*, yaitu :

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

4.1.1 Doc Flow Penyebaran Brosur



Gambar 4. 1 Doc Flow Penyebaran brosur

Gambar 4.1 merupakan alur proses penyampaian informasi kepada *costumers* sampai dengan pemesanan produk. Proses penyampaian informasi dilakukan dengan cara menyebarkan produk dipinggir-pinggir jalan. Brosur yang didapat menjadi informasi bagi *costumers* hingga *costumers* menghubungi untuk melakukan transaksi pembelian porduk bagian pemasaran.

4.2 Prosedur Kerja

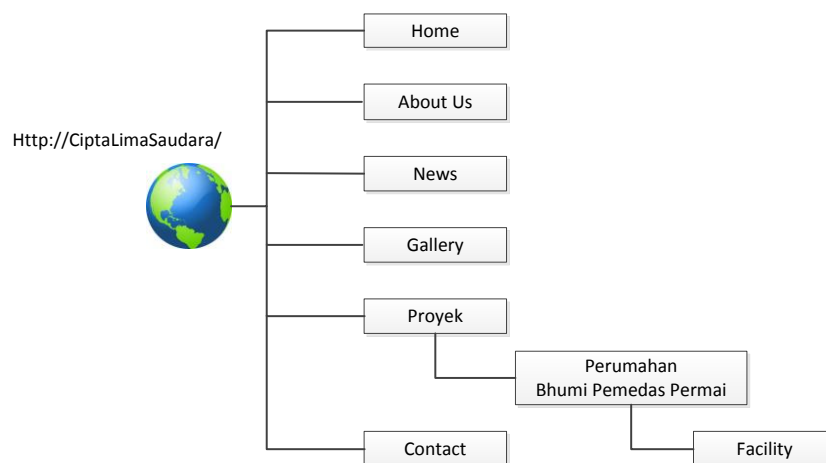
Mengacu pada pokok permasalahan yang ada, PT. Cipta Lima Saudara membutuhkan sebuah Rancang Bangun *company Profile & Web Advertising* untuk mengatasi penyampaian informasi kepada masyarakat, dan agar perusahaan lebih dikenal masyarakat, serta melakukan promosi produk.

Dengan adanya *Company Profile* berupa *website* yang penulis rancang akan mampu memberikan kemudahan menyampaikan informasi secara cepat dengan biaya yang terjangkau.

4.3 Analisa dan Perancangan *Layout Web*

Sebelum membuat *website*, hal pertama yang penulis kerjakan adalah melakukan analisa terhadap kebutuhan *layout* yang diperlukan untuk ditampilkan pada halaman *web*. Berdasarkan wawancara beberapa kali, didapatkan gambaran mengenai *form* yang akan ditampilkan seperti halaman utama, halaman tentang perusahaan, halaman berita, halaman galeri, halaman proyek, halaman fasilitas, dan halaman kontak.

Dari hasil analisa tersebut penulis dapat menggambarkan *site map* sebagai berikut:



Gambar 4. 2 *Site Map*

4.4 Desain *Interface Website*

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:

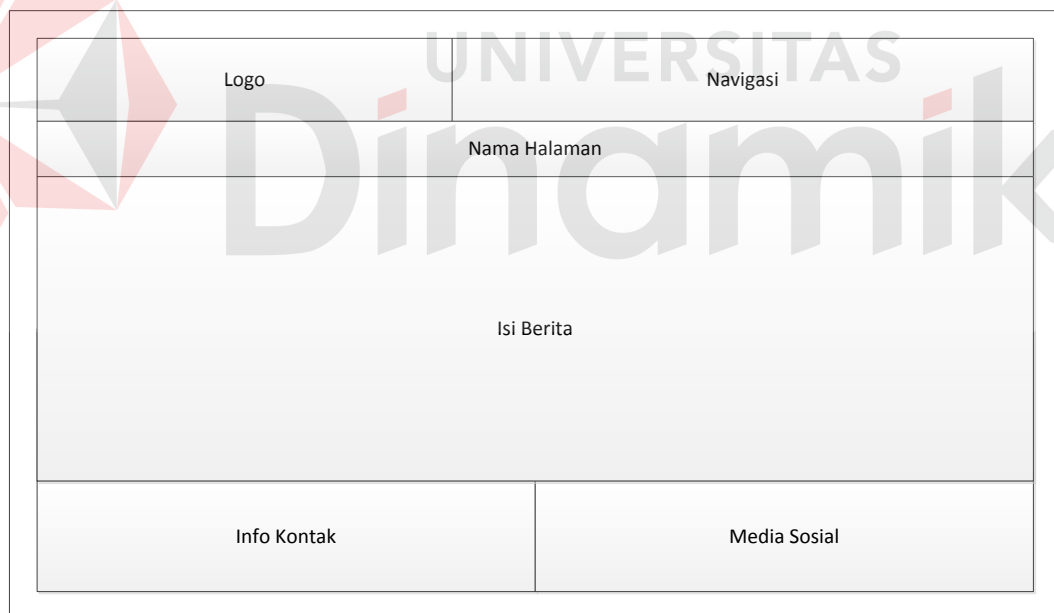
- a. Rancangan desain *interface* Halaman Utama (Gambar 4. 3)
- b. Rancangan desain *interface* Halaman Tentang Perusahaan (Gambar 4. 4)
- c. Rancangan desain *interface* Halaman Berita (Gambar 4. 5)
- d. Rancangan desain *interface* Halaman Galeri (Gambar 4. 6)
- e. Rancangan desain *interface* Halaman Proyek (Gambar 4. 7)
- f. Rancangan desain *interface* Halaman Fasilitas (Gambar 4. 8)
- g. Rancangan desain *interface* Halaman Kontak (Gambar 4. 9)



Gambar 4. 3 Rancangan *interface* Halaman Utama



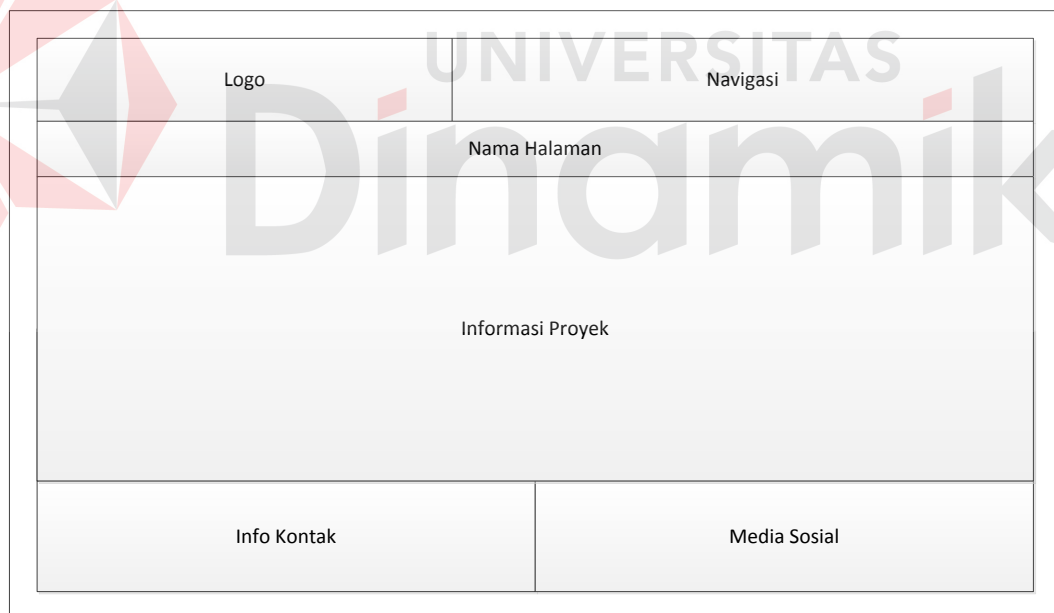
Gambar 4. 4 Rancangan *interface* Halaman Tentang Perusahaan



Gambar 4. 5 Rancangan *interface* Halaman Berita



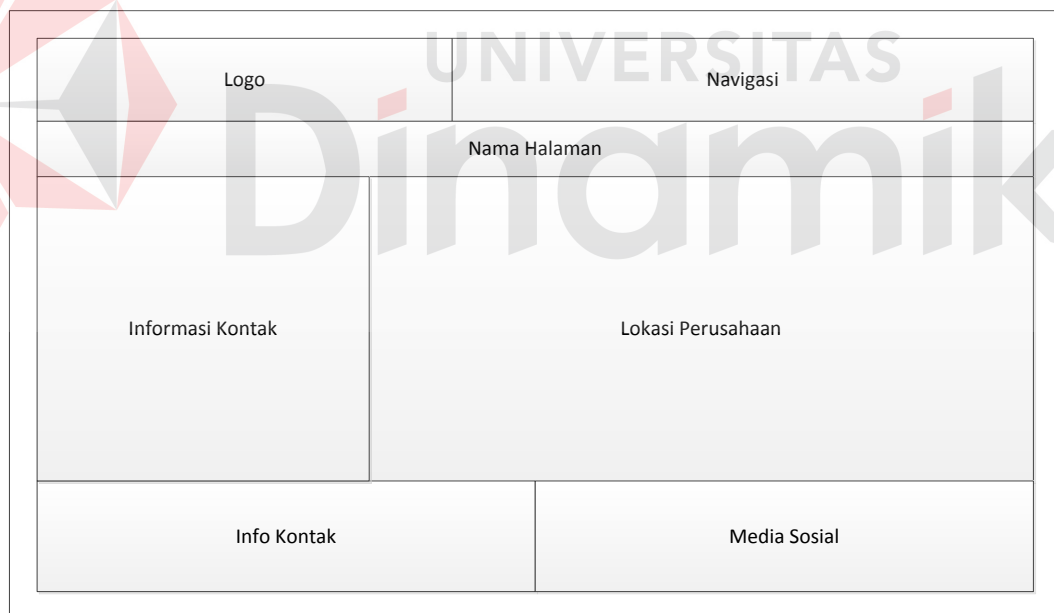
Gambar 4. 6 Rancangan *interface* Halaman Galeri



Gambar 4. 7 Rancangan *interface* Halaman Proyek



Gambar 4. 8 Rancangan *interface* Halaman Fasilitas



Gambar 4. 9 Rancangan *interface* Halaman Fasilitas

4.5 Implementasi

Pada tahap ini akan dijelaskan hasil dari perancangan dan pemrograman *website* perusahaan PT. Cipta Lima Saudara yang merupakan implementasi dari

perancangan yang telah di buat. *Menu* yang ada pada *website* PT. Cipta Lima Saudara adalah sebagai berikut.

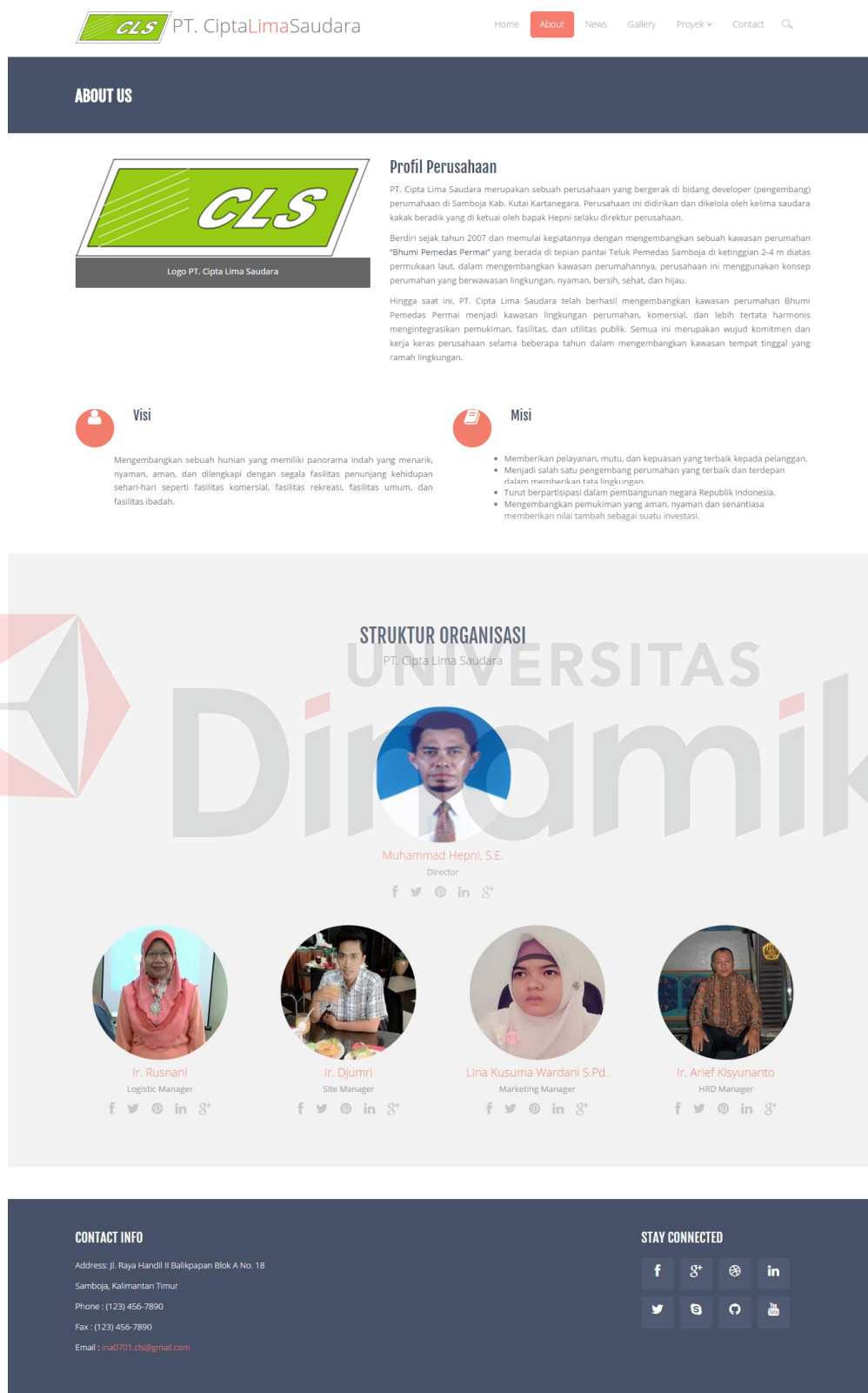
4.5.1 Home



Gambar 4. 10 Tampilan halaman utama

Gambar 4. 10 menunjukkan halaman depan dari *website* yang dibuat. Halaman ini juga sering disebut halaman *home*. setiap kali *user* mengakses halaman *web*, maka halaman halaman ini yang pertama kali muncul dalam layar.

4.5.2 About



Gambar 4. 11 Tampilan halaman tentang perusahaan

Gambar 4. 11 adalah tampilan halaman tentang perusahaan. Halaman ini berisi tentang gambaran dari PT. Cipta Lima Saudara. Halaman tentang perusahaan bertujuan untuk memberikan informasi tentang bidang pekerjaan yang ditangani oleh perusahaan termasuk visi, misi, dan stuktur organisasi.

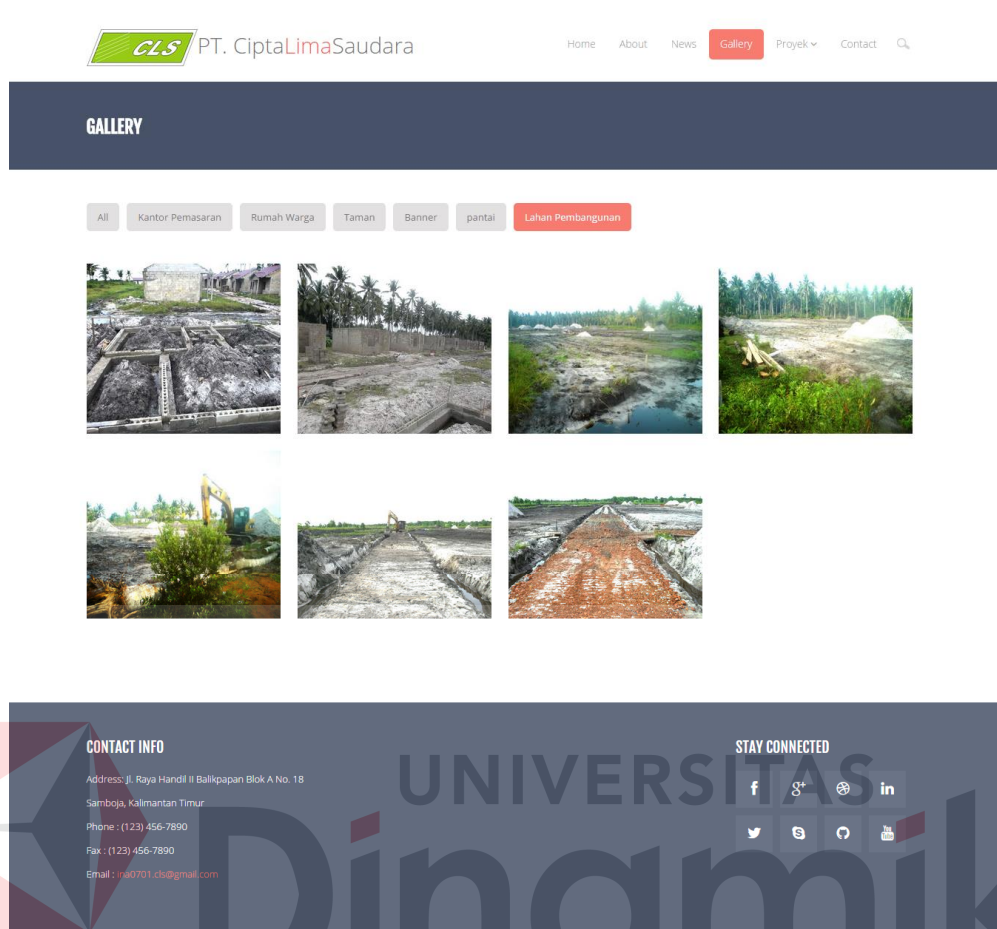
4.5.3 News



Gambar 4. 12 Tampilan halaman berita

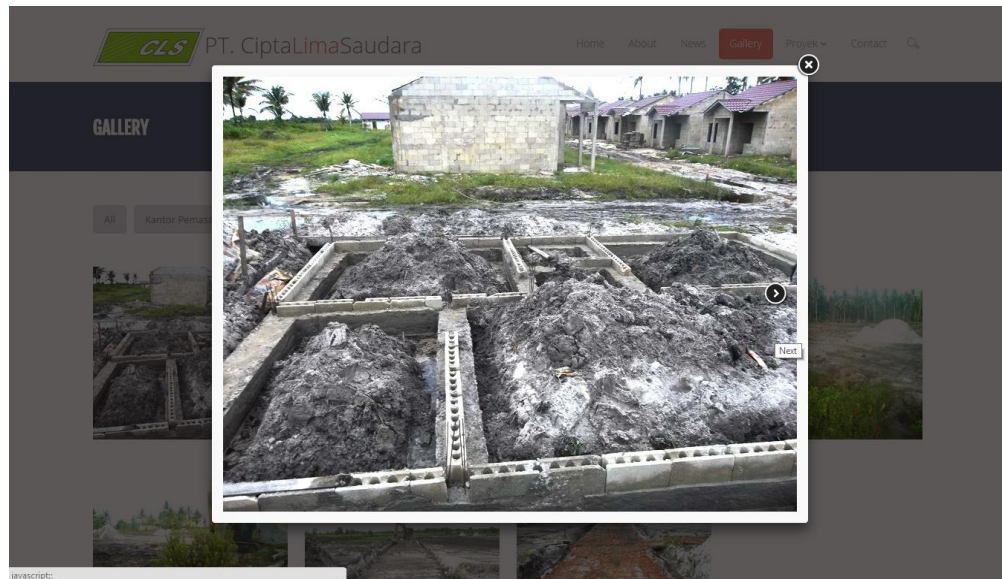
Gambar 4. 12 merupakan halaman yang berisi tentang seputar informasi mengenai kegiatan yang telah atau akan dilakukan perusahaan. Halaman ini bertujuan untuk menginformasikan kepada *user* tentang berbagai berita yang terjadi di perusahaan.

4.5.4 Gallery



Gambar 4. 13 Tampilan halaman galeri

Gambar 4. 13 adalah halaman yang digunakan perusahaan untuk menampilkan berbagai macam contoh gambar dari proyek maupun pekerjaan yang telah dikerjakan oleh PT. Cipta Lima Saudara selama ini. Di halaman ini *user* dapat melihat berbagai *moment* yang telah diabadikan oleh perusahaan.



Gambar 4. 14 Tampilah galeri setelah foto diklik

Gambar 4. 14 adalah tampilan yang akan muncul ketika *user* meng-klik gambar pada galeri. Di halaman ini akan menampilkan gambar dalam *mode zoom* / resolusi lebih besar dari gambar sebelumnya. Untuk melihat gambar lain, *user* dapat langsung mengklik tombol *forward* untuk melihat gambar sebelumnya, atau mengklik tombol *next* untuk melihat gambar selanjutnya dalam album tersebut.

4.5.5 Proyek (Bhumi Pemedas Permai)


PT. CiptaLimaSaudara

[Home](#)
[About](#)
[News](#)
[Gallery](#)
[Bhumi Pemedas Permai](#)
[Contact](#)

BHUMI PEMEDAS PERMAI

Bhumi Pemedas Permai adalah salah satu proyek kawasan perumahan yang sedang di kerjakan oleh PT. Cipta Lima Saudara.

TIPE RUMAH YANG DI PASARKAN

Tipe 36.00 / 150 m2	Tipe 40.00 / 150 m2	Tipe 54.00 / 150 m2	Tipe 75.00 / 180 m2
			
Pondasi : Batu Gunung, Sloof, Ring Balok, Balok Ulin	Pondasi : Batu Gunung, Sloof, Ring Balok, Balok Ulin	Pondasi : Batu Gunung, Kolom, Sloof, Ring Balok, Beton Bertulang	Pondasi : Batu Gunung, Kolom, Sloof, Ring Balok, Beton Bertulang
Dinding : Batako	Dinding : Batako di Plester + Plamir, Finishing cat tembok	Dinding : Bata Merah Plester + aci, Finishing cat tembok	Dinding : Bata Merah Plester + aci, Finishing cat tembok
Lantai : Rabat	Lantai : Keramik, Teras depan Keramik	Lantai : Keramik, Teras Keramik	Lantai : Keramik, Teras Keramik
Atap : Geteng Beton, Rangka Kayu Keruing	Atap : Geteng Beton, Rangka Kayu Meranti	Atap : Geteng Beton, Rangka Kayu Bengkirai	Atap : Prima Sloof, Rangka Baja Ringan Zing Calum
Kusen : Kayu Meranti	Kusen : Kayu Meranti	Kusen : Kayu Bengkirai, Finishing cat Ultram	Kusen : Kayu Bengkirai, Finishing cat Ultram
Pintu dan jendela : Pintu depan Panil Meranti, Pintu lainnya Double Playwood, Pintu km/wc Panil Meranti, Kaca polos	Pintu dan jendela : Pintu Panil Meranti, Pintu km/wc Panil Meranti, Kaca polos	Pintu dan jendela : Pintu Depan Panil Bengkirai, Pintu Kamar Panil, Pintu km/wc Panil Bengkirai, Kaca polos	Pintu dan jendela : Pintu Depan Panil Bengkirai, Pintu Kamar Panil, Pintu km/wc Panil Bengkirai, Kaca polos
Plafond : -	Plafond : Langit-langit GRC dengan Rangka Kayu Meranti	Plafond : Langit-langit GRC dengan Rangka Kayu Meranti	Plafond : Langit-langit GRC dengan Rangka Kayu Meranti
Finishing dan Fixture : Bak mandi Fiberglass, Closet jongkok	Finishing dan Fixture : Bak mandi Fiberglass lapis Keramik, Closet jongkok, Dinding Kamar Mandi Keramik	Finishing dan Fixture : Dinding Cat, Bak mandi Fiberglass lapis Keramik, Closet jongkok, Dinding Kamar Mandi Keramik	Finishing dan Fixture : Dinding Cat, Bak mandi Fiberglass lapis Keramik, km / wc Utama Closet Duduk, km / wc kel. Closet jongkok, Dinding Kamar Mandi Keramik
Instalasi Air : Air PAM	Instalasi Air : Air PAM	Instalasi Air : Air PAM	Instalasi Air : Air PAM
Listrik (PLN) : 450 Watt	Listrik (PLN) : 450 Watt	Listrik (PLN) : 900 Watt	Listrik (PLN) : 1300 Watt

CONTACT INFO

Address: Jl. Raya Handil II Balikpapan Blok A No. 18
 Samboja, Kalimantan Timur
 Phone : (123) 456-7890
 Fax : (123) 456-7890
 Email : info0701.cls@gmail.com

STAY CONNECTED











Gambar 4. 15 Tampilan halaman proyek

Gambar 4. 15 adalah halaman untuk proyek yang sedang dikerjakan perusahaan, berisi tentang promosi mengenai informasi produk dari proyek tersebut.

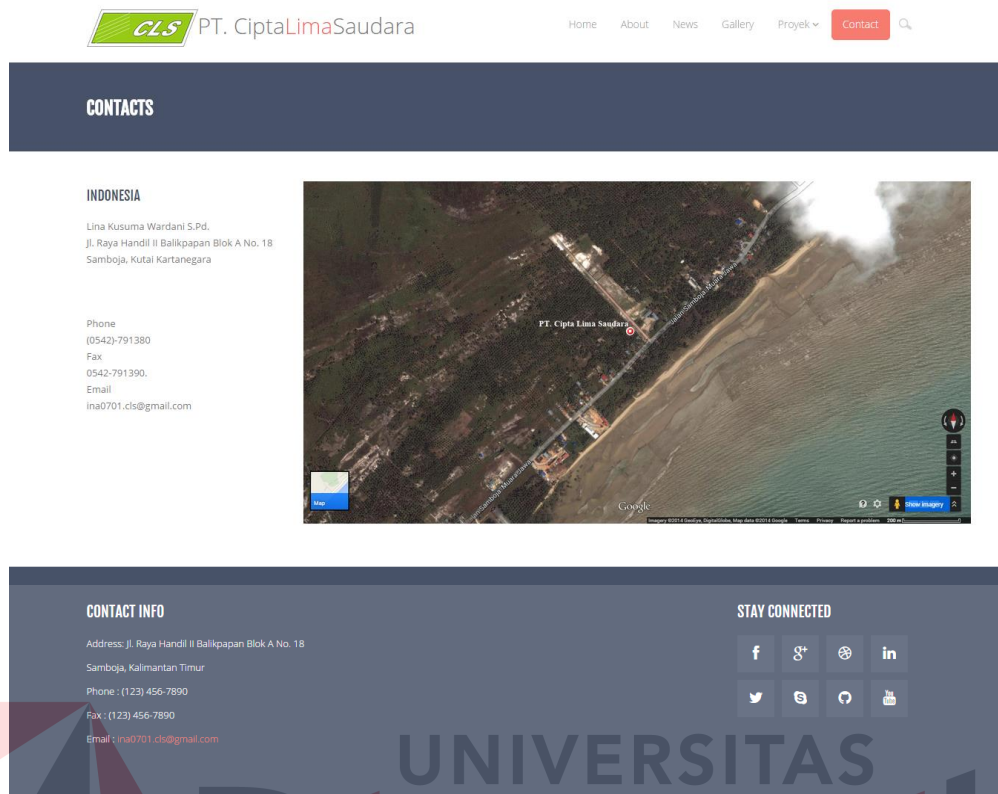
4.5.6 Bhumi Pemedas Permai (Facility)



Gambar 4. 16 Tampilan halaman fasilitas

Gambar 4.16 merupakan halaman yang berisi informasi mengenai fasilitas-fasilitas yang terdapat pada proyek yang sedang dikerjakan.

4.5.7 Contact



Gambar 4. 17 Tampilan halaman kontak

Gambar 4. 17 merupakan halaman yang memberikan informasi kepada *costumers* tentang layanan kontak. Jika *user* berminat untuk memakai jasa dari perusahaan, maka langkah pertama yang dilihat oleh *user* adalah dengan melihat kontak yang tertera dihalaman *contact* ini dan menghubungi nomor telepon maupun alamat *email* yang telah diberitahukan sebagai langkah pertama untuk melakukan transaksi lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kerja praktek di PT. Cipta Lima Saudara, Samboja Kalimantan Timur dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

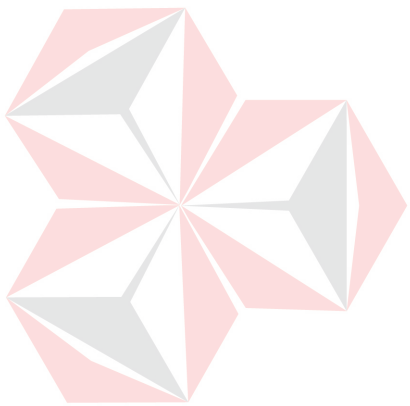
1. Dengan dibuatnya Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* dapat mengenalkan profil dan citra perusahaan serta mampu menarik minat masyarakat.
2. Dengan adanya Rancang Bangun Desain *Company Profile & Web Advertising* dapat memudahkan penyampaian informasi mengenai proyek yang sedang 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 PT. Cipta Lima Saudara, maka saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan *website* adalah sebagai berikut:

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

2. Rancang Bangun ini dapat dikembangkan dengan menambahkan transaksi untuk melakukan jual beli produk yang diiklankan.
3. *Website* ini bisa digunakan untuk melakukan penyimpanan data dengan cara menambahkan *database* dan halaman baru untuk *administrator*.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, 2005, *Understanding how technology paradoxes affect in internet service quality*.
- Anhar, 2010, *PHP & MySql Secara Otodidak*, PT. Trans Media, Jakarta.
- Bassett, Keith and, Short, John, 1980, *Housing and Residential Structure, Alternative Aproaches*, Routledge & Kegan Paul Ltd, London.
- Dhanta, Rizky, 2009, *Kamus Istilah Komputer Grafis & Internet*, Surabaya.
- Hanson, Ward, 2000, *Pemasaran Internet*, Penerbit Salemba Empat, Jakarta.
- Jogiyanto, H.M, 1999, *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta.
- Kotler, Philip, 2003, *Marketing Management. International Edition, Eleventh Edition*.
- Suryatiningsih, 2009, *Pemrograman Web*, Politeknik Telkom, Bandung.
- Sutojo, Siswanto, 2003, *Manajemen Penjualan Yang Efektif*, Cetakan Pertama, PT. Damar Mulia.
- Wicaksono, Yogi, 2008, *Membangun bisnis online dengan mambo*, PT. Elex Media, Jakarta.
- Yudohusodo, Siswono, 1991, *Rumah Untuk Seluruh Rakyat*, Unit Percetakan Bharakerta.