



## **PEMBUATAN SITUS WEB PT. ASTA BANGUN NUSANTARA**



**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**DIV Komputer Multimedia**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**MOCHAMMAD NAJIEH SENOAJI**

**10510160018**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2015**

**PEMBUATAN SITUS WEB**  
**PT. ASTA BANGUN NUSANTARA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Diploma



**Disusun Oleh :**

**Nama : MOCHAMMAD NAJIEH S**

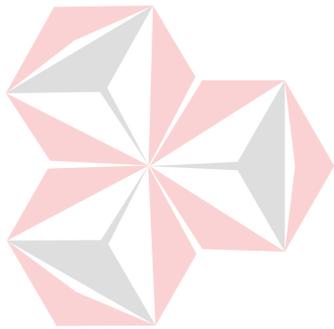
**NIM : 10510160018**

**Program : DIV (Diploma Empat)**

**Jurusan : Komputer Multimedia**

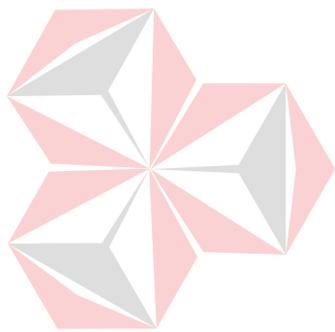
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM**  
**SURABAYA**

**2015**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**“Always be yourself and never be anyone  
else even if they look better than you”**

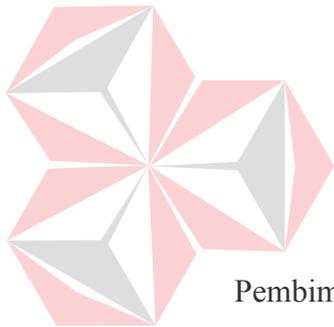


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Kupersembahkan ke Ummi dan Abah tercinta, adik, bee,  
dan semua yang mengenal dan menyayangiku...**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PEMBUATAN SITUS WEB**  
**PT. ASTA BANGUN NUSANTARA**

Laporan Kerja Praktik oleh  
**Mochammad Najieh S**  
NIM : 10.51016.0018  
Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing I

Disetujui :

Penyelia

Surabaya, 19 Juni 2015

Sutikno, S.Kom.  
NIDN: 020417

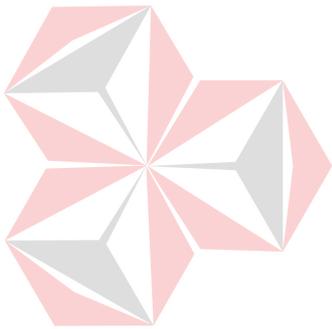
Khusnaini, S.T  
Direktur Utama

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
DIV Komputer Multimedia

Karsam, MA., Ph.D  
NIDN: 0705076802

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa laporan kerja praktik ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam laporan kerja praktik ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada laporan kerja praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.



UNIVERSITAS  
Surabaya, 12 Juni 2015  
**Dinamika**

Mochammad Najieh Senoaji

**Surat Pernyataan Persetujuan  
Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis**

Sebagai civitas academia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya,

Nama : Mochammad Najieh Senoaji

Nim : 10.51016.0018

Program Studi : DIV Komputer Multimedia

Jurusan : Interaktif

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya tentang kerja praktik yang berjudul :

**“PEMBUATAN SITUS WEB PT. ASTA BANGUN NUSANTARA”**

Dikelola dalam bentuk pangkalan data (database), untuk didistribusikan dan publikasi untuk kepentingan akademisi mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

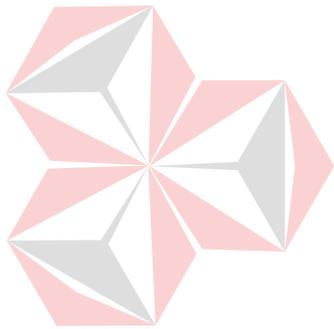
Surabaya, 12 Juni 2015

Mochammad Najieh Senoaji

## ABSTRAK

*Pembuatan situs web PT. Asta Bangun Nusantara guna meningkatkan kredibilitas perusahaan sangat besar manfaatnya bagi sebuah perusahaan. Sebuah situs web, dapat digunakan sebagai media promosi dalam suatu perusahaan selain itu sebuah situs web juga berfungsi sebagai *Company Profile* bagi suatu perusahaan. Melalui situs web ini diharapkan perusahaan dapat bersaing secara global dan meningkatkan kredibilitas dari perusahaan sendiri.*

*Kata Kunci: Situs Web, Media Promosi, Company Profile, Kredibilitas.*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Pelaksanaan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4

### BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan .....	6
2.2 Tujuan Perusahaan .....	9
2.3 Jasa atau Produk yang Dihasilkan .....	7
2.4 Misi dan Visi .....	7
2.4.1 Misi .....	7
2.4.2 Visi .....	7
2.5 Struktur Organisasi dan Penjelasananya .....	7
2.5.1 Struktur Organisasi .....	7
2.5.2 Tugas dan Kewenangan .....	8

## BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Multimedia .....	12
3.2 Interaksi Komputer .....	13
3.3 <i>User Interface</i> .....	13
3.4 Situs Web .....	14
3.5 Internet .....	14
3.6 <i>Legibility</i> dan Keterbacaan Typografi .....	15
3.7 Objek Multimedia .....	15
3.8 <i>Company Profile</i> .....	17

## BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Pencarian Data .....	19
4.1.1 Wawancara .....	19
4.1.2 Observasi .....	20
4.1.3 Pengumpulan Data .....	20
4.2 Studi Pustaka .....	22
4.3 Analisa .....	22
4.3.1 Sketsa .....	22
4.3.2 Warna .....	23
4.3.3 <i>Font</i> .....	23

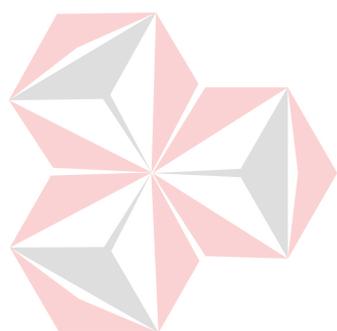
## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Tahap Pembuatan Situs Web .....	24
5.2 Hasil dan Pembahasan .....	24

## BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan .....	29
----------------------	----

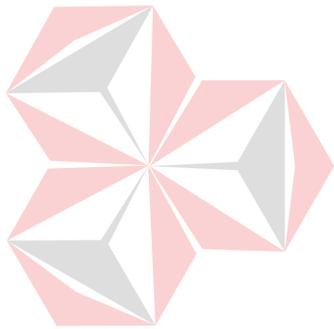
6.2 Saran .....	29
DAFTAR PUSTAKA .....	30
LAMPIRAN .....	32
BIODATA PENULIS .....	41



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

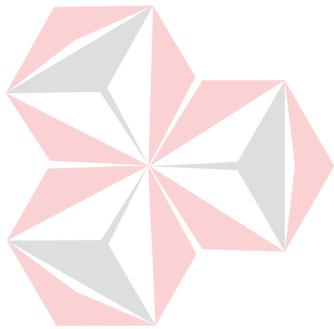
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi .....	7
Gambar 4.1 : Tampak depan kantor .....	20
Gambar 4.2 : Tissue <i>Hand Towel</i> .....	21
Gambar 4.3 : Tempat Sampah .....	21
Gambar 4.4 : <i>Hand Rub</i> .....	21
Gambar 4.5 : <i>Bed</i> Pasien .....	22
Gambar 4.6 : Sketsa yang di- <i>acc</i> oleh pihak penyelia .....	22
Gambar 5.1 : <i>Screenshot</i> saat editing halaman Beranda .....	25
Gambar 5.2 : <i>Screenshot</i> halaman Beranda saat dibuka di <i>browser</i> .....	25
Gambar 5.3 : <i>Screenshot</i> saat editing halaman Tentang .....	26
Gambar 5.4 : <i>Screenshot</i> halaman Tentang saat dibuka di <i>browser</i> .....	26
Gambar 5.5 : <i>Screenshot</i> halaman saat editing halaman Produk .....	27
Gambar 5.6 : <i>Screenshot</i> halaman Produk saat dibuka di <i>browser</i> .....	27
Gambar 5.7 : <i>Screenshot</i> halaman saat editing halaman Kontak .....	28
Gambar 5.8 : <i>Screenshot</i> halaman Kontak saat dibuka di <i>browser</i> .....	28



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penerimaan Kontrak Kerja .....	32
Lampiran 2 Form Akhir Masa Kerja Praktik .....	33
Lampiran 3 Form Acuan Kerja .....	34
Lampiran 4 Form Garis Besar Rencana Kerja .....	35
Lampiran 5 Form Log Harian 1 .....	36
Lampiran 6 Form Log Harian 2 .....	37
Lampiran 7 Form Kehadiran Kerja Praktik 1 .....	38
Lampiran 8 Form Kehadiran Kerja Praktik 2 .....	39
Lampiran 9 Kartu Bimbingan .....	40



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah untuk membuat situs web PT. Asta Bangun Nusantara. Hal ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan di bidang multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang telah dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2011 hal 49).

Beberapa contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, situs web dan lain-lain. Dunia internet sekarang ini sudah berkembang semakin pesat. Perkembangan ini tidak lain disebabkan oleh semakin bertumbuhnya teknologi yang begitu cepat terutama teknologi pada komputer yang hampir setiap hari dioperasikan. Internet sendiri merupakan suatu jembatan yang penting agar mengetahui berita, kabar, keadaan, perkembangan suatu hal secara global.

Situs web (*website*) atau kita biasa menyebutnya dengan situs atau hanya web saja merupakan kumpulan dari beberapa halaman yang mempunyai topik yang saling terkait yang didalamnya terdapat unsur-unsur teks, gambar, video, atau berkas lainnya yang tersimpan dalam sebuah komputer server yang dapat di akses melalui jaringan internet (Riko Pratama, 2013). Situs web sendiri terbagi menjadi dua macam, yaitu situs web statis dan dinamis. Situs web statis adalah suatu situs yang sengaja dibuat dengan desain situs tersebut tidak diperbarui

secara berkala. Artinya situs tersebut memiliki pengaturan, tampilan dan isi situs yang bersifat tetap. Sedangkan situs web dinamis merupakan situs yang dirancang agar situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah sesuai keinginan dan kebutuhan si pemilik situs.

Dalam dunia bisnis, internet berguna untuk mengenalkan suatu perusahaan pada dunia luar, salah satunya adalah dengan menggunakan situs web. Situs web sendiri mampu memberikan informasi menjadi lebih mudah dan berkesan. Sebagai contoh, situs web dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi pendidikan, komunikasi, dan promosi. Situs web juga merupakan media yang sangat cocok untuk mengenalkan kepada masyarakat luas tentang berbagai produk yang dimiliki suatu perusahaan.

Dari paparan tersebut penulis ingin membuat situs web dari PT. Asta Bangun Nusantara yang mana dalam situs tersebut berisikan tentang profil perusahaan, produk perusahaan dan keterangan lainnya yang berhubungan tentang perusahaan. Sehingga dalam penulisan laporan kerja praktik ini penulis mengambil judul “Pembuatan situs web PT. Asta Bangun Nusantara”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat situs web PT. Asta Bangun Nusantara?
2. Bagaimana membuat situs web yang berisi tentang penjelasan mengenai perusahaan secara umum?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan situs web ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Membuat situs web PT. Asta Bangun Nusantara
2. Membuat situs web statis berbasis HTML.
3. Membuat situs web yang berisi tentang penjelasan mengenai perusahaan secara umum.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat situs web PT. Asta Bangun Nusantara.

### 1.5 Manfaat

#### Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari pembuatan situs web ini adalah :

1. Situs web sebagai media promosi.
2. Situs web ini dapat dijadikan referensi dalam perkembangan peminatan Interaktif di STIKOM Surabaya.

#### Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari pembuatan *Website* ini adalah :

1. Situs web ini dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan usahanya.
2. Situs web ini dapat dijadikan media promosi bagi perusahaan.

## 1.6 Pelaksanaan

### 1. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : PT. Asta Bangun Nusantara  
 Bidang : Konsultan Pengadaan Barang  
 Alamat : Jl. Rungkut Mapan Timur IV ED 23 Surabaya  
 Phone : (+62) 31 878 3740  
 Fax : (+62) 31 878 3740  
 E-mail : asta.bangunnusantara@yahoo.com  
 astabangunnusantara@gmail.com

### 2. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 23 Februari 2015 – 20 Maret 2015

Waktu : 09.00 – 17.00 WIB

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar para pembaca dapat memahami dengan mudah persoalan dan pembahasannya, maka penulisan dari laporan kerja praktik ini akan dibuat dengan sistematika yang terdiri dari beberapa bab yang didalamnya terdapat penjabaran masalah, antara lain :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini ada beberapa materi yang akan di jelaskan, yaitu:

- 1.1 Latar Belakang Masalah
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Batasan Masalah
- 1.4 Tujuan
- 1.5 Manfaat

1.6 Pelaksanaan

1.7 Sistematika Penulisan

## **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab II ini berisi penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang PT. Asta Bangun Nusantara.

## **BAB III : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab III ini akan dijabarkan tentang berbagai macam teori yang menjadi dasar dalam perancangan karya pada Kerja Praktik ini.

## **BAB IV : METODE PENELITIAN**

Bab IV ini berisi penjelasan umum tentang metode Kerja Praktik yang dipakai oleh penulis.

## **BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab V ini berisi hasil dan pembahasan dari Kerja Praktik di PT. Asta Bangun Nusantara.

## **BAB VI : PENUTUP**

Bab VI ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dibuat oleh penulis.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Asta Bangun Nusantara merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengadaan barang dan jasa. Berdiri pada tahun 2008, awalnya PT. Asta Bangun Nusantara ini masih berbentuk CV dengan nama CV. Helnas Internasional.

Seiring berkembangnya waktu, CV. Helnas Internasional ini memiliki berbagai anak perusahaan, seperti CV. Harkat Utama dan CV. Jodanindo yang bergerak di bidang yang sama. Kemudian pada awal tahun 2015 ini CV. Helnas Internasional berubah menjadi PT. Asta Bangun Nusantara.

Bertempat di Rungkut Mapan Timur IV/ ED-23 Surabaya, PT. Asta Bangun Nusantara saat ini telah menjadi penyedia barang dan jasa di beberapa rumah sakit dan instansi pemerintah yang berada di Surabaya, Bojonegoro, hingga Mojokerto.

#### 2.2 Tujuan Perusahaan

Tujuan dari PT. Asta Bangun Nusantara sendiri adalah menyediakan barang dan jasa kepada rumah sakit dan instansi pemerintah, dan menjadi sebuah perusahaan yang dapat bersaing secara global di bidang pengadaan barang dan jasa.

### 2.3 Jasa Atau Produk Yang Dihasilkan

PT. Asta Bangun Nusantara melayani pengadaan barang bagi rumah sakit dan instansi pemerintah yang meliputi Alat Rumah Tangga, Alat Kesehatan, Alat Pakai Habis, dll.

### 2.4 Misi dan Visi

#### 2.4.1 Misi

Menjalankan usaha jasa dengan berorientasi pada kebutuhan konsumen.

#### 2.4.2 Visi

Menjadi Perusahaan Jasa Pengadaan yang Terpandang di Jawa Timur.

### 2.5 Struktur Organisasi dan Penjelasannya

#### 2.5.1 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 : Struktur Organisasi

## 2.5.2 Tugas dan Kewenangan

### 1. Dewan Komisaris

Adalah sebuah dewan yang bertugas untuk melakukan pengawasan dan memberikan nasihat kepada direktur Perseroan Terbatas (PT).

Tugas Dewan Komisaris:

- a. Melakukan pengawasan atas jalannya usaha PT dan memberikan nasihat kepada direktur
- b. Dewan komisaris dapat diamanatkan dalam anggaran dasar untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu direktur, apabila direktur berhalangan atau dalam keadaan tertentu
- c. Membuat risalah rapat dewan komisaris dan menyimpan salinan rapat
- d. Melaporkan kepada PT mengenai kepemilikan saham atas saham PT dan saham di PT lainnya
- e. Memberikan laporan tentang tugas pengawasan yang telah dilakukan.

### 2. Direktur Utama

Adalah seseorang yang ditunjuk untuk memimpin Perseroan terbatas (PT).

Direktur dapat seseorang yang memiliki perusahaan tersebut atau orang profesional yang ditunjuk oleh pemilik usaha untuk menjalankan dan memimpin perseroan terbatas.

Tugas Direktur Utama :

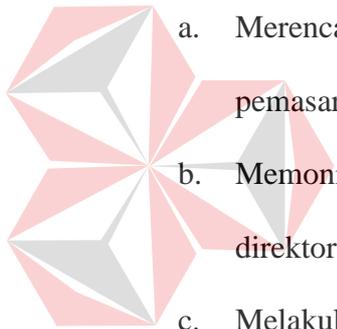
- a. Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan
- b. Memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer)

- c. Menyetujui anggaran tahunan perusahaan
- d. Menyampaikan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan.

### 3. Direktur Marketing

Seorang direktur marketing adalah orang yang bertanggung jawab untuk operasi pemasaran secara keseluruhan organisasi atau bisnis. Seorang direktur marketing bukan hanya memiliki keterampilan dalam aspek kreatif periklanan, tetapi juga memiliki pengetahuan yang dibutuhkan untuk merencanakan anggaran dengan tepat.

Tugas Direktur Marketing :



- a. Merencanakan dan merumuskan kebijakan strategis yang menyangkut pemasaran
- b. Memonitoring dan mengarahkan proses-proses di seluruh divisi direktorat pemasaran
- c. Melakukan koordinasi dengan lembaga-lembaga/instansi terkait baik dalam maupun dari luar negeri untuk menjalankan strategi pemasaran
- d. Memberikan masukan kepada direktur utama dalam memutuskan hal-hal yang berkaitan dengan pemasaran
- e. Manajer pemasaran membina bagian pemasaran dan membimbing seluruh karyawan dibagian pemasaran.

### 4. Manager HRD

Manager HRD ini berperan dalam merencanakan, mengarahkan dan mengkoordinasikan fungsi administrasi suatu organisasi.

Mereka mengawasi perekrutan, mewawancarai, dan mempekerjakan karyawan baru, melakukan konsultasi dengan pimpinan puncak mengenai rencana strategis, bertindak sebagai penghubung antara manajemen perusahaan dengan karyawannya.

Tugas Manager HRD :

- a. Merencanakan dan mengkoordinasikan tenaga kerja perusahaan yang hanya mempekerjakan karyawan yang berbakat
- b. Menjadi penghubung antara manajemen dengan karyawannya
- c. Memberi masukan pada manajer mengenai kebijakan perusahaan, seperti kesempatan yang sama pada karyawan
- d. Mengkoordinir dan mengawasi pekerjaan para pegawai khusus dan staf pendukung
- e. Mengawasi proses perekrutan, wawancara kerja, seleksi, dan penempatan karyawan baru
- f. Menangani isu-isu ketenagakerjaan, seperti memediasi pertikaian dan mengarahkan prosedur kedisiplinan.

#### 5. Manager Operasional

Manager operasional adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk memastikan organisasi/perusahaan berjalan sebaik mungkin dalam memberikan pelayanan dan memenuhi harapan para pelanggan dan klien dengan cara yang efektif dan efisien.

Tugas Manager Operasional :

- a. Mengelola dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasi perusahaan

- b. Mengawasi penyediaan jasa
- c. Mengawasi persediaan, distribusi barang dan tata letak fasilitas operasional
- d. Membuat pengembangan operasi dalam jangka pendek dan jangka panjang
- e. Mengelola program jaminan kualitas (*quality control*).

#### 6. Manager Keuangan

Manager keuangan merupakan seseorang yang mempunyai hak dalam mengambil suatu keputusan yang sangat penting dalam suatu bidang investasi dan pembelanjaan perusahaan (pendanaan).

Tugas Manager Keuangan :

- a. Mengambil keputusan penting mengenai investasi dan pendanaan
- b. Merencanakan dan mengendalikan penggunaan dana dalam investasi dan pembiayaan kegiatan usaha
- c. Mengatur pembagian dividen kepada pemilik perusahaan dan mengatur pembayaran kembali hutang kepada kreditur (jika ada)
- d. Mengatur pengoptimalan sumber daya (aset) yang dimiliki perusahaan.

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media, multi artinya adalah lebih dari satu, sedangkan media merupakan bentuk atau wadah atau alat. (Jarot S, 2009: 1)

Konteks multimedia digunakan sebagai saran dialog yang sangat efektif antara manusia dan komputer. Saat ini multimedia berpengaruh besar dalam interaksi manusia dan komputer. Dengan konteks multimedia, tampilan dari suatu interaksi akan menjadi lebih baik menarik dan lebih mudah dimengerti oleh pengguna. (Indah Rahmawati dan Dody Rusnandi, 2011: 6)

Multimedia yaitu gabungan dari 5 elemen-elemen atau beberapa media yang menghasilkan atau menyampaikan suatu informasi. Elemen tersebut adalah *text*, *audio*, *image*, animasi dan video. Empat komponen penting multimedia antara lain:

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita
2. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi
3. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung
4. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya jika tidak ada komputer untuk berinteraksi maka itu adalah

media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada *link* yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka itu adalah rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu adalah film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka itu adalah televisi, bukan multimedia.

### 3.2 Interaksi Komputer

HCI (*Human Computer Interaction*) adalah sebuah studi, perencanaan, dan desain interaksi antara manusia dengan komputer. tujuan dari HCI adalah untuk meningkatkan interaksi antara manusia dengan komputer dengan cara membuat komputer lebih mudah digunakan dan reseptif dengan kebutuhan dari manusia (*user*) (Agung Suprpto, 2013). Peran utama HCI adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang mudah digunakan, aman, efektif dan efisien.

### 3.3 User Interface

Antarmuka pemakai (*User Interface*) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem. Antarmuka pemakai (*User Interface*) dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi (Kun Akinari, 2012).

Komputer telah menjadi salah satu keperluan penting sehari-hari dan digunakan oleh pengguna dengan tahap kemahiran yang berbeda-beda tidak semua pengguna telah mahir dalam menggunakan komputer. Oleh karena itu

*interface* perlu didesain sedemikian rupa sehingga lebih mudah dimengerti dan digunakan oleh pengguna.

### 3.4 Situs Web

Secara terminologi, situs web adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet (Proweb, 2015). Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server* situs web untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*.

Di media elektronik, situs web cocok sebagai media promosi *online* (*online* adalah terhubung ke internet) jangkauan publikasi yang sangat umum dan luas. (Hendi Hendratman ST, 2008)

### 3.5 Internet

*Interconnection network* (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. (Hindro, 2015)

Internet juga merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan atau bahkan milyaran pemakainya yang tersebar di seluruh dunia.

### 3.6 *Legibility* dan Keterbacaan Typografi

*Legibility* adalah tingkat kemudahan mata untuk mengenali suatu tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh :

1. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan serif, kontras *stroke*, dan sebagainya
2. Penggunaan warna
3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Keterbacaan adalah tingkat kenyamanan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh :

1. Jenis huruf
2. Ukuran
3. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya
4. Kontras warna terhadap latar belakang.

### 3.7 Objek Multimedia

Berdasarkan kata multimedia, dapat dirumuskan bahwa multimedia adalah penyatuan dari beberapa media menjadi satu. Media-media tersebut dapat didefinisikan sebagai objek-objek pembentuk suatu multimedia. Menurut Ariesto Hadi Sutopo didalam bukunya. Multimedia Interaktif dengan Flash (2003). Objek-objek pembentuk multimedia itu antara lain:

- a. Teks

Hampir semua orang yang bias menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

b. *Image*

Secara umum image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

c. Animasi

Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan kegiatan dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan atau menyajikan informasi dengan suatu gambar saja atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi.

d. Audio

Penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya efek (*sound effect*).

e. *Full motion* dan *live video*

Full motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip, sedangkan live video merupakan hasil pemrosesan diperoleh dari kamera.

f. *Interactive Link*

Sebagaimana multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button, gambar atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu interactive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau button supaya dapat mengakses program tertentu. Interactive link diperlukan untuk

menghubungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

### 3.8 *Company Profile*

*Company profile* atau *profile* perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku (Agustrijanto 2001: 133).

Pernyataan tersebut memberikan pengetahuan kepada kita bahwa pada awalnya *company profile* suatu perusahaan hanya berbentuk sebuah buku yang merupakan hasil print out yang berisi data-data dan segala sesuatu tentang perusahaan seperti yang dijelaskan diatas.

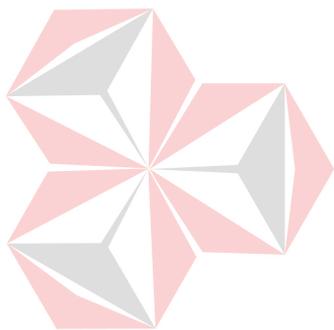
Company profile akan menyiratkan jiwa berusaha perusahaan tersebut (Agustrijanto 2001: 133). Dalam bahasa Indonesia *company profile* dapat diartikan sebagai profil perusahaan.

Dalam KBBI (1994: 789) pro.fil / profil dapat diartikan ...; 4) grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal-hal khusus. Sedangkan perusahaan dalam KBBI (1994: 1112), 1) kegiatan (pekerjaan dsb) yang diselenggarakan dengan peralatan atau dengan cara teratur dengan tujuan mencari keuntungan (dengan menghasilkan sesuatu, mengolah atau membuat barang-barang, berdagang, memberikan jasa, dsb) ; 2) organisasi yang berbadan hukum yang mengadakan transaksi atau usaha.

Jadi *company profile* atau profil perusahaan dapat diartikan sebagai gambaran khusus tentang sebuah perusahaan yang bekerja secara teratur dengan tujuan untuk mencari keuntungan yang menyiratkan jiwa berusaha dari perusahaan tersebut. Company profile memang identik sebagai kerangka dasar

berbisnis antar perusahaan, meski bisa saja ditujukan kepada target *audience* individual, atau kelompok tertentu dengan pertimbangan-pertimbangan khusus (Agustrijanto 2001: 134).

Sedangkan untuk fungsi dari *company profile* itu sendiri yang paling utama adalah sebagai media untuk menyimpan data atau *file* yang berisi tentang profil perusahaan, manajemen perusahaan dan data-data yang lain yang dapat digunakan sebagai media untuk berpromosi, ataupun hanya sebagai media untuk memperkenalkan perusahaan kepada pasar atau *audience*.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam pelaksanaan kerja praktik yang sesuai adalah metode kualitatif. Yaitu dengan beberapa tahapan – tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut:

#### 4.1 Pencarian Data

##### 4.1.1 Wawancara

Mencari data dengan cara melakukan tanya jawab pada pihak terkait, yang mempunyai wewenang atas data-data yang berhubungan dengan objek penelitian untuk data-data yang berhubungan dengan objek penelitian, untuk data-data tersebut dilampirkan.

Pada tahapan ini, dilakukan wawancara kepada 2 (dua) orang, yaitu direktur umum dan pakar desain dengan hasil sebagai berikut :

1. Direktur utama

Direktur Utama menginginkan sebuah situs web yang mudah untuk diakses dan dimengerti, dengan desain yang simple, elegan, dan menarik.

2. Pakar

Menurut pakar desain situs web yang baik, usahakan agar pemilihan warna, penempatan logo website dan font yang digunakan konsisten pada setiap halaman sehingga pengunjung tidak merasa berpindah ke website lainnya.

### 4.1.2 Observasi

#### 1. Pengamatan Perusahaan

Perusahaan ini bergerak di bidang pengadaan barang dan jasa bagi rumah sakit dan instansi pemerintah yang berada di beberapa kota, seperti Surabaya, Bojonegoro dan Mojokerto. Saat ini mempunyai beberapa karyawan tetap.

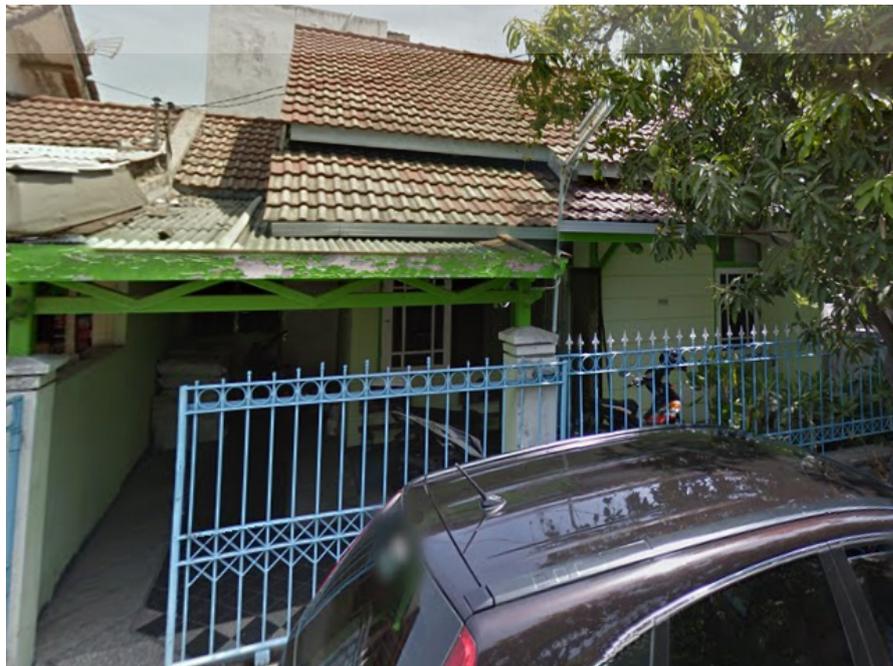
Dalam perjalanan bisnisnya, perusahaan ini memerlukan sebuah situs web untuk dapat bersaing secara global, dan memudahkan para pelanggan mengakses informasi mengenai produk perusahaan yang tersedia.

#### 2. Produk

Produk yang dihasilkan oleh perusahaan ini adalah menyediakan barang dan jasa kepada rumah sakit dan instansi pemerintah.

### 4.1.3 Pengumpulan Data

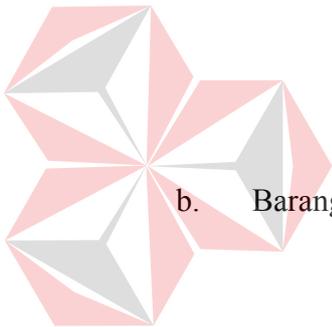
#### 1. Foto Kantor



Gambar 4.1 : Tampak depan kantor

2. Produk

a. Barang Habis Pakai



b. Barang Rumah Tangga

Gambar 4.2 : Tissue *Hand Towels*

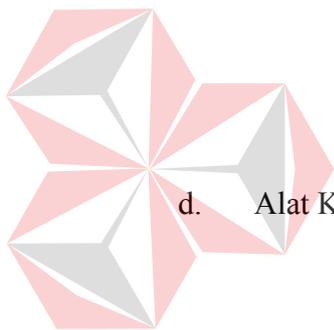


Gambar 4.3 : Tempat Sampah

c. *Chemical Laundry*



Gambar 4.4 : *Hand Rub*



d. Alat Kesehatan

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



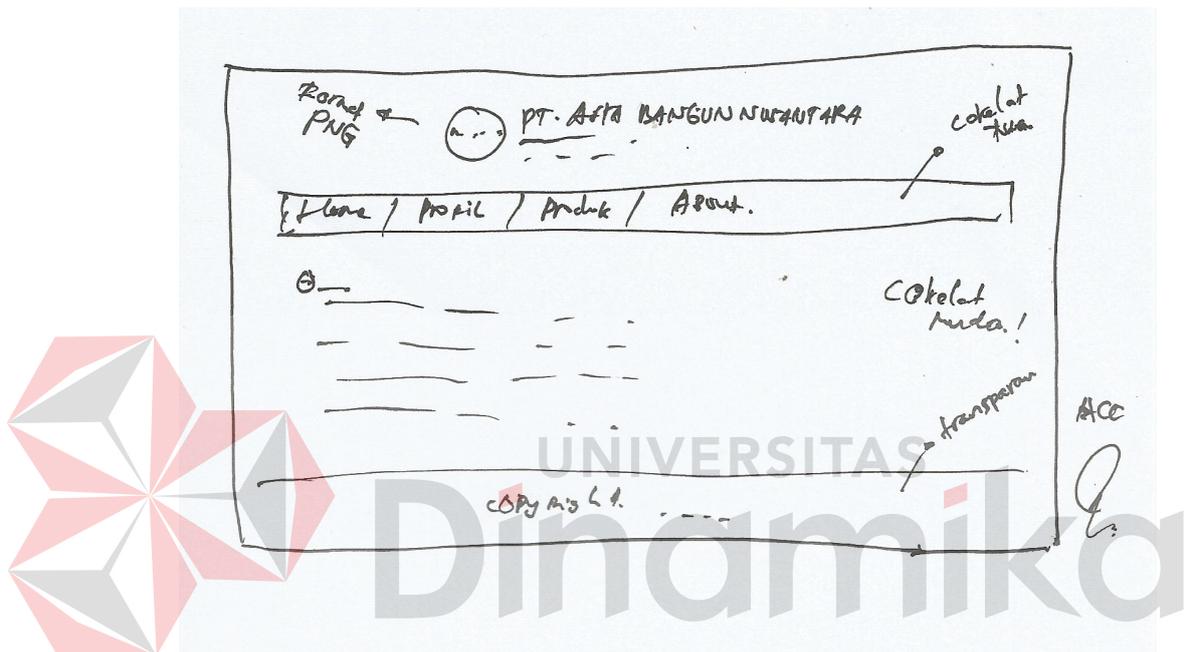
Gambar 4.5 : *Bed Pasien*

## 4.2 Studi Pustaka

Dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana pengembangan sistem.

### 4.3 Analisa

#### 4.3.1 Sketsa



Gambar 4.6 : Sketsa yang di-acc oleh pihak penyelia

### 4.3.2 Warna

Warna yang dipakai dalam situs web ini adalah warna cokelat, karena warna ini mewakili warna dari perusahaan. Selain itu warna cokelat juga warna yang paling sederhana. Warna coklat mencerminkan nyaman, gagah dan maskulin. Warna coklat tua adalah warna coklat yang paling umum digunakan yang tampaknya memiliki pesan khusus kepada calon pelanggan bahwa mereka menawarkan produk atau jasa yang akan menimbulkan rasa nyaman dan aman. (Ariq: 2015)

Karena warna cokelat berdekatan dengan warna emas. Warna coklat juga dapat dijadikan sebagai simbol kemewahan

### 4.3.3 Font

Font yang dipakai dalam situs web ini adalah font yang berkarakter : simpel, mudah dibaca, dan elegan.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Tahap Pembuatan Situs Web

Pada pembuatan situs web sendiri terdapat beberapa tahap, antara lain:

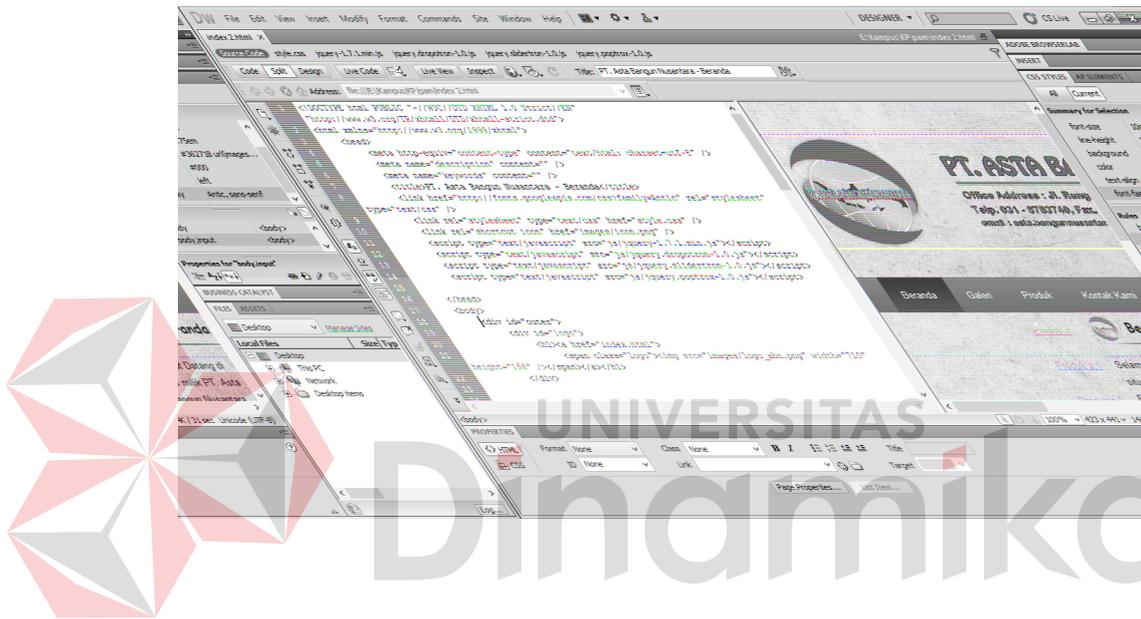
- a. Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternatif, solusi dan prioritas pengembangan
- b. Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain
- c. Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk menunjang informasi yang akurat
- d. Tahap spesifikasi media, dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi hardware atau software yang support dengan komputer klien
- e. Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

#### 5.2 Hasil dan Pembahasan

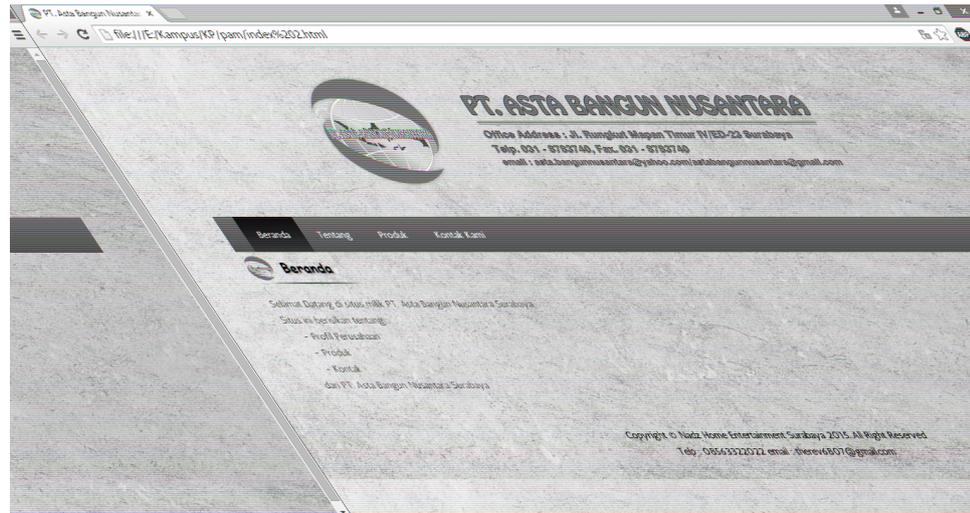
Adapun saran-saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan Laporan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

a. Beranda

Adalah halaman pertama yang muncul saat pengunjung memasuki situs web. Halaman yang menjelaskan secara singkat tentang isi situs web tersebut. Dan juga menginformasikan bahwa situs web yang sedang diakses adalah situs web dari PT. Asta Bangun Nusantara, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengadaan barang dan jasa.



Gambar 5.1 : Screenshot saat editing halaman Beranda

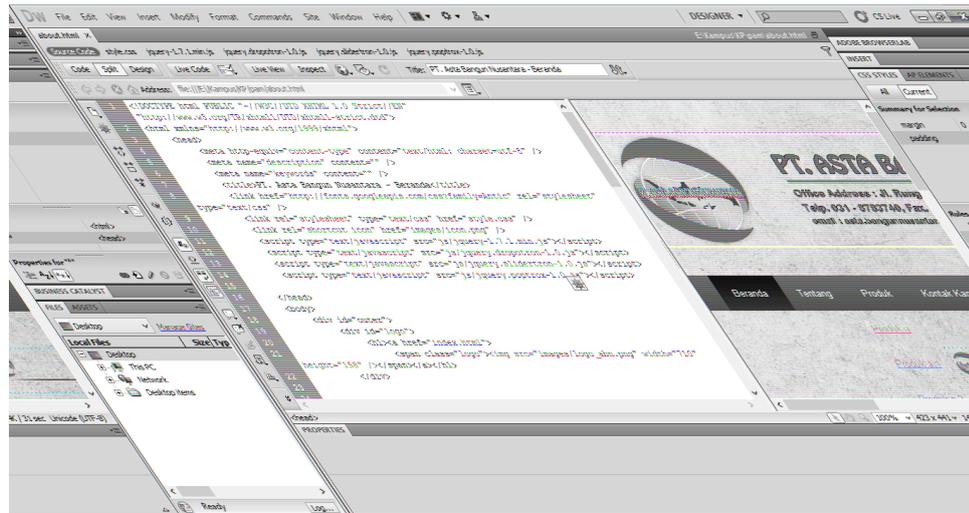


UNIVERSITAS  
Dinamika

Gambar 5.2 : Screenshot halaman Beranda saat dibuka di browser

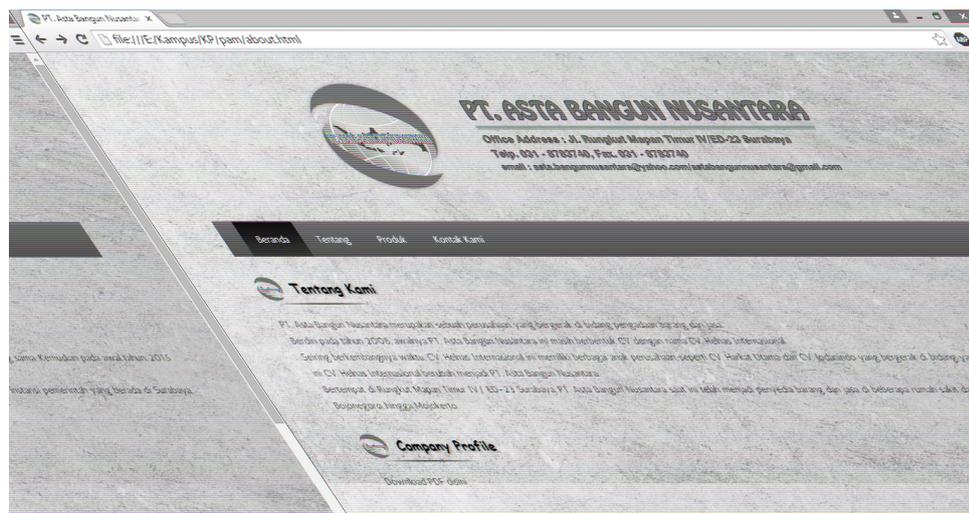
b. Tentang

Adalah halaman yang berisikan profil perusahaan secara lengkap, mulai dari sejarah, tujuan, dan *company profile* perusahaan.



# UNIVERSITAS Dinamika

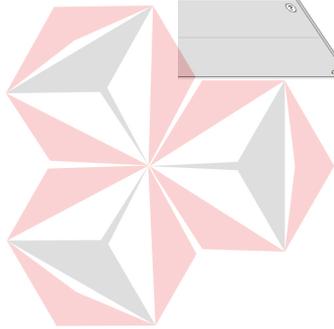
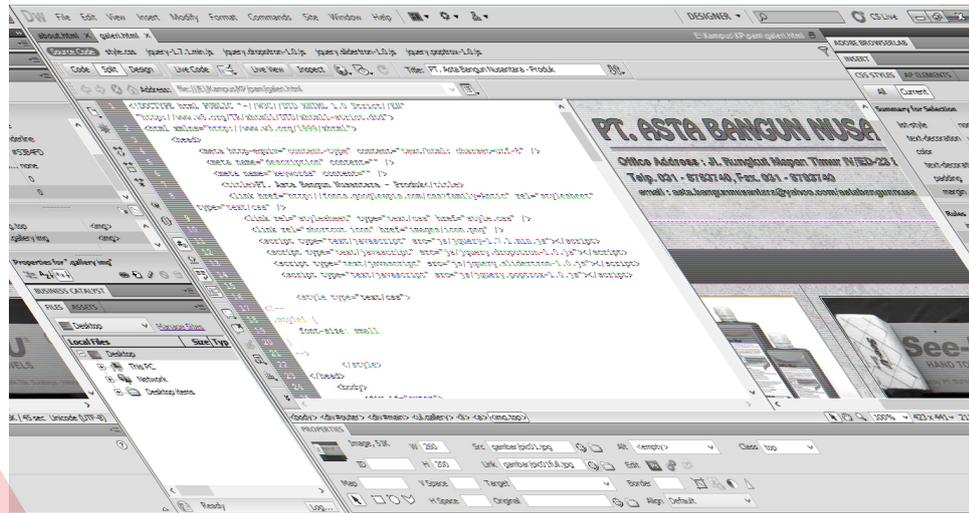
Gambar 5.3 : Screenshot saat editing halaman Tentang



Gambar 5.4 : *Screenshot* halaman Tentang saat dibuka di *browser*

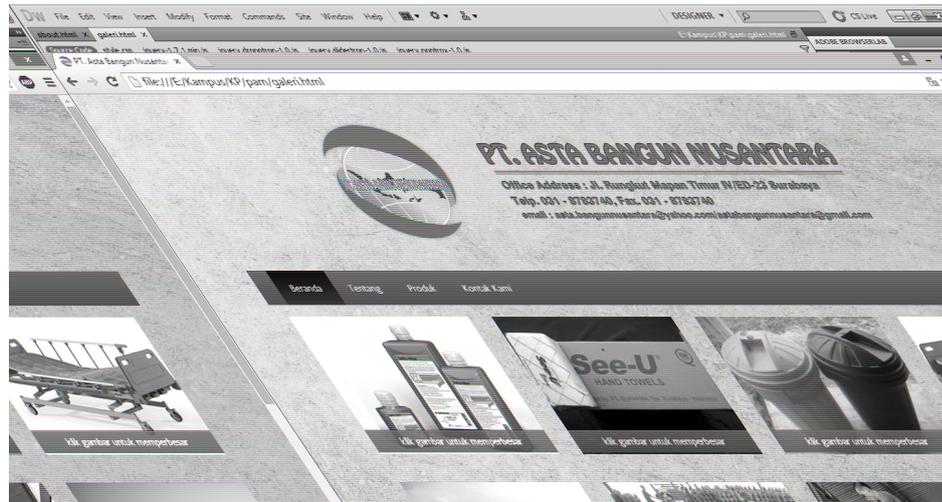
c. Produk

Adalah halaman yang berisikan produk perusahaan, agar konsumen tahu produk apa saja yang perusahaan sediakan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Gambar 5.5 : *Screenshot* halaman saat editing halaman Produk

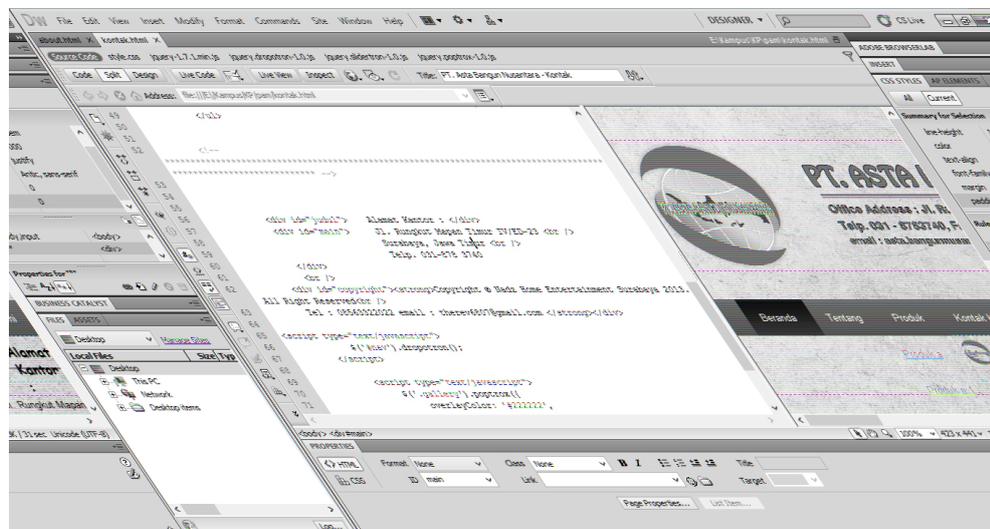


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Gambar 5.6 : Screenshot halaman Produk saat dibuka di browser

d. Kontak Kami

Berisikan kontak perusahaan yang bisa dihubungi oleh konsumen.



Gambar 5.7 : *Screenshot* halaman saat editing halaman KontakGambar 5.8 : *Screenshot* halaman Kontak saat dibuka di *browser*

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

1. Desain untuk web ini untuk kedepannya masih akan dikembangkan lagi
2. Desain harus unik, kreatif, dan menarik agar target konsumen tertarik dan percaya untuk menggunakan jasa PT. Asta Bangun Nusantara sebagai perusahaan swasta yang berkualitas.
3. Seluruh desain dibuat senada dan konsisten dengan seluruh karakteristik PT. Asta Bangun Nusantara.

#### 6.2 Saran-saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan Laporan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Kerja praktik sebaiknya dilakukan sebaik mungkin dan menjalin relasi yang baik dengan orang-orang kantor, sehingga jika ada kemungkinan, anda dapat bekerja di perusahaan tersebut setelah lulus kuliah tanpa perlu repot-repot mengajukan CV ke perusahaan-perusahaan yang belum tentu dapat menerima anda.
2. Sebaiknya dalam pengerjaan sebuah web, perlu memahami karakter perusahaan ataupun intitusi tersebut dan akan pentingnya alokasi kuota segmentasi pasar yang akan dipadukan haruslah diperhatikan, karena web ini nantinya akan ditinjau dari berbagai kalangan kelas sosial masyarakat.
3. Selalu *back-up* file-file penting yang sudah anda kerjakan. Karena resiko kehilangan data dapat terjadi kapanpun.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Sumber Buku :

- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Darma, Jarot S., Shenian Ananda. (2009). *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita
- Rahmawati, Indah dan Dody Rusnadi. (2011). *Berkarier di Dunia Broadcast Televisi & Radio*. Bekasi: Laskar Aksara
- Hendratman, Hendi. (2008). *The Magic of Macromedia Director*. Bandung: Informatika
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Agustrijanto. (2001). *Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

### 2. Sumber Internet :

- Riko Pratama. <http://www.riko.web.id/2013/12/pengertian-situs-web.html>. 2013. (Diakses 14 April 2015)
- Agung Suprpto. <http://agungsuprpto.net/2013/12/apa-itu-hci/>. 2013. (Diakses 16 April 2015)
- Kun Akinari. <http://www.caralengkap.com/2012/10/definisi-interfaceantar-muka-dan.html>. 2012. (Diakses 16 April 2015)
- Author's Guide*. [http://www.proweb.co.id/articles/web\\_design/website\\_adalah.html](http://www.proweb.co.id/articles/web_design/website_adalah.html). 2015 (Diakses 7 Mei 2015)
- Hindro. <http://www.termasmedia.com/65-pengertian/71-pengertian-internet.html>. 2015 (Diakses tgl 12 April 2015)
- Ariq. <http://www.ariqadriansyah.com/2014/07/makna-warna-pada-logo.html>. 2014 (Diakses 11 Mei 2015)