



**RANCANG BANGUN *COMPANY PROFILE* BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS: BALAI RISET DAN
STANDARDISASI INDUSTRI SURABAYA)**

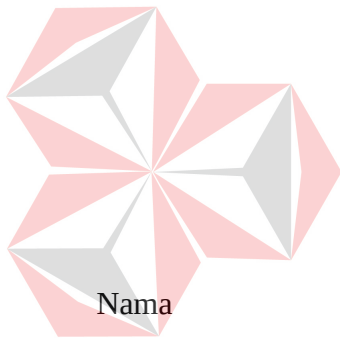


Oleh:
SEEF NASRUL ISLAM BAMBANG
16390100021

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**RANCANG BANGUN *COMPANY PROFILE* BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS: BALAI RISET DAN
STANDARDISASI INDUSTRI SURABAYA)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Ahli Madya
Komputer



Nama

NIM

Program Studi

Jurusan

Oleh :

: Seef Nasrul Islam Bambang

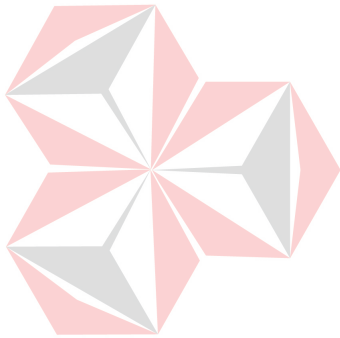
: 16390100021

: DIII (Diploma Tiga)

: Manajemen Informatika

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

2019



Keep going, Always Learn from the past,

Aim Ahead, Patient, Work Hard

and Never Quit.

UNIVERSITAS

-

Seef

Dinamika

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



*Karya kecil ini aku persembahkan kepada
Mama, Papa, Sarah dan Hagar serta orang-orang senantiasa ada
untukku hingga detik ini.*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN *COMPANY PROFILE* BERBASIS *WEBSITE* (STUDI
KASUS: BALAI RISET DAN STANDARDISASI INDUSTRI SURABAYA)**

Laporan Kerja Praktik oleh
SEEF NASRUL ISLAM BAMBANG
NIM : 16.39010.0021

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Januari 2019

Disetujui:

Dosen Pembimbing

10/1 19


Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc.
NIDN 0718128903

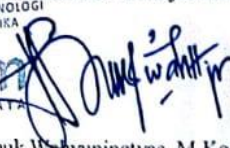


NIP 196403151991032001

Mengetahui :



Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika
FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA


Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN 0723037707

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

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Seef Nasrul Islam Bambang
NIM : 16390100021
Program Studi : DIII Manajemen Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN *COMPANY PROFILE* BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS: BALAI RISET DAN
STANDARDISASI INDUSTRI SURABAYA)**

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 kesarjana yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Januari 2019



Seef Nasrul Islam Bambang

NIM : 16390100021

ABSTRAK

Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya (BISBY) adalah sebuah instansi pemerintahan di Kota Surabaya yang mempunyai sebuah *website company profile*. *Website* tersebut sudah ada cukup lama dan masih digunakan secara aktif. Permasalahan yang ada adalah dikarenakan umur *website* tersebut sudah cukup tua menyebabkan desain *user interface* dari *website* tersebut kurang modern dan tidak memenuhi standar sebuah *company profile* berbasis *website* menurut orang tua perusahaan-nya yaitu Kementrian Perindustrian Republik Indonesia (KEMENPERIN). Untuk menanggulangi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah *company profile* berbasis *website* baru yang memiliki desain *user interface* yang modern serta memenuhi standar dari KEMENPERIN. Dengan adanya *company profile* berbasis *website* yang baru ini BISBY dapat memiliki *company profile* berbasis *website* yang modern dan memenuhi standar dari KEMENPERIN. Metode yang digunakan dalam rancang bangun *company profile* berbasis *website* tersebut adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan yang digunakan adalah identifikasi masalah, analisa sistem, desain sistem yang meliputi desain database yang terdapat pada *Conceptual Data Model* (CDM), dan *Physical Data Model* (PDM) serta desain sistem yang meliputi *context diagram*, *data flow diagram* (DFD) level 0 dan level 1, dan implementasi sistem. Dengan dibuatnya *company profile* tersebut, diharapkan mampu memenuhi standar dari KEMENPERIN dan memiliki desain *user interface* yang modern agar dapat lebih menarik pelanggan.

Kata Kunci: *Company Profile, Website.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan rahmat, bimbingan, serta anugerah-Nya penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik di Balai Riset dan Standardisasi (Baristand) Industri Surabaya. Serta dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul Rancang Bangun Company Profile Berbasis Website Studi Kasus: Balai Riset dan Standardisasi Industri Surabaya

Dengan terlaksananya kegiatan Kerja Praktik ini diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan-kegiatan dalam perusahaan juga peralatan yang terdapat dalam bidang teknologi, informatika dan juga menerapkan hal-hal yang telah diperoleh dalam perkuliahan.

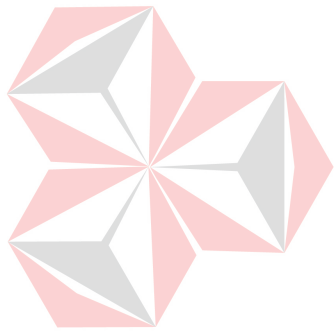
Selama pelaksanaan Kerja Praktik hingga selesainya laporan Kerja Praktik ini, dapat terwujud berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang Tua yang memberikan dukungan, doa, serta bimbingan kepada penulis.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Prodi DIII Manajemen Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Terima kasih atas doa dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Bapak Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc. selaku pembimbing. Terima kasih atas bimbingannya selama ini dan ilmu yang sudah diberikan kepada penulis.
4. Sahabat-sahabat semua yang juga telah membantu pelaksanaan Kerja Praktik

5. Serta semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Kerja Praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa selama masa Kerja Praktik dan penyusunan laporan ini, masih mempunyai banyak kekurangan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan maaf atas segala kekurangan yang ada. Kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun sangat penulis harapkan perbaikan di masa yang akan datang.

Surabaya, 10 Januari 2019



UNIVERSITAS
Penulis
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Gambaran Umum Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya	4
2.2 Logo BISBY	4
2.3 Visi BISBY	5
2.4 Misi BISBY	5
2.5 Struktur Organisasi BISBY	5
2.6 Deskripsi Tugas.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8

3.1	<i>Company Profile</i>	8
3.2	Sistem Pengelola Basis Data	8
3.3	Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	8
3.4	Basis Data.....	9
3.5	Aplikasi	10
3.6	Web Server	10
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		11
4.1	Analisis Sistem.....	11
4.1.1	Identifikasi Masalah.....	12
4.1.2	Spesifikasi Aplikasi	12
4.1.3	Lingkungan Operasi.....	13
4.2	Desain Sistem.....	13
4.2.1	System Flow.....	13
4.2.2	Diagram Jenjang	17
4.2.3	<i>Context Diagram</i>	18
4.2.4	Data Flow Diagram Level 0.....	18
4.2.5	Data Flow Diagram Level 1.....	19
4.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	21
4.3.1	<i>Concepual Data Model</i>	21
4.3.2	<i>Physical Data Model</i>	22
4.4	Struktur File.....	23
4.5	Desain Input Output	28

4.6	Penjelasan Pemakaian	39
BAB V PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN.....		56



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Apps	23
Tabel 4. 2 Tabel Info	25
Tabel 4. 3 Tabel Menus	25
Tabel 4. 4 Tabel News	26
Tabel 4. 5 Tabel Pages	26
Tabel 4. 6 Tabel Promotions	27
Tabel 4. 7 Tabel Seputar	27
Tabel 4. 8 Tabel Users	28



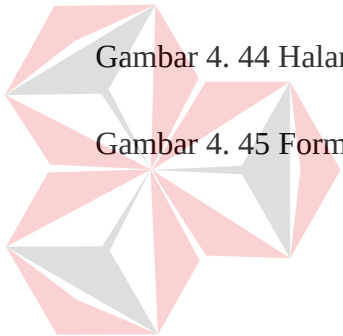
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo BISBY	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi BISBY	6
Gambar 4. 1 <i>System Flow</i> Menyimpan Konten Website	14
Gambar 4. 2 <i>System Flow</i> Melihat Konten Website	16
Gambar 4. 3 Diagram Jenjang.....	17
Gambar 4. 4 <i>Context Diagram</i>	18
Gambar 4. 5 DFD Level 0.....	19
Gambar 4. 6 DFD Level 1 Mengelola Data Master	20
Gambar 4. 7 Mengelola Hak Akses	21
Gambar 4. 8 <i>Conceptual Data Model</i>	22
Gambar 4. 9 <i>Physical Data Model</i>	23
Gambar 4. 10 Halaman Login.....	28
Gambar 4. 11 Halaman Master Admin	29
Gambar 4. 12 Form Tambah Master Admin.....	29
Gambar 4. 13 Halaman Master Apps.....	30
Gambar 4. 14 Form Tambah Master Apps	31
Gambar 4. 15 Halaman Master News	31
Gambar 4. 16 Form Tambah Master News.....	32

Gambar 4. 17 Halaman Master Pages	32
Gambar 4. 18 Form Tambah Master Pages.....	33
Gambar 4. 19 Halaman Master Menus	33
Gambar 4. 20 Form Tambah Master Menus	34
Gambar 4. 21 Halaman Master Promotions.....	35
Gambar 4. 22 Form Tambah Master Promotions	35
Gambar 4. 23 Halaman Master Infos	36
Gambar 4. 24 Form Tambah Master Infos.....	36
Gambar 4. 25 Halaman Master Seputars	37
Gambar 4. 26 Form Tambah Master Seputars	37
Gambar 4. 27 Halaman <i>Home</i>	38
Gambar 4. 28 Halaman Utama <i>Company Profile</i>	38
Gambar 4. 29 Halaman Login Admin.....	40
Gambar 4. 30 Halaman Login Admin Gagal	41
Gambar 4. 31 Halaman Login Admin Berhasil	41
Gambar 4. 32 Halaman Master Pages	42
Gambar 4. 33 Form Tambah Master Pages.....	43
Gambar 4. 34 Halaman Master Apps.....	43
Gambar 4. 35 Form Tambah Master Apps	44

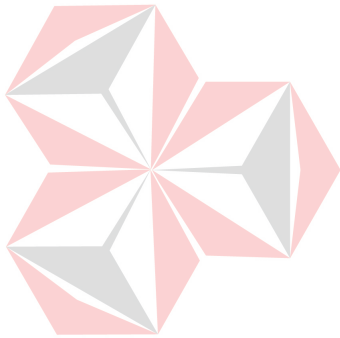
Gambar 4. 36 Halaman Master News	45
Gambar 4. 37 Form Tambah Master News.....	45
Gambar 4. 38 Halaman Master Menus	46
Gambar 4. 39 Form Tambah Master Menus	47
Gambar 4. 40 Halaman Master Promotions.....	47
Gambar 4. 41 Form Tambah Master Promotions	48
Gambar 4. 42 Halaman Master Infos	49
Gambar 4. 43 Form Tambah Master Infos.....	49
Gambar 4. 44 Halaman Master Seputars	50
Gambar 4. 45 Form Tambah Master Seputars	51



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	56
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja Hal 1.....	57
Lampiran 3 Form KP-5 Acuan Kerja Hal 2.....	58
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian Hal 1.....	59
Lampiran 5 Form KP-6 Log Harian Hal 2.....	60
Lampiran 6 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	62
Lampiran 7 Kartu Bimbingan	64
Lampiran 8 <i>Source Code</i> Hal. <i>Company Profile</i>	65



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya (BISBY) memiliki sebuah *company profile* berbasis *website* yang bertujuan untuk mengenalkan dan menyampaikan informasi seputar BISBY. Dalam penyampaian nya sebuah *company profile* berbasis *website* diharuskan memiliki desain *user interface* yang mudah difahami dan nyaman digunakan agar masyarakat yang menjadi target utama sebagai pengguna dapat mencapai tujuan utama sebuah *company profile* yaitu mengenalkan perusahaan dan menyampaikan informasi seputar perusahaan.

Pada *company profile* berbasis *website* yang sudah dimiliki BISBY sekarang masih memiliki beberapa kekurangan antara lain :

1. Desain *user interface* kurang modern, kurang mudah difahami dan kurang nyaman untuk digunakan.
2. Tidak memenuhi standar sebuah *company profile* berbasis *website* yang telah ditetapkan oleh orang tua perusahaannya yaitu Kementrian Perindustrian Replublik Indonesia (KEMENPERIN).

Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya memerlukan sebuah *company profile* berbasis *website* yang memiliki desain *user interface* yang modern, mudah difahami dan nyaman untuk digunakan serta memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh orang tua perusahaan BISBY yaitu KEMENPERIN. *Company profile* berbasis *website* ini diharapkan dapat memenuhi tujuan dari sebuah *company profile* yaitu untuk mengenalkan perusahaan dan menyampaikan

informasi mengenai perusahaan dengan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas maka dirancang sebuah *company profile* berbasis *website* studi kasus Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya yang memiliki desain modern, mudah difahami dan nyaman digunakan serta memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh KEMENPERIN.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang instansi pemerintahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana merancang bangun *company profile* berbasis *website* pada Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada *company profile* berbasis *website* pada Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya adalah sebagai berikut :

- a. Data yang dibahas dalam *company profile* berbasis *website* ini adalah pembuatan desain *user interface* yang modern, mudah difahami dan digunakan serta sistem perubahan konten pada *website* agar dapat memiliki konten yang dinamis.
- b. *Company profile* berbasis *website* ini tidak membahas seputar pembuatan desain dari tampilan *company profile*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, adapun tujuannya adalah mebuat rancang bangun *company profile* berbasis *website* guna memenuhi tujuannya yaitu untuk mengenalkan perusahaan dan menyampaikan informasi seputar perusahaan.

1.5 Manfaat

1. Bagi Mahasiswa memperoleh manfaat sebagai berikut:
 - a. Dapat memahami berbagai alur kerja yang ada di instansi.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk membekali diri baik *hardskill* ataupun *softskill* untuk menghadapi dunia kerja.
 - c. Dapat menerapkan serta mengembangkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
 - d. Menambah relasi dan dapat silaturahmi dengan beberapa karyawan di instansi.
2. Bagi Instansi memperoleh manfaat sebagai berikut:
 - a. Menjalin hubungan erat antara instansi dengan perguruan tinggi.
 - b. Instansi mendapat bantuan tenaga kerja dari mahasiswa, sehingga beberapa permasalahan di instansi bisa terselesaikan.
 - c. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa agar lebih produktif.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Gambaran Umum Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya

Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya (BISBY) adalah sebuah instansi pemerintahan yang mempunyai tugas melaksanakan riset dan standardisasi serta sertifikasi di bidang industri. BISBY berlokasi di Jalan Jagir Wonokromo 360, Surabaya. BISBY sebagai unit pelaksana teknis yang menangani litbang industri elektronika telematika, berperan dalam melaksanakan kebijakan pengembangan industri nasional untuk menopang pengembangan industri elektronika telematika di Indonesia. Dengan melaksanakan tugas tersebut maka diharapkan akan berkembang industri elektronika telematika yang kuat dan mandiri sehingga dapat memperluas lapangan kerja dan mendorong percepatan pembangunan industri nasional.

2.2 Logo BISBY

Berikut ini logo dari BISBY :



Gambar 2. 1 Logo BISBY

2.3 Visi BISBY

“Sebagai Lembaga Riset Dan Standardisasi Terkemuka yang Menjadi Mitra Industri Elektronik dan Telematika Nasional dalam Berperan sebagai Basis Produksi yang Melayani Kebutuhan Nasional maupun Dunia pada Tahun 2025”.

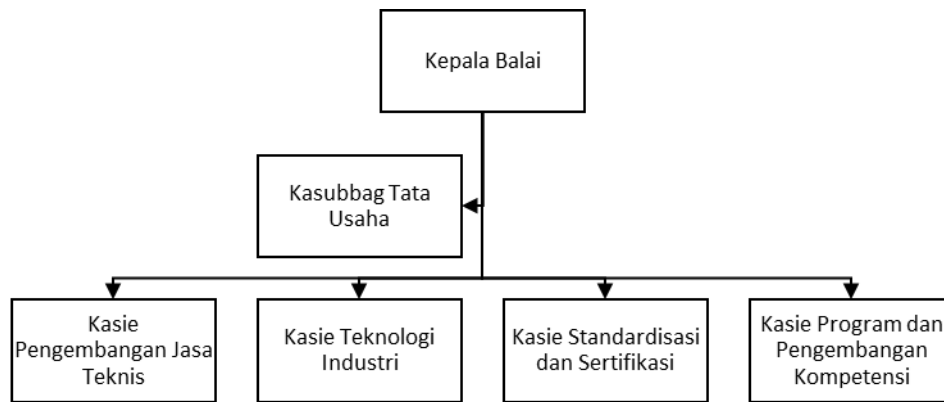
2.4 Misi BISBY

Misi BISBY adalah :

1. Menghasilkan riset dan rancang bangun perekayasaan industri elektronika dan telematika;
2. Menghasilkan pelayanan kesesuaian (pengujian, kalibrasi, dan sertifikasi) produk industri elektronika dan telematika;
3. Mengembangkan kompetensi sumber daya manusia pada industri elektronika dan telematika.

2.5 Struktur Organisasi BISBY

BISBY terdapat beberapa bagian yang memiliki tanggung jawab masing masing kegiatan bisnis yang ada. Semua bagian bertanggung jawab langsung kepada Kepala Balai, dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi BISBY

2.6 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi pada Gambar 2.2 dapat dideskripsikan

tugas yang dimiliki oleh tiap bagian yang bersangkutan sebagai berikut :

a. Kepala Balai

Mempunyai tugas pokok memimpin, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan di BISBY.

b. Kasubbag Tata Usaha

Melakukan pengawasan terkait dengan urusan kepegawaian, keuangan, inventarisasi barang milik negara, tata persuratan, perlengkapan, kearsipan, rumah tangga, koordinasi penyusunan bahan rencana dan program, penyiapan bahan evaluasi dan pelaporan Baristand Industri, serta pengelolaan perpustakaan.

c. Kasie Pengembangan Jasa Teknis

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan pemasaran, kerjasama, promosi, pelayanan informasi, penyebarluasan, dan pendayagunaan hasil penelitian dan pengembangan.

d. Kasie Teknologi Industri

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan penelitian dan pengembangan teknologi industri bahan baku, bahan penolong, proses, peralatan atau mesin, dan hasil produk, serta penanggulangan pencemaran industri.

e. Kasie Standardisasi dan Sertifikasi

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan perumusan dan penerapan standar, pengujian dan sertifikasi dalam bidang bahan baku, bahan penolong, proses, peralatan atau mesin, dan hasil produk.

f. Kasie Program dan Pengembangan Kompetensi

Melakukan pengawasan terkait dengan penyiapan bahan penyusunan program dan pengembangan kompetensi di bidang jasa riset atau litbang.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Company Profile*

Company profile adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya (Kriyantono, 2008).

Menurut Agustrijanto (2001) *company profile* atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku atau media lain.

3.2 *Sistem Pengelola Basis Data*

Menurut Fathansyah (2012) Pengelolaan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah Perangkat Lunak (Sistem) yang khusus. Perangkat lunak inilah (disebut DBMS/*Database Management System*) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah, dan diambil kembali.

3.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Menurut Sutabri (2004) Siklus hidup pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah pada tahapan tersebut dalam proses pengembangan sistem. Berikut fase siklus hidup pengembangan sistem:

- a. Fase Perencanaan, bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang akan melaksanakan.
- b. Fase Pengembangan, disebut juga sebagai fase siklus hidup pengembangan sistem informasi yang garis besarnya terdiri dari enam langkah, sebagai berikut:
 1. Investigasi Sistem
 2. Analisis Sistem
 3. Desain Sistem
 4. Implementasi Sistem
 5. Pemeliharaan Sistem
- c. Fase Evaluasi, evaluasi yang dilakukan oleh user atau manajemen, sedangkan evaluasi yang dilakukan oleh tim koordinasi atau analisis bersifat lebih teknis dan sering disebut sebagai walkthrough.

3.4 Basis Data

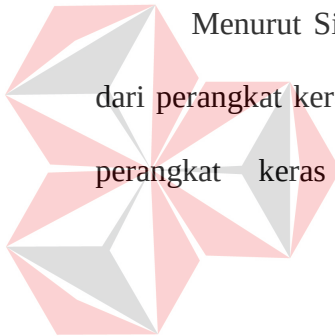
Menurut Fathansyah, Ir (2007) Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi atau memiliki sejumlah objek basis data (seperti *file*, indeks, dan lain-lain). Disamping menyimpan data, setiap basis data juga mengandung atau menyimpan definisi struktur (baik untuk basis data maupun objek-objeknya secara detail).

3.5 Aplikasi

Menurut Fathansyah, Ir (2007) Aplikasi lain ini bersifat opsional. Artinya, ada atau tidaknya tergantung pada kebutuhan kita. DBMS yang kita gunakan lebih berperan dalam pengorganisasian data dalam basis data, sementara bagi pemakai basis data (khususnya yang menjadi *end-user* atau *naive-user*) dapat dibuatkan atau disediakan program khusus atau lain untuk melakukan pengisian, perubahan, dan pengambilan data.

3.6 Web Server

Menurut Sibero (2013) Web Server adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Secara bentuk fisik dan cara kerjanya, perangkat keras web server tidak berbeda dengan komputer rum.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada saat kegiatan Kerja Praktik di Baristand Industri Surabaya, ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahannya adalah *company profile* berbasis *website* yang sudah ada di BISBY memiliki desain *user interface* yang kurang modern, kurang mudah difahami dan kurang nyaman untuk digunakan. Selain itu *company profile* yang sudah ada tidak memenuhi standar yang sudah ditetapkan oleh orang tua perusahaan yaitu Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. Agar dapat lebih meningkatkan kualitas dari *company profile* milik BISBY perlu dibuat sebuah *company profile* yang memiliki desain modern, mudah digunakan dan nyaman serta memenuhi standar dari Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.

Company profile berbasis *website* ini merupakan sebuah *company profile* yang bertujuan untuk mengenalkan dan menyampaikan informasi seputar BISBY kepada masyarakat dengan cara memiliki desain *user interface* yang modern, mudah difahami dan digunakan serta memenuhi standar dari Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. Diharapkan dengan adanya fungsi tersebut dapat menangani permasalahan melalui rancang bangun *company profile* berbasis *website* pada Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya.

4.1.1 Identifikasi Masalah

Secara garis besar permasalahan yang diidentifikasi pada *company profile* ini yaitu tidak bekerjanya *company profile* berbasis *website* secara optimal. Kurang baiknya desain *user interface* pada *company profile* yang ada sekarang dan tidak sesuainya *company profile* terhadap standar yang sudah ditetapkan oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia menyebabkan *website* alasan utama mengapa *company profile* tidak dapat bekerja secara optimal. Dengan adanya pembuatan *company profile* berbasis *website* yang baru ini diharapkan *company profile* bisa bekerja secara optimal dengan mencapai tujuannya yaitu dapat mengenalkan dan memberikan informasi seputar BISBY terhadap masyarakat dan juga meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap perusahaan.

4.1.2 Spesifikasi Aplikasi

Perancangan dari *Company Profile* Berbasis *Website* pada Baristand Industri Surabaya ini harus dapat:

- a. Mengolah dan menampilkan konten yang ada didalam *company profile*.
- b. Memenuhi standar sebuah *company profile* berbasis *website* yang telah ditetapkan oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.
- c. Memiliki desain *user interface* yang modern, nyaman dan mudah digunakan.

4.1.3 Lingkungan Operasi

Mengembangkan aplikasi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan dibutuhkan lingkungan operasi sebagai berikut :

a. Sistem Operasi Windows

Sistem operasi ini dipilih karena dibutuhkan suatu component Windows 7, Windows 8 atau Windows 10.

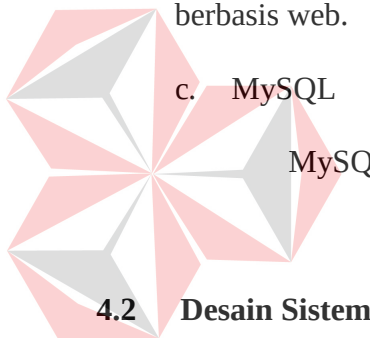
b. XAMPP v3.2.2

XAMPP digunakan sebagai webserver untuk menjalankan aplikasi

berbasis web.

c. MySQL

MySQL digunakan karena terintegrasi dengan XAMPP.



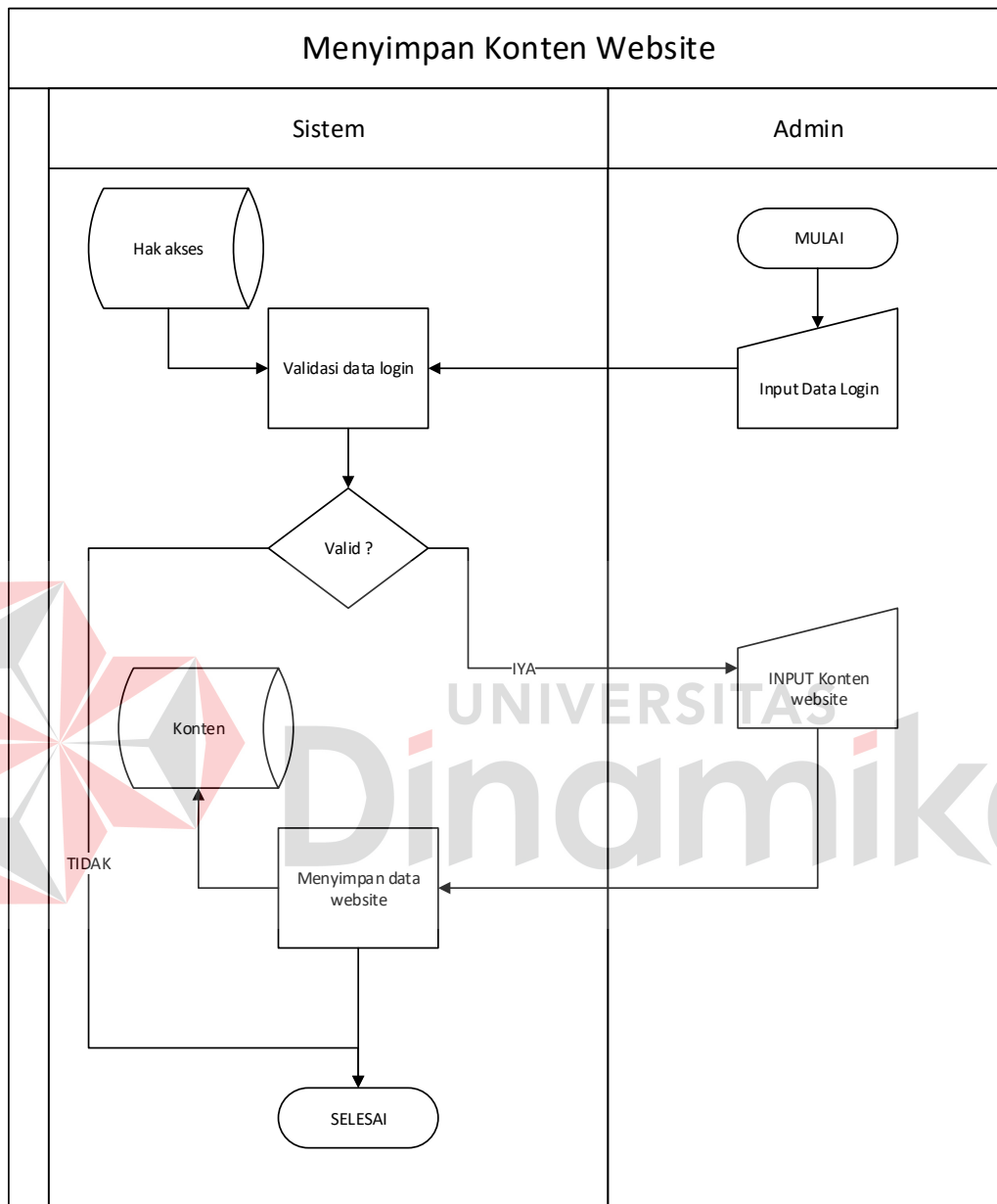
4.2 Desain Sistem

Berdasarkan analisis sistem diatas desain sistem pada rancang bangun *company profile* berbasis *website* ini meliputi *System Flow* dan *Data Flow Diagram*.

4.2.1 System Flow

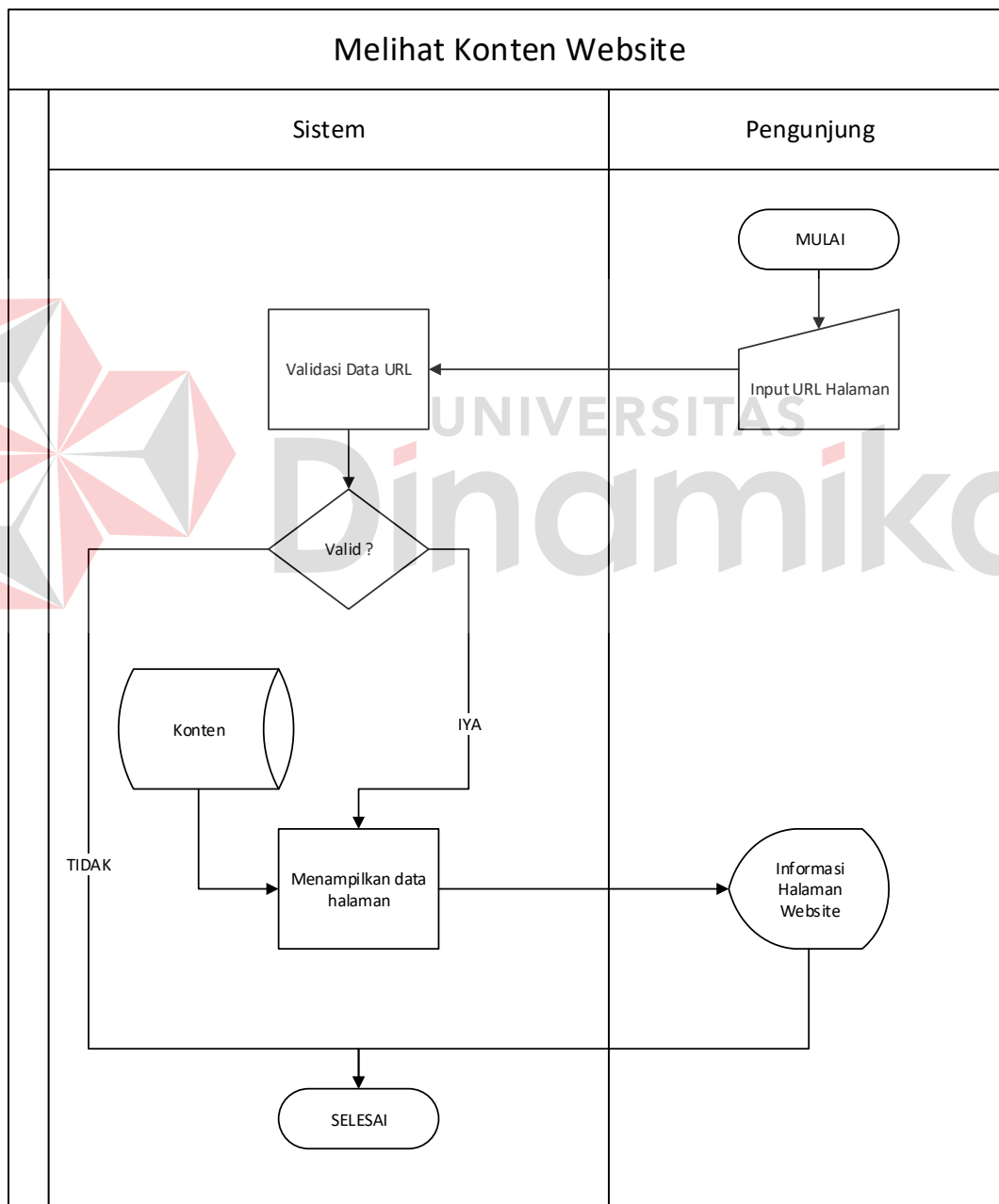
System flow memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil wawancara di Baristand Industri Surabaya. *System flow* merupakan gambaran dari sistem yang telah dikembangkan. Dalam *system flow*, beberapa proses yang dilakukan secara komputerisasi. Proses yang dikembangkan ada yaitu menyimpan

konten website dan melihat konten website.



Gambar 4. 1 *System Flow* Menyimpan Konten Website

Pada Gambar 4.1 menjelaskan proses menyimpan konten website secara terkomputerisasi pada sisi admin. Admin mengisi konten kemudian konten tersebut akan disimpan kedalam *database* oleh sistem.



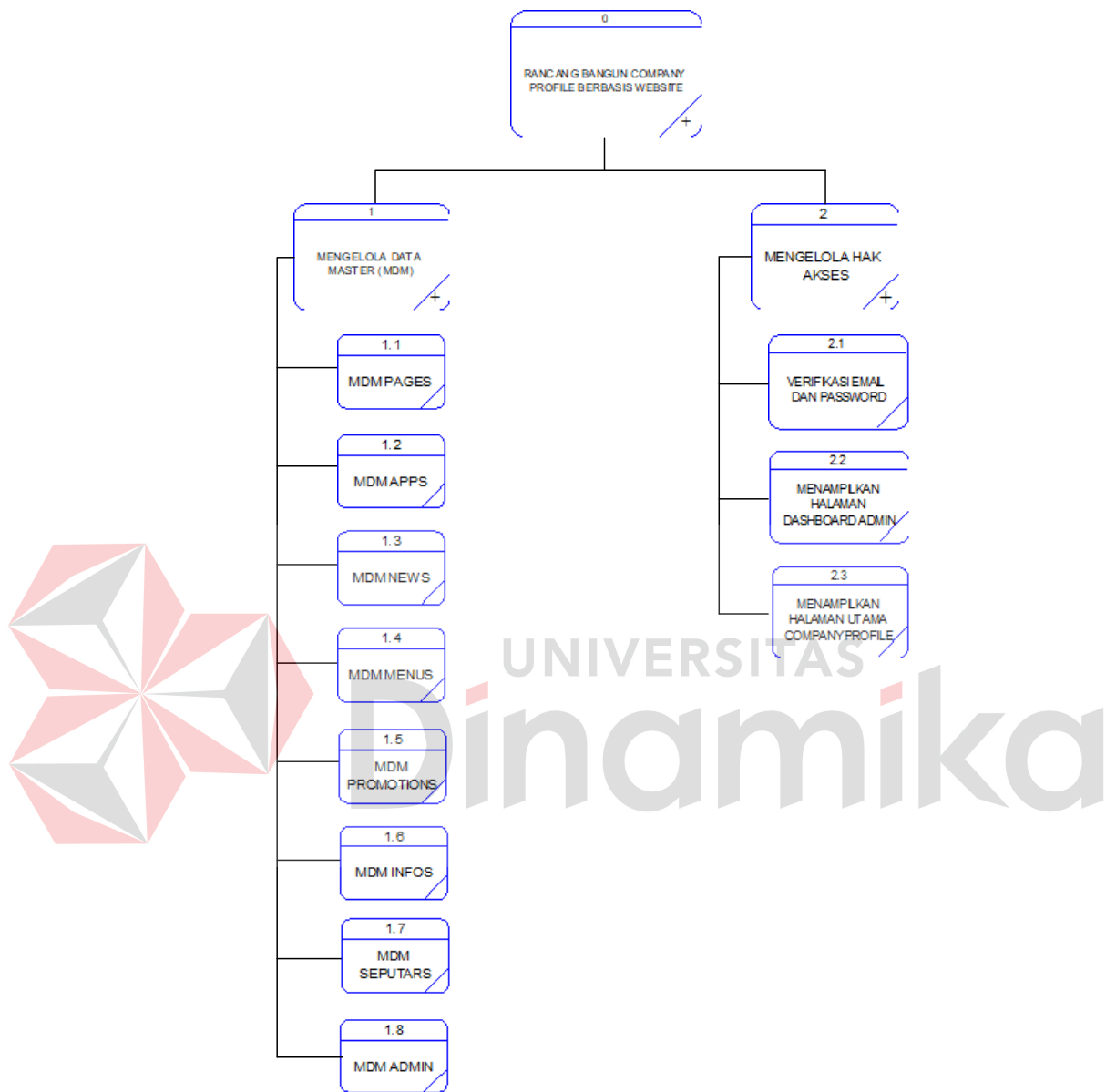
Gambar 4. 2 *System Flow* Melihat Konten Website

Pada Gambar 4.2 menjelaskan proses melihat konten website secara terkomputerisasi pada sisi pengunjung. Pengunjung meng-inputkan *url website* kemudian sistem akan memunculkan konten sesuai dengan *url* yang diinputkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.2.2 Diagram Jenjang



Gambar 4. 3 Diagram Jenjang

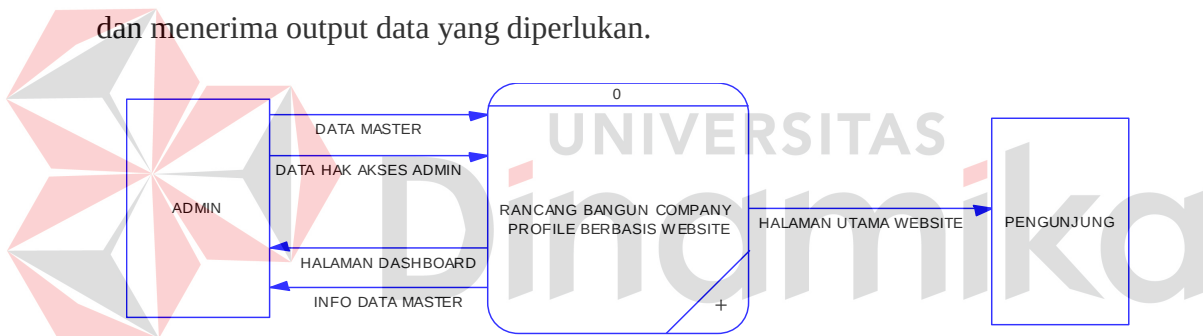
Pada Gambar 4.3 adalah diagram jenjang dari Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website*. Fungsi diagram jenjang yaitu memberikan gambaran proses dan subproses yang ada. Ada dua proses utama yaitu mengelola data master

dan mengelola hak akses.

Proses mengelola data master terdiri dari tujuh subproses yaitu master pages, master apps, master news, master menus, master promotions, master infos, master seputars dan master admin.

4.2.3 Context Diagram

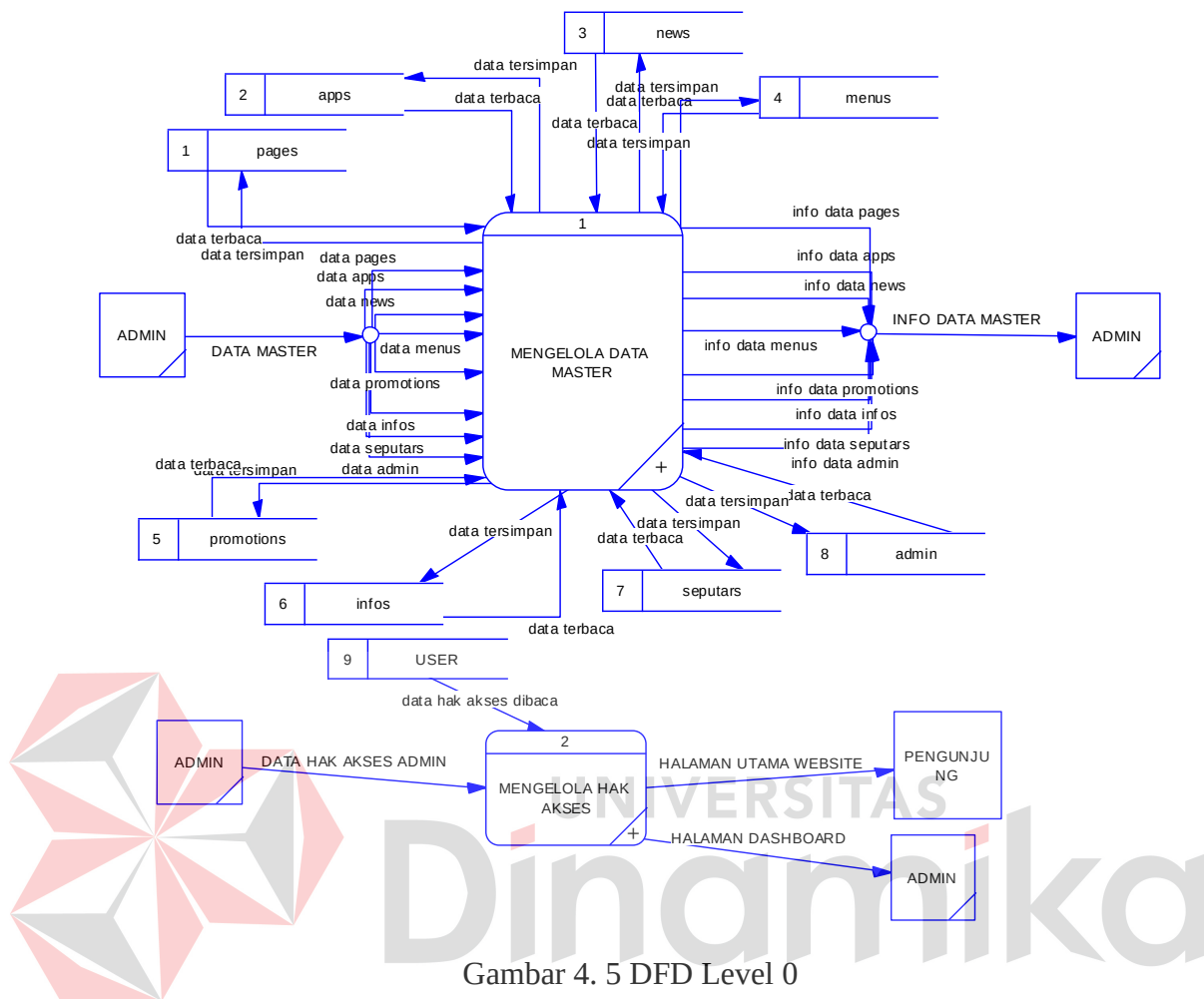
Pada Gambar 4.4 adalah *context diagram* dari Rancang Bangun *Company Profile* berbasis *Website*. *Context diagram* sistem ini terdiri dari 2 entitas, yaitu entitas admin dan entitas pengguna. Dua entitas tersebut memberikan input data dan menerima output data yang diperlukan.



Gambar 4. 4 Context Diagram

4.2.4 Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram (DFD) level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram*. Pada *Data Flow Diagram* level 0 ini terdapat dua proses di dalamnya antara lain: proses mengelola data master dan proses mengelola hak akses pada Gambar 4.5.

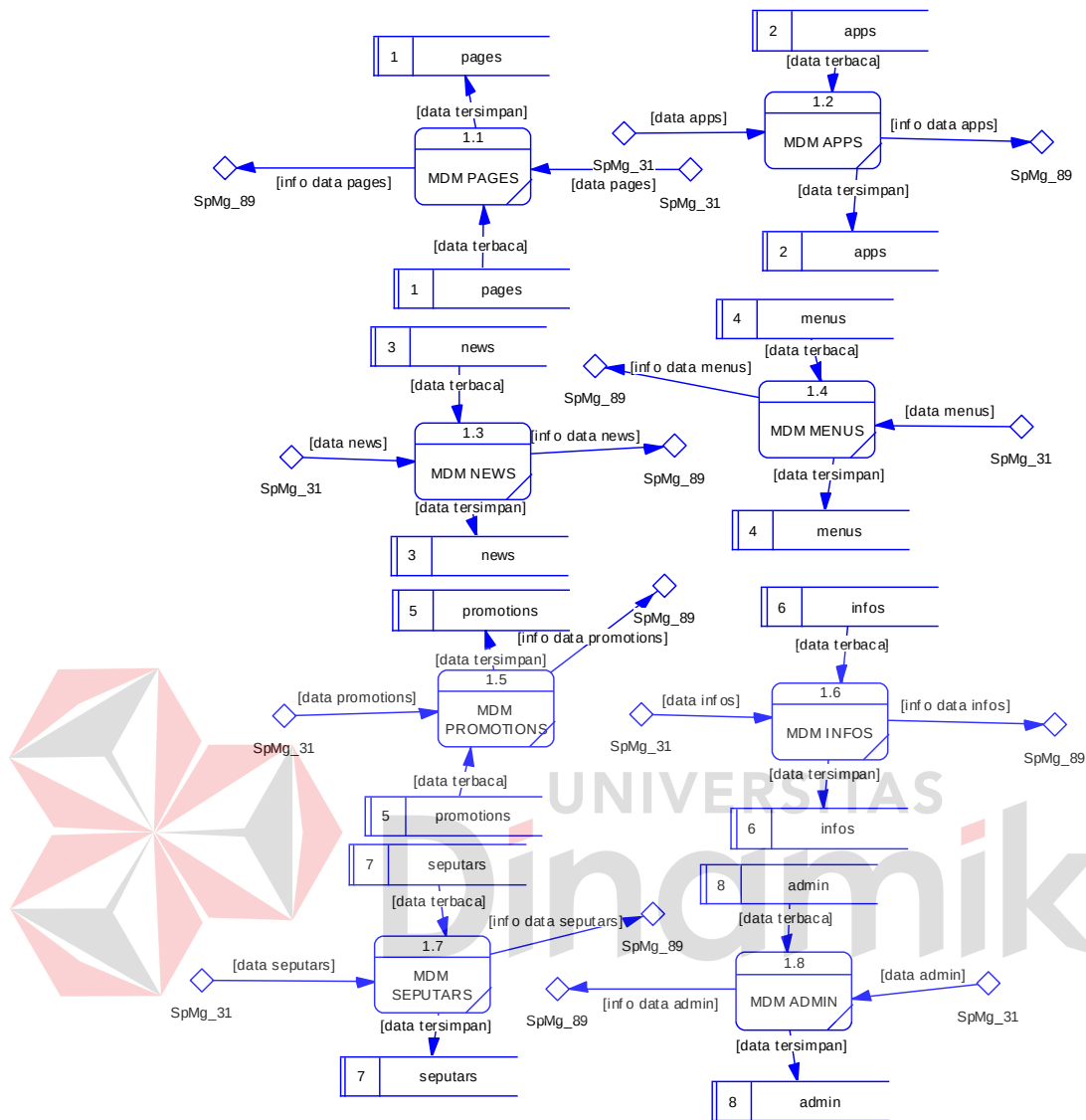


Gambar 4. 5 DFD Level 0

4.2.5 Data Flow Diagram Level 1

a. Sub Proses Mengelola Data Master (MDM)

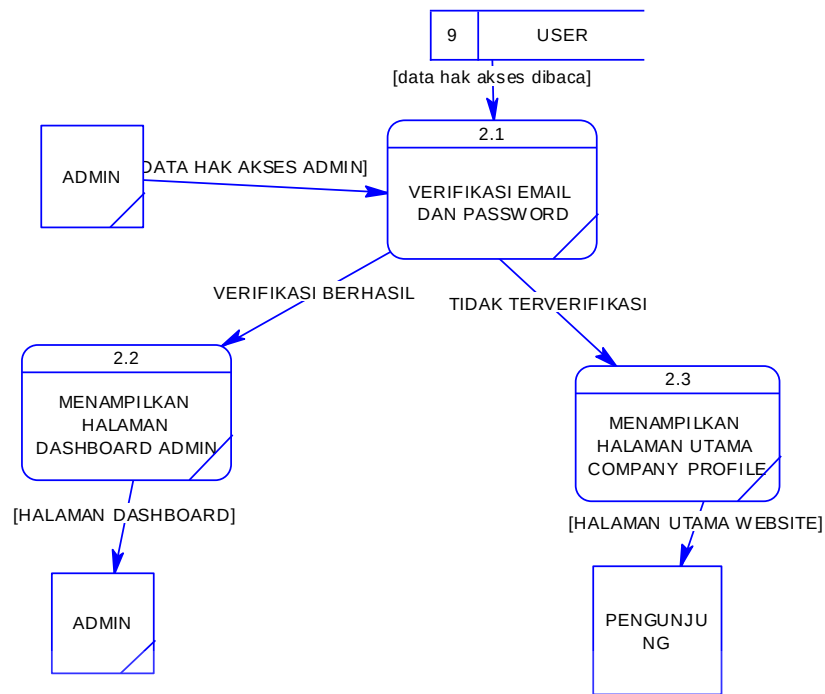
Pada Gambar 4.6 adalah sub proses mengelola data master DFD level 1 dari Rancang Bangun Company Profile Berbasis Website. DFD level 1 ini terdapat delapan macam proses antara lain: mengelola data master pages, data master apps, data master news, data master menus, data master promotions, data master infos, data master seputars dan data master admin.



Gambar 4. 6 DFD Level 1 Mengelola Data Master

b. Sub Proses Mengelola Hak Akses

Pada Gambar 4.7 adalah sub proses mengelola hak akses DFD level 1 dari Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website*.



Gambar 4. 7 Mengelola Hak Akses

4.3 Entity Relationship Diagram

Berdasarkan desain sistem diatas *Entity Relationship Diagram* ini

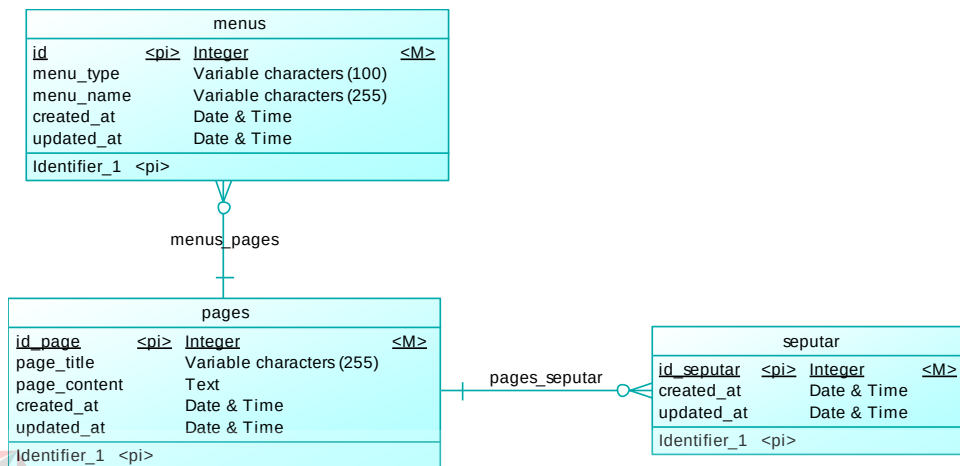
menjelaskan tentang *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model* Rancang Bangun *Plotting* Artikel Seminar Nasional studi kasus Baristand Industri Surabaya.

4.3.1 Conceptual Data Model

Pada Gambar 4.8 menjelaskan tentang *Conceptual Data Model* (CDM) yang terdiri dari 3 tabel yang saling berhubungan dari Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website* studi kasus Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya.

Tabel Apps, tabel news, tabel seputar, tabel promotions tabel users dan

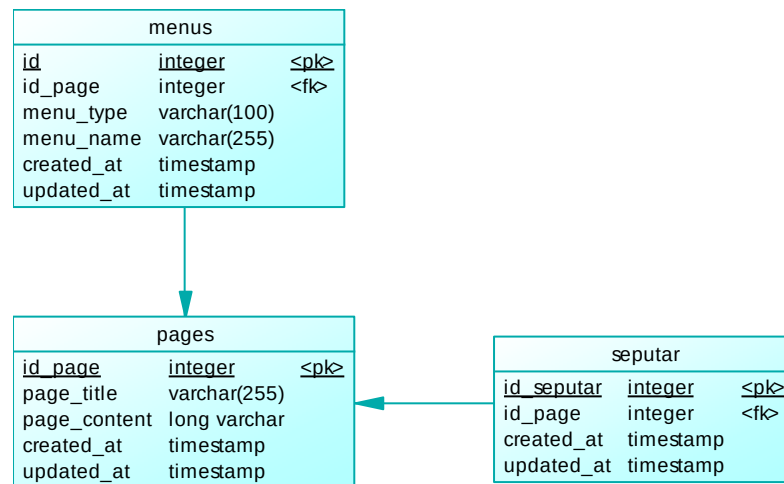
tabel info tidak ada dalam *Entity Relationship Diagram* karena tidak memiliki hubungan antar tabel.



Gambar 4. 8 *Conceptual Data Model*

4.3.2 *Physical Data Model*

Pada Gambar 4.9 adalah Physical Data Model (PDM) yang telah dihasilkan dari CDM Rancang Bangun Company Profile Berbasis Website studi kasus Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya.



Gambar 4. 9 Physical Data Model

4.4 Struktur File

Struktur tabel Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis

Website dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tabel Apps

Nama Tabel : Apps

Primary Key : ID_APPS

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data konten-konten link ke aplikasi lain milik BISBY.

Tabel 4. 1 Tabel Apps

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_APPS	Int	11	Primary key
2	APP_NAME	Varchar	30	<i>Not Null</i>
3	APP_DESC	Varchar	255	<i>Not null</i>
4	APP_LOGO	Varchar	255	<i>Not null</i>
5	APP_URL	Varchar	255	<i>Not null</i>
6	APP_CREATED_AT	Time	-	-

7	APP_UPDATED_AT	Time	-	-
---	----------------	------	---	---

2. Tabel Info

Nama Tabel : Info

Primary Key : ID_INFO

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data menu informasi pada footer



UNIVERSITAS
Dinamika

Tabel 4. 2 Tabel Info

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_INFO	Int	11	Primary key
2	INFO_NAME	Varchar	30	<i>Not Null</i>
3	INFO_CONTENT	Text	-	<i>Not null</i>
4	INFO_HREF	Varchar	255	<i>Not null</i>
5	INFO_FA_ICON	Varchar	255	<i>Not null</i>
6	INFO_CREATED_AT	Time	-	-
7	INFO_UPDATED_AT	Time	-	-

3. Tabel Menus

Nama Tabel : Menus

Primary Key : ID_MENU

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data menu pada navigasi

Tabel 4. 3 Tabel Menus

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_MENU	Int	11	Primary key
2	ID_PARENT	Int	11	<i>Foreign key</i>
3	ID_PAGE	Int	11	<i>Foreign key</i>
4	MENU_TYPE	Varchar	20	<i>Not null</i>
5	MENU_NAME	Varchar	50	<i>Not null</i>
6	MENU_CREATED_AT	Time	-	-
7	MENU_UPDATED_AT	Time	-	-

4. Tabel News

Nama Tabel : News

Primary Key : ID_NEWS

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data artikel berita pada *website*

Tabel 4. 4 Tabel News

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_NEWS	Int	11	Primary key
2	NEWS_TITLE	Varchar	255	Foreign key
3	NEWS_IMG	Varchar	255	Foreign key
4	NEWS_IMG_ALT	Varchar	20	Not null
5	NEWS_CONTENT	Text	-	Not null
6	NEWS_STRING_DATE	Varchar	50	Not null
7	NEWS_TAGS	Time	255	Not null
8	NEWS_CREATED_AT	Time	-	-
9	NEWS_UPDATED_AT	Time	-	-

5. Tabel Pages

Nama Tabel : Pages

Primary Key : ID_PAGE

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data halaman pada *website*

Tabel 4. 5 Tabel Pages

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_PAGE	Int	11	Primary key
2	PAGE_TITLE	Varchar	255	Foreign key
3	PAGE_CONTENT	Text	255	Foreign key
4	PAGE_CREATED_AT	Time	-	-
5	PAGE_UPDATED_AT	Time	-	-

6. Tabel Promotions

Nama Tabel : Promotions

Primary Key : ID_PROMO

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data promotions pada *website*

Tabel 4. 6 Tabel Promotions

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_PROMO	Int	11	Primary key
2	PROMO_TITLE	Varchar	255	<i>Foreign key</i>
3	PROMO_SHORT_DESC	Text	255	<i>Foreign key</i>
4	PROMO_IMG	Varchar	255	<i>Not null</i>
5	PROMO_IMG_ALT	varchar	255	<i>Not null</i>
6	PROMO_CONTENT	text	-	<i>Not null</i>
7	PROMO_TAGS	varchar	255	<i>Not null</i>
8	PROMO_CREATED_AT	Time	-	-
9	PROMO_UPDATED_AT	Time	-	-

7. Tabel Seputar

Nama Tabel : Seputar

Primary Key : ID_SEPUTAR

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data halaman seputar BISBY

Tabel 4. 7 Tabel Seputar

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_SEPUTAR	int	11	Primary key
2	ID_PAGE	int	11	<i>Foreign key</i>
3	SEPUTAR_CREATED_AT	Time	-	-
4	SEPUTAR_UPDATED_AT	Time	-	-

8. Tabel Users

Nama Tabel : Users

Primary Key : ID_USERS

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data hak akses admin.

Tabel 4. 8 Tabel Users

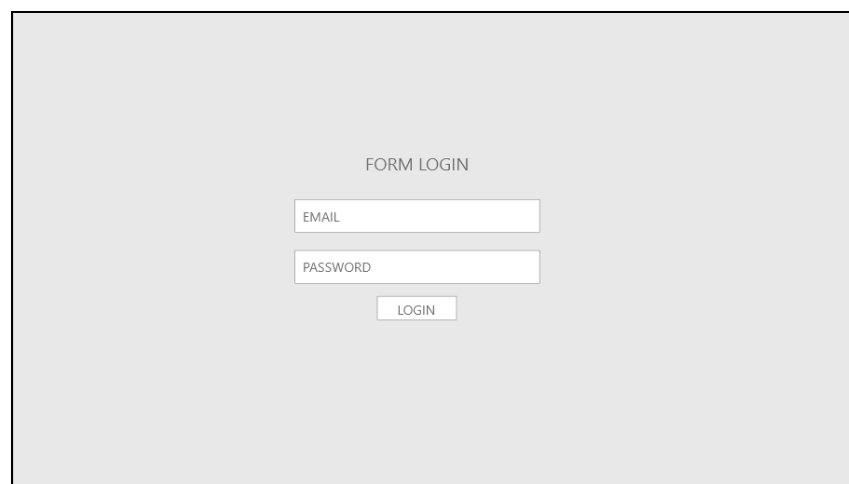
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	ID_USER	Int	11	Primary key
2	NAME	Int	11	<i>Foreign key</i>
3	EMAIL	Varchar	255	<i>Not null</i>
4	PASSWORD	Varchar	255	<i>Not null</i>
5	REMEMBER_TOKEN	Varchar	255	<i>Not null</i>
6	CREATED_AT	Time	-	-
7	UPDATED_AT	Time	-	-

4.5 Desain Input Output

Di bawah ini terdapat desain dari program *company profile* berbasis website dan akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan program ini nantinya.

a. Halaman Login

Halaman ini memiliki dua kolom input, yaitu kolom email dan password. Apabila sudah benar maka fitur-fitur pada aplikasi ini dapat diakses. Jika tidak user akan dianggap sebagai pengunjung dan kembali ke halaman utama *company profile*. Dapat dilihat pada Gambar 4.10.



FORM LOGIN

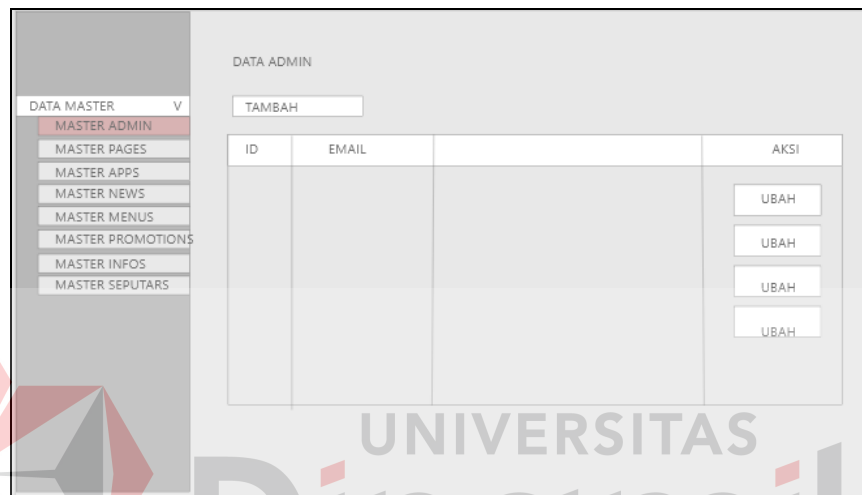
EMAIL

PASSWORD

Gambar 4. 10 Halaman Login

b. Halaman Master Admin

Halaman master admin berfungsi untuk menyimpan data admin. Dengan halaman ini data admin baru disimpan ke *database* admin dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada admin. Dapat dilihat pada Gambar 4.11 dan *popup* tambah data admin dapat dilihat pada Gambar4.12.



DATA ADMIN

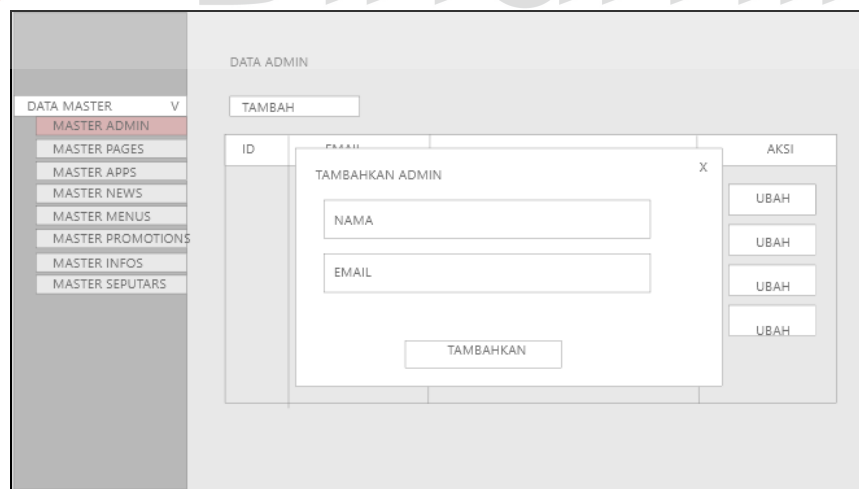
TAMBAH

ID	EMAIL	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

DATA MASTER V

- MASTER ADMIN
- MASTER PAGES
- MASTER APPS
- MASTER NEWS
- MASTER MENUS
- MASTER PROMOTIONS
- MASTER INFOS
- MASTER SEPUTARS

Gambar 4. 11 Halaman Master Admin



DATA ADMIN

TAMBAH

ID	EMAIL	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

DATA MASTER V

- MASTER ADMIN
- MASTER PAGES
- MASTER APPS
- MASTER NEWS
- MASTER MENUS
- MASTER PROMOTIONS
- MASTER INFOS
- MASTER SEPUTARS

TAMBAH ADMIN X

NAMA

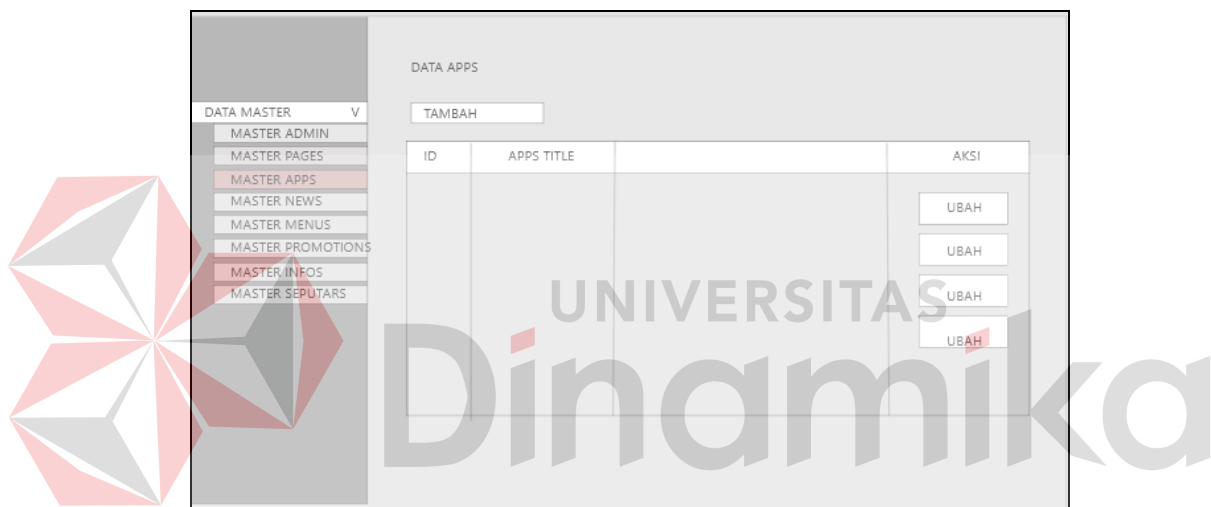
EMAIL

TAMBAH

Gambar 4. 12 Form Tambah Master Admin

c. Halaman Master Apps

Halaman master apps berfungsi untuk menyimpan data *link* aplikasi yang ada pada halaman utama *company profile*. Dengan halaman ini data apps baru disimpan ke *database* apps dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada apps. Dapat dilihat pada Gambar 4.13 dan *popup* tambah data apps dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 13 Halaman Master Apps

Gambar 4. 14 Form Tambah Master Apps

d. Halaman Master News

Halaman master news berfungsi untuk menyimpan data konten berita pada *website*. Dengan halaman ini data news baru disimpan ke *database* news dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada news. Dapat dilihat pada Gambar 4.15 dan *popup* tambah data news dapat dilihat pada Gambar 4.16.

ID	NEWS TITLE	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

Gambar 4. 15 Halaman Master News

Gambar 4. 16 Form Tambah Master News

e. Halaman Master Pages

Halaman master pages berfungsi untuk menyimpan data halaman yang ada pada *website* beserta kontennya. Dengan halaman ini data pages baru disimpan ke *database* pages dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada pages. Dapat dilihat pada Gambar 4.17 dan *popup* tambah data pages dapat dilihat pada Gambar 4.18.

ID	PAGE TITLE	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

Gambar 4. 17 Halaman Master Pages

Gambar 4. 18 Form Tambah Master Pages

f. Halaman Master Menu

Halaman master pages berfungsi untuk menyimpan data menu *bar*.

Dengan halaman ini data menu baru disimpan ke *database* menu dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada menu. Dapat dilihat pada Gambar 4.19 dan *popup* tambah data menu dapat dilihat pada Gambar 4.20.

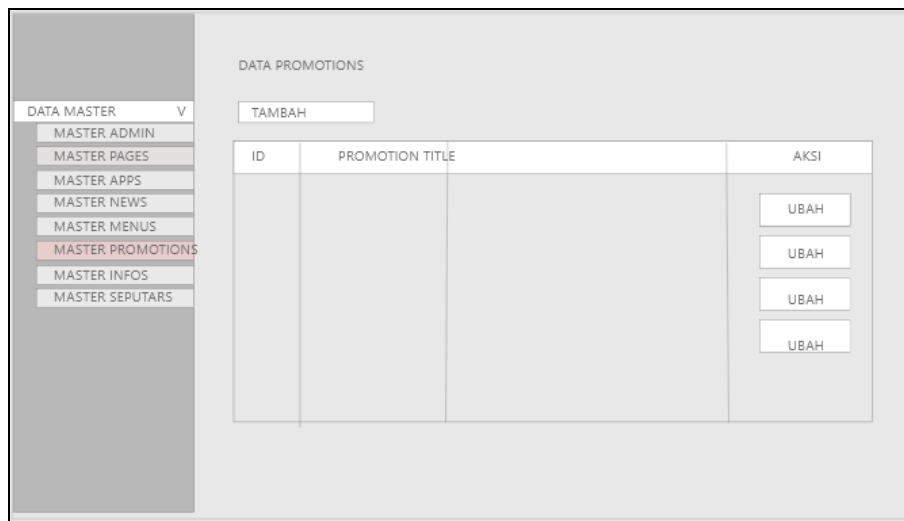
ID	MENU NAME	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

Gambar 4. 19 Halaman Master Menus

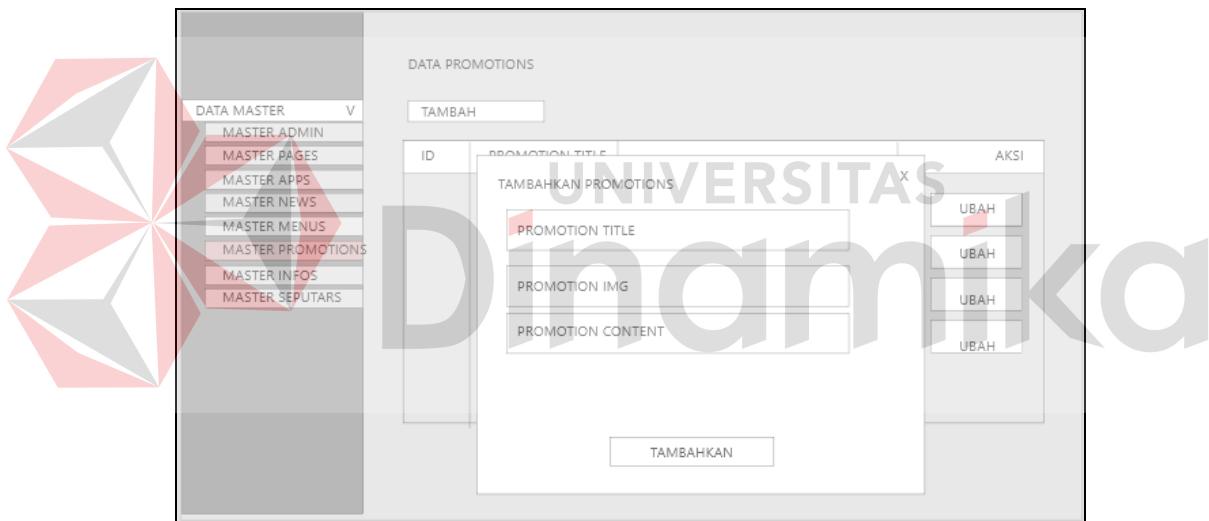
Gambar 4. 20 Form Tambah Master Menus

g. Halaman Master Promotions

Halaman master pages berfungsi untuk menyimpan data promosi beserta isi kontennya. Dengan halaman ini data promotions baru disimpan ke *database* promotions dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada promotions. Dapat dilihat pada Gambar 4.21 dan *popup* tambah data promotions dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4. 21 Halaman Master Promotions



Gambar 4. 22 Form Tambah Master Promotions

h. Halaman Master Infos

Halaman master infos berfungsi untuk menyimpan data informasi yang berada pada footer. Dengan halaman ini data infos baru disimpan ke *database* infos dan dapat diubah jika ada kesalahan atau pembaruan pada infos. Dapat dilihat pada Gambar 4.23 dan *popup* tambah data infos dapat dilihat pada Gambar 4.24.

DATA INFO

TAMBAH

ID	INFO TITLE	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

DATA MASTER V

- MASTER ADMIN
- MASTER PAGES
- MASTER APPS
- MASTER NEWS
- MASTER MENUS
- MASTER PROMOTIONS
- MASTER INFOS
- MASTER SEPUTARS

Gambar 4. 23 Halaman Master Infos

DATA INFO

TAMBAH

TAMBAH

INFO NAME

INFO CONTENT

INFO ICON

TAMBAH

DATA MASTER V

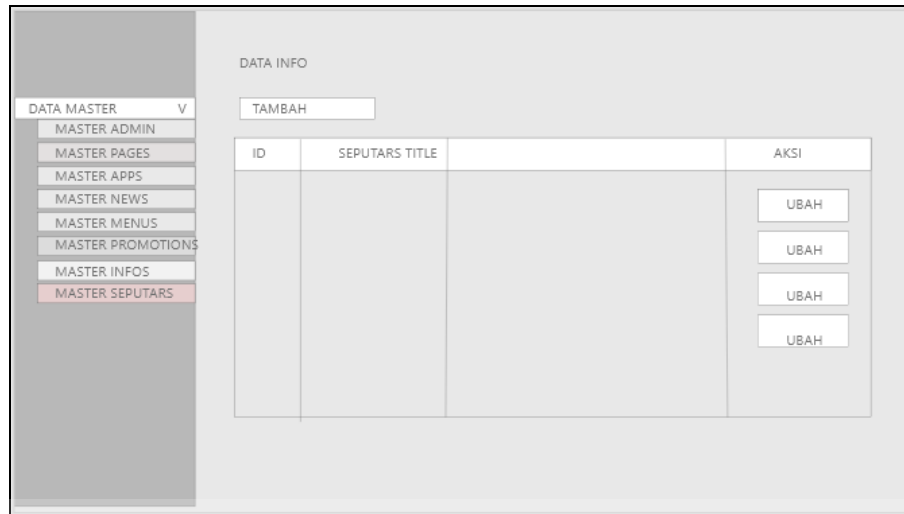
- MASTER ADMIN
- MASTER PAGES
- MASTER APPS
- MASTER NEWS
- MASTER MENUS
- MASTER PROMOTIONS
- MASTER INFOS
- MASTER SEPUTARS

Gambar 4. 24 Form Tambah Master Infos

i. Halaman Master Seputars

Halaman master seputars berfungsi untuk menyimpan data informasi seputar BISBY yang berada pada footer. Dengan halaman ini data seputars baru disimpan ke *database* seputars dan dapat diubah jika ada kesalahan atau

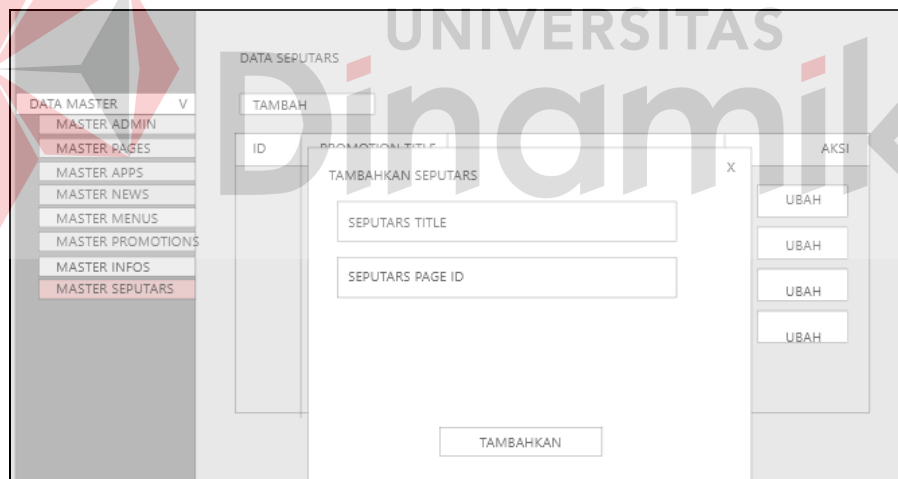
pembaruan pada seputars. Dapat dilihat pada Gambar 4.25 dan *popup* tambah data seputars dapat dilihat pada Gambar 4.26.



The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar menu titled 'DATA MASTER' with a 'V' icon. It lists several categories: MASTER ADMIN, MASTER PAGES, MASTER APPS, MASTER NEWS, MASTER MENUS, MASTER PROMOTIONS, MASTER INFOS, and MASTER SEPUTARS (which is highlighted in red). The main area is titled 'DATA INFO' and contains a 'TAMBAH' button. Below this is a table with the following structure:

ID	SEPUTARS TITLE	AKSI
		UBAH
		UBAH
		UBAH
		UBAH

Gambar 4. 25 Halaman Master Seputars



The screenshot shows the 'Tambah Master Seputars' form. On the left is the same sidebar menu as in Gambar 4.25, with 'MASTER SEPUTARS' highlighted. The main area is titled 'DATA SEPUTARS' and contains a 'TAMBAH' button. Below this is a form titled 'TAMBAH SEPUTARS' with the following fields:

- SEPUTARS TITLE
- SEPUTARS PAGE ID

At the bottom of the form is a 'TAMBAH' button. On the right side of the form, there are four 'UBAH' buttons under the heading 'AKSI'.

Gambar 4. 26 Form Tambah Master Seputars

j. Halaman Utama dan *Dashboard*

Halaman utama merupakan tampilan setelah user melakukan login. Jika sebagai admin, data login valid maka oleh sistem akan dialihkan ke halaman *dashboard* dan Jika tidak melakukan login atau login tidak valid maka oleh sistem

akan dialihkan ke halaman utama *company profile*. Dapat dilihat pada Gambar 4.27 merupakan halaman *dashboard* dan Gambar 4.28 merupakan halaman utama *company profile*.



Gambar 4. 27 Halaman *Home*



Gambar 4. 28 Halaman Utama *Company Profile*

4.1 Implementasi dan Pembahasan

Dalam implementasi dan pembahasan ini membahas bagaimana Kerja Praktik dilaksanakan pada Baristand Industri Surabaya. Dalam tahap ini akan dijelaskan bagaimana Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website*.

4.1.1 Instalasi Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap penginstalan perangkat lunak. Berikut langkah-langkah penginstalan:

- a. *Install* Xampp pada komputer yang akan digunakan.
- b. *Copy Paste folder* aplikasi pada folder xampp/htdocs.
- c. *Import database* yang terdapat di folder aplikasi.
- d. Aplikasi sudah terinstal dengan baik dan dapat digunakan.

4.1.2 Implementasi Sistem

Berikut ini adalah hardware dan software yang dibutuhkan untuk implementasi *Company Profile* berbasis *Website*. yaitu:

- a. **Software Pendukung**
 1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate Version 2009.
 2. Xampp V.5.6.19
- b. **Hardware Pendukung**
 1. Komputer dengan *processor* Core i3 M 370 @ 2.40 GHz atau lebih tinggi.
 2. *Graphic* Intel 32-bit dengan resolusi 1366 x 768 atau lebih tinggi.
 3. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi.

4.6 Penjelasan Pemakaian

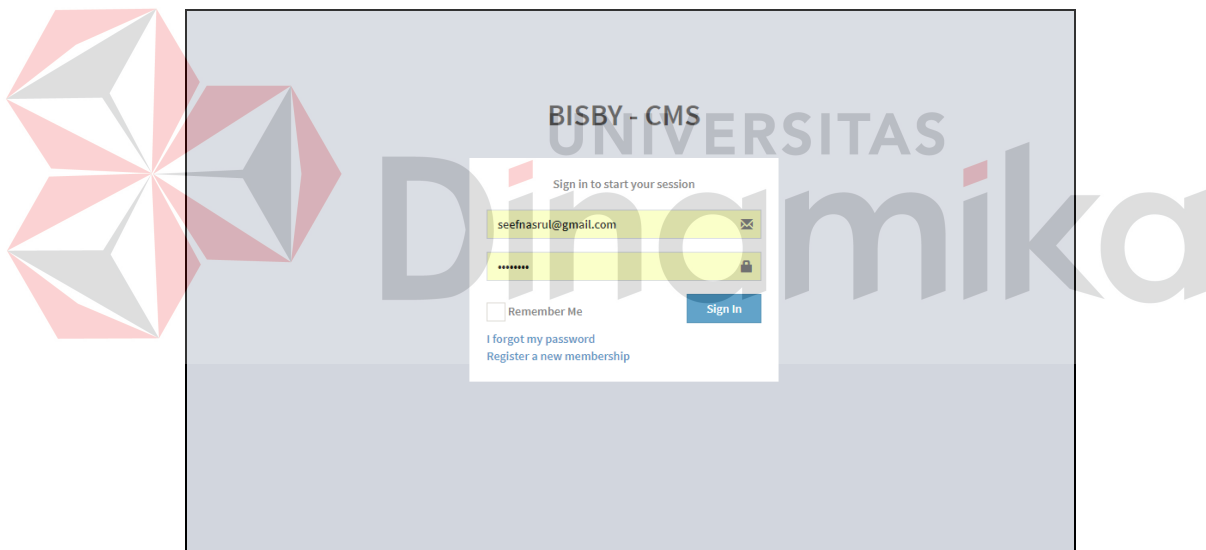
Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website*. Berikut pembahasan pemakaian

dari Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website*.

a. Halaman Login

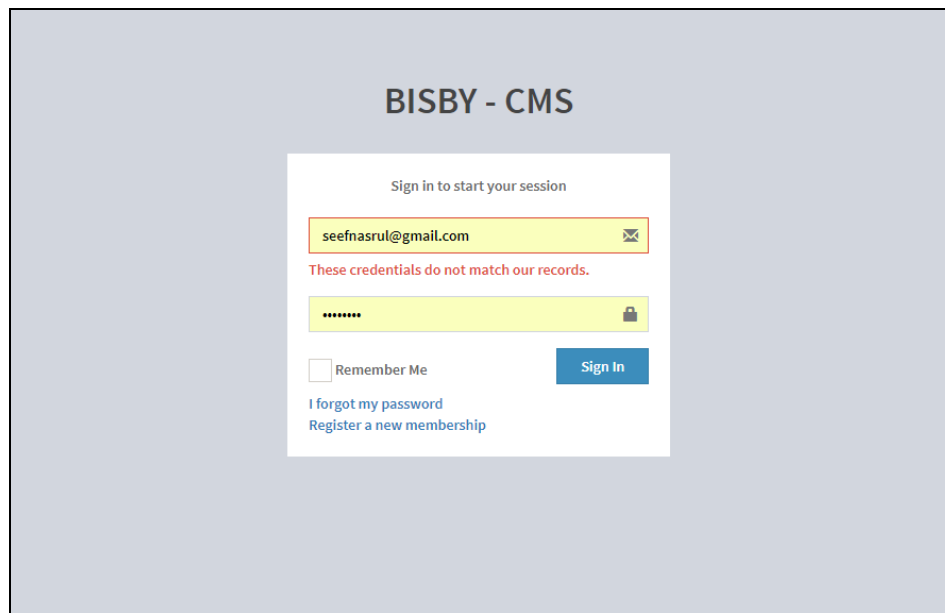
Company profile berbasis *website* mengharuskan admin untuk melakukan login jika ingin mengakses fitur-fitur sesuai dengan hak akses masing-masing. Karena fitur-fitur tersebut akan dapat diakses ketika *email* dan *password*nya sesuai dengan telah ditambah atau didaftarkan.

Untuk halaman login dari untuk admin menginputkan *email* dan *password* sesuai yang telah ditambahkan. Agar lebih jelas dapat dilihat dapat dilihat pada Gambar 4.29.



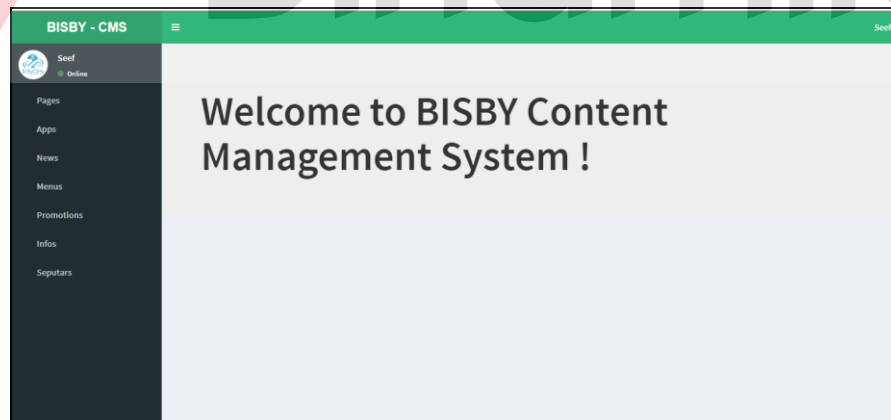
Gambar 4. 29 Halaman Login Admin

Terdapat informasi “Username dan atau Password Salah” jika data yang diinputkan salah dan tidak dapat mengakses fitur dari aplikasi. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 30 Halaman Login Admin Gagal

Terdapat notifikasi “Welcome to BISBY Content Management System” untuk menandakan bahwa admin telah berhasil login dan masuk kehalaman home seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.31.

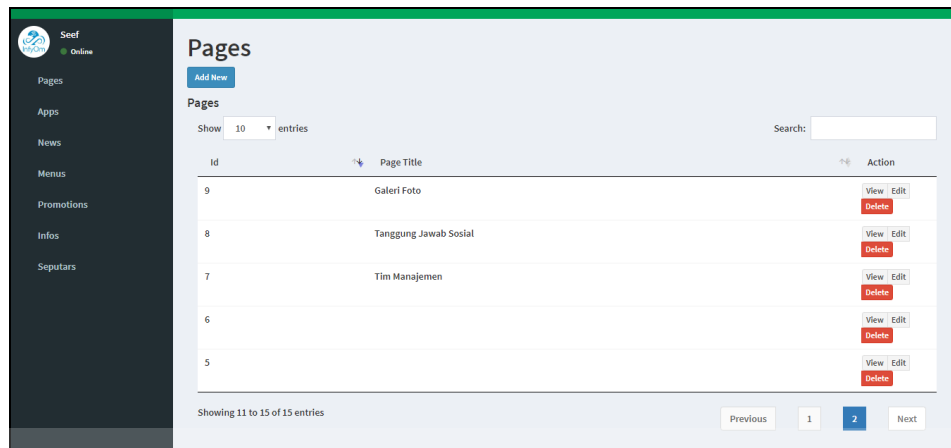


Gambar 4. 31 Halaman Login Admin Berhasil

b. Halaman Master Pages

Halaman master pages berfungsi untuk mengelola data halaman yang ada pada *website*. Untuk menambah data pages admin dapat menekan tombol

“Add New”. Halaman master pages menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *id*, *page title*, dan aksi untuk mengubah seperti pada Gambar 4.32.



Gambar 4. 32 Halaman Master Pages

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah pages yang terdiri dari inputan antara lain: *page title* dan *page content*. Tombol *save* berfungsi untuk menyimpan data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages seperti pada Gambar 4.33.

Gambar 4. 33 Form Tambah Master Pages

c. Halaman Master Apps

Halaman master apps berfungsi untuk mengelola data aplikasi yang akan ditampilkan pada halaman *home* yang ada pada *website*. Untuk menambah data apps admin dapat menekan tombol “Add New”. Halaman master pages menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *id*, *app name*, *app desc*, *logo*, *url* dan aksi untuk mengubah seperti pada Gambar 4.34.

Id	App Name	App Desc	Logo	Url	Action
8	Aplikasi SNI	Aplikasi Pengecekan SNI pada produk	1537102835.png	https://google.com	View Edit Delete
7	Aplikasi Statistik Performa	Aplikasi mengenai statistik performa bisby bla bla bla	1537102787.png	https://google.com	View Edit Delete
6	Aplikasi ke 3	Kegunaannya untuk bla bla bla blaba blaba	1537102729.png	https://google.com	View Edit Delete
5	Pengecekan Kapasitas	Aplikasi Pengecekan kapasitas daya tahan blaba bla	1537102662.png	https://google.com	View Edit Delete
4	Kepuasan Pelanggan	Aplikasi mengenai kepuasan pelanggan di balai riset blaba	1537102274.png	https://google.com	View Edit Delete

Gambar 4. 34 Halaman Master Apps

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang

ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah apps yang terdiri dari inputan antara lain: *app name*, *app desc*, *url*, *logo*. Tombol *save* berfungsi untuk menyipam data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages sepeti pada Gambar 4.35.

Gambar 4. 35 Form Tambah Master Apps

d. Halaman Master News

Halaman master news berfungsi untuk mengelola data berita yang ada pada *website*. Untuk menambah data pages admin dapat menekan tombol “Add New”. Halaman master pages menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *id*, *news title*, *news img*, *news img alt*, *news string date*, *news tags* dan aksi untuk mengubah seperti pada Gambar 4.36.

Id	News Title	News Img	News Img Alt	News String Date	News Tags	Action
7	Kemenperin Targetkan 19 Satuan Kerja Raih Wilayah Bebas dari Korupsi	1537101795.jpg	Kemenperin Targetkan 19 Satuan Kerja Raih Wilayah Bebas dari Korupsi	Rabu, 26 Agustus 2018	Satuan, Kerja, Raih, Wilayah, Bebas, dari, Korupsi	View Edit Delete
6	Industri Manufaktur Setor Pajak Terbesar Hingga Rp 103 Triliun	1537101714.jpg	Industri Manufaktur Setor Pajak Terbesar Hingga Rp 103 Triliun	Selasa, 26 Agustus 2018	Sumber Berita : http://www.kemenperin.go.id/artik	View Edit Delete
5	Investasi Manufaktur Tembus Rp 63 Triliun, Ekspor Naik Jadi USD 32 Miliar	1537101623.jpg	Investasi Manufaktur Tembus	Selasa, 26 July 2018	miliar atau naik 4,5	View Edit Delete
4	Topang Industri 4.0,	1537101523.jpg	Topang Industri	Selasa, 1		View Edit

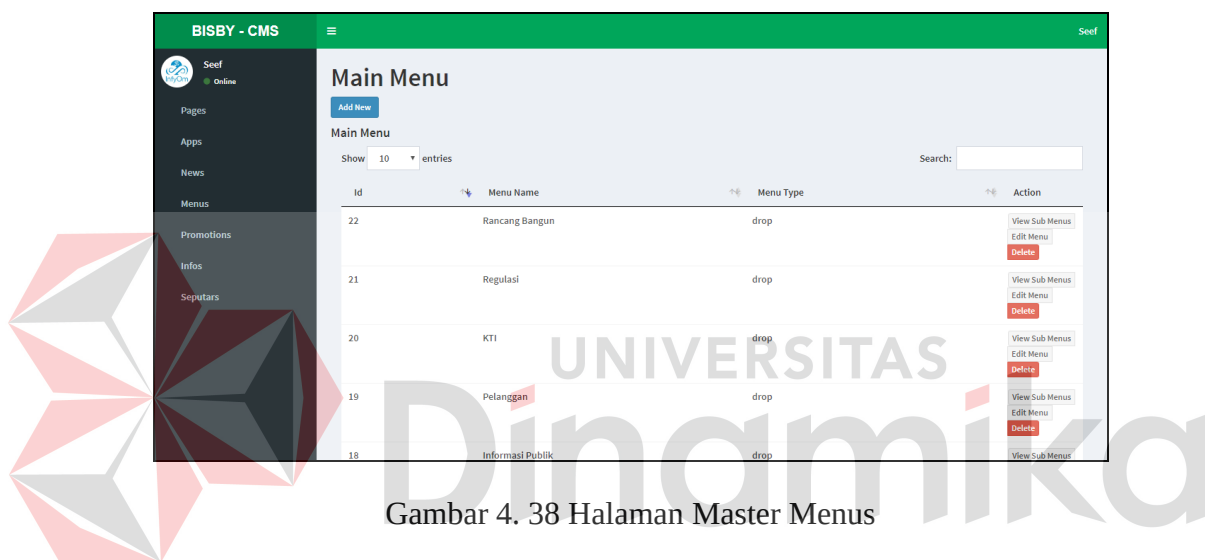
Gambar 4. 36 Halaman Master News

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah news yang terdiri dari inputan antara lain: *news title*, *upload new news image*, *news img alt*, *news content*, *news string date*, *news tag*. Tombol *save* berfungsi untuk menyimpan data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages seperti pada Gambar 4.37.

Gambar 4. 37 Form Tambah Master News

e. Halaman Master Menus

Halaman master menus berfungsi untuk mengelola data menu yang ada pada *navbar website*. Untuk menambah data menu admin dapat menekan tombol “Add New”. Halaman master menu menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *id*, *menu name*, *menu type* dan aksi untuk mengubah seperti pada Gambar 4.38.



Gambar 4. 38 Halaman Master Menus

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah menus yang terdiri dari inputan antara lain: *menu type* dan *menu name*. Tombol *save* berfungsi untuk menyimpan data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages seperti pada Gambar 4.39.

Gambar 4. 39 Form Tambah Master Menus

f. Halaman Master Promotions

Halaman master promotions berfungsi untuk mengelola data informasi promosi yang ada pada halaman utama *website*. Untuk menambah data promotons admin dapat menekan tombol “Add New”. Halaman master menu menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *id*, *promo title*, *promo short desc*, *promo img*, *promo img alt*, *promo tags* dan aksi untuk mengubah seperti pada

Gambar 4.40.

Promo Title	Promo Short Desc	Promo Img	Promo Img Alt	Promo Tags	Action
Workshop Cloud Computing	Komitmen ini merupakan pelaksanaan dari Peraturan Menteri	1537109160.jpg	seluruh satuan kerjanya untuk senantiasa	asd, asd, asd	View Edit Delete
Kompetisi Making Indonesia 4.0	Kementerian Perindustrian telah mencanangkan gerakan Zona	1537109014.jpg	Kompetisi Making Indonesia 4.0	asd, asd, asd, asd	View Edit Delete

Gambar 4. 40 Halaman Master Promotions

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah promotions yang terdiri dari inputan antara lain: *promo title*, *promo short desc*, *upload promo img*, *promo img alt*, *promo content*, *promo tags*. Tombol *save* berfungsi untuk menyipam data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages sepeti pada Gambar 4.41.

Gambar 4. 41 Form Tambah Master Promotions

g. Halaman Master Infos

Halaman master infos berfungsi untuk mengelola data informasi mengenai BISBY yang ada pada *footer website*. Untuk menambah data infos admin dapat menekan tombol “Add New”. Halaman master menu menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *info name*, *info content*, *info href*, *info fa icon* dan aksi untuk mengubah seperti pada Gambar 4.42.

Info Name	Info Content	Info Href	Info Fa Icon	Action
Whatsapp	083889484444		fab fa-whatsapp	View Edit Delete
Telefon	(031)0402040204		fas fa-phone	View Edit Delete
Lokasi	Jl Bla bla bla		fab fa-facebook-square	View Edit Delete
Fax	(031)848334		fas fa-fax	View Edit Delete
Facebook	baristad.surabaya	http://facebook.com/baristand.surabaya	fab fa-facebook-square	View Edit Delete

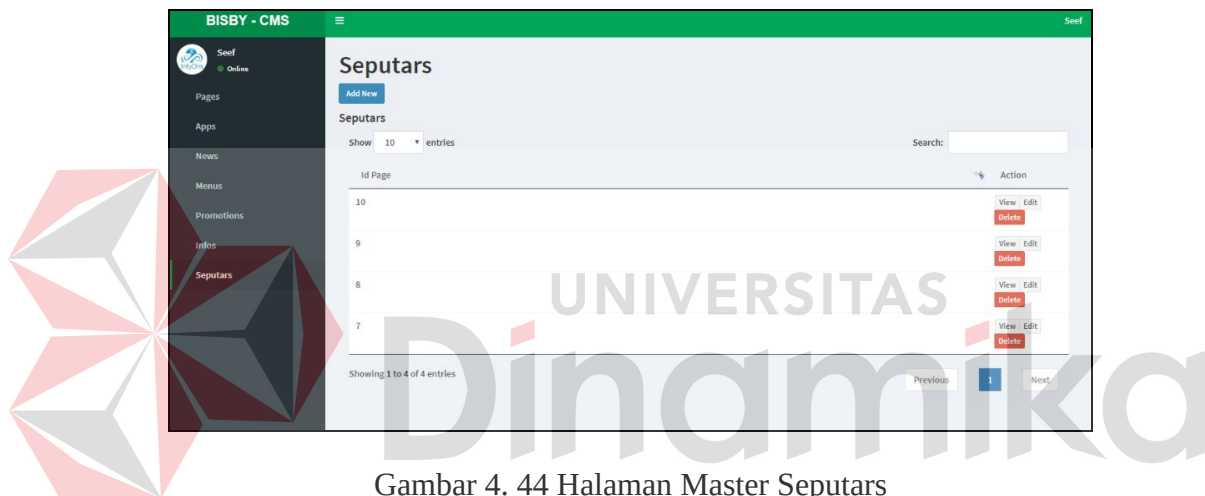
Gambar 4. 42 Halaman Master Infos

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah infos yang terdiri dari inputan antara lain: *info name*, *info content*, *info href*, *info fa icon*. Tombol *save* berfungsi untuk menyimpan data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages seperti pada Gambar 4.43.

Gambar 4. 43 Form Tambah Master Infos

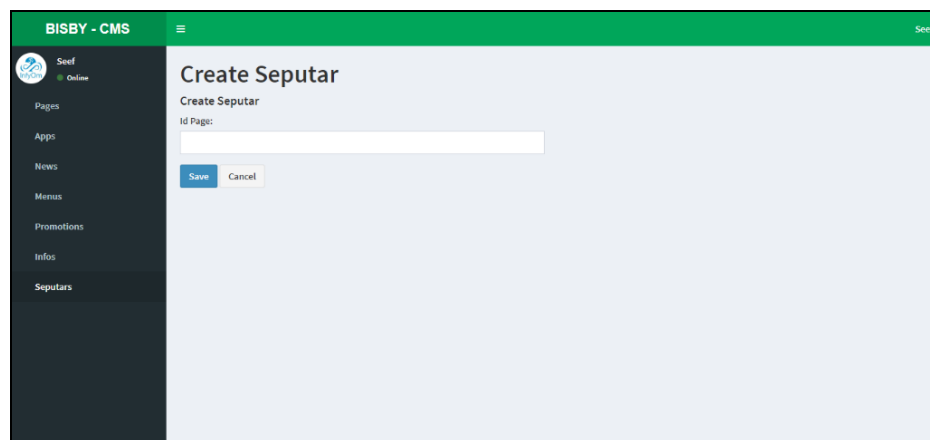
h. Halaman Master Seputars

Halaman master seputars berfungsi untuk mengelola data pada menu seputar BISBY yang ada pada *footer website*. Untuk menambah data seputars admin dapat menekan tombol “Add New”. Halaman master menu menampilkan data halaman secara keseluruhan antara lain: *id page* dan aksi untuk mengubah seperti pada Gambar 4.44.



Gambar 4. 44 Halaman Master Seputars

Terdapat tampilan untuk menambahkan data dan mengubah. Data yang ditambah ditampilkan pada tabel, bisa dilakukan pencarian pada *search*, dan jumlah yang ditampilkan pada *show entries*. Tombol “Add New” berfungsi untuk menampilkan form tambah infos yang terdiri dari inputan antara lain: *info name*, *info content*, *info href*, *info fa icon*. Tombol *save* berfungsi untuk menyimpan data inputan yang telah diisi dan seluruh data harus diisi tidak boleh kosong atau *required*. Form tambah data pages seperti pada Gambar 4.45.



The screenshot displays the BISBY - CMS interface. On the left is a dark sidebar with a logo and a menu containing: Pages, Apps, News, Menus, Promotions, Infos, and Seputars. The main content area has a green header bar with 'BISBY - CMS' and 'Seef' on the right. Below the header, the title 'Create Seputar' is shown. Underneath, there is a sub-header 'Create Seputar' and a label 'Id Page:' followed by a text input field. At the bottom of the form are two buttons: 'Save' (blue) and 'Cancel' (white).

Gambar 4. 45 Form Tambah Master Seputars



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan *company profile* berbasis *website* pada Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya adalah berdasarkan hasil uji coba dan implementasi, *company profile* memiliki *desain user interface* yang lebih baik dan *website* menjadi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia karena sebelumnya *desain user interface website* kurang modern, nyaman dan mudah digunakan serta *website* itu sendiri tidak sesuai dengan standar Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan mengenai aplikasi yang telah dibuat, dapat disarankan beberapa hal yaitu adanya sosialisasi cara penggunaan aplikasi ini kepada calon admin *company profile* berbasis *website* pada Balai Riset dan Standarisasi Industri Surabaya dan pegawai terlibat, juga diperlukan adanya pegawai yang dapat melakukan pemeliharaan aplikasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrijanto. (2001). *Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fathansyah. (2012). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Fathansyah, Ir. (2007). *Basis Data*. Bandung: BI-OBSES.
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sibero, Alexander. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sutabri, T. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.



UNIVERSITAS
Dinamika