



RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV.

RASYIDA ALAM

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh:

M.RAFI MAULANA

14.41010.0017

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LAPORAN KERJA PRAKTIK

RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV.

RASYIDA ALAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : M. Rafi Maulana

NIM : 14410100017

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV.
RASYIDA ALAM

Laporan Kerja Praktik oleh

M.RAFI MAULANA

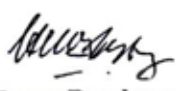
NIM: 14.41010.0017

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 5 Juli 2018

Disetujui:

Pembimbing


10.07.2018
Ir. Henry Bambang Setyawan,
M.M.

NIDN 0725055701


Penyelia



Rizantv Tuakiva
Direktur Utama/Owner

UNIVERSITAS

Dinamika
S1 Sistem Informasi


Mengetahui,
Kepala Program Studi
S1 Sistem Informasi



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

NIDN 0731057301



SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : M.RAFI MAULANA

NIM : 14410100017

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE
PADA CV. RASYIDA ALAM**

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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 5 Juli 2018

Yang menyatakan



NIM : 14410100017

“Jangan takut untuk menjadi salah, karena orang yang tidak mengakui kesalahannya tidak akan pernah belajar.”



UNIVERSITAS
Dinamika

*Ku persembahkan kepada keluargaku
tercinta, atas dukungan yang sudah
mereka berikan,*

*Serta kepada teman-teman kos daerah
Medokan khususnya Aldi, Ega, Ardan,
Fajar, Indra, dan teman yang belum saya
sebutkan namanya. Terima kasih telah
menjadi bagian dari perjalanan hidup
saya untuk menjadi lebih baik.*



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

CV. Rasyida Alam adalah perusahaan perorangan yang bergerak di bidang produksi dan perdagangan busana wanita. Sejarah CV. Rasyida Alam dimulai di tahun 2003, pada saat itu Rizanty Tuakiya (pendiri CV. Rasyida Alam) dibantu oleh satu karyawannya dan memulai merintis usaha di rumahnya yaitu di garasi mobil dengan berdagang busana muslim wanita yang telah dibelinya dari pusat grosir di Jakarta. Hingga saat ini CV. Rasyida Alam belum memiliki *web* resmi yang aktif, sehingga mempersulit *customer* atau masyarakat untuk mengetahui segala informasi terbaru terkait produk-produk yang dijual, bahkan juga tentang *profile* perusahaan. CV. Rasyida Alam hanya memiliki dua akun, yaitu akun *facebook* dan akun *instagram*.

Berdasarkan penjelasan tersebut CV. Rasyida Alam membutuhkan sesuatu yang dapat mempermudah *customer* atau masyarakat terkait dengan produk yang jual, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mendesain dan membuat *web online Company Profile* yang dapat menampilkan segala informasi yang berkaitan dengan perusahaan ini.

Dengan memanfaatkan *Company Profile* pada CV. Rasyida Alam adalah dapat membantu perusahaan ini dalam menyampaikan informasi ke publik, sehingga masyarakat yang membutuhkan informasi dapat terbantu dengan mudah. Informasi dapat meliputi sejarah dan produk-produk pada CV. Rasyida Alam.

Kata Kunci: Aplikasi, Website, Company Profile.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala nikmat yang dilimpahkan kepada kita semua sehingga penulis mampu melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari kerja praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil studi yang dilakukan kurang lebih satu bulan di CV. Rasyida Alam.

Kerja Praktik ini membahas tentang pembuatan aplikasi *Company Profile* berbasis *web* pada CV. Rasyida Alam yang dapat digunakan sebagai media berbagi informasi.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasehat, kritik, saran dan dukungan moril maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Bapak Dr. Anjik Sumaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Ibu Rizanty Tuakiya. selaku penyelia kerja praktik di CV. Rasyida Alam yang telah memberikan tempat kerja praktik kepada penulis.
4. Bapak Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M. selaku Dosen Pembimbing yang telah mendukung, memberikan kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas ini.

5. Keluarga penulis yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
6. Teman-teman Kos Medokan Aldi, Fajar, Ega, Ardan, Indra dan teman yang belum saya sebutkan namanya. Terima kasih telah menjadi benar-benar seorang kawan.
7. Orang-orang tidak percaya dengan kemampuan penulis. Terima kasih atas motivasi yang diberikan.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan rahmat, hidayah dan inayah yang melipat yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa kerja praktik yang dilakukan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari seluruh pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi di kemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 3 Juli 2018

Penulis

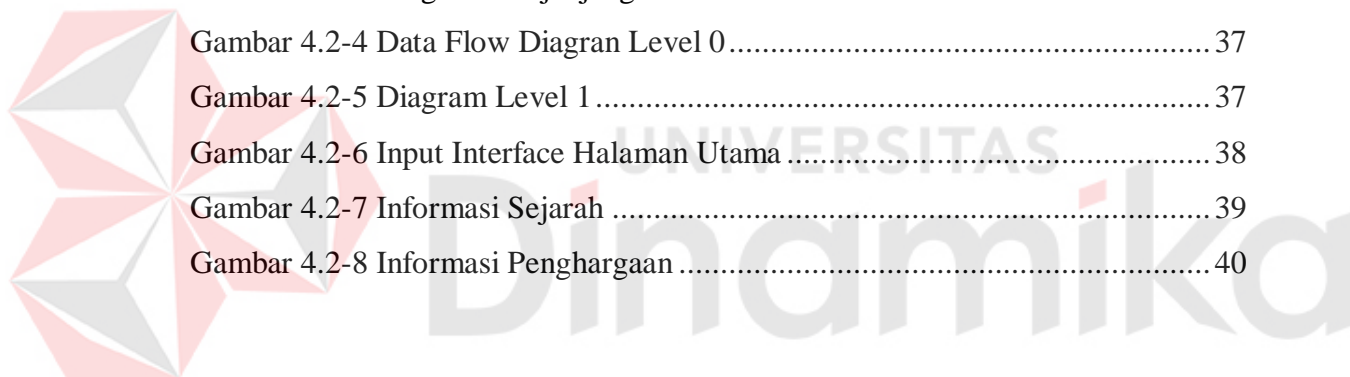
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Identitas Perusahaan	7
2.2 Tentang CV. Rasyida Alam	7
2.3 Visi Perusahaan	8
2.4 Misi	8
2.5 Struktur Organisasi	9
2.6 Tugas dan Tanggung Jawab	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Sistem.....	11
3.2 Informasi	11
3.3 Perangkat Lunak.....	12
3.4 Website	14
3.5 <i>E-Commerce</i>	16
3.6 Bahasa Pemrograman	16
3.7 Database MySQL	18

3.8 CDM	19
3.9 PDM.....	19
3.10Sistem Basis Data	20
3.11Database	20
3.12Sistem Informasi.....	20
3.13System Development Life Cycle (SDLC)	21
3.14Company Profile.....	21
3.15Java Script	22
3.16Bootstrap	23
3.17HTML	23
3.18XAMPP.....	23
3.19Data Flow Diagram (DFD)	24
3.20Pemasaran	25
3.21Harga.....	26
3.22Promosi	27
3.23ERD	27
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	29
4.1 Analisis	29
4.1.1 Analisis Proses Bisnis.....	29
4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna	31
4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	32
4.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	33
4.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi.....	34
4.2 Perancangan Sistem.....	34
4.2.1 Input Proses Output(IPO)	35
4.2.2 Data Flow Diagram	36
4.2.3 Desain Input Interface	38
BAB V PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.4-1 Struktur Organisasi	9
Gambar 4.2-1 Gambar Input Proses Output (IPO)	35
Gambar 4.2-2 Context Diagram	36
Gambar 4.2-3 Diagram Berjenjang.....	36
Gambar 4.2-4 Data Flow Diagram Level 0	37
Gambar 4.2-5 Diagram Level 1	37
Gambar 4.2-6 Input Interface Halaman Utama	38
Gambar 4.2-7 Informasi Sejarah	39
Gambar 4.2-8 Informasi Penghargaan	40



DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 4.1-1 Identifikasi Masalah	30
Table 4.1-2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional	31
Table 4.1-3 Kebutuhan Bagian Keuangan	31
Table 4.1-4 Kebutuhan Pelanggan.....	32
Table 4.1-5 Kebutuhan Fungsional Informasi CV Rasyida Alam.....	32
Table 4.1-6 Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
Table 4.1-7 Kebutuhan Sistem Informasi	34



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Instansi	43
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	44
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	44
Lampiran 4 Form KP-6 Log Perubahan.....	44
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	44
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik	44



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman era globalisasi sekarang peranan teknologi informasi memang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Peranan tersebut memberikan tawaran kemudahan untuk masyarakat dalam berbagai macam aspek kehidupan. Teknologi yang ada saat ini sangat perlu dilakukannya pengembangan teknologi informasi, seperti internet. Internet merupakan seluruh jaringan komputer didunia yang saling terhubung yang digunakan untuk mengirim dan menerima data. Tentunya penggunaan internet memiliki kerugian dan keuntungan. Kerugian dalam penggunaan internet, yaitu komunikasi tidak lagi bertatap muka, adanya pencurian informasi, adanya virus atau malware, adanya penipuan, situs porno, dan lain-lain. Keuntungan dalam penggunaan internet yaitu komunikasi dapat dilakukan dengan cepat, sebagai pusat sumber informasi atau pendidikan, hiburan, jejaring sosial, bidang ekonomi atau bisnis, dan lain-lain.

CV. Rasyida Alam adalah perusahaan perorangan yang bergerak di bidang produksi dan perdagangan busana wanita. Sejarah CV. Rasyida Alam dimulai di tahun 2003, pada saat itu Rizanty Tuakiya (pendiri CV. Rasyida Alam) dibantu oleh satu karyawannya dan memulai merintis usaha di rumahnya yaitu di garasi mobil dengan berdagang busana muslim wanita yang telah dibelinya dari pusat grosir di Jakarta. Tahun pertama dilalui dengan banyak belajar, mulai dari bagaimana mengelola dana untuk belanja stok barang berdasar ukuran, model hingga warna pakaian. Hingga akhirnya pada tahun 2004 Rizanty Tuakiya

memberanikan diri untuk mencoba dengan produksinya sendiri. Dengan merk sendiri, lahirlah merk Rasyida Alam busana muslim. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, “ nama itupun mengandung pesan bagi anak-anak kami ketika dewasa kelak, kiranya berkenan meneruskan apa yang telah dirintis orangtuanya dengan penuh kesungguhan dan menjadi manfaat yang sebesar-besarnya.”

Awalnya toko ini hanya sebuah paviliun rumah di lantai dua dan akhirnya disulap menjadi ruang produksi dengan tujuh karyawan. Toko kecil pun dibangun di depan rumah, ehingga selama tahun 2004-2005 ada dua produk yang dijual yaitu produk dagangan dari Jakarta dan hasil produksi sendiri dengan berlabel merk Rasyida Alam. Menurutny “ selama 2 (dua) tahun itu pula saya mulai berani menerima pesanan. Ternyata begitu rumitnya terima pesanan itu. Dari ketepatan ukuran baju, *deadline* tanggal jadi sampai detail keinginan tiap pelanggan harus kami dengar dengan seksama.”

Saat ini CV. Rasyida Alam telah memiliki lima *outlet* dan beberapa agen yang tersebar di Kota Surabaya dan beberapa kota di Jawa Timur. Menurut pendiri CV. Rasyida Alam “ Inilah pemicu kesungguhan membuka usaha dengan mengibarkan

“merk sendiri”. Mulai dari menentukan karakter logo produk sampai mengurus perijinan seperti : NPWP, TDP dan SIUP.” Ia juga “ merekrut pekerja lulusan terbaik universitas jurusan tata busana sampai memadukannya dengan penjahit otodidak yang terampil dan mahir. Sayapun mulai belajar administrasi sederhana dengan prinsip sederhana pula yaitu : “*yang penting semua dicatat*”. “

Pada era teknologi informasi khususnya *web*, CV. Rasyida Alam belum memiliki *web* resmi yang aktif, sehingga mempersulit *customer* atau masyarakat untuk mengetahui segala informasi terbaru terkait produk-produk yang dijual, bahkan juga tentang *profile* perusahaan. CV. Rasyida Alam hanya memiliki dua akun, yaitu akun *facebook* dan akun *instagram*. Pada akun *facebook* CV. Rasyida Alam dijelaskan hanya sedikit terkait dengan *profile* perusahaan. Disisi lain para *costumer* juga dapat melihat berbagai macam produk yang dijual, bahkan mereka juga dapat mengetahui harga dan rincian produk, seperti bahan, ukuran, warna, dan lain-lain. Sayangnya CV. Rasyida Alam sudah jarang melakukan *update* terkait produk-produk terbaru yang mereka jual, mereka kemungkinan tertinggal informasi terbaru tentang produk-produk yang dijual. Pada akun *instagram*, tidak jauh dengan akun *facebook*, CV. Rasyida Alam juga menampilkan hanya sedikit saja tentang profil perusahaan, mereka juga melakukan *update* terkait produk-produk yang dijual, tetapi akhirnya tetap sama dengan akun *facebook* yaitu mereka sudah jarang melakukan *update* produk-produk terbaru mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut CV. Rasyida Alam membutuhkan sesuatu yang dapat mempermudah customer atau masyarakat terkait dengan produk yang jual, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mendesain dan membuat web online Company Profile yang dapat menampilkan segala informasi yang berkaitan dengan perusahaan ini. Company Profile dapat digunakan untuk membantu dalam memperkenalkan sejarah dan produk-produk dan serta *profile* dari CV. Rasyida Alam. Pendiri CV. Rasyida Alam pun juga berharap bahwa *customer* atau masyarakat tidak ketinggalan lagi terkait sejarah perusahaan CV. Rasyida alam

begitupun informasi apa saja tentang perusahaan tersebut, informasi-informasi mengenai produk-produk yang dijual, mulai dari produk terbaru , spesifikasi produk tersebut, diskon dari beberapa produk, serta menjelaskan kemasyarakat bahwa mereka bisa mengakses *web company profile* melalui laptop , computer, maupun *handphone* .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat *Company Profile* yang dapat menyampaikan informasi CV.Rasyida Alam kepada masyarakat atau *customer* yang membutuhkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dalam perancangan *Company Profile* ini, maka pembahasan masalah dibatasi, yaitu :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis *web* dengan menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP*, frameworknya *Code Igniter (CI)*, database *MySQL*.
2. Informasi yang akan ditampilkan pada *web* berisi sejarah CV.Rasyida Alam, profil atau informasi dari CV. Rasyida Alam, penghargaan apa saja yang telah dicapai CV. Rasyida Alam, produk apa saja yang dijual oleh CV. Rasyida Alam , dan promo apa saja yang ada.
3. Pengguna atau *user* pada web hanya dapat melihat dan membaca saja, karena jika ingin membeli harus menghubungi admin dari CV. Rasyida

Alam. *Company Profile* hanya untuk membantu *customer* agar dapat perkembangan CV. Rasyida Alam

4. Hak akses untuk mengubah, menambah, dan menghapus hanya bisa dilakukan oleh admin CV. Rasyida Alam.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat *Company Profile* guna membantu CV. Rasyida Alam untuk memberikan informasi terbaru kepada masyarakat atau *customer* yang membutuhkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan *Company Profile* pada CV. Rasyida Alam adalah dapat membantu perusahaan ini dalam menyampaikan informasi ke publik, sehingga masyarakat yang membutuhkan informasi dapat terbantu dengan mudah. Informasi dapat meliputi sejarah dan produk-produk pada CV. RasyidaAlam.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan Kerja Praktik ini akan dijabarkan dalam setiap bab dengan pembagian sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II : Gambaran Umum Perusahaan

Bab ini membahas mengenai gambaran umum tentang CV. Rasyida Alam, visi dan misi, dan struktur organisasi.

BAB III : Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan *Company Profile* pada CV. Rasyida Alam, yaitu tentang apa itu *Company Profile*, Rancang Bangun Aplikasi, Sistem Informasi, Java Script.

BAB IV : Deskripsi Pekerjaan

Bab ini menguraikan tentang langkah-langkah yang digunakan untuk pembuatan sistem yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang membahas keseluruhan desain input, proses, dan output dari sistem, dan implementasi dari perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan *Company Profile* pada CV.

Rasyida Alam.

BAB V : Penutup

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dari penggunaan program aplikasi dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Identitas Perusahaan

Nama Perusahaan : CV. Rasyida Alam
Alamat : Gayungsari Timur MGM 18, Surabaya
No Telp : (031) 8299678
Email : rasyida_alam@yahoo.com
Contact Person : Rizanty Tuakiya
Jabatan : Direktur Utama
Bisnis Utama : Garment Etnik

2.2 Tentang CV. Rasyida Alam

Rasyida Alam adalah perusahaan perorangan yang bergerak di bidang produksi dan perdagangan busana wanita. Sejarah Rasyida Alam dimulai di tahun 2003, pada saat itu Rizanty Tuakiya (pendiri Rasyida Alam) dibantu oleh satu karyawannya. Ia memulai merintis usaha dirumahnya yaitu di garasi mobil dengan berdagang busana muslim wanita yang telah dibelinya dari pusat grosir di Jakarta. Tahun pertama dilalui dengan banyak belajar, mulai dari bagaimana mengelola dana untuk belanja stok barang berdasar ukuran, model hingga warna pakaian. Hingga akhirnya pada tahun 2004 Rizanty Tuakiya memberanikan diri untuk mencoba dengan produksinya sendiri. Dengan merk sendiri, lahirlah merk Rasyida Alam busana muslim.

Awalnya toko ini hanya sebuah paviliun rumah di lantai dua dan akhirnya disulap menjadi ruang produksi dengan tujuh karyawan. Toko kecil pun dibangun di depan rumah. Sehingga selama tahun 2004-2005 ada dua produk yang dijual yaitu

produk kulakan dari Jakarta dan hasil produksi sendiri dengan berlabel merk Rasyida Alam. Perusahaan ini didirikan pertama kali di Kota Surabaya, Jawa Timur. Saat ini Rasyida Alam telah memiliki lima *outlet* dan beberapa agen yang tersebar di Kota Surabaya dan beberapa kota di Jawa Timur.

Pada tahun 2008 Rasyida Alam memperoleh penghargaan SME'sCO Award dari Kementerian Negara Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia sebagai produk inovatif terbaik untuk kategori produk *fashion*. Pada tahun 2010 Rasyida Alam memperoleh penghargaan dua kali, yaitu yang pertama penghargaan pemenang III UKM Award dari Semen Gresik untuk kategori Pertumbuhan Perdagangan Dalam Negeri dan Ekspor, dan yang kedua penghargaan di 1st Annual Muslim Fashion Festival yang diadakan di Royal Plaza Surabaya. Rasyida Alam memperoleh penghargaan UPAKARTI dari Presiden Republik Indonesia untuk kategori jasa pengabdian. Gubernur Jawa Timur juga memberikan apresiasi pada Rasyida Alam atas prestasinya mendapatkan penghargaan UPAKARTI tahun 2012 dari Presiden Republik Indonesia kategori jasa pengabdian.

2.3 Visi Perusahaan

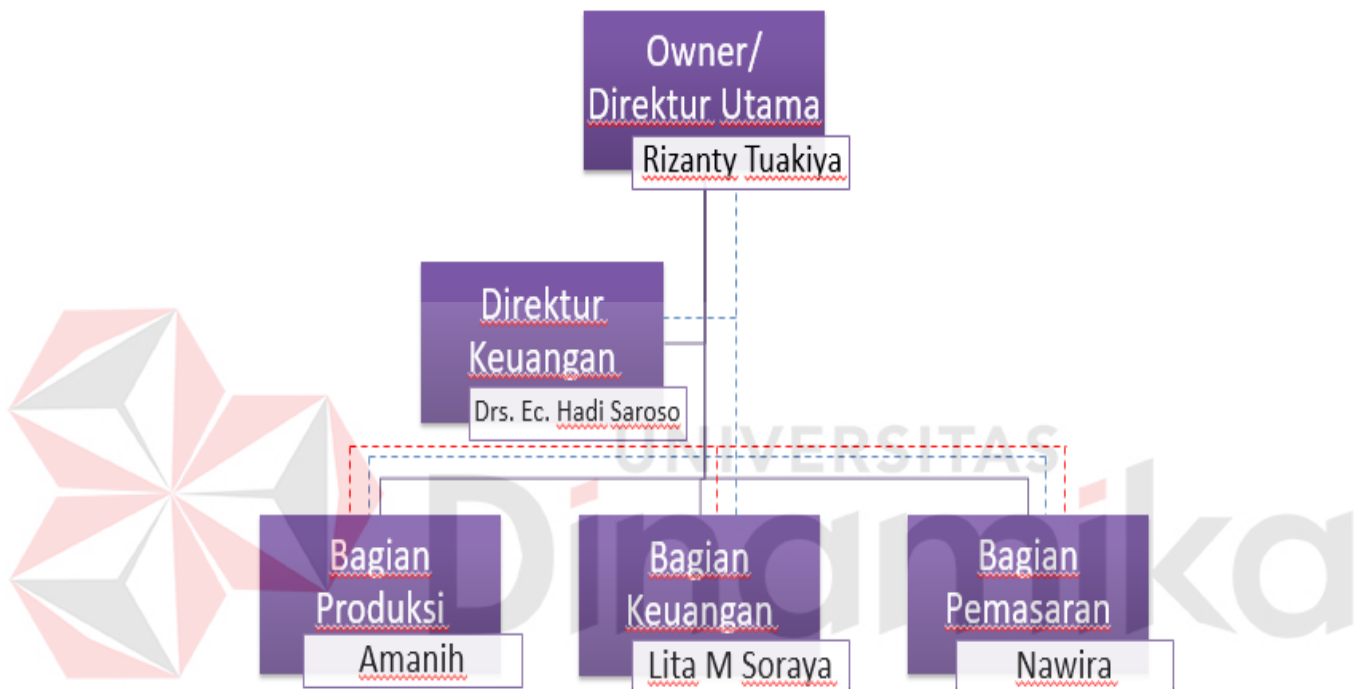
Menjadi perusahaan yang berperan aktif dalam upaya terwujudnya Indonesia sebagai barometer busana muslim.

2.4 Misi

- Mengembangkan produk busana muslim wanita yang merefleksikan keragaman budaya Indonesia.
- Menjadi *trendsetter* busana muslim di Indonesia menggunakan bahan kain tradisional warisan bangsa yang telah diakui mancanegara,

- Menerapkan syariah islam dalam setiap proses bisnis termasuk etika dalam jual beli.
- Keikutsertaan di dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi dengan membuka lapangan kerja.

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2.4-1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu kerangka yang mengidentifikasi hubungan antara jabatan - jabatan itu sendiri maupun antara bidang kerja yang satu dengan yang lain, sehingga kedudukan, wewenang, dan tanggung jawab masing-masing pihak.

2.6 Tugas dan Tanggung Jawab

Penjelasan pembagian tugas dan tanggung jawab pada setiap bagian yang bersangkutan berdasarkan struktur organisasi antara lain :

A. Direktur Utama

Memimpin seluruh karyawan serta mengawasi jalannya proses produksi, membagi dan mengawasi tugas karyawan CV. Rasyida Alam.

B. Direktur Keuangan

Mengontrol keuangan pada CV. Rasyida Alam, mulai dari pemasukan dan pengeluaran serta mengatur kegiatan pemasaran, penjualan, dan penggajian karyawan.

C. Bagian Produksi

Membuat perencanaan dan jadwal proses produksi. Mengawasi proses produksi agar kualitas, kuantitas, dan waktunya sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Bertanggung jawab mengatur manajemen gudang agar tidak terjadi kelebihan atau kekurangan persediaan bahan baku, maupun produk yang sudah jadi di gudang.

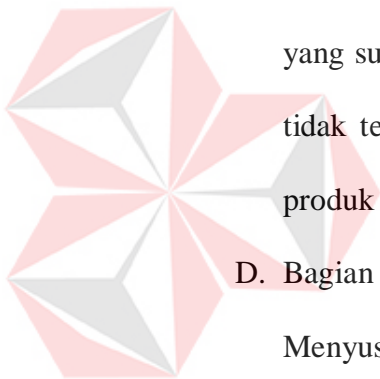
D. Bagian Keuangan

Menyusun laporan keuangan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

Mengelola uang kas, mulai dari membuka rekening, menentukan setoran, mengatur kas, dan membuat catatan transaksi kas.

E. Bagian Pemasaran

Melakukan promosi-promosi kemasyarakat tentang produk yang ada di CV. Rasyida Alam, serta sebagai coordinator dari bagian keuangan dan bagian produksi.



BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam membangun aplikasi ini, terdapat teori-teori ilmu yang terkait yang digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada dan berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya adalah agar aplikasi ini memiliki pijakan pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, kajian pustaka juga bertujuan untuk mengurangi kesalahan pada saat membangun sistem. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan pijakan pustaka dapat memberikan referensi apa yang seharusnya dilakukan pada saat membangun aplikasi.

3.1 Sistem

- a. Sutabri menjelaskan bahwa sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur yang saling berhubungan, sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Sutabri, 2013). Beberapa komponen sistem dapat digabung menjadi satu unit, kelompok atau komponen sistem dengan fungsi tertentu. Komponen sistem ini bisa dilihat, dianggap, atau memang dirancang untuk berfungsi mandiri sebagai modul sistem (terlepas dari sistem tapi masih berkaitan dengan sistem yang menjadi induk) (Murphy, 2013).

3.2 Informasi

Menurut Mulyanto (2009), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. Menurut Jogiyanto, informasi adalah data yang diolah

menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 2009). Menurut Sutabri, Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Sutabri, 2013).

3.3 Perangkat Lunak

Prihantara & Riasti (2012) Mendefinisikan software aplikasi menurut Melwin Syafrizal Daulay dalam bukunya yang berjudul Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer, menyebutkan bahwa: "Perangkat lunak aplikasi merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi di bidang tertentu"

A. Klasifikasi Perangkat lunak (software)

Secara umum perangkat lunak ini dapat diklasifikasikan menjadi 2, yaitu : perangkat lunak sistem operasi dan Perangkat lunak aplikasi.

1. Perangkat Lunak Sistem Operasi

Operating system software merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk mengkonfigurasi komputer agar dapat menerima berbagai perintah dasar yang diberikan sebagai masukan. Perangkat lunak sistem juga merupakan sekumpulan program yang ditulis untuk melayani program-program yang lain.

Contoh :

- a) MS-DOS
- b) LINUX
- c) UNIX
- d) FREE BSD

- e) OS/2
- f) SUN OS (JAVA)
- g) WINDOWS
- h) MACINTOSH
- i) NOVELL, dll.

2. Perangkat lunak aplikasi

Perangkat lunak aplikasi merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi dibidang tertentu. Perangkat lunak aplikasi yang membantu user sehingga dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

Aplikasi ini dibagi atas beberapa bidang, antara lain :

B. Bussiness & Office Application

Aplikasi perkantoran dipergunakan untuk menyelesaikan pekerjaan kantor seperti mengetik (Word processing, document management) membuat tabel kerja (Worksheet), membuat database sederhana (MS. Access) ataupun mengolah image/citra sederhana.

Contoh aplikasi perkantoran yang terpaket komplit :

- a) Mocrosoft office
- b) Koffice
- c) Star Office
- d) Abiword
- e) Open Office
- f) MS_Office for MAC, dll.

Aplikasi bisnis lainnya juga meliputi aplikasi pengolahan data keuangan, missal (Personal Finance Application & Business Accounting Application).

Contoh :

- a) Aplikasi perhitungan neraca, rugi laba perusahaan.
- b) Aplikasi perhitungan pajak personal & perusahaan

3.4 Website

Pengertian *website* menurut Hamzah Hartono (2014) merupakan kumpulan halaman-halaman web beserta dokumen-dokumen pendukungnya, seperti gambar, video, audio, dan dokumen digital lainnya yang tersimpan pada sebuah *web server* yang umumnya dapat diakses melalui internet.

Website memiliki dua jenis, yaitu statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasi pada *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah, berasal dari pemilik dan pengguna *website*, tetapi yang banyak digunakan adalah website yang bersifat dinamis karena banyak website yang memiliki konten yang berubah-ubah atau sering diperbaharui.

Fungsi website yaitu sebagai media promosi, pemasaran, informasi, pendidikan, dan komunikasi. Menurut Nugraha Dian (2013) suatu website dikatakan baik adalah memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Desain visual

Desain adalah perasaan saat pengguna rasakan ketika sedang mengunjungi sebuah *website*. Semakin baik desain (warna, tata letak, elemen, tipografi) suatu *website*, maka pengunjung akan nyaman untuk menyelam lebih jauh ke dalam *website* tersebut.

- b. *Loading time*

Load time adalah waktu yang diperlukan oleh browser untuk menampilkan sebuah halaman *website* secara keseluruhan. Jika sebuah halaman *website* memiliki waktu tunggu lebih dari 10 detik, maka pengunjung biasanya akan meninggalkan *website* tersebut.

c. Interaktif

Interaktif pada sebuah *website* adalah kemampuan *website* untuk mengakomodasi respon pengunjung *website*. Berikanlah informasi yang cukup pada sebuah halaman *website* mengenai isi dan judul konten yang jelas.

d. Konten

Alasan orang mengunjungi sebuah *website* adalah karena konten website tersebut. Isi dari sebuah konten harus banyak dicari oleh orang lain dengan menggunakan keyword tool dan jangan menempatkan iklan yang lebih banyak dari konten.

e. Aksesabilitas dan kompatibilitas

Aksesabilitas dan kompatibilitas adalah kemampuan sistem agar dapat diakses dan kompatibel dengan perangkat pendukungnya. Setiap pengunjung *website* memiliki keterbatasan masing-masing sehingga dibutuhkan sistem yang dapat mendukung segala keterbatasan pengunjung *website* tersebut.

f. Fungsionalitas

Fungsionalitas penggunaan teknologi yang cocok untuk misi yang hendak disampaikan sebuah *website*. Fungsionalitas juga termasuk sebuah fitur, misalkan *download*, *email*, *chatting*, registrasi, *polling*, dan lain sebagainya.

g. Kegunaan

Usability atau kegunaan adalah kemampuan sebuah sistem agar mudah digunakan dan mudah dalam pengoperasiannya. Aspek yang tidak boleh dilupakan adalah memaksimalkan penggunaan sebuah konten ketika pengunjung memiliki kekurangan dalam inderanya (khususnya indra penglihatan).

3.5 E-Commerce

E-commerce menurut Turban (2010) ialah “proses membeli dan menjual atau tukar menukar produk, jasa atau informasi melalui komputer” sedangkan menurut Laudon (2010), e-Commerce adalah penggunaan internet dan web untuk transaksi atau lebih formal e-Commerce didefinisikan sebagai transaksi perdagangan yang di mungkinkan secara digital antar organisasi dengan organisasi atau dengan individual serta antar individual dengan individual. Dalam dunia akademik, website sering dijadikan sebagai sarana publikasi artikel ilmiah, jurnal, pembelajaran, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan lembaga akademik tersebut.

3.6 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman, atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer atau bahasa pemrograman komputer, adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi. Bahasa yang dipakai untuk menginstruksikan computer disebut bahasa pemrograman. Ada 2 jenis bahasa pemrograman terdiri dari bahasa tingkat

tinggi & bahasa tingkat rendah. Kita kenal diantaranya: Basic, Algol, Cobol, Pascal, PL-1, RPG, SNOBOL, APL, LISP, GPSS, ADA, DEAL dan sebagainya yang merupakan bahasa tingkat tinggi. Bahasa yang dimengerti oleh mesin computer adalah intruksi dalam bahasa mesin (Machine Language) yang merupakan bahasa tingkat rendah, jadi bahasa tingkat tinggi yang kita sebutkan diatas agar dapat dimengerti oleh computer haruslah diterjemahkan lebih dahulu oleh kompilator. Ciri dari bahasa tingkat rendah adalah bahwa cara penulisannya intruksinya sangat mendekati bentuk intruksi-intruksi dalam bahasa mesin. Bahasa tersebut dalam bentuk kode HEXA yang sulit bagi sebagian untuk mengertinya. Komputer bekerja secara elektronik, maka ia tidak dapat menerima masukan berupa tulisan kertas begitu saja. Ia baru dapat membaca informasi dalam bentuk kombinasi bit-bit listrik.

Kombinasi-kombinasi tersebut didalam komputer sering disebut sebagai kode mesin (Machine kode) yang tidak lain adalah bahasa komputer itu sendiri, yaitu kode-kode yang dikenal oleh komputer, manusia pun dapat mengerti kode-kode tersebut hanya tersusun dari angka nol dan satu yang berderet panjang sekali. Jadi komputer sudah mengenal istilah bahasa, yaitu serangkaian kombinasi kode yang digunakan untuk menyampaikan rumus. Didalam bahasa program, perintah-perintah/rumus-rumus kebanyakan dituliskan dalam bahasa inggris. Dari bahasa inggris yang sama itu telah dibuat orang berbagai macam cara memberikan perintah pada computer.

Menurut tingkat kedekatannya dengan mesin komputer, bahasa pemrograman terdiri dari:

1. Bahasa Mesin, yaitu memberikan perintah kepada komputer dengan memakai kode bahasa biner, contohnya 01100101100110.
2. Bahasa Tingkat Rendah, atau dikenal dengan istilah bahasa rakitan (bah.Ingggris Assembly), yaitu memberikan perintah kepada komputer dengan memakai kode-kode singkat (kode mnemonic), contohnya MOV, SUB, CMP, JMP, JGE, JL, LOOP, dsb.
3. Bahasa Tingkat Menengah, yaitu bahasa komputer yang memakai campuran instruksi dalam kata-kata bahasa manusia (lihat contoh Bahasa Tingkat Tinggi di bawah) dan instruksi yang bersifat simbolik, contohnya {, }, ?, <>, &&, ||, dsb.
4. Bahasa Tingkat Tinggi, yaitu bahasa komputer yang memakai instruksi berasal dari unsur katakata bahasa manusia, contohnya begin, end, if, for, while, and, or, dsb.

Sebagian besar bahasa pemrograman digolongkan sebagai Bahasa Tingkat Tinggi, hanya bahasa C yang digolongkan sebagai Bahasa Tingkat Menengah dan Assembly yang merupakan Bahasa Tingkat Rendah. (Jusuf Wahyudi1 , Berlian ,dan Rosdiana, 2013)

3.7 Database MySQL

Software database mulai bermunculan seiring dengan bertambahnya kebutuhan akan database server. Salah satu pendatang baru dalam dunia database adalah Mysql, sebuah perangkat lunak database relasi (Relational Database Management System atau DBMS) seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS Sql dan sebagainya. MySQL merupakan database server di mana pemrosesan data terjadi di server dan client hanya mengirim data dan memindah data. Oleh karena pemrosesan terjadi di

server sehingga pengaksesan data tidak terbatas. Pengaksesan dapat dilakukan dimana saja dan oleh siapa saja dengan catatan komputer telah terhubung ke server. Lain halnya dengan database dekstop dimana segala pemrosesan data seperti penambahan data ataupun penghapusan data harus dilakukan pada komputer yang bersangkutan.

MySQL termasuk dalam kategori database *management system*, yaitu database yang terstruktur dalam pengolahan dan penampilan data. Sejak komputer dapat menangani data yang besar, database management sistem memegang peranan yang sangat penting dalam pengolahan data. Hal ini sangat diperlukan. Karena data tersebut dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pemakainya.

3.8 CDM

Sebuah *Conceptual Data Model* (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi. Pada CDM ini terdapat 11 (sebelas) entitas (tabel), entitas tersebut terdiri atas *team*, *detailteam*, *user*, *machine*, *product*, *standard*, *activities*, *category*, *shift*, *problem*, *karyawan*. (Arif Budiman Santoso, M.J. Dewiyani S, dan Henry Bambang Setyawan, 2013).

3.9 PDM

Sebuah *Physical Data Model* (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi. PDM merupakan hasil *generate* dari CDM. Pada PDM ini terdapat 12 (dua belas) entitas (tabel), entitas tersebut terdiri atas *team product*, *machine*, *detailteam*, *user*, *activities*, *category*, *standard*, *shift*, *detail problem*, *problem*, *karyawan*.(Arif Budiman Santoso, M.J. Dewiyani S, dan Henry Bambang Setyawan, 2013).

3.10 Sistem Basis Data

Menurut (Connolly & Begg, 2010) Basis Data adalah kumpulan data yang saling berhubungan serta menampilkan deskripsi dari data tersebut, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi. Basis Data adalah sebuah penyimpanan data yang besar yang bisa digunakan oleh banyak pengguna dan departemen. Semua data terintegrasi dengan jumlah duplikasi yang minimum. Basis Data tidak lagi dipegang oleh satu departemen, tetapi dibagikan ke seluruh departemen pada perusahaan.

3.11 Database

Menurut (Anhar, 2010:45), "Database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari field atau kolom. Struktur file yang menyusun sebuah database adalah Data Record dan Field". Dengan demikian definisi database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil query basis data disebut database management system (DBMS).

3.12 Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012) adalah kumpulan komponen komputer yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memroses, menyimpan, dan menyediakan output yang dibutuhkan informasi untuk melengkapi tugas bisnis. Sedangkan menurut Shelly, Garry, dan Rosenblatt (2012) sistem informasi menyatukan teknologi informasi, masyarakat, dan data untuk mendukung kebutuhan bisnis.

3.13 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012) *System Development Life Cycle* (SDLC) mengidentifikasi seluruh aktifitas kebutuhan untuk membangun, meluncurkan, dan memelihara sebuah sistem informasi. Secara umum, SDLC berisikan seluruh aktivitas yang menjadi bagian dari analisis, desain, pemrograman, pengujian, dan pemeliharaan sistem sebaik kebutuhan proses proyek manajemen lain untuk berhasil meluncurkan dan menyebarkan sistem informasi baru.

Berikut adalah enam proses utama yang dibutuhkan dalam pengembangan dari aplikasi baru apapun:

1. Identifikasi permasalahan atau kebutuhan dan mendapatkan persetujuan untuk diproses.
2. Perencanaan dan memonitor proyek seperti apa yang harus dilakukan, bagaimana melakukannya, dan siapa yang akan mengerjakannya.
3. Menjelajahi dan memahami tiap detail dari sebuah masalah dan kebutuhan.
4. Mendesain komponen sistem yang menyelesaikan masalah atau memuaskan kebutuhan.
5. Membangun, menguji, dan mengintegrasikan komponen sistem.
6. Menyelesaikan uji coba sistem dan menyebarkan sistem yang telah dibuat.

3.14 Company Profile

Company profile (Kriyantono, 2008) adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan.

Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada

beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan. Setiap jenis laporan profil perusahaan, informasi kontak selalu disertakan. Informasi kontak mungkin tidak lebih dari sekedar alamat fisik dan surat untuk kantor pusat perusahaan, atau mungkin termasuk nama dan alamat dari petugas atau eksekutif tertentu dari perusahaan. Biasanya nomor telepon dan nomor faks juga dimasukkan dalam data kontak dasar. Dalam beberapa tahun terakhir, alamat email dan informasi umum juga dianggap penting dalam sebuah profil perusahaan. Selain informasi kontak, profil perusahaan biasanya mencakup beberapa informasi tentang latar belakang dan sejarah dari bisnis yang bersangkutan. Ini termasuk data mengenai kapan perusahaan itu dibentuk, nama-nama pendiri, dan bagaimana tumbuh kembang tersebut. Kadang penulisan proses perjalanan jatuh bangun dari sebuah perusahaan di sangkut-pautkan dengan perkembangan bisnis terkait pada saat ini. Sebuah *company profile* meskipun tidak mencakup sejarah yang sangat lengkap, tetapi dianggap telah cukup untuk memberi pembaca gambaran tentang perusahaan tersebut melewati tahun tahun perkembangannya..

3.15 Java Script

JavaScript adalah bahasa scripting kecil, ringan, berorientasi objek yang ditempelkan pada kode HTML dan di proses di sisi client. JavaScript digunakan dalam pembuatan website agar lebih interaktif dengan memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML melalui eksekusi perintah di sisi browser. JavaScript dapat merespon perintah user dengan cepat dan menjadikan halaman web menjadi responsif. JavaScript memiliki struktur sederhana, kodenya dapat disisipkan pada dokumen HTML atau berdiri sebagai satu kesatuan aplikasi. (Indra Yatini B 2014).

3.16 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah framework yang dapat memudahkan penggunaanya dalam mendesain sebuah web hanya dengan dasar HTML dan CSS. Bootstrap dilengkapi dengan beberapa komponen Java Script dalam bentuk jQuery plugin. framework ini juga mensupport web responsive, maka tampilan akan menyesuaikan resolusi monitor device yang akan digunakan oleh penggunaanya

3.17 HTML

Menurut (Sibero, 2011), “HTML (Hyper Text Markup Language) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa HTML adalah HTML adalah bahasa yang sangat tepat dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman web, karena HTML menampilkan informasi dalam bentuk hypertext dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya informasi tersebut, sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (markup) untuk menandai perintah-perintahnya.

3.18 XAMPP

Menurut Bunafit Nugroho (2011:23) XAMPP merupakan merupakan paket php berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas Open Source. Dengan menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa pakat yang telah disediakan adalah Apache, MySql, Php, Filezila, dan Phpmyadmin.

3.19 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kendall K. dan Kendall J. (2003), *Data Flow Diagram* lebih menekankan pada proses yang terjadi. Menurut McLeod J. R. (2001), *Data Flow Diagram* fokus pada aliran data dari dan ke dalam sistem serta memproses data tersebut. Penggambaran DFD disusun berdasarkan tingkatan dibawah ini :

a. *Context Diagram*

Context diagram adalah diagram awal yang terdiri dari sebuah proses dan menggambarkan area lingkup proses.

b. Diagram Level 0

Diagram Level 0 adalah diagram yang menggambarkan proses penting dari sistem serta interaksi *entity*, proses, alur data, dan *data source*.

c. Diagram Detail

Diagram detail adalah penguraian dalam proses yang ada terhadap diagram level 0. Diagram ini merupakan diagram yang paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

Data Flow Diagram (DFD) memiliki empat komponen yaitu sebagai berikut:

a. *External Entity*

External entity adalah kesatuan di lingkungan sistem yang dapat berupa orang atau sistem yang berada di lingkungan luar sistem yang memberikan masukan (*input*) atau keluaran (*output*). Proses diberi nama untuk menerangkan proses yang dilaksanakan.

b. Proses

Proses adalah komponen yang berfungsi untuk mentransformasikan sistem dari masukan (*input*) menuju ke keluaran (*output*). Proses ini diberi nama untuk menerangkan proses yang dilaksanakan.

c. Alur Data

Aluran data digambarkan dengan anak panah yang menuju ke dalam proses maupun ke luar proses. Alur data dipakai untuk menerangkan perpindahan data atau informasi dari suatu bagian ke bagian lainnya.

d. *Data Source*

Data source adalah tempat pengumpulan data (data tersimpan) yang disimbolkan dengan dua garis *horizontal parallel*. *Data source* perlu diberikan nama untuk menjelaskan nama dari *file*-nya. *Data store* menyangkut dengan penyimpanan data dengan cara terkomputerisasi.

3.20 Pemasaran

Pemasaran merupakan salah satu kegiatan pokok bagi perusahaan, yang secara langsung berhubungan dengan konsumen. Suatu organisasi atau perusahaan dikatakan berhasil dalam usahanya bila perusahaan telah berhasil dalam usahanya dan perusahaan telah berhasil memasarkan hasil produksinya kepada masyarakat. Untuk mencapainya itu, perusahaan harus mengadakan kegiatan pemasaran. Dari definisi pemasaran di atas dapat diterangkan bahwa pemasaran merupakan suatu kegiatan dimana terjadi suatu proses pertukaran arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Dalam kegiatan pemasaran terkandung pengertian adanya kebutuhan dan keinginan manusia yang harus dipenuhi berupa barang dan jasa. Perusahaan yang ingin berhasil dalam kegiatan pemasaran harus memiliki suatu konsep atau wawasan/pandangan untuk

memberikan kepuasan kepada konsumen, berarti perusahaan tidak hanya mencapai tingginya penjualan saja tetapi harus memfokuskan pada kepuasan pelanggan. (Moech Nasir, 2008)

3.21 Harga

Dari definisi pemasaran di atas dapat diterangkan bahwa pemasaran merupakan suatu kegiatan dimana terjadi suatu proses pertukaran arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Dalam kegiatan pemasaran terkandung pengertian adanya kebutuhan dan keinginan manusia yang harus dipuaskan berupa barang dan jasa. Perusahaan yang ingin berhasil dalam kegiatan pemasaran harus memiliki suatu konsep atau wawasan/pandangan untuk memberikan kepuasan kepada konsumen, berarti perusahaan tidak hanya mencapai tingginya penjualan saja tetapi harus memfokuskan pada kepuasan pelanggan. (Moech Nasir, 2008) yang menghasilkan pendapatan, elemen lain menghasilkan biaya. Harga merupakan elemen termudah dalam program pemasaran untuk disesuaikan, fitur produk, saluran, dan bahkan komunikasi membutuhkan banyak waktu. Menurut Swastha (2010 : 147), “ Harga adalah jumlah uang (ditambah beberapa barang kalau mungkin) yang dibutuhkan untuk mendapatkan sejumlah kombinasi dari barang beserta pelayanannya “. Dari definisi di atas tersebut menjelaskan bahwa harga adalah unsur penting dalam sebuah perusahaan dimana dengan adanya harga maka perusahaan akan mendapatkan income bagi keberlangsungan perusahaan. Selain itu, harga juga merupakan alat yang nantinya dijadikan proses pertukaran terhadap suatu barang atau jasa oleh konsumen

3.22 Promosi

Promosi merupakan kegiatan yang dilakukan perusahaan dalam upaya mengkomunikasikan suatu produk kepada konsumen sehingga dapat mempengaruhi minat beli konsumen terhadap produk perusahaan. Adapun kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam promosi adalah advertising, personal selling, sales promotion, publicity, dan public relation. Menurut Buchari Alma (2008:179) “Promosi adalah sejenis komunikasi yang memberi penjelasan yang meyakinkan calon konsumen tentang barang dan jasa. Pada hakekatnya promosi merupakan salah satu kegiatan yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi produk yang dihasilkan perusahaan kepada pasar sasaran untuk memberi informasi tentang keistimewaan, kegunaan, dan yang paling penting adalah keberadaannya, sehingga dapat mengubah atau mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang dihasilkan tersebut. Keempat unsur dalam bauran pemasaran tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya, keputusan dalam satu bagian biasanya mempengaruhi tindakan di bagian lain sehingga dibutuhkan suatu penerapan strategi yang efektif untuk mencapai pasar sasaran dan harus mampu menunjang tujuan dan kebijakan bauran pemasaran apa dan bagaimana yang diterapkan perusahaan saat ini. Tujuan utama promosi adalah menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk serta mengingatkan pelanggan sasaran tentang pemasaran dan bauran pemasaran.

3.23 ERD

“Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek.” Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara

logis. Entity Relationship Diagram (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan Entity Relationship Diagram (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan di kembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antar data didalamnya (Sutanta, 2011)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis

Pada tahap ini menjelaskan tentang kondisi suatu perusahaan saat ini berdasarkan hasil *survey* lapangan yang bertujuan untuk mengevaluasi permasalahan yang terjadi saat ini, sehingga dapat diajukan suatu usulan perbaikan. Untuk mengetahui kondisi atau informasi tentang perusahaan dilakukan dengan cara pengumpulan data, kegiatan pengumpulan data meliputi:

1. Wawancara

Dalam tahap ini dilakukan wawancara pada Bagian Keuangan. Wawancara dilakukan untuk mengamati dan mengidentifikasi tentang informasi dan kondisi pada CV. Rasyida Alam secara langsung. *Survey* tersebut mengamati proses yang dilakukan pada pihak keuangan dalam memproses penjualan produk.

2. Observasi

Dalam tahap ini dilakukan Observasi untuk melihat atau mengamati secara langsung kondisi bisnis pada CV. Rasyida Alam.

4.1.1 Analisis Proses Bisnis

1. Identifikasi Masalah

Secara garis besar permasalahan yang diidentifikasi pada sistem ini yaitu belum adanya media informasi yang bisa digunakan secara Real-Time antara pihak CV. Rasyida Alam dengan masyarakat. Dalam hal ini CV. Rasyida Alam ingin membantu masyarakat agar lebih mudah mengetahui informasi terbaru yang ada pada CV. Rasyida Alam. Selama ini CV. Rasyida Alam hanya mengandalkan media

sosial, dan toko yang ada pada mall untuk melakukan promosi produk terbaru, sehingga masyarakat tertentu saja yang mengetahui tentang CV. Rasyida Alam dan itupun hanya sedikit informasi yang mereka ketahui.

Table 4.1-1 Identifikasi Masalah

No.	Permasalahan	Akibat atau Dampak	Solusi
1.	Belum adanya media informasi yang bisa digunakan secara Real-Time antara pihak CV. Rasyida Alam dengan masyarakat	Masyarakat masih banyak yang tidak mengetahui informasi keseluruhan tentang CV. Rasyida Alam	Pembuatan aplikasi <i>web company profile</i>
2.	Hanya menggunakan media sosial dan toko di <i>mall</i> untuk melakukan promosi produk terbaru	Hanya masyarakat tertentu saja yang mengetahui promosi produk terbaru dari CV. Rasyida Alam	Pembuatan aplikasi <i>web company profile</i>

2. Identifikasi Pengguna

3. Bagian Keuangan sebagai *admin* mengatur jenis informasi yang ditampilkan untuk masyarakat atau *user* yang mengakses *website*.

Pelanggan dapat mengakses informasi tentang profil dari perusahaan.

4. Pelanggan sebagai *user* dapat mengakses *website* untuk melihat seluruh informasi CV. Rasyida Alam seperti: sejarah, profil, produk-produk, dan promo yang ada.

3. Identifikasi Data

Bagian Keuangan yang memang ditugaskan untuk mempromosikan produk melalui media sosial, seperti *Facebook* dan *Instagram* saat ini. Data berupa profil perusahaan sangat diperlukan Bagian Keuangan untuk memberikan informasi kepada pengguna

4. Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Table 4.1-2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

No.	Permasalahan	Solusi	Kebutuhan Fungsional
1.	Belum adanya media informasi yang bisa digunakan secara Real-Time antara pihak CV. Rasyida Alam dengan masyarakat	Sistem dapat membuat masyarakat mengetahui informasi dan produk keseluruhan dari CV. Rasyida Alam.	Fungsi menampilkan sejarah, profil, penghargaan serta diskon atau promo yang ada pada CV. Rasyida Alam

4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

A. Bagian Keuangan

Table 4.1-3 Kebutuhan Bagian Keuangan

Tugas dan Tanggung jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Memberikan informasi mengenai perusahaan dan mengatur jenis informasi yang diberikan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dan Misi Perusahaan 2. Sejarah Perusahaan 3. Pencapaian dari Perusahaan 	

B. Pelanggan

Table 4.1-4 Kebutuhan Pelanggan

Tugas dan Tanggung jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mendapatkan informasi-informasi tentang perusahaan.	Data profile perusahaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dan Misi Perusahaan 2. Sejarah Perusahaan 3. Pencapaian dari Perusahaan

4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan suatu layanan sistem yang harus disediakan dan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna sistem, seperti pengguna dapat melakukan apa saja kepada sistem. Hal ini didapatkan dari hasil analisis kebutuhan pengguna dan melihat dari permasalahan serta solusi yang diajukan. Berikut ini tabel kebutuhan fungsional berdasarkan analisis permasalahan dan solusi.

A. Menampilkan data informasi tentang CV. Rasyida Alam

Table 4.1-5 Kebutuhan Fungsional Informasi CV Rasyida Alam

Nama Fungsi	Fungsi data informasi	
Pengguna	Pelanggan	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menampilkan seluruh informasi tentang CV. Rasyida Alam	
Kondisi Awal	Data profil, sejarah, penghargaan, promo	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Menyimpan data <i>company profile</i>	

	Pengguna memilih menu profil, sejarah, produk, dan promo	Sistem akan menampilkan halaman data informasi yang telah dipilih.
Kondisi Akhir	Fungsi ini dapat menampilkan seluruh data informasi CV. Rasyida Alam yang meliputi : <ol style="list-style-type: none"> Menampilkan sejarah CV. Rasyida Alam Menampilkan profil CV. Rasyida Alam Menampilkan penghargaan CV. Rasyida Alam Menampilkan produk dan promo CV. Rasyida Alam 	

4.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan diluar fungsi yang dibutuhkan oleh CV. Rasyida Alam. Admin memiliki hak akses dalam menggunakan fungsi-fungsi di dalam sistem.

Table 4.1-6 Kebutuhan Non-Fungsional

Kriteria	Kebutuhan Non Fungsional
Keamanan	Bagian Keuangan <i>login</i> menggunakan NIP (Nomor Induk Pegawai) dan <i>password</i> pegawai.
<i>Usability</i>	Mempermudah pengguna dalam mengakses dan menggunakan aplikasi <i>web company profile</i>
<i>Respon Time</i>	Tidak boleh lebih dari 120 detik.

4.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

Analisis kebutuhan sistem informasi dilakukan untuk mengetahui spesifikasi sistem yang digunakan oleh CV. Rasyida Alam.

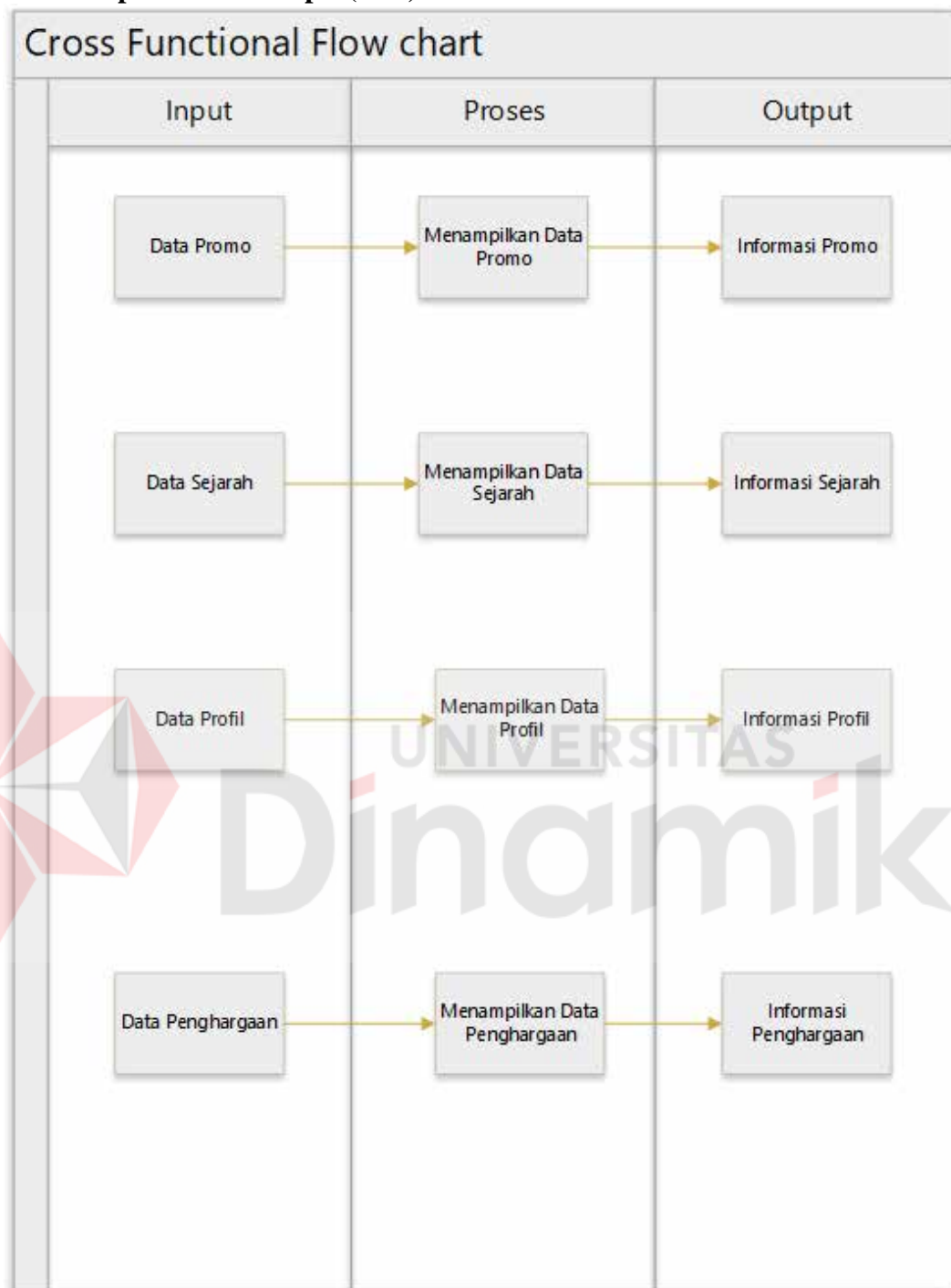
Table 4.1-7 Kebutuhan Sistem Informasi

Hardware	Software
<p><i>Processor</i> : Core 2 Duo atau yang lebih. Kecepatan <i>processor</i> 1.0 GHz atau lebih</p> <p><i>OS (Operating System)</i> : Windows 7 sp. 1</p> <p><i>Ram</i> : 4 GB</p> <p><i>Hardisk</i> : 1 TB</p> <p><i>Memory</i> : 3 GB (disarankan 4 GB)</p> <p><i>Graphic Card</i> : <i>GEFORCE 620 M GT</i> atau <i>Radeon HD4500, Intel HD Chipset Family</i></p> <p><i>DirectX version</i> : <i>DirectX 9</i> atau di atasnya</p> <p><i>VGA</i> : Minimum 512 MB (disarankan 2GB atau lebih). VGA ATI Radeon HD4500 512Mb, NVIDIA 1 GB</p> <p>Kecepatan akses <i>Wi-fi</i> : 3 Mbps atau 5 Mbps</p>	<p>Berbasis WEB</p> <p>XAMPP</p> <p>Notepad++ / Sublime</p> <p>JDK (<i>Java Development Kit</i>)</p> <p>SDK (<i>Software Development Kit</i>)</p> <p>SQL Server 2008 r2</p> <p>.NET Framework 3.5 SP1¹</p>

4.2 Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem ini ada beberapa tahapan-tahapn yang harus dilakukan. Adapun tahapan-tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan Data Flow Diagram (Context Diagram, Bagan Berjenjang, DFD level 0, DFD level 1), Desain Input Output, Desain Interface Input Output.

4.2.1 Input Proses Output(IPO)

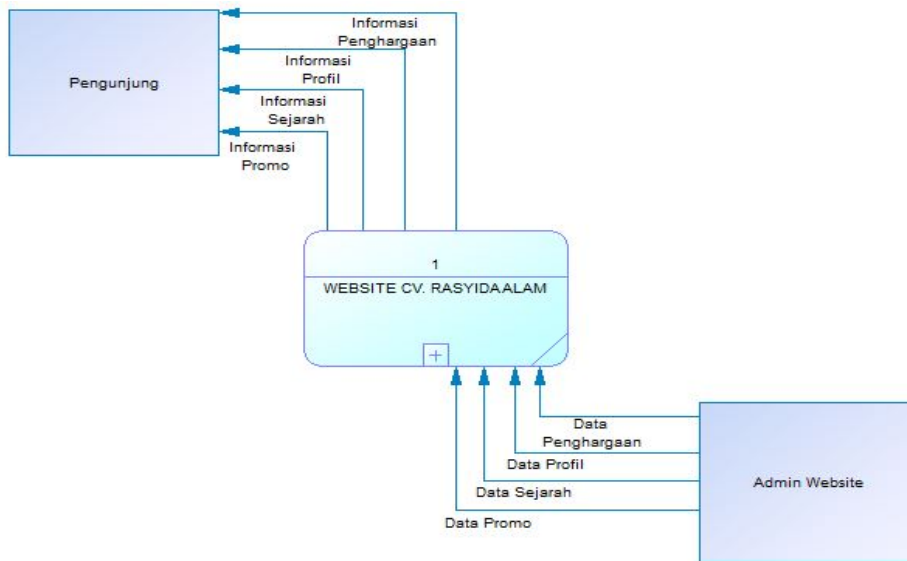


Gambar 4.2-1 Gambar Input Proses Output (IPO)

Pada gambar di atas menggambarkan alur kerja system pada aplikasi *company profile*, mulai dari memberikan informasi data promo, data sejarah, data profil, dan data penghargaan.

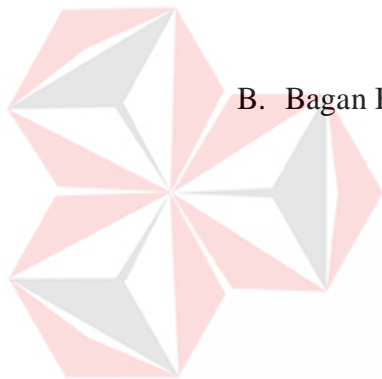
4.2.2 Data Flow Diagram

A. Context Diagram

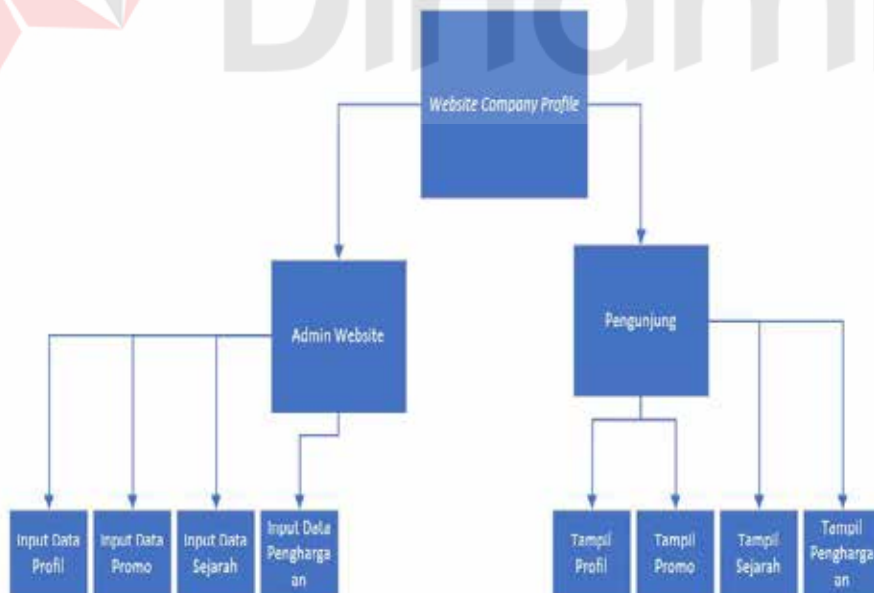


Gambar 4.2-2 Context Diagram

B. Bagan Berjenjang

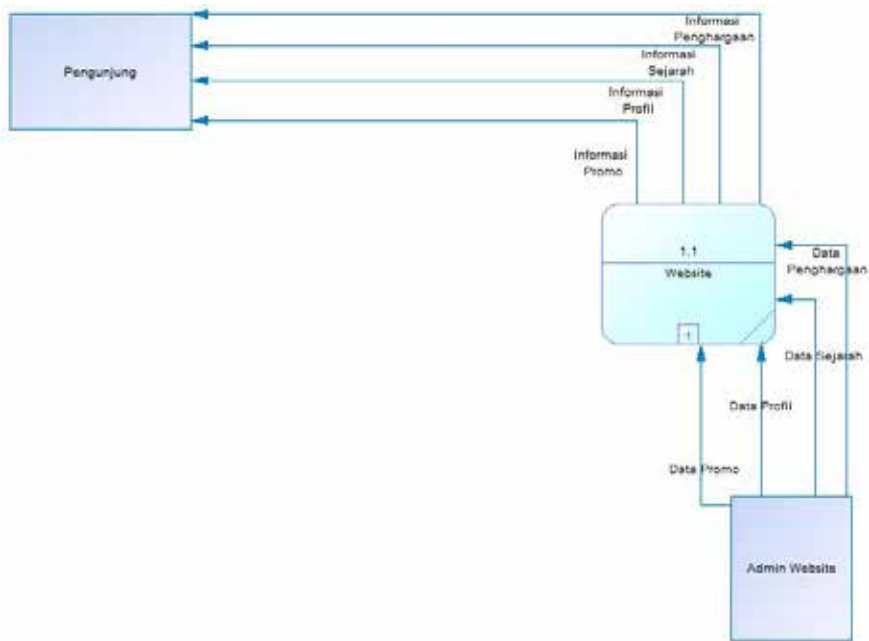


UNIVERSITAS
Dinamika



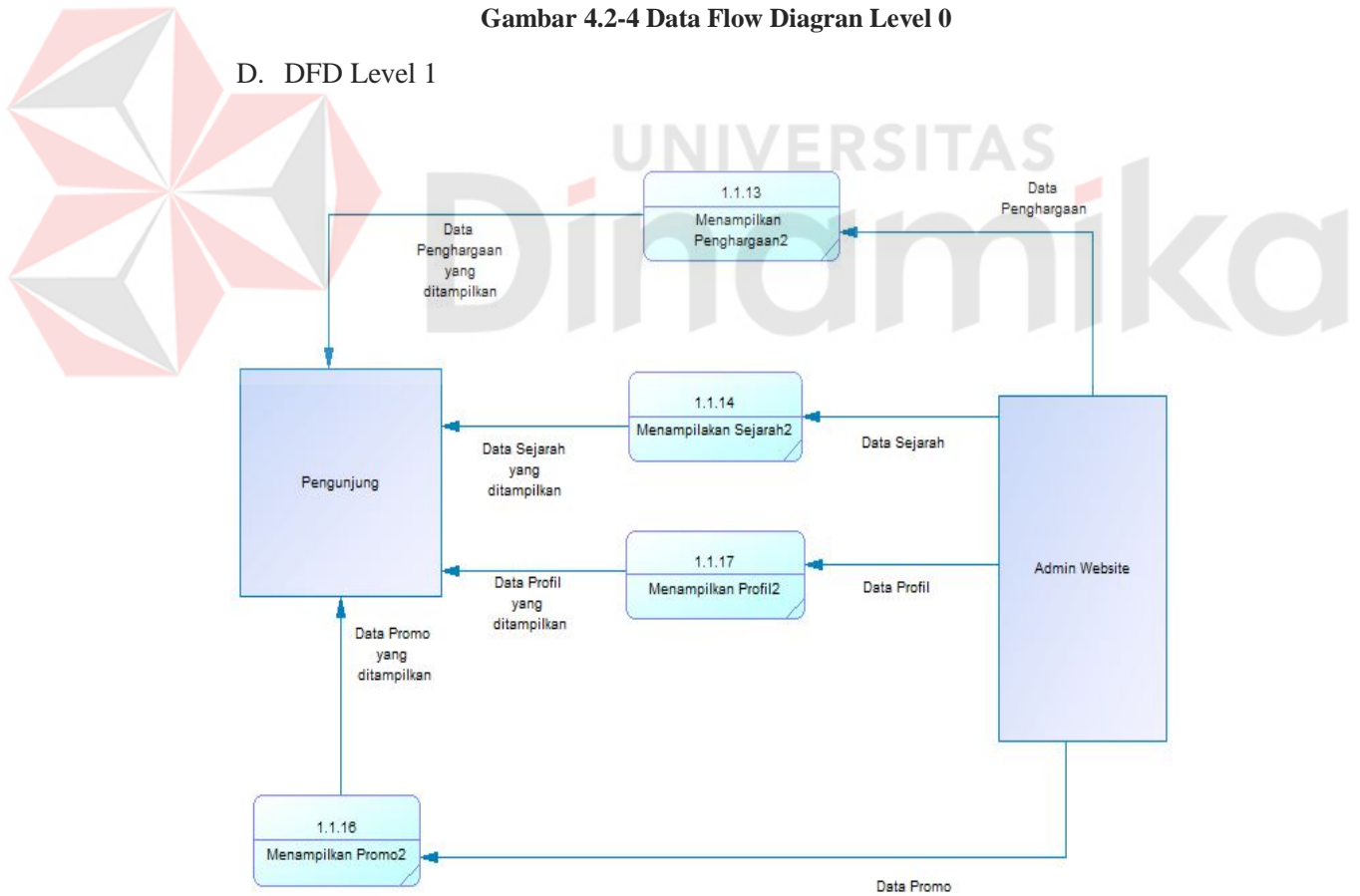
Gambar 4.2-3 Diagram Berjenjang

C. DFD Level 0



Gambar 4.2-4 Data Flow Diagram Level 0

D. DFD Level 1



Gambar 4.2-5 Diagram Level 1

4.2.3 Desain Input Interface

Menu Utama/Home



Gambar 4.2-6 Input Interface Halaman Utama

Pada gambar di atas adalah tampilan menu utama dari CV. Rasyida Alam tampilan menu menyediakan home menjelaskan mengenai beberapa *event* dan

promo dari CV. Rasyida Alam, sejarah untuk dapat melihat sejarah, penghargaan untuk mengetahui penghargaan apa saja yang didapat CV. Rasyida Alam, produk untuk mengetahui produk-produk yang dijual oleh CV. Rasyida Alam dan login untuk login *admin*.

Menu Sejarah



PROMO BULAN INI



Gambar 4.2-7 Informasi Sejarah

Pada menu di atas *customer* dapat melihat sejarah CV. Rasyida Alam mulai dari awal berdiri hingga sekarang ini.

Menu Penghargaan



Gambar 4.2-8 Informasi Penghargaan

Pada menu ini *customer* dapat mengetahui penghargaan apa saja yang sudah didapat oleh CV. Rasyida Alam

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi Website CV. Rasyida Alam, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- A. *Website Company Profile* ini sangat membantu bagian *admin* untuk melakukan promosi profile dan produk-produk CV. Rasyida Alam ke *customer*, hanya tinggal upload ke *web* sehingga *customer* dapat mengetahui semua profil dan produk CV. Rasyida Alam.
- B. *Website Company Profile* ini sangat membantu *customer* untuk melihat profil dan produk CV. Rasyida Alam hanya dengan mengakses *web*. *Customer* tidak perlu kesusahan harus membuka *facebook*, *Instagram*, dll.

5.2 Saran

Dari penggunaan sistem ini, masih terdapat banyak kekurangan yang ada. Demi pengembangan dan kemajuan yang lebih baik, maka hal-hal yang perlu diperhatikan adalah untuk pengembangan selanjutnya diharapkan Website *Company Profile* CV. Rasyida Alam bisa memberikan pelayanan yang lebih dari sekedar memberikan informasi profil CV. Rasyida Alam

DAFTAR PUSTAKA

- Dian, N. (2013, Februari 21). *Kriteria Website yang Baik Dibahas Lengkap di Sini*. Retrieved from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/speedseo/kriteria-website-yang-baik-dibahas-lengkap-disini_5529a2b7f17e61f211d623d0
- Hartono, H. (2014). *Pengetian Website dan Fungsinya*. Retrieved from ilmuti.org : ilmuti.org/wp-content/.../HamzahHartono_Pengertian_WEBSITE_Dan_Fungsinya.pdf
- Indonesia, P. (2017). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2017 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Kendall, K., & Kendall, J. (2003). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Prehallindo.
- McLeod, J. R. (2001). *Sistem Informasi Edisi 7 Jilid 2*. Jakarta: Prehallindo.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *System Analysis and Design In Changing World*. Boston: Course Technology.
- Shelly, G. B., & Rosenblatt, H. J. (2012). *System Analysis and Design Ninth Edition*. Boston: Course Technology.



UNIVERSITAS
Dinamika