



**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE* APLIKASI “MITRA  
HOME BUILDING” PADA PT. MITRA HUTAMA BERSINAR**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**

**KEVIN OWEN DAVID KURNIAWAN**  
**18410100015**

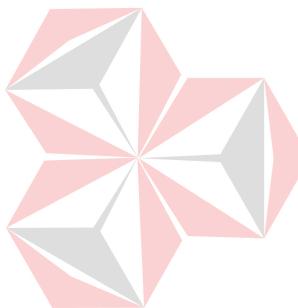
---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2021**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE* APLIKASI  
“MITRA HOME BUILDING” PADA PT. MITRA HUTAMA BERSINAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
mata kuliah Kerja Praktik



**Disusun Oleh :**

**Nama** : Kevin Owen David  
**Kurniawan**  
**NIM** : 18410100015  
**Program** : S1 (Strata Satu)  
**Jurusan** : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**



*“Jika ingin diperlakukan dengan baik oleh orang lain, perlakukanlah orang lain dengan baik terlebih dulu”*

*~Kevin Owen D.K.~*

**Dinamika**



*“Kupersembahkan hasil karya ini kepada keluarga, teman,  
serta semua orang yang mengenal dan menyayangiku.*

*Ibu Pradita yang selalu membimbing dengan arahan yang baik dan sabar”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PENGESAHAN

### RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE APLIKASI* “MITRA HOME BUILDING” PADA PT. MITRA HUTAMA BERSINAR

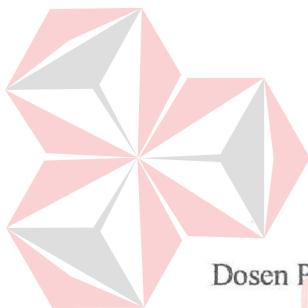
Laporan Kerja Praktik oleh :

**Kevin Owen David Kurniawan**

NIM : 18410100015

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 9 Juli 2021



Dosen Pembimbing

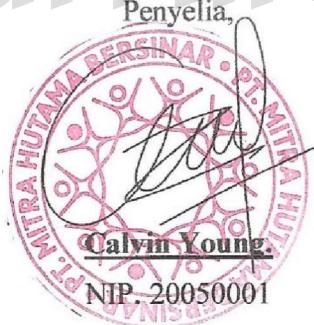
Digitally signed by  
Pradita Maulidya Effendi  
DN: cn=Pradita  
Maulidya Effendi,  
o=Universitas Dinamika,  
email=pradita@dinamika  
a.ac.id, c=ID

**Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.**

NIDN. 0720089401

Disetujui :

Penyelia,



Calvin Young  
NIP. 20050001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik  
Sukmaaji  
Date: 2021.07.09  
10:15:44 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader  
version: 2021.005.20048

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0731057301

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Kevin Owen David Kurniawan  
NIM : 18410100015  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE APLIKASI “MITRA HOME BUILDING” PADA PT. MITRA HUTAMA BERSINAR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksekusif (Non-Exclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, di alih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Surabaya, 9 Juli 2021  
Yang menyatakan

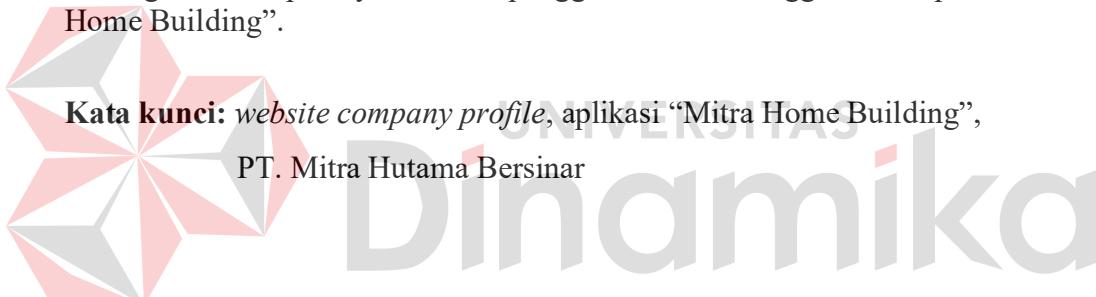
Kevin Owen David Kurniawan  
NIM : 18410100015

## ABSTRAK

PT. Mitra Hutama Bersinar merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang teknologi *digital*. Saat ini PT. Mitra Hutama Bersinar sedang berfokus pada proses publikasi aplikasi “Mitra Home Building”. Aplikasi “Mitra Home Building” merupakan sebuah *marketplace* bangunan yang menghubungkan toko bahan bangunan, toko *sanitary ware*, toko peralatan teknik, dan toko listrik dengan konsumen. Aplikasi “Mitra Home Building” membutuhkan mitra dari beberapa toko tersebut untuk bergabung. Hanya saja aplikasi ini seringkali diragukan karena minimnya informasi, sehingga calon pengguna menjadi ragu untuk bergabung dan menggunakan aplikasi “Mitra Home Building”. Pelaksanaan kerja praktik di PT. Mitra Hutama Bersinar bertujuan untuk merancang dan membangun *website company profile* dalam mempromosikan aplikasi “Mitra Home Building”. *Website* ini berisikan informasi mengenai fitur yang ditawarkan, *Frequently Asked Question* (FAQ) atau laman bantuan, promo, serta beberapa tips menarik dalam berjualan *online*. Hasil kerja praktik menunjukkan bahwa *website company profile* sudah dapat memberikan informasi dengan baik kepada calon pengguna untuk lebih mengetahui dan bergabung di aplikasi “Mitra Home Building” milik PT. Mitra Hutama Bersinar. Adanya *website company profile* diharapkan dapat semakin meningkatkan kepercayaan calon pengguna untuk menggunakan aplikasi “Mitra Home Building”.

**Kata kunci:** *website company profile*, aplikasi “Mitra Home Building”,

PT. Mitra Hutama Bersinar



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE APLIKASI “MITRA HOME BUILDING”* PADA PT. MITRA HUTAMA BERSINAR dengan lancar. Terselesaikannya laporan ini tak luput atas bantuan berupa kritik, saran, serta dorongan motivasi kepada penulis. Dengan begitu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sabar.
4. Bapak Calvin Young selaku penyelia yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik.
5. Orang tua dan kerabat yang selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis.
6. Teman-teman penulis yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan selalu memberikan motivasi dan solusi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan yang terbaik kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, baik berupa dukungan moral, maupun material. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat memiliki arti bagi penulis. Penulis juga berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Surabaya, 9 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	1
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	3
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan .....	3
2.2. Visi, Misi, dan Tujuan Perusahaan .....	3
2.3. Alamat dan Kontak Perusahaan.....	4
2.4. Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
2.5. <i>Job Description</i> Perusahaan .....	5
2.6. Proses Bisnis Perusahaan .....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1. Javascript .....	8
3.2. PostgreSQL.....	8
3.3. Website .....	8
3.4. <i>System Flowchart</i> .....	9
3.5. System Development Life Cycle (SDLC) .....	10



UNIVERSITAS  
Dinamika

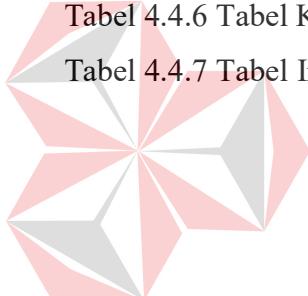
3.5.1. Metode Waterfall .....	12
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>14</b>
4.1. Pengumpulan Data.....	14
4.2. Identifikasi Masalah .....	14
4.3. Analisis Sistem .....	15
4.3.1. Analisis Kebutuhan Pengguna .....	15
4.3.2. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	16
4.4. Perancangan Sistem.....	21
4.4.1. System Flow .....	21
4.4.2. Hierarchy Input Process Output (HIPO).....	26
4.4.3. Data Flow Diagram.....	27
4.4.4. Entity Relational Diagram .....	30
4.4.5. Struktur Tabel .....	32
4.5. Penjadwalan .....	35
4.6. Desain Antarmuka .....	36
4.6.1. Design Wireframe Halaman Utama.....	36
4.6.2. Design Wireframe Halaman Tentang Kami.....	37
4.6.3. Design Wireframe Halaman Fitur Kami .....	38
4.6.4. Design Wireframe Halaman Berita.....	39
4.6.5. Design Wireframe Halaman Kontak.....	40
4.6.6. Design Wireframe Modul Admin Menu Artikel dan Banner ..	41
4.6.7. Design Wireframe Modul Admin Menu Kategori dan Karyawan	
41	
4.6.8. Design Wireframe Modal / Popup Insert dan Update data .....	42
4.7. Implementasi Sistem .....	42
4.9.1. Halaman Beranda <i>Company Profile</i> .....	42
4.9.2. Halaman Tentang Kami <i>Company Profile</i> .....	43
4.9.3. Halaman Fitur Kami <i>Company Profile</i> .....	44
4.9.4. Halaman Berita <i>Company Profile</i> .....	44
4.9.5. Halaman Kontak <i>Company Profile</i> .....	45
4.9.6. Menu <i>Login</i> Modul Admin .....	45

4.9.7. Menu <i>Banner</i> Modul Admin .....	46
4.9.8. Menu Berita Modul Admin.....	47
4.9.9. Menu Karyawan Modul Admin .....	47
4.9.10. Menu Kategori Modul Admin .....	48
BAB V PENUTUP .....	49
5.1. Kesimpulan .....	49
5.2. Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	51
BIODATA PENULIS .....	63



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 <i>System Flowchart (Sysflow)</i> .....	9
Tabel 4.3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	15
Tabel 4.3.2 Fungsi Pengelolaan Akses Pengguna.....	16
Tabel 4.3.3 Fungsi Pengelolaan Data Karyawan .....	17
Tabel 4.3.4 Fungsi Pengelolaan Data Kategori.....	18
Tabel 4.3.5 Fungsi Pengelolaan Data Artikel .....	19
Tabel 4.3.6 Fungsi Pengelolaan Data Banner .....	20
Tabel 4.4.1 Tabel Provinsi .....	32
Tabel 4.4.2 Tabel Kota.....	32
Tabel 4.4.3 Tabel Pekerjaan.....	33
Tabel 4.4.4 Tabel Departemen .....	33
Tabel 4.4.5 Tabel Karyawan .....	33
Tabel 4.4.6 Tabel Kategori.....	34
Tabel 4.4.7 Tabel Informasi .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 2.6.1 BPMN Proses <i>Marketing</i> / Pemasaran .....	7
Gambar 3.5.1 Metode <i>SDLC Waterfall</i> .....	12
Gambar 4.4.1 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Akses Pengguna.....	21
Gambar 4.4.2 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data Karyawan .....	22
Gambar 4.4.3 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data Kategori.....	23
Gambar 4.4.4 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data Artikel .....	24
Gambar 4.4.5 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Banner</i> .....	25
Gambar 4.4.6 Diagram HIPO.....	26
Gambar 4.4.7 DFD Level 0.....	27
Gambar 4.4.8 DFD Level 1 Data Master .....	28
Gambar 4.4.9 DFD Level 1 Pengelolaan Artikel .....	29
Gambar 4.4.10 DFD Level 1 Pengelolaan Banner.....	29
Gambar 4.4.11 Contextual Data Model .....	30
Gambar 4.4.12 Physical Data Model .....	31
Gambar 4.6.1 <i>Wireframe</i> Halaman Utama.....	36
Gambar 4.6.2 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami .....	37
Gambar 4.6.3 <i>Wireframe</i> Halaman Fitur Kami.....	38
Gambar 4.6.4 <i>Wireframe</i> Halaman Berita.....	39
Gambar 4.6.5 <i>Wireframe</i> Halaman Kontak.....	40
Gambar 4.6.6 <i>Wireframe</i> Modul Admin Menu Artikel .....	41
Gambar 4.6.7 <i>Wireframe</i> Modul Admin Menu Karyawan .....	41
Gambar 4.6.8 <i>Wireframe Popup Insert</i> dan <i>Update Data</i> .....	42
Gambar 4.7.1 Halaman Beranda .....	43
Gambar 4.7.2 Halaman Tentang Kami .....	43
Gambar 4.7.3 Halaman Fitur Kami.....	44
Gambar 4.7.4 Halaman Berita.....	44
Gambar 4.7.5 Halaman Kontak.....	45
Gambar 4.7.6 Halaman Login Admin.....	46
Gambar 4.7.7 Halaman <i>Banner</i> Admin.....	46
Gambar 4.7.8 Halaman Artikel Admin .....	47

Gambar 4.7.9 Halaman Karyawan Admin.....	48
Gambar 4.7.10 Halaman Kategori Admin .....	48



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Wawancara .....	52
Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan .....	55
Lampiran 3 Form KP-5 (Acuan Kerja 1) .....	57
Lampiran 4 Form KP-5 (Acuan Kerja 2) .....	58
Lampiran 5 Form KP-6 Log Harian.....	59
Lampiran 6 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .....	61
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	62



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

PT. Mitra Hutama Bersinar merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang teknologi *digital*. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2020 di Surabaya dan memiliki beberapa cabang bisnis antara lain Mitra Production, Mitra Home Boutique, Mitra Home Studio, dan Mitra Home Building. Saat ini PT. Mitra Hutama Bersinar sedang berfokus pada proses publikasi aplikasi “Mitra Home Building”. Aplikasi “Mitra Home Building” merupakan sebuah *marketplace* bangunan yang menghubungkan toko bahan bangunan, toko *sanitary ware*, toko peralatan teknik, dan toko listrik dengan konsumen.

Aplikasi ini membutuhkan mitra dari beberapa toko bahan bangunan, toko *sanitary ware*, toko peralatan teknik, dan toko listrik untuk turut bergabung dalam menggunakan aplikasi “Mitra Home Building”. Saat ini PT. Mitra Hutama Bersinar memperkenalkan aplikasinya secara langsung dengan cara mendatangi toko-toko tersebut untuk bergabung dan menggunakan aplikasi “Mitra Home Building”. Hal ini menyebabkan aplikasi “Mitra Home Building” seringkali diragukan oleh calon pengguna karena minimnya informasi mengenai manfaat aplikasi ini. Sehingga menyebabkan mitra merasa ragu dan tidak berminat untuk bergabung dan menggunakan aplikasi “Mitra Home Building”

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah *website company profile* yang dapat dengan mudah diakses kepada calon pengguna aplikasi “Mitra Home Building”. *Website* ini berisikan informasi mengenai fitur yang ditawarkan, *Frequently Asked Question* (FAQ) atau laman bantuan, promo, serta beberapa tips menarik dalam berjualan *online*. Tersedianya *website* yang berisikan informasi lengkap dan akurat mengenai aplikasi “Mitra Home Building” diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan calon pengguna untuk menggunakan aplikasi ini.

#### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat tergambar adalah bagaimana merancang dan membangun *website company profile* untuk

mempromosikan aplikasi “Mitra Home Building” milik PT. Mitra Hutama Bersinar?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan sebagai batasan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi adalah:

1. Penggerjaan tidak meliputi sistem pengelolaan departemen dan pekerjaan.
2. Penggerjaan hanya meliputi modul *banner*, berita, karyawan, dan kategori.
3. Penggerjaan hanya dilakukan secara *offline* atau *local* dengan hasil akhir yang akan *diupload* ke dalam *server* oleh pihak perusahaan.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dari permasalahan di atas tujuan yang ingin dicapai adalah merancang dan membangun *website company profile* untuk mempromosikan aplikasi “Mitra Home Building” milik PT. Mitra Hutama Bersinar.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan rancang bangun aplikasi “Mitra Home Building” ini adalah:

1. Memudahkan perusahaan untuk memberikan informasi kepada pengguna.
2. Memudahkan pengguna dalam mencari perusahaan.
3. Meningkatkan rasa percaya pengguna kepada perusahaan dan aplikasi “Mitra Home Building”.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Sejarah Singkat Perusahaan**

PT. Mitra Hutama Bersinar merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di sektor industri digital dan perdagangan, perusahaan ini di dirikan oleh 3 orang dan berdiri pada tanggal 29 Agustus 2020 di Surabaya. Dengan berbekal kemampuan dan pengalaman yang dimiliki, ketiga orang tersebut sepakat bekerja sama dan mendirikan suatu badan usaha yang bergerak di sektor industri digital dan menciptakan produk *marketplace* yang dikenal sebagai *Mitra Home Building* serta beberapa layanan lainnya seperti layanan pembuatan *graphic design*, katalog, *website*, aplikasi, toko *online* yang berjualan madu dan berbagai macam aksesoris rumah seperti keran air, gantungan baju, rak handuk dan lain lain.

Saat ini kantor pusat PT. Mitra Hutama Bersinar terletak di perumahan Pantai Mentari, Blok. W No.34, Kenjeran, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya, Jawa Timur.

PT. Mitra Hutama Bersinar memiliki 4 orang karyawan dan perusahaan partner yang siap membantu dan membimbing PT. Mitra Hutama Bersinar dalam berbisnis.

#### **2.2. Visi, Misi, dan Tujuan Perusahaan**

Visi, misi, dan tujuan yang ingin dicapai oleh PT. Mitra Hutama Bersinar antara lain sebagai berikut:

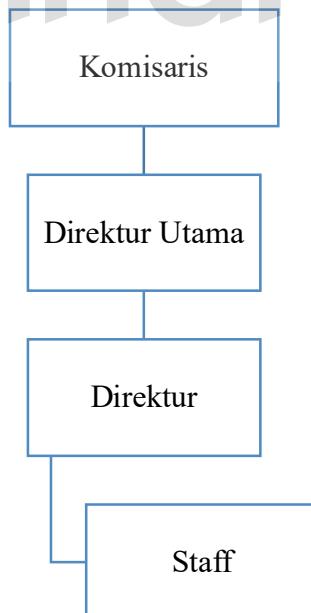
1. Visi  
Menjadi perusahaan digital modern, besar, terpercaya, dan profesional di Indonesia
2. Misi
  - 1) Memberikan pelayanan terbaik dengan menciptakan produk yang berkualitas
  - 2) Menjalin hubungan kerja sama dengan mitra usaha yang saling menguntungkan dan berkelanjutan
  - 3) Terus mengembangkan potensi sumber daya yang dimiliki untuk dapat memberikan nilai tambah yang tinggi
3. Tujuan

- 1) Menghasilkan produk kreatif, inovatif dan berkualitas yang tepat sasaran
- 2) Memperluas kolaborasi yang produktif
- 3) Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif
- 4) Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat

### 2.3. Alamat dan Kontak Perusahaan

Nama Perusahaan	:	PT Mitra Hutama Bersinar
Alamat	:	Pantai Mentari, Blok. W No.34, Kenjeran, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya, Jawa Timur 60123
Telepon	:	+62-851-5782-9294
Email	:	<a href="mailto:mitrahomebuilding@gmail.com">mitrahomebuilding@gmail.com</a>
Website	:	mitrahomebuilding.com
Hari Kerja	:	Senin s.d Jum'at
Jam Kerja	:	08:00 – 17:00 WIB

### 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3.1 Struktur Organisasi

## 2.5. *Job Description* Perusahaan

Setiap karyawan memiliki *Job Description* yang ditentukan sesuai dengan struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar 2.1, berikut adalah penjelasan dari masing-masing *job description*nya:

### 1. Komisaris

- A. Mengawasi jalannya perusahaan secara berkala dan mempunyai kewajiban untuk mengevaluasi tentang hasil yang diperoleh perusahaan.
- B. Menentukan siapa yang menjadi direktur.
- C. Menyetujui rencana perusahaan yang akan diajukan oleh pimpinan perusahaan.
- D. Memberikan masukan-masukan yang berguna bagi perusahaan.
- E. Memberikan nasihat kepada direksi atau pimpinan perusahaan.
- F. Bertanggung jawab jika terjadi kerugian perusahaan akibat kelalaianya.

### 2. Direktur Utama

- A. Merencanakan, mengelola, dan menganalisis segala aktivitas fungsional bisnis seperti operasional, sumber daya manusia, keuangan, dan pemasaran.
- B. Merencanakan dan mengelola proses penganggaran, lalu mengamati dan menganalisis apabila ada kejanggalan dalam praktiknya.
- C. Mengelola perusahaan sesuai dengan tujuan strategis perusahaan dengan keefektifan dan biaya seefisien mungkin.
- D. Merencanakan dan mengelola kinerja pada sumber daya manusia agar sumber daya manusia yang berkompeten teridentifikasi dan dapat ditempatkan pada posisi yang sesuai sehingga dapat memaksimalkan kinerja perusahaan.
- E. Merencanakan, mengelola, dan mengeksekusi perencanaan strategi bisnis atau korporat baik untuk jangka waktu menengah maupun panjang dengan mengacu pada visi dan misi perusahaan.

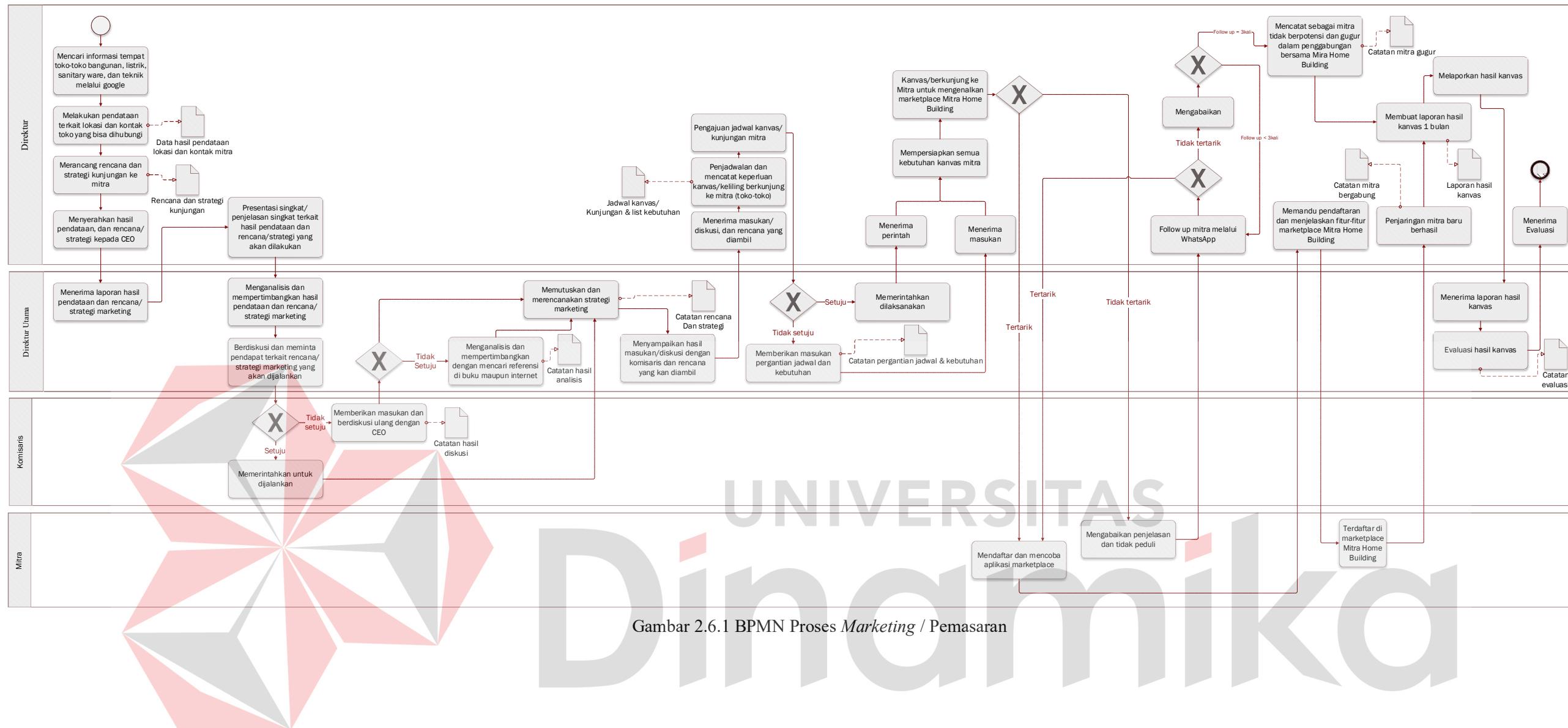
### 3. Direktur



- A. Membantu Pekerjaan Direktur Utama.
  - B. Mengidentifikasi dan meningkatkan performa operasional perusahaan dengan cara memotivasi berbagai divisi di perusahaan.
  - C. Mengambil berbagai keputusan strategis yang berdampak baik bagi sustainabilitas perusahaan berdasarkan hasil analisis data dan fakta baik yang telah menjadi jejak rekam (record) perusahaan maupun analisis terhadap berbagai faktor lingkungan bisnis.
  - D. Menjaga sustainabilitas keunggulan kompetitif perusahaan dan meningkatkan kompetensi utama perusahaan dan mengimplementasikannya.
  - E. Menganalisis dan mengambil langkah paling prioritas bagi alokasi sumber daya dan penganggaran perusahaan.
  - F. Membuat kebijakan, prosedur, dan standar pada organisasi perusahaan.
  - G. Menganalisis segala masalah dalam perusahaan dan mengkoordinasikan manajemen puncak dalam menyelesaikan masalah tersebut secara efektif dan efisien.
4. Staff
- A. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh atasan dengan baik dan tepat waktu.

## 2.6. Proses Bisnis Perusahaan

Pada PT Mitra Hutama Bersinar, proses bisnis pemasaran sebelum adanya yang tergambar pada BPMN berikut ini.



Gambar 2.6.1 BPMN Proses Marketing / Pemasaran

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Javascript**

Javascript atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan JS adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis objek yang ringan, mudah digunakan dan sering digunakan untuk pembuatan halaman web. Javascript memiliki sifat dinamis yang artinya dapat mendukung beberapa gaya pemrograman seperti pemrograman berorientasi objek, dan pemrograman fungsional. JavaScript digunakan di sisi klien web yang akan merespon apabila terjadi sebuah peristiwa atau aksi. Javascript adalah bahasa yang mudah dipelajari bagi seorang programmer pemula maupun orang yang baru saja ingin mempelajari program (Herman, 2013) dan juga kuat, dan sering digunakan untuk mengontrol perilaku halaman web.

#### **3.2. PostgreSQL**

PostgreSQL adalah sebuah sistem basis data yang sudah dikembangkan lebih dari 15 tahun dan dikenal karena kekuatannya, kehandalannya, dan memiliki akurasi serta integritas data yang baik. PostgreSQL juga kaya akan fungsi, sesuai standart dan siap digunakan untuk pengelolaan data perusahaan, serta memiliki lisensi open source sehingga mudah dan banyak digunakan oleh programmer maupun organisasi di seluruh dunia (Stones & Matthew, 2005).

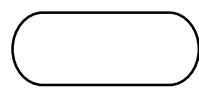
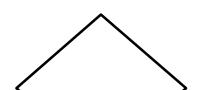
#### **3.3. Website**

*Website* adalah suatu sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan web *surfer* (sebutan untuk pengguna komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet). Web dapat didefinisikan sebagai salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan *protocol* HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* (Sidik, 2012).

### 3.4. System Flowchart

System Flowchart atau *sysflow* merupakan diagram yang menunjukkan alur proses secara menyeluruh dari suatu sistem di mana diagram ini menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang ada dalam. Diagram alir atau *flowchart* digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi dari suatu sistem yang akan dibuat (Rizky, 2019).

Tabel 3.4.1 System Flowchart (*Sysflow*)

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Terminal	Simbol ini digunakan untuk mengawali atau mengakhiri suatu program.
2.		Dokumen	Simbol ini digunakan untuk menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik maupun komputer.
3.		Operasi Manual	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses yang dilakukan secara manual yang tidak dihilangkan dari sistem yang ada
4.		Proses	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses yang dilakukan dalam sistem yang akan dibuat
5.		<i>Input</i> Manual	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan masukan data, <i>file</i> dan sebagainya yang dilakukan secara manual.
6.		Keputusan	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan sebuah kondisi yang mengharuskan sistem untuk



No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
			memilih tindakan yang akan dilakukan berdasarkan parameter tertentu.
7.		<i>Display</i>	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan peralatan <i>output</i> /luaran yang digunakan yaitu layer monitor.
8.		<i>Database</i>	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data pada sistem yang akan dibuat.
9.		<i>Connector</i>	Simbol ini digunakan untuk keluar/masuk <i>procedure</i> atau proses dalam lembar/halaman yang sama.
10.		<i>Offline connector</i>	Simbol ini digunakan untuk keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar/halaman yang lain.
11.		<i>Garis Alir/Connecting line</i>	Simbol ini digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain

### 3.5. System Development Life Cycle (SDLC)

*System / Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan *programmer* dalam membangun suatu sistem. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *waterfall*. Beberapa model lain SDLC

misalnya *fountain*, *spiral*, *rapid*, *prototyping*, *incremental*, *build & fix*, dan *synchronize & stabilize*. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dapat dikerjakan oleh tim yang berbeda.

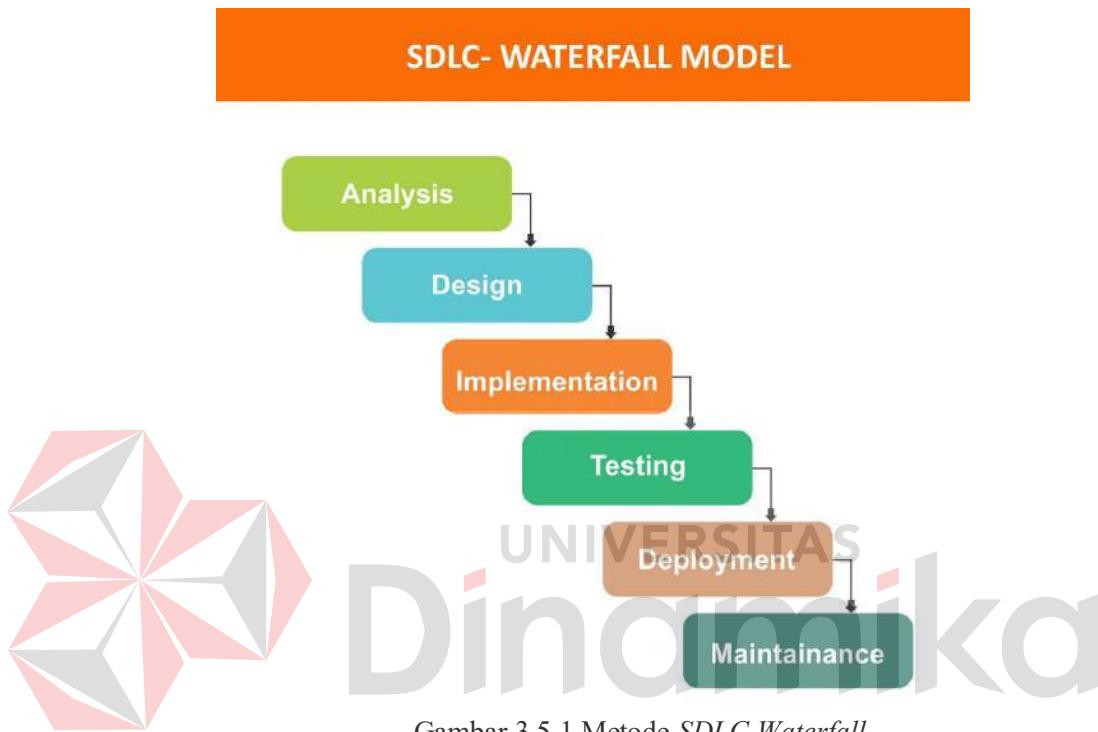
Dalam sebuah siklus SDLC, terdapat enam langkah yaitu:

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis alur bisnis yang sudah ada dan sedang berjalan.
2. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
3. Perancangan sistem, yaitu membuat desain alur kerja bisnis dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
4. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan membuat program yang diperlukan.
5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.
6. Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan sistem yang telah dibuat dan memelihara sistem secara berkala.

Siklus SDLC dijalankan secara berurutan, mulai dari langkah pertama hingga langkah terakhir. Setiap langkah yang telah selesai harus dikaji ulang, terutama dalam langkah spesifikasi kebutuhan dan perancangan sistem untuk memastikan bahwa langkah telah dikerjakan dengan benar dan sesuai harapan. Jika tidak maka langkah tersebut perlu diulangi lagi atau kembali ke langkah sebelumnya.

### 3.5.1. Metode Waterfall

Menurut Pressman model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Berikut ini fase-fase dalam model *waterfall* menurut Pressman:



Gambar 3.5.1 Metode SDLC Waterfall

#### A. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan pertemuan dengan *customer* atau *client*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

#### B. *Planning*

Proses *planning* merupakan tahap lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan atau kebutuhan *user* dalam *software* yang akan dibuat, seperti data apa saja yang dibutuhkan oleh sistem, termasuk rencana penggerjaan yang akan dilakukan.



### C. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

### D. *Construction*

*Construction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

### E. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

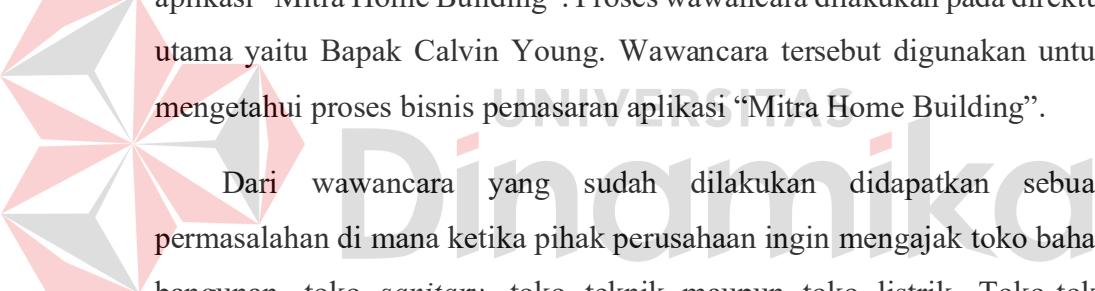
## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Deskripsi pekerjaan membahas mengenai perancangan sistem yang didasarkan pada data yang diperoleh melalui wawancara. Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi dan analisis proses bisnis saat ini, identifikasi masalah, analisis kebutuhan, perancangan sistem, struktur *database* dan desain *interface* aplikasi yang akan dibangun.

#### **4.1. Pengumpulan Data**

Pada tahap pengumpulan data dilakukan sebuah wawancara yang dilakukan pada pihak PT. Mitra Hutama Bersinar. Wawancara digunakan dalam proses pengumpulan data dan informasi tentang proses pemasaran aplikasi “Mitra Home Building”. Proses wawancara dilakukan pada direktur utama yaitu Bapak Calvin Young. Wawancara tersebut digunakan untuk mengetahui proses bisnis pemasaran aplikasi “Mitra Home Building”.



Dari wawancara yang sudah dilakukan didapatkan sebuah permasalahan di mana ketika pihak perusahaan ingin mengajak toko bahan bangunan, toko *sanitary*, toko teknik maupun toko listrik. Toko-toko tersebut menolak ajakan untuk menggunakan aplikasi “Mitra Home Building” dikarenakan beberapa alasan seperti, calon pengguna yang ragu untuk mempercayai aplikasi, calon pengguna yang tidak mengerti manfaat dan kelebihan dari aplikasi, dan pengguna yang kebingungan dalam menggunakan perangkat elektronik.

#### **4.2. Identifikasi Masalah**

Dari permasalahan yang dialami oleh PT. Mitra Hutama Bersinar, didapatkan sebuah solusi berupa rancang bangun *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” untuk mengatasi keraguan calon pengguna aplikasi.

### 4.3. Analisis Sistem

#### 4.3.1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahapan yang dilakukan setelah melakukan identifikasi masalah adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna yang akan menggunakan sistem kedepannya. Analisis kebutuhan pengguna ini dilakukan untuk mendeskripsikan kegiatan atau kebutuhan apa saja yang akan dilakukan atau dibutuhkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Tabel 4.3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mengelola data master	<ul style="list-style-type: none"><li>- Data Provinsi</li><li>- Data Kota</li><li>- Data Departemen</li><li>- Data Pekerjaan</li><li>- Data Karyawan</li><li>- Data Kategori</li><li>- Data Artikel atau Berita</li><li>- Data <i>Banner</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Informasi data provinsi</li><li>- Informasi data kota</li><li>- Informasi data departemenen</li><li>- Informasi data pekerjaan</li><li>- Informasi data karyawan</li><li>- Informasi data kategori</li><li>- Informasi data artikel</li><li>- Informasi data <i>baner</i></li></ul>
Mengelola data artikel atau berita dan <i>banner</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Data Karyawan</li><li>- Data Kategori</li><li>- Data Artikel atau Berita</li><li>- Data <i>Banner</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Informasi data artikel dan <i>banner</i></li></ul>

### 4.3.2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Tahapan berikutnya adalah melakukan analisis kebutuhan fungsional untuk mengembangkan area fungsi apa saja yang menjadi cakupan dalam pengembangan rancang bangun aplikasi pengelolaan angket layanan akademik. Analisis kebutuhan fungsional yang merupakan turunan dari analisis kebutuhan pengguna dapat dilihat pada beberapa tabel di bawah.

#### A. Fungsi Pengelolaan Akses Pengguna

Tabel 4.3.2 Fungsi Pengelolaan Akses Pengguna

Nama Fungsi		Pengelolaan Akses Pengguna			
Deskripsi	Fungsi <i>login</i> pengguna dalam aplikasi				
Pengguna	Karyawan				
Kondisi Awal	Data Karyawan				
Alur Normal	Aksi Pengguna		Respon Sistem		
<b>Login Aplikasi</b>					
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengguna membuka <i>website</i> bagian admin.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Menampilkan halaman awal <i>login</i>.</li></ul>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengguna memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i>. <i>email</i> berupa <i>email</i> karyawan yang telah ditambahkan sebelumnya dan <i>password</i> berupa <i>password</i> karyawan</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i>.</li></ul>		
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengguna Menekan tombol <i>login</i>.</li></ul>		Sistem akan memeriksa <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukan benar atau salah.		

		Jika benar maka akan masuk ke halaman utama. Jika salah maka tampilan akan tetap pada tampilan awal <i>login</i> .
<b>Kondisi Akhir</b>	Pengguna berhasil masuk dalam aplikasi	

## B. Fungsi Pengelolaan Data Karyawan

Tabel 4.3.3 Fungsi Pengelolaan Data Karyawan

<b>Nama Fungsi</b> Pengelolaan Data Karyawan		
<b>Deskripsi</b>	Fungsi pengelolaan data karyawan dalam aplikasi	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Karyawan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Mengelola Data Karyawan</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna membuka <i>website</i> bagian admin menu karyawan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan halaman menu karyawan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna memasukkan data karyawan baru atau mengubah data karyawan lama (nama, jenis kelamin, alamat, nomor telepon, email, dan <i>password</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>field</i> yang tersedia.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna Menekan tombol tambah atau simpan.</li> </ul>	Sistem akan memeriksa data yang di masukan sudah lengkap atau belum. Jika lengkap akan diberi respon sukses. Jika salah respon gagal.
<b>Kondisi Akhir</b>	Data karyawan berhasil ditambahkan atau diperbarui	

### C. Fungsi Pengelolaan Data Kategori

Tabel 4.3.4 Fungsi Pengelolaan Data Kategori

<b>Nama Fungsi</b> Pengelolaan Data Kategori												
<b>Deskripsi</b>	Fungsi pengelolaan data kategori dalam aplikasi											
<b>Pengguna</b>	Karyawan											
<b>Kondisi Awal</b>	Data Karyawan											
<b>Alur Normal</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aksi Pengguna</th> <th>Respon Sistem</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Mengelola Data Kategori</b></td><td></td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna membuka website bagian admin menu kategori.</li> </ul> </td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan halaman menu kategori.</li> </ul> </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna memasukkan data kategori baru atau mengubah data kategori lama (nama, dan tipe kategori)</li> </ul> </td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>field</i> yang tersedia.</li> </ul> </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna Menekan tombol tambah atau simpan.</li> </ul> </td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem akan memeriksa data yang di masukan sudah lengkap atau belum. Jika</li> </ul> </td></tr> </tbody> </table>	Aksi Pengguna	Respon Sistem	<b>Mengelola Data Kategori</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna membuka website bagian admin menu kategori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan halaman menu kategori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna memasukkan data kategori baru atau mengubah data kategori lama (nama, dan tipe kategori)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>field</i> yang tersedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna Menekan tombol tambah atau simpan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem akan memeriksa data yang di masukan sudah lengkap atau belum. Jika</li> </ul>	
Aksi Pengguna	Respon Sistem											
<b>Mengelola Data Kategori</b>												
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna membuka website bagian admin menu kategori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan halaman menu kategori.</li> </ul>											
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna memasukkan data kategori baru atau mengubah data kategori lama (nama, dan tipe kategori)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>field</i> yang tersedia.</li> </ul>											
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna Menekan tombol tambah atau simpan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem akan memeriksa data yang di masukan sudah lengkap atau belum. Jika</li> </ul>											

		lengkap akan diberi respon sukses. Jika salah respon gagal.
<b>Kondisi Akhir</b>	Data kategori berhasil ditambahkan atau diperbarui	

#### D. Fungsi Pengelolaan Data Artikel

Tabel 4.3.5 Fungsi Pengelolaan Data Artikel

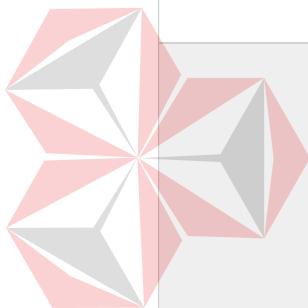
<b>Nama Fungsi</b> Pengelolaan Data Artikel atau Berita		
<b>Deskripsi</b>	Fungsi pengelolaan data artikel dalam aplikasi	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Karyawan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b> <div style="text-align: center;"><b>Mengelola Data Kategori</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna membuka <i>website</i> bagian admin menu artikel.</li> <li>- Pengguna memasukkan data artikel baru atau mengubah data artikel lama (judul artikel, gambar cover, kategori dan isi artikel)</li> </ul>	<b>Respon Sistem</b> <div style="text-align: center;"><b>Mengelola Data Kategori</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan halaman menu artikel.</li> <li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>field</i> yang tersedia.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna Menekan tombol tambah atau simpan.</li> </ul>	Sistem akan memeriksa data yang di masukan sudah lengkap atau belum. Jika lengkap akan diberi respon sukses. Jika salah respon gagal.

<b>Kondisi Akhir</b>	Data kategori berhasil ditambahkan atau diperbarui
----------------------	--

### E. Fungsi Pengelolaan Data Banner

Tabel 4.3.6 Fungsi Pengelolaan Data Banner

<b>Nama Fungsi</b> Pengelolaan Data Banner		
<b>Deskripsi</b>	Fungsi pengelolaan data banner dalam aplikasi	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Kondisi Awal</b>	Data Karyawan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Mengelola Data Kategori</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna membuka <i>website</i> bagian admin menu <i>banner</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan halaman menu <i>banner</i>.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna memasukkan data <i>banner</i> baru atau mengubah data <i>banner</i> lama (nama, gambar <i>banner</i> dan kategori)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>field</i> yang tersedia.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengguna Menekan tombol tambah atau simpan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem akan memeriksa data yang di masukan sudah lengkap atau belum. Jika lengkap akan diberi respon sukses. Jika salah respon gagal.</li> </ul>
<b>Kondisi Akhir</b>	Data kategori berhasil ditambahkan atau diperbarui	



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

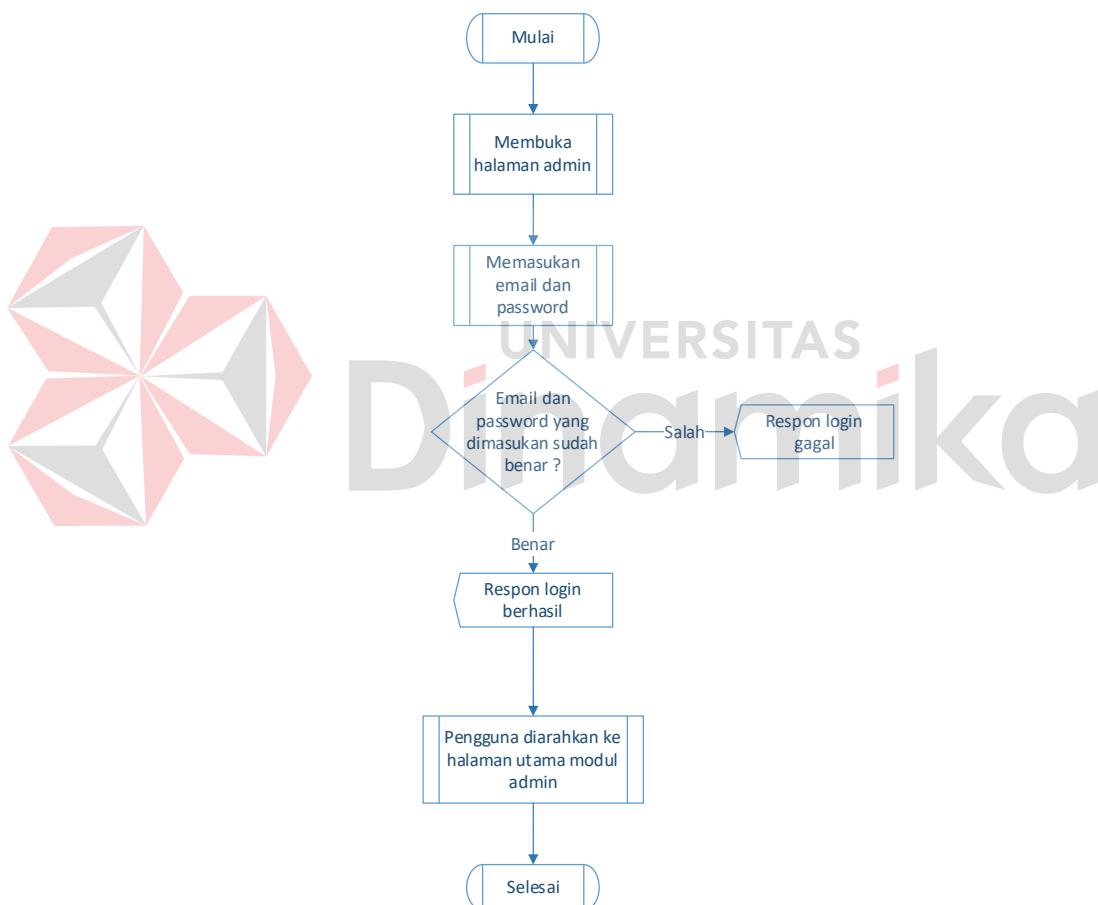
## 4.4. Perancangan Sistem

### 4.4.1. System Flow

Berikut merupakan *System Flowchart* dari implementasi *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Berisnar:

#### A. *System Flowchart* Fungsi Pengelolaan Akses Pengguna

Adapun prosedur dari Pengelolaan Hak Akses Pengguna adalah sebagai berikut:



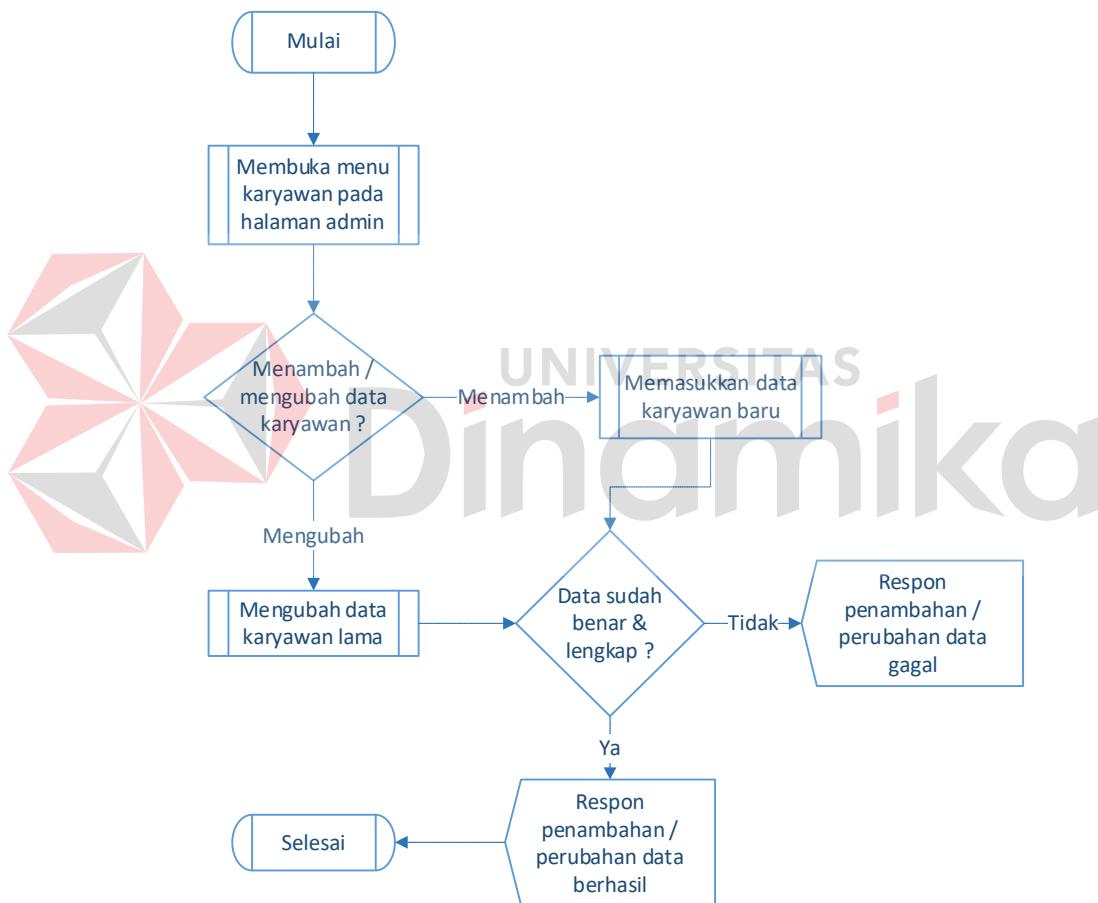
Gambar 4.4.1 *Sysflow* Pengelolaan Akses Pengguna

Pada gambar diatas pengelolaan akses pengguna menggambarkan bagaimana pengguna aplikasi dapat mulai menjalankan sebuah aplikasi. Hal pertama yang dilakukan pengguna adalah membuka halaman admin,

kemudian aplikasi akan menampilkan halaman login. Pada halaman tersebut pengguna akan memasukkan *email* dan *password* yang dimiliki. Setelah itu sistem akan mengecek apakah *email* dan *password* yang dimasukkan benar jika iya maka pengguna dapat masuk ke halaman aplikasi sesuai hak akses yang diberikan. Jika tidak maka sistem akan menampilkan halaman login kembali.

### B. System Flowchart Fungsi Pengelolaan Data Karyawan

Adapun prosedur dari Pengelolaan data karyawan adalah sebagai berikut:



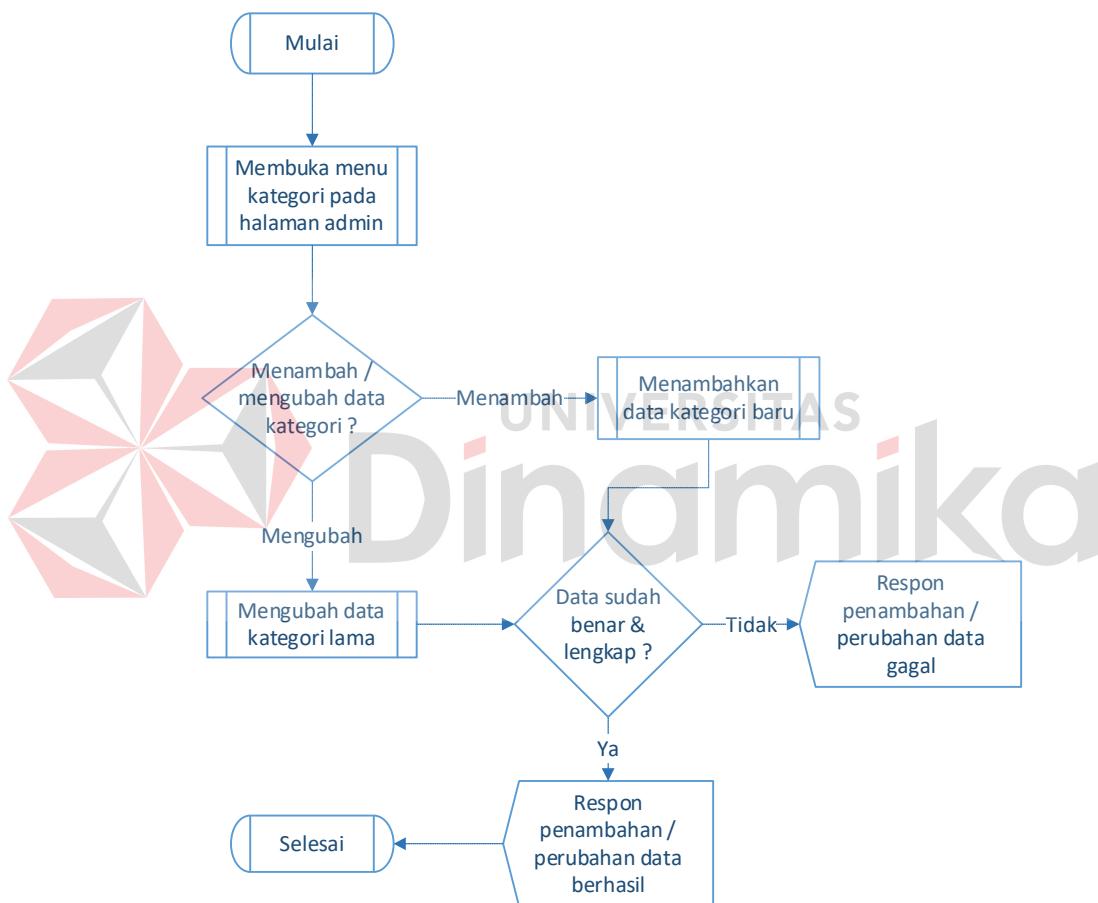
Gambar 4.4.2 Sysflow Pengelolaan Data Karyawan

Pada gambar di atas pengelolaan data karyawan menggambarkan bagaimana pengguna aplikasi dapat mengelola data karyawan. Hal pertama yang dilakukan pengguna adalah membuka halaman admin menu karyawan, kemudian aplikasi akan menampilkan halaman menu karyawan. Pada halaman tersebut pengguna akan

memiliki dua pilihan, yaitu menambah data karyawan baru atau mengubah data karyawan yang sudah ada. Pada kedua pilihan tersebut pengguna perlu memasukkan data karyawan. Setelah itu sistem akan mengecek apakah data yang dimasukkan benar jika iya maka sistem akan mengirim pesan respon sukses. Jika tidak maka sistem akan mengirim pesan respon gagal.

### C. System Flowchart Fungsi Pengelolaan Data Kategori

Adapun prosedur dari Pengelolaan data kategori adalah sebagai berikut:



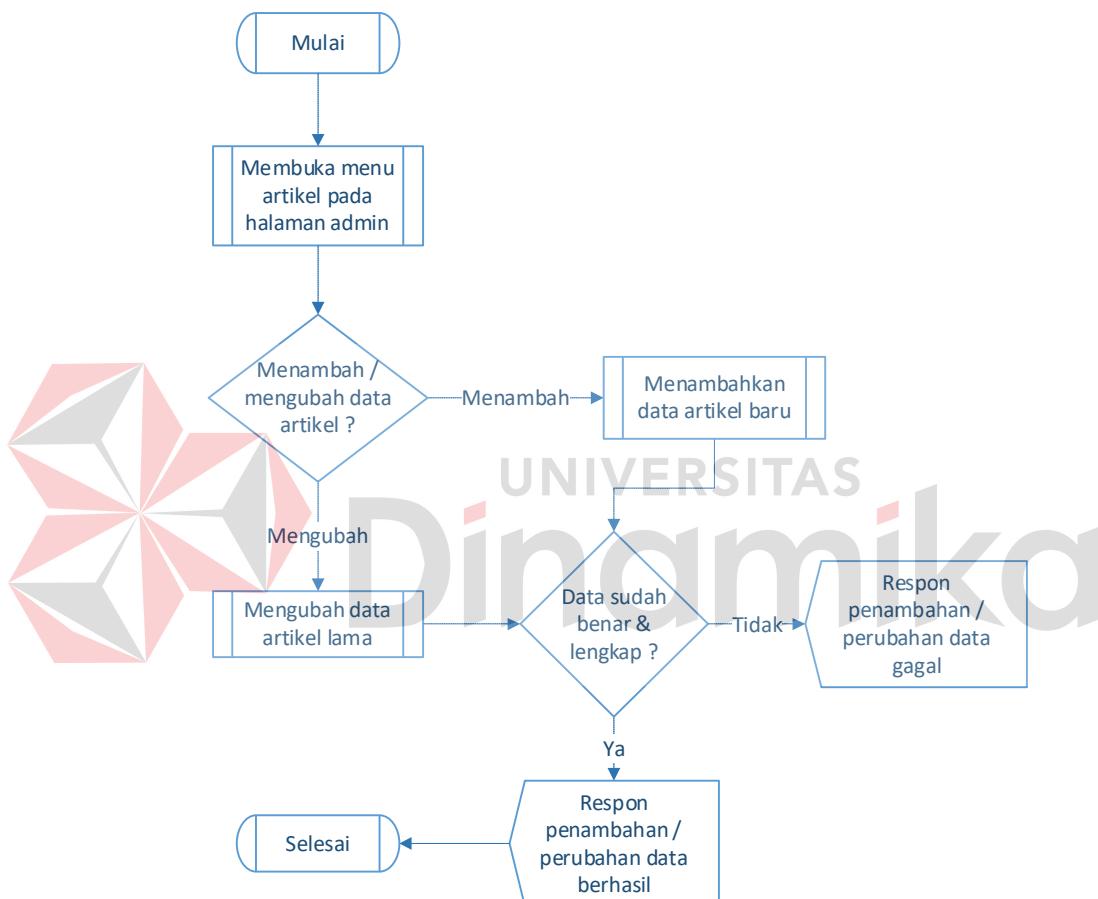
Gambar 4.4.3 Sysflow Pengelolaan Data Kategori

Pada gambar di atas pengelolaan data kategori menggambarkan bagaimana pengguna aplikasi dapat mengelola data kategori. Hal pertama yang dilakukan pengguna adalah membuka halaman admin menu kategori, kemudian aplikasi akan menampilkan halaman menu kategori. Pada halaman tersebut pengguna akan memiliki dua pilihan, yaitu menambah data kategori baru atau mengubah data

kategori yang sudah ada. Pada kedua pilihan tersebut pengguna perlu memasukkan data karyawan. Setelah itu sistem akan mengecek apakah data yang dimasukkan benar jika iya maka sistem akan mengirim pesan respon sukses. Jika tidak maka sistem akan mengirim pesan respon gagal.

#### D. System Flowchart Fungsi Pengelolaan Data Artikel Atau Berita

Adapun prosedur dari Pengelolaan data artikel adalah sebagai berikut:



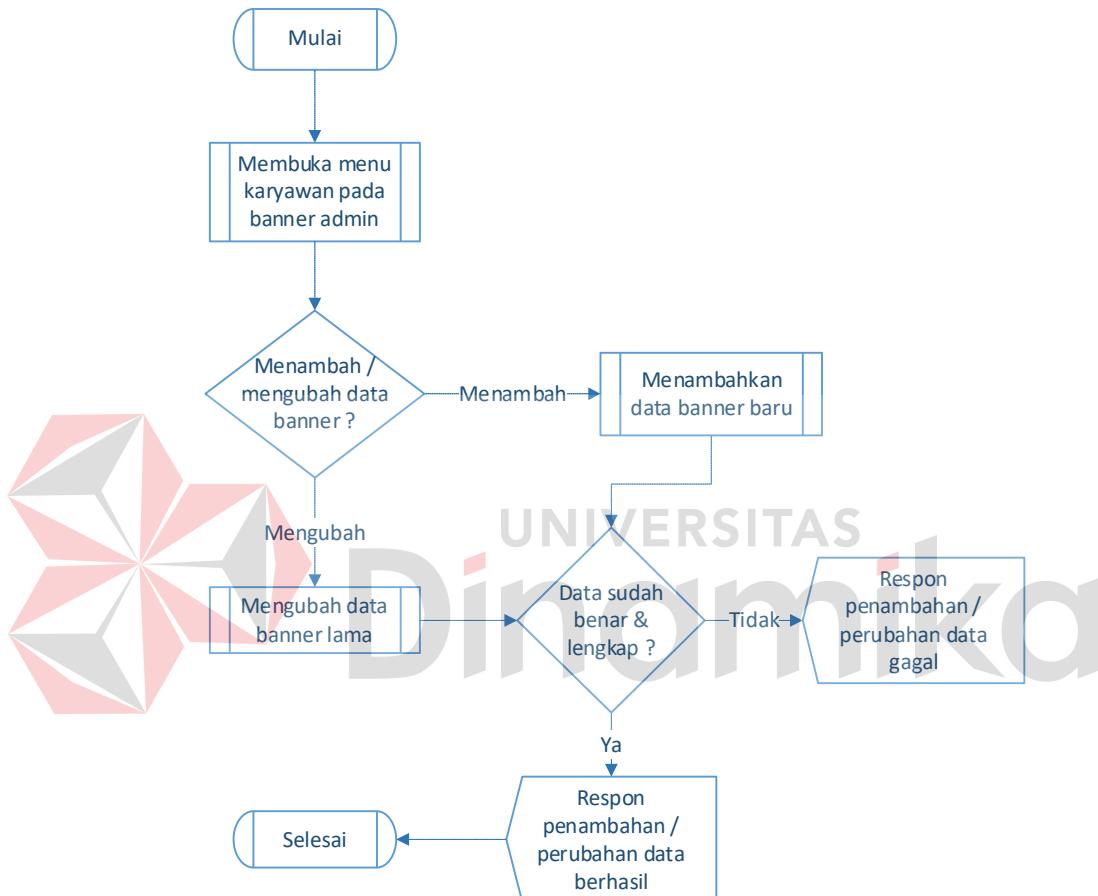
Gambar 4.4.4 Sysflow Pengelolaan Data Artikel

Pada gambar di atas pengelolaan data artikel menggambarkan bagaimana pengguna aplikasi dapat mengelola data artikel. Hal pertama yang dilakukan pengguna adalah membuka halaman admin menu artikel, kemudian aplikasi akan menampilkan halaman menu artikel. Pada halaman tersebut pengguna akan memiliki dua pilihan, yaitu menambah data artikel baru atau mengubah data artikel yang sudah ada. Pada kedua pilihan tersebut pengguna perlu memasukkan data

karyawan. Setelah itu sistem akan mengecek apakah data yang dimasukkan benar jika iya maka sistem akan mengirim pesan respon sukses. Jika tidak maka sistem akan mengirim pesan respon gagal.

#### E. System Flowchart Fungsi Pengelolaan Data Banner

Adapun prosedur dari Pengelolaan data banner adalah sebagai berikut:



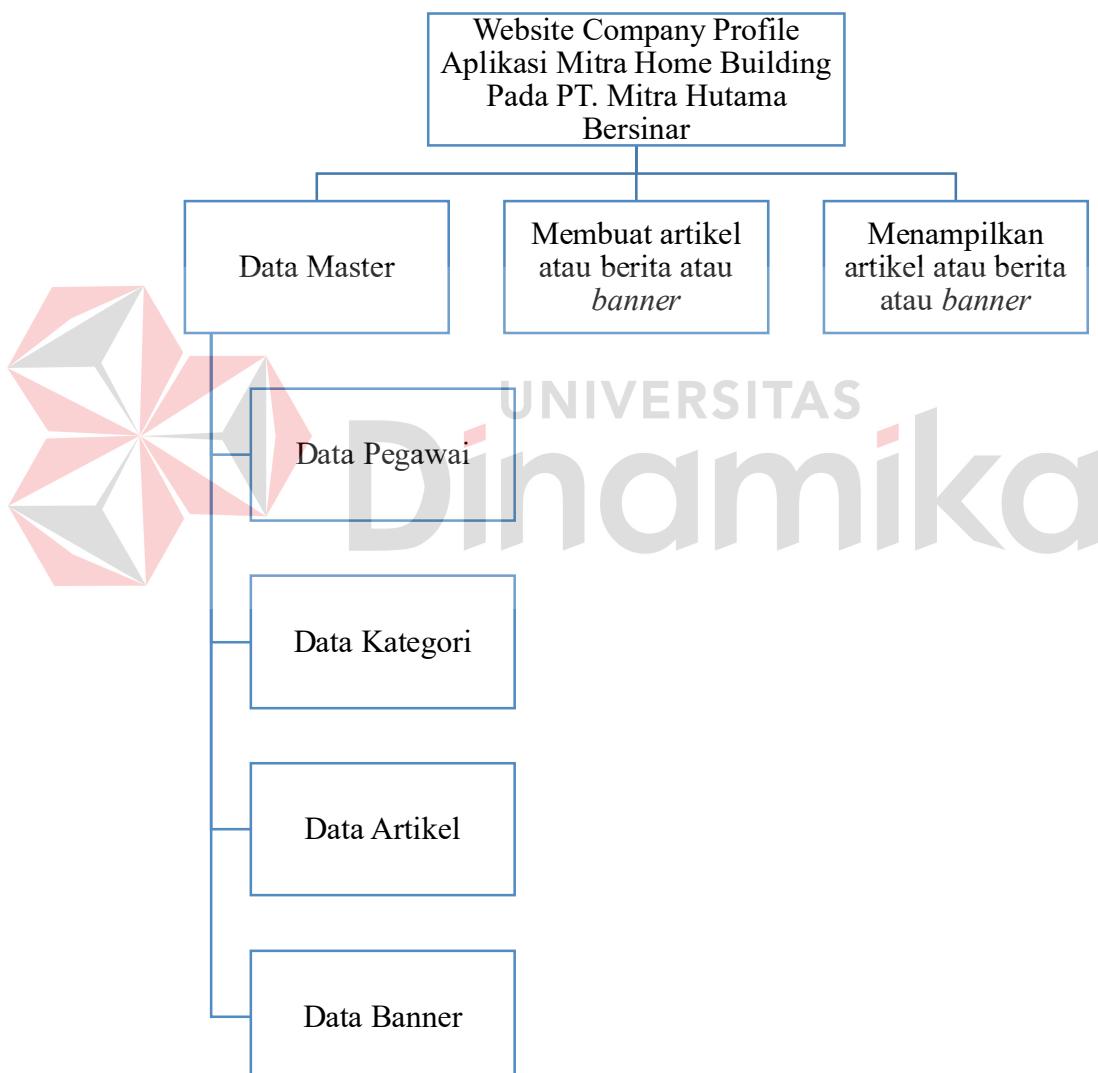
Gambar 4.4.5 Sysflow Pengelolaan Data Banner

Pada gambar di atas pengelolaan data *banner* menggambarkan bagaimana pengguna aplikasi dapat mengelola data *banner*. Hal pertama yang dilakukan pengguna adalah membuka halaman admin menu *banner*, kemudian aplikasi akan menampilkan halaman menu *banner*. Pada halaman tersebut pengguna akan memiliki dua pilihan, yaitu menambah data *banner* baru atau mengubah data *banner* yang sudah ada. Pada kedua pilihan tersebut pengguna perlu memasukkan data karyawan. Setelah itu sistem akan mengecek apakah data yang dimasukkan

benar jika iya maka sistem akan mengirim pesan respon sukses. Jika tidak maka sistem akan mengirim pesan respon gagal.

#### 4.4.2. Hierarchy Input Process Output (HIPO)

*Hierarchy input process output* digunakan sebagai dokumentasi yang memberikan gambaran mengenai proses beserta sub-prosesnya dari *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar.

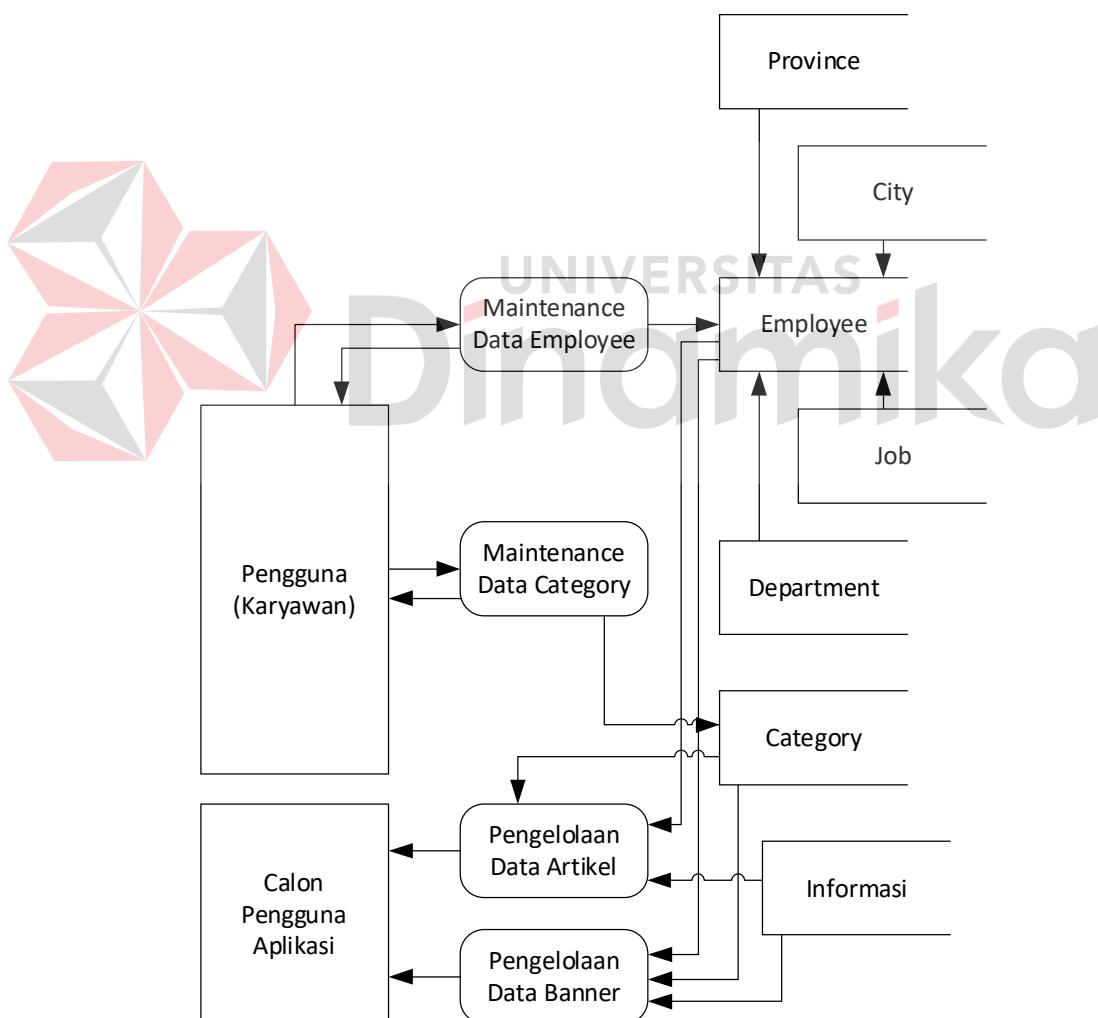


Gambar 4.4.6 Diagram HIPO

#### 4.4.3. Data Flow Diagram

##### A. Data Flow Diagram Level 0

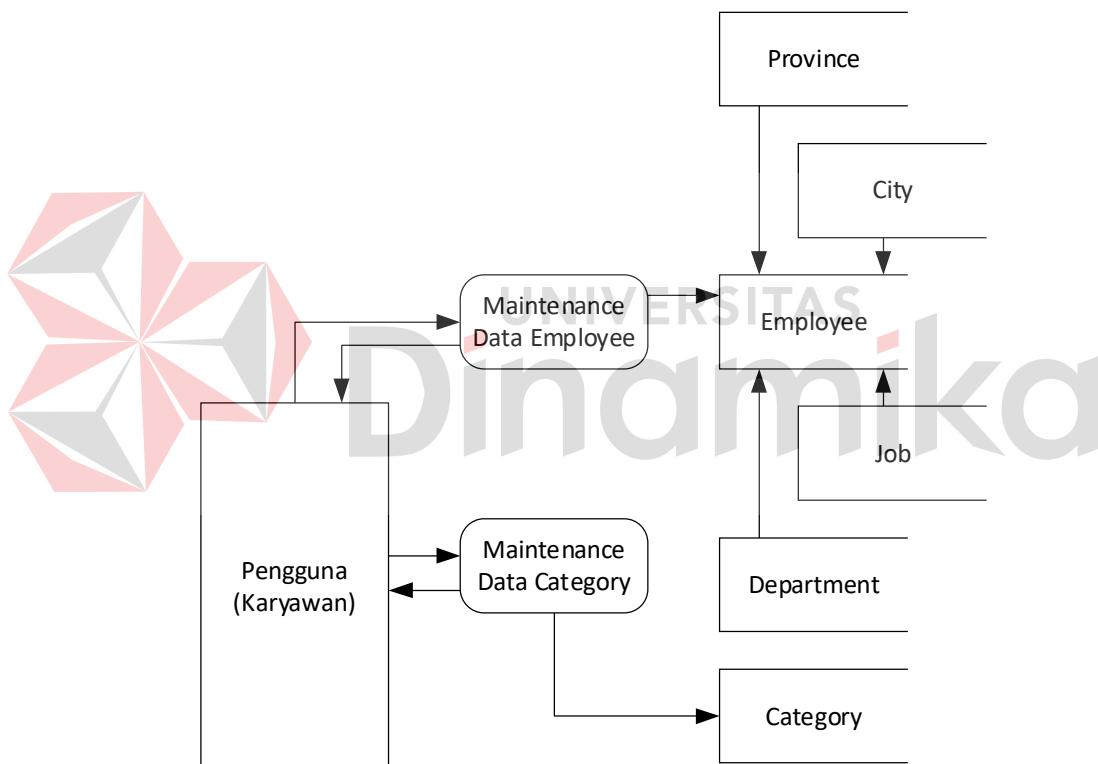
Berikut merupakan *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0 dari *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Berisnar yang dapat dilihat pada gambar. DFD Level 0 merupakan diagram yang diperoleh dari proses *decompose* dari proses *context* diagram. Pada DFD level 0 ini memiliki tiga proses yaitu *maintenance* data master, pengelolaan artikel, dan pengelolaan *banner*. Sedangkan untuk aktor yang berperan adalah pengguna (karyawan perusahaan) dan calon pengguna aplikasi.



Gambar 4.4.7 DFD Level 0

### B. Data Flow Diagram Level 1 Data Master

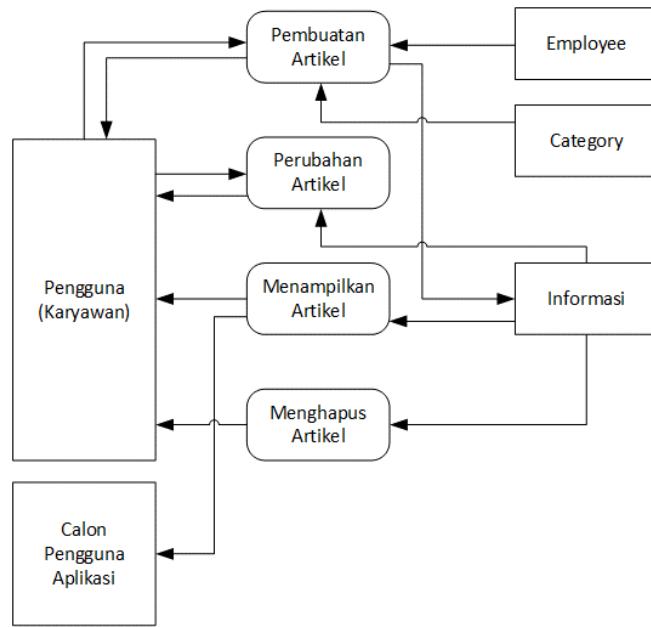
DFD level 1 ini menggambarkan fungsi data master yang akan digunakan pada pengembangan website company profile aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar. Dari fungsi tersebut dapat diketahui pengguna fungsi data master yaitu karyawan. Karyawan akan melakukan aktivitas melalui daftar fungsi dan kemudian akan disimpan dalam sebuah data store. Berikut merupakan *Data Flow* diagram level 1 data master dapat dilihat pada Gambar dibawah ini.



Gambar 4.4.8 DFD Level 1 Data Master

### C. Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Artikel

DFD level 1 ini menggambarkan fungsi pengelolaan artikel yang akan digunakan untuk proses *create, read, update, delete* (CRUD) pada pengembangan *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar.

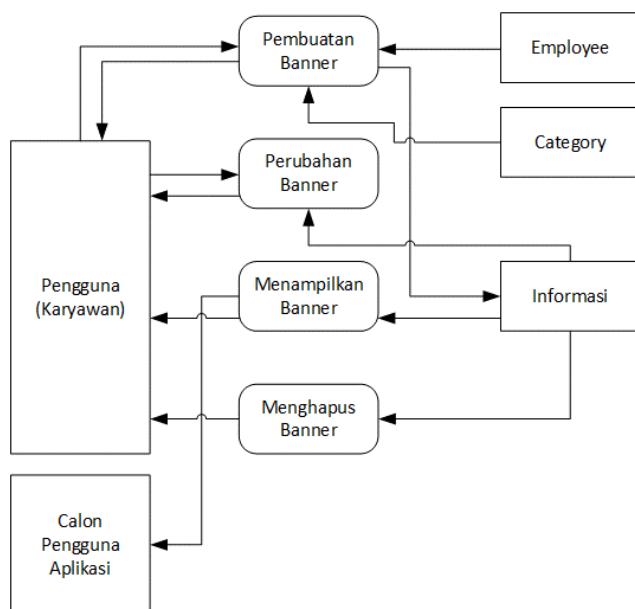


Gambar 4.4.9 DFD Level 1 Pengelolaan Artikel



#### D. Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Banner

DFD level 1 ini menggambarkan fungsi pengelolaan *banner* yang akan digunakan untuk proses *create, read, update, delete* (CRUD) pada pengembangan *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar.

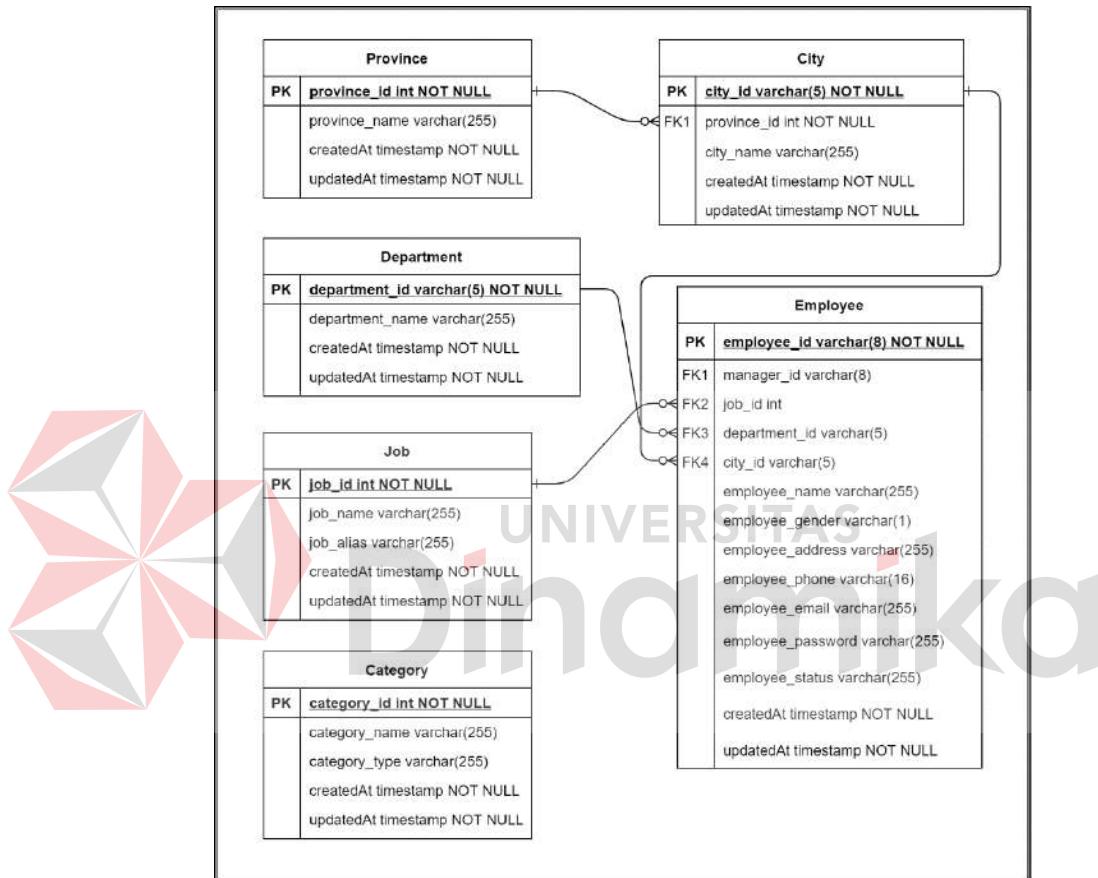


Gambar 4.4.10 DFD Level 1 Pengelolaan Banner

#### 4.4.4. Entity Relational Diagram

Sebuah diagram yang menggambarkan struktur dan relasi di dalam *database website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar.

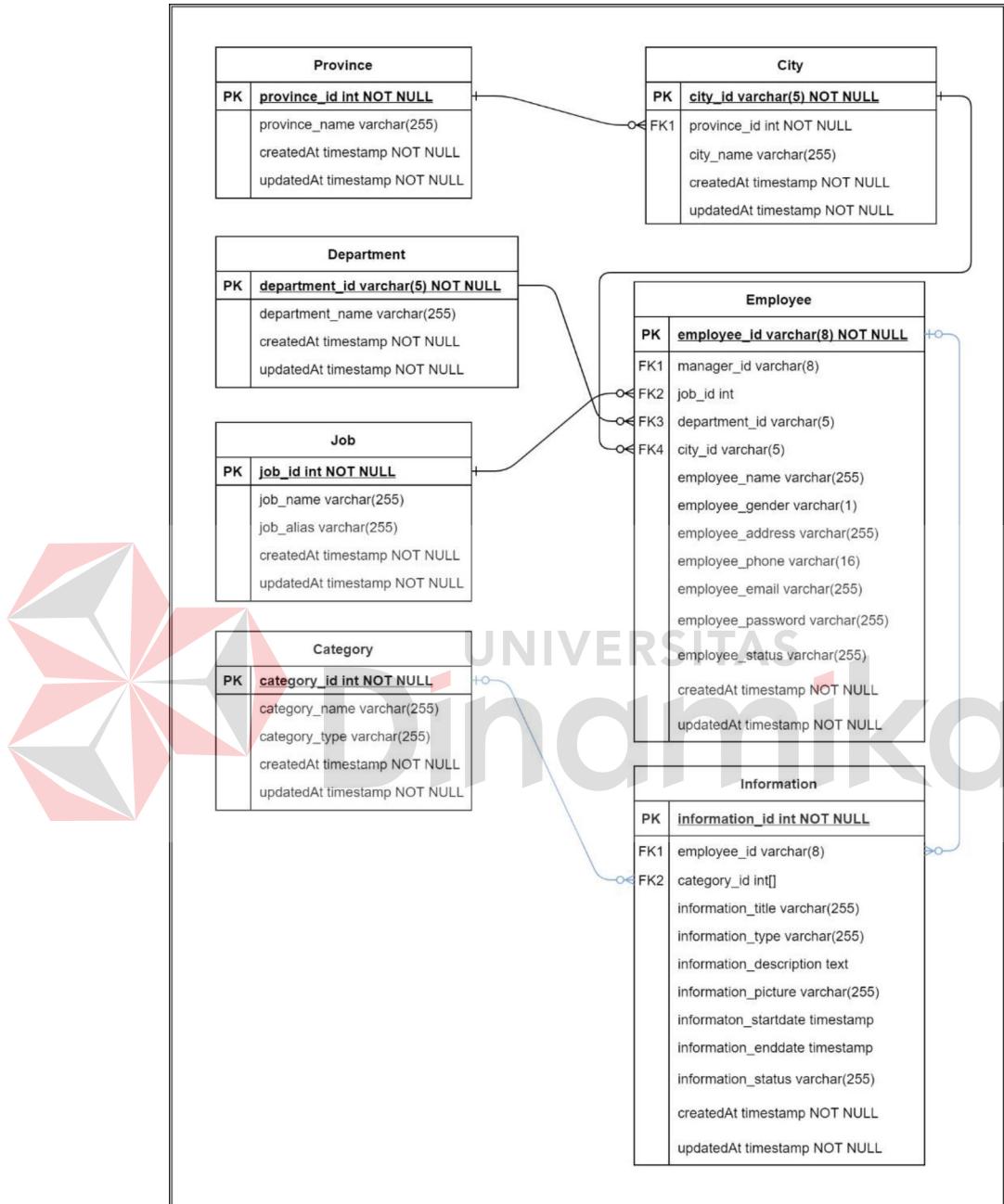
##### A. Contextual Data Model



Gambar 4.4.11 Contextual Data Model

*Physical data model* (PDM) berguna untuk mnenggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang dan diterapkan pada *Database Management Systems* (DBMS). PDM dapat dihasilkan dari *generate CDM*.

## B. Physical Data Model



Gambar 4.4.12 Physical Data Model

*Physical data model* (PDM) berguna untuk mnenggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang dan diterapkan

pada *Database Management Systems* (DBMS). PDM dapat dihasilkan dari *generate CDM*.

#### 4.4.5. Struktur Tabel

Berikut merupakan struktur tabel yang digunakan untuk menyimpan data yang digunakan dalam membangun *website company profile* aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar:

##### A. Tabel Provinsi

Nama Tabel : *Province*

Fungsi : Menyimpan data provinsi

Tabel 4.4.1 Tabel Provinsi

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
province_id	Integer	<i>Primary Key</i>
province_name	Varchar (255)	
createdAt	Timestamp	
updatedAt	Timestamp	

##### B. Tabel Kota

Nama Tabel : *City*

Fungsi : Menyimpan data kota

Tabel 4.4.2 Tabel Kota

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
city_id	Varchar (5)	<i>Primary Key</i>
province_id	Integer	<i>Foreign Key</i> tabel <i>province</i>
city_name	Varchar (255)	
createdAt	Timestamp	
updatedAt	Timestamp	

### C. Tabel Pekerjaan

Nama Tabel : *Job*

Fungsi : Menyimpan data pekerjaan

Tabel 4.4.3 Tabel Pekerjaan

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
job_id	Integer	Primary Key
job_name	Varchar (255)	
job_alias	Varchar (255)	
createdAt	Timestamp	
updatedAt	Timestamp	

### D. Tabel Departemen



Nama Tabel : *Department*

Fungsi : Menyimpan data pekerjaan

Tabel 4.4.4 Tabel Departemen

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
department_id	Varchar (5)	Primary Key
department_name	Varchar (255)	
createdAt	Timestamp	
updatedAt	Timestamp	

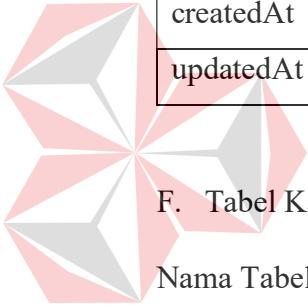
### E. Tabel Karyawan

Nama Tabel : *Employee*

Fungsi : Menyimpan data pekerjaan

Tabel 4.4.5 Tabel Karyawan

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
employee_id	Varchar (8)	Primary Key



manager_id	Varchar (8)	Foreign Key tabel employee (self-join)
job_id	Integer	Foreign Key tabel job
department_id	Varchar (5)	Foreign Key tabel department
city_id	Varchar (5)	Foreign Key tabel city
employee_name	Varchar (255)	
employee_gender	Varchar (1)	
employee_address	Varchar (255)	
employee_phone	Varchar (16)	
employee_email	Varchar (255)	
employee_password	Varchar (255)	
employee_status	Varchar (255)	
createdAt	Timestamp	
updatedAt	Timestamp	

#### F. Tabel Kategori

Nama Tabel : Category

Fungsi : Menyimpan data kategori

Tabel 4.4.6 Tabel Kategori

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
category_id	Integer	Primary Key
category_name	Varchar (255)	
category_type	Varchar (255)	
createdAt	Timestamp	
updatedAt	Timestamp	

#### G. Tabel Informasi

Nama Tabel : Information

Fungsi : Menyimpan data informasi

Tabel 4.4.7 Tabel Informasi

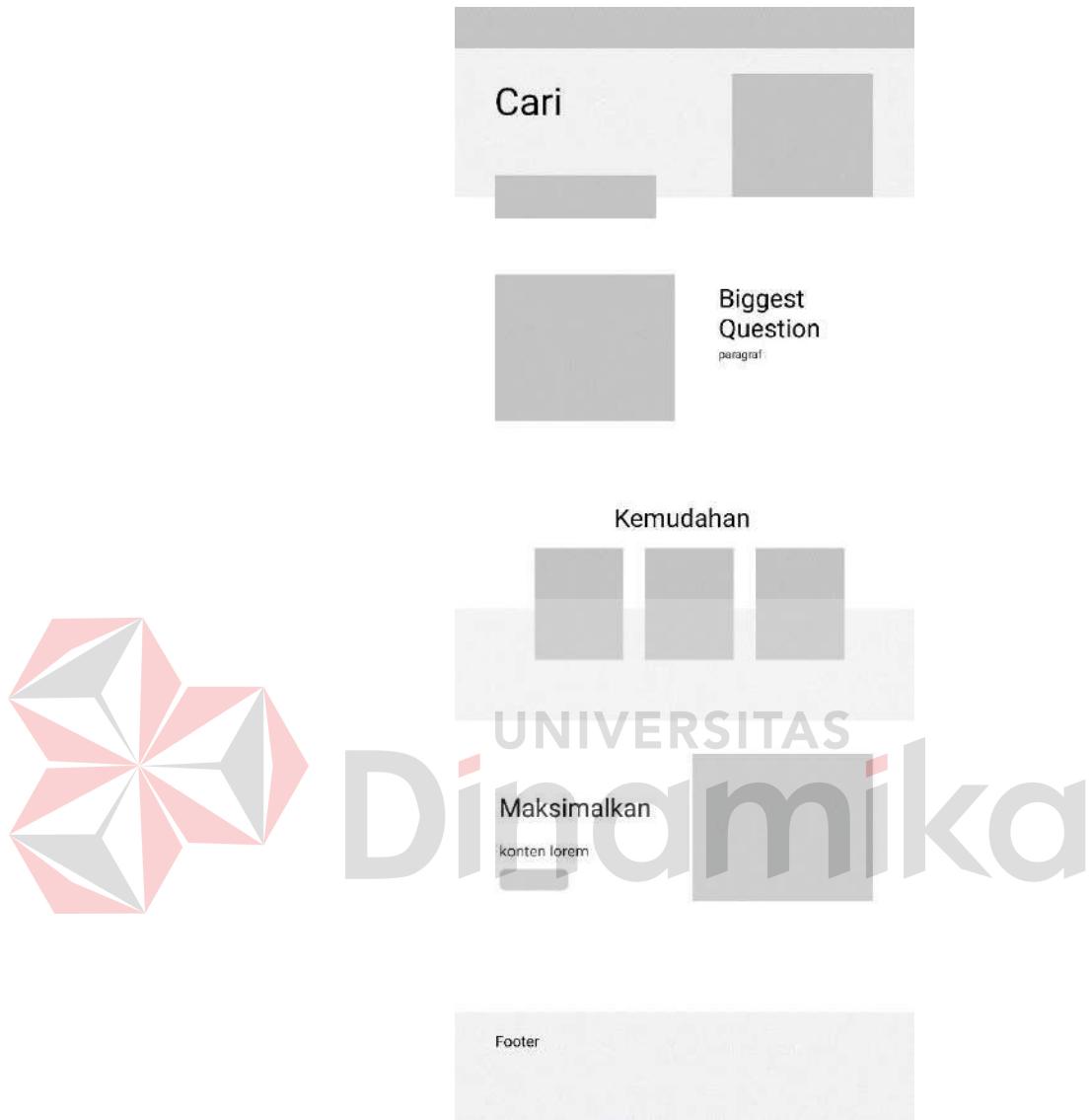
<b>Nama kolom</b>	<b>Tipe data</b>	<b>Keterangan</b>
information_id	<i>Integer</i>	<i>Primary Key</i>
category_id	<i>Array</i>	<i>Foreign Key tabel category</i>
employee_id	<i>Varcgar (8)</i>	<i>Foreign Key tabel employee</i>
information_title	<i>Varchar (255)</i>	
information_type	<i>Varchar (255)</i>	
information_description	<i>Text</i>	
information_picture	<i>Varchar (255)</i>	
information_startdate	<i>Timestamp</i>	
information_enddate	<i>Timestamp</i>	
information_status	<i>Varchar (255)</i>	
createdAt	<i>Timestamp</i>	
updatedAt	<i>Timestamp</i>	

#### 4.5. Penjadwalan

Tahap penjadwalan berisi tentang jadwal kerja dalam proses pengembangan aplikasi dari mulai awal penggerjaan hingga implementasi website company profile aplikasi “Mitra Home Building” pada PT. Mitra Hutama Bersinar. Penjadwalan kerja dapat dilihat pada lampiran.

## 4.6. Desain Antarmuka

### 4.6.1. Design Wireframe Halaman Utama



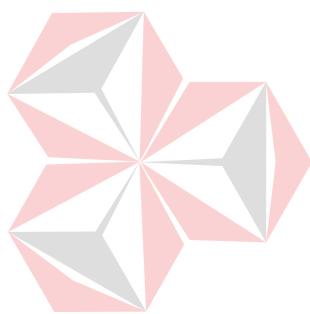
Gambar 4.6.1 *Wireframe* Halaman Utama

#### 4.6.2. *Design Wireframe* Halaman Tentang Kami



Gambar 4.6.2 *Wireframe* Halaman Tentang Kami

#### 4.6.3. *Design Wireframe* Halaman Fitur Kami



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Wujudkan  
Rumah  
Impian



Gambar 4.6.3 *Wireframe* Halaman Fitur Kami

#### 4.6.4. *Design Wireframe* Halaman Berita



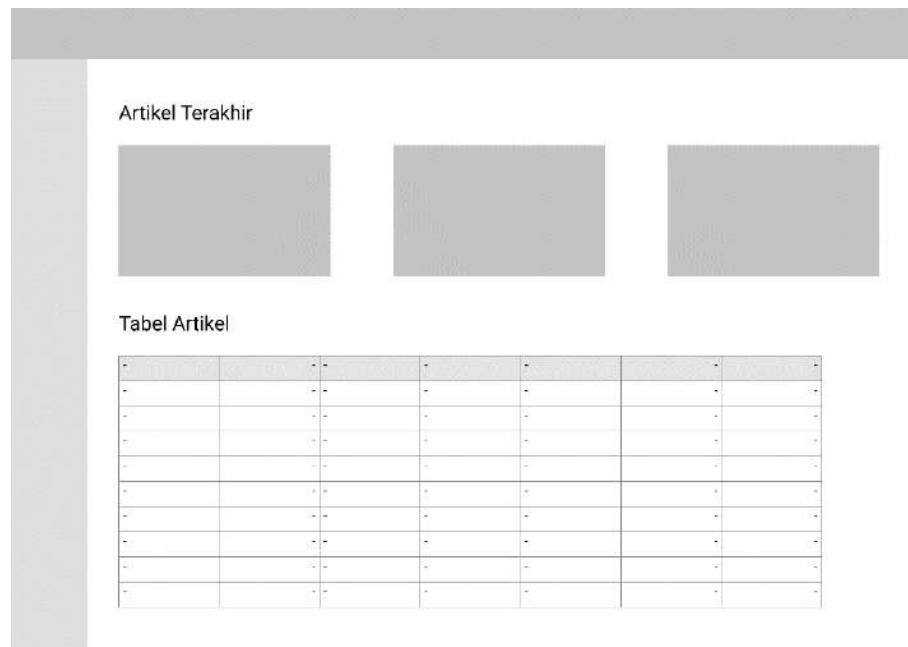
Gambar 4.6.4 *Wireframe* Halaman Berita

#### 4.6.5. *Design Wireframe* Halaman Kontak



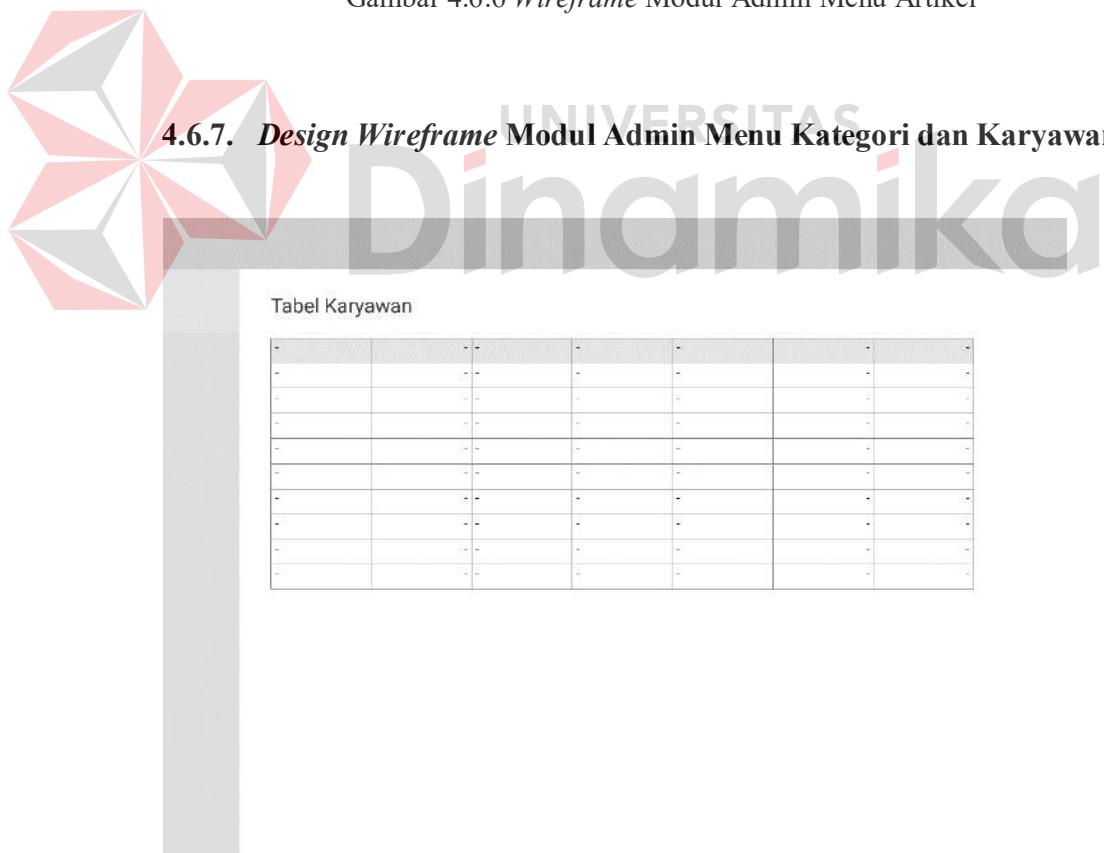
Gambar 4.6.5 *Wireframe* Halaman Kontak

#### 4.6.6. *Design Wireframe* Modul Admin Menu Artikel dan Banner



Gambar 4.6.6 *Wireframe* Modul Admin Menu Artikel

#### 4.6.7. *Design Wireframe* Modul Admin Menu Kategori dan Karyawan



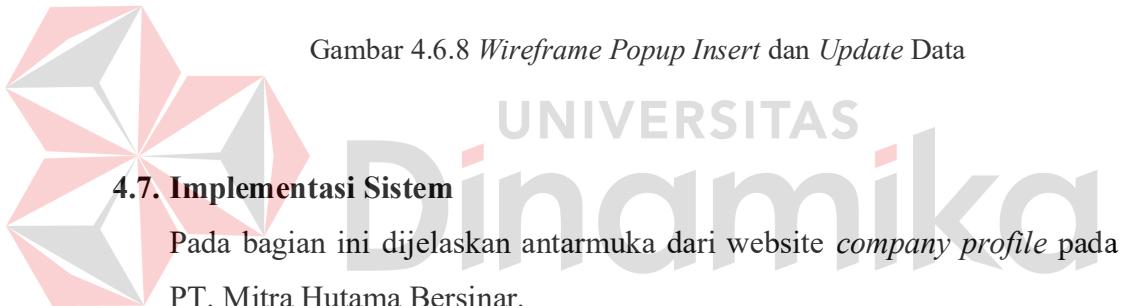
Gambar 4.6.7 *Wireframe* Modul Admin Menu Karyawan

#### 4.6.8. Design Wireframe Modal / Popup Insert dan Update data

Tambah Artikel

input	input	input
input	input	input
input		
		

Gambar 4.6.8 Wireframe Popup Insert dan Update Data

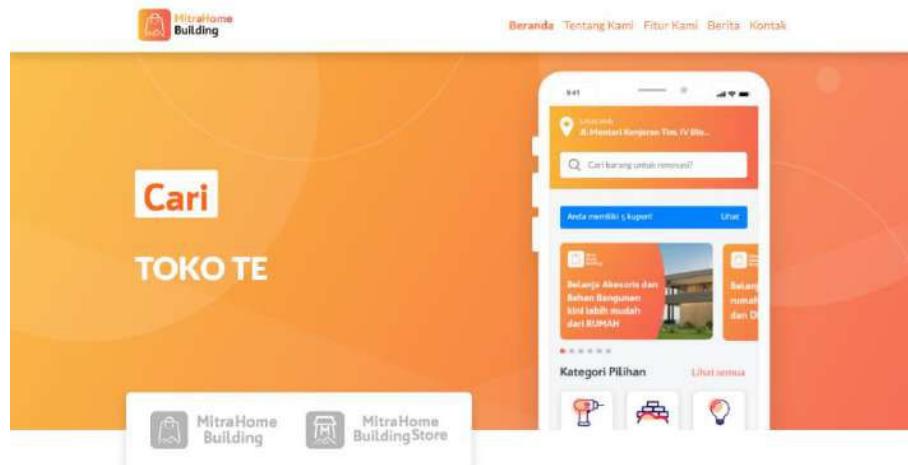


#### 4.7. Implementasi Sistem

Pada bagian ini dijelaskan antarmuka dari website *company profile* pada PT. Mitra Hutama Bersinar.

##### 4.9.1. Halaman Beranda *Company Profile*

Halaman beranda dapat diakses oleh semua orang dan berfungsi untuk sarana informasi mengenai *mitra home building* yang merupakan salah satu produk aplikasi pada PT. Mitra Hutama Bersinar.



Gambar 4.7.1 Halaman Beranda

#### 4.9.2. Halaman Tentang Kami *Company Profile*



Gambar 4.7.2 Halaman Tentang Kami

#### 4.9.3. Halaman Fitur Kami *Company Profile*

Halaman fitur kami dapat diakses oleh semua orang dan berfungsi untuk sarana informasi mengenai fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi *mitra home building*.



Gambar 4.7.3 Halaman Fitur Kami



#### 4.9.4. Halaman Berita *Company Profile*

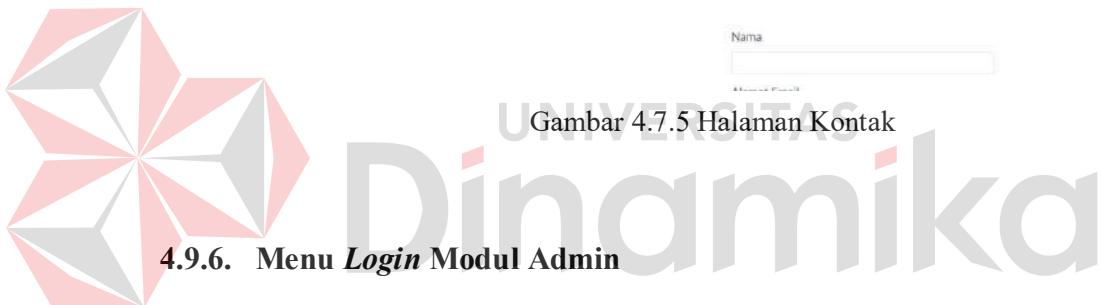
Halaman berita dapat diakses oleh semua orang dan berfungsi untuk sarana informasi berita mengenai aplikasi *mitra home building*.



Gambar 4.7.4 Halaman Berita

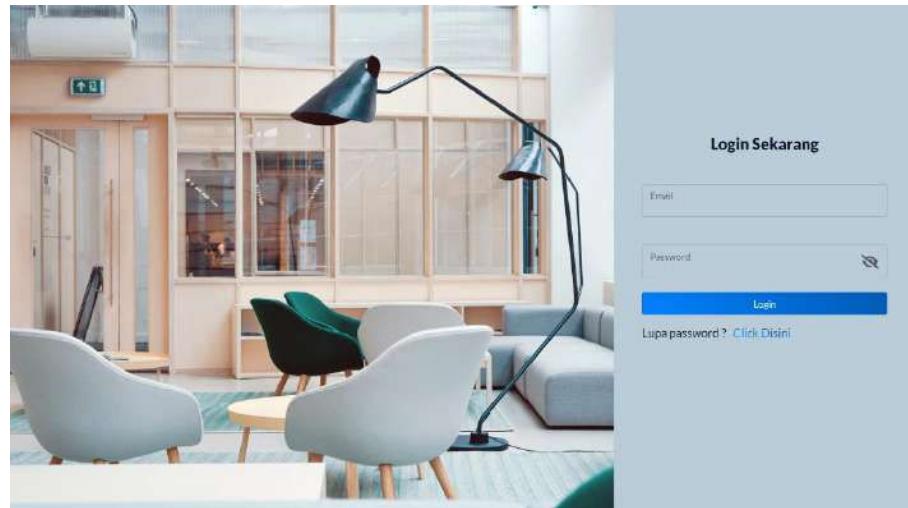
#### 4.9.5. Halaman Kontak *Company Profile*

Halaman kontak dapat diakses oleh semua orang dan berfungsi untuk sarana komunikasi melalui *email* atau *whatsapp* antara perusahaan dengan masyarakat atau pengguna aplikasi *mitra home building*.



#### 4.9.6. Menu *Login* Modul Admin

Halaman *login* dapat diakses oleh karyawan perusahaan dan berfungsi untuk masuk ke dalam sistem sehingga dapat mengakses fitur dengan otoritas pengguna yang berhubungan dengan *website company profile* pada PT. Mitra Hutama Bersinar.



Gambar 4.7.6 Halaman Login Admin

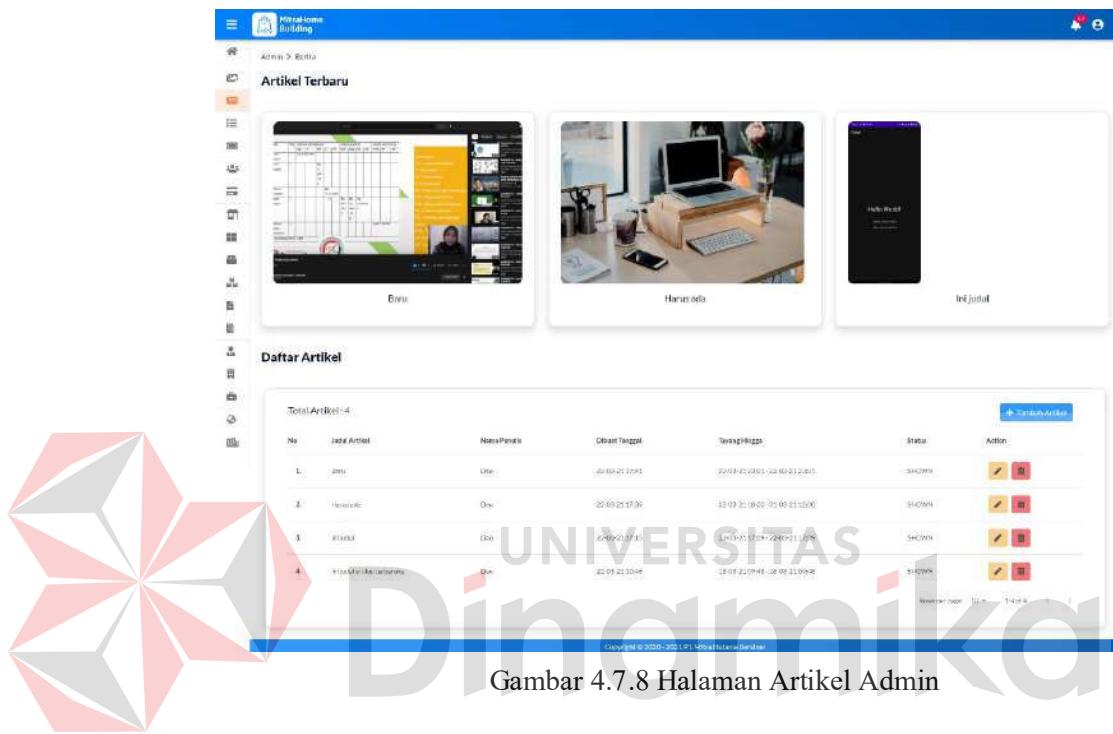
#### 4.9.7. Menu *Banner* Modul Admin

No	Judul Banner	Nama Penulis	Dibuat Di Pada	Dihapus Di Pada	Status	Action
1	Banner Kecil 0	Deo	24/03/21 09:49	26/03/21 09:40 - 26/03/21 09:49	SHOW	
2	Banner Kecil 1	Deo	29/03/21 09:49	29/03/21 09:49 - 29/03/21 09:49	SHOW	
3	Banner Kecil 2	Deo	24/03/21 09:49	24/03/21 09:40 - 24/03/21 09:49	SHOW	

Gambar 4.7.7 Halaman *Banner* Admin

#### 4.9.8. Menu Berita Modul Admin

Halaman berita dapat diakses oleh karyawan perusahaan dan berfungsi sebagai menu untuk membuat, mengelola dan menghapus berita-berita yang akan di tampilkan di dalam *website company profile* dan aplikasi *mitra home building*.



Gambar 4.7.8 Halaman Artikel Admin

#### 4.9.9. Menu Karyawan Modul Admin

Halaman karyawan dapat diakses oleh karyawan perusahaan dan berfungsi sebagai menu untuk membuat, mengelola dan menghapus karyawan yang akan mengakses panel admin *website company profile*.

No	Nama	Nomer Telepon	Email	Alamat	Tanggal Lahir	Status	Tanggal Aktif	Tanggal Kelahiran
1	DAVID YOUNG	081234567890	DAVIDYOUNG@GMAIL.COM	PANTAI MENTARI 17	2022-07-14	ACTIVED	2022-07-14	1995-07-14
2	LEON MARSH	081234567891	LEONMARSH@GMAIL.COM	PANTAI MENTARI 17	2022-07-14	ACTIVED	2022-07-14	1995-07-14
3	EDWIN GATES	081234567892	EDWINGATES@GMAIL.COM	PANTAI MENTARI 17	2022-07-14	ACTIVED	2022-07-14	1995-07-14
4	CHRISTIANA MARY	081234567893	CHRISTIANAMARY@GMAIL.COM	PANTAI MENTARI 17	2022-07-14	ACTIVED	2022-07-14	1995-07-14

 The page also includes a sidebar with various icons and a footer with copyright information."/>

Gambar 4.7.9 Halaman Karyawan Admin

#### 4.9.10. Menu Kategori Modul Admin

Halaman kategori dapat diakses oleh karyawan perusahaan dan berfungsi sebagai menu untuk membuat, mengelola dan menghapus kategori dari banner dan berita yang di tampilkan di dalam *website company profile* dan aplikasi *mitra home building*.

No	Nama Kategori	Deskripsi	Tanggal Dibuat	Action
1	Lowongan	MURAH	15/07/2022	
2	Produk Rumah	MURAH	15/07/2022	
3	Struktur Rumah	MURAH	15/07/2022	
4	News	MURAH	15/07/2022	
5	Proses	MURAH	15/07/2022	

 The page also includes a sidebar with various icons and a footer with copyright information."/>

Gambar 4.7.10 Halaman Kategori Admin

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil analisis, perancangan dan implementasi *website company profile* pada PT. Mitra Hutama Bersinar, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perusahaan dapat melakukan publikasi informasi dengan lebih mudah, efisien, dan hemat biaya serta pengguna aplikasi *mitra home building* dan masyarakat dapat menemukan informasi mengenai *mitra home building* dengan lebih mudah dan terpercaya.
- b. Aplikasi yang dibuat dapat menjadi sebuah pondasi bagi penambahan fitur pada website company profile maupun aplikasi *mitra home building*.

#### **5.2. Saran**

*Website company profile* pada PT. Mitra Hutama Bersinar tidak selesai begitu saja, masih banyak fitur yang dapat ditambahkan seperti:

- a. Didalam website dapat ditambahkan *plugin* analisis seperti facebook pixel atau google analytics untuk memantau interaksi pengguna di dalam website.
- b. Website yang dibuat dapat dijadikan wadah untuk menampung kritik dan saran yang diberikan oleh masyarakat maupun pengguna aplikasi *mitra home building*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Herman, D. (2013). *Effective Javascript*. Addison-Wesley.
- Rizky, D. (2019, April 30). *Jenis Flowchart dan Simbol-Simbolnya*. Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/dot-intern/jenis-flowchart-dan-simbol-simbolnya-ef6553c53d73>
- Sidik, B. (2012). Pemrograman Web dengan PHP. Bandung: Informatika.
- Stones, R., & Matthew, N. (2005). *Beginning Databases with PostgreSQL*. Apress.

