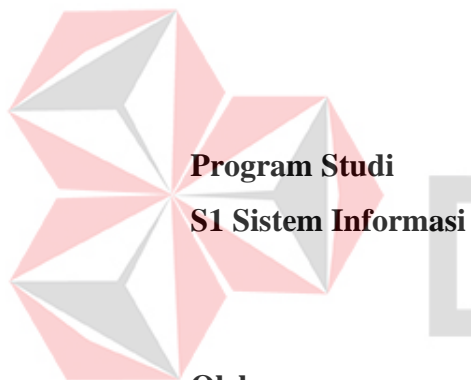




RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA CV. DEPO GRIYO LANGGENG

KERJA PRAKTIK



Oleh:

REVA EKA PRASETYO

18410100004

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

RANCANG BANGUN *WEBSITE* CV. DEPO GRIYO LANGGENG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Reva Eka Prasetyo
NIM : 18410100004
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA CV. DEPO GRIYO LANGGENG

Laporan Kerja Praktik oleh

Reva Eka Prasetyo

NIM : 18410100004

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 21 Mei 2021



Disetujui :

Pembimbing,

Penyelia,

Sulistiowati, S.Si., M.M.

NIDN. 0719016801

Ferry Julius

Komisaris

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by

Anjik Sukmaaji

Date: 2021.07.13

14:56:44 +07'00'

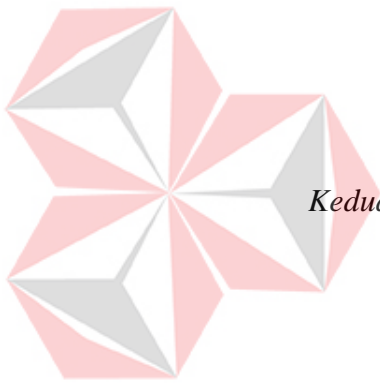
Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301



UNIVERSITAS

“Karena sesungguhnya dibalik kesulitan pasti ada kemudahan , kemudahan itu datang dari diri kita, teman kita, orang tua kita dan tidak lupa juga Allah yang selalu memberikan kemudahan kepada umatnya”



Kupersembahkan kepada

Kedua orangtuaku yang selalu mendoakan dan membimbingku,

Para sahabat yang selalu menyematiku,

Diriku sendiri yang selalu semangat.

Terima Kasih

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Reva Eka Prasetyo
NIM : 18410100004
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA CV. DEPO GRIYO LANGGENG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika 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 diatas 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 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, 8 Juli 2021

Yang menyatakan

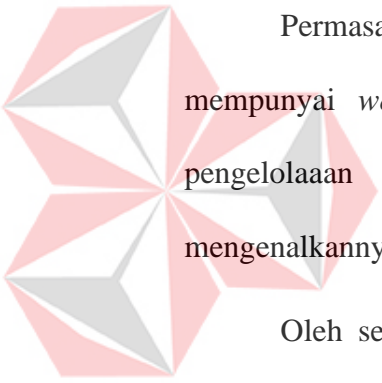


Reva Eka Prasetyo

18410100004

ABSTRAK

CV. Depo Griyo Langgeng merupakan perusahaan bahan dan perlengkapan bangunan di Kota Lumajang mulai berdiri pada tanggal 9 Januari 2012. Perusahaan tersebut saat ini mempunyai 20 karyawan terdiri atas bagian *delivery* terdapat 2 (dua) orang karyawan, bagian administrasi terdapat 3 (tiga) orang karyawan, bagian *sales* terdapat 10 (sepuluh) orang karyawan, dan bagian gudang terdapat 5 (lima) orang karyawan. Selama ini CV. Depo Griyo Langgeng mengenalkan perusahaannya kepada masyarakat dengan cara konvensional yaitu dengan cara memasang spanduk, dan menyebarkan brosur.



Permasalahan pada perusahaan CV. Depo Griyo Langgeng belum mempunyai *website* sebagai profil dan informasi seputar perusahaan serta pengelolaan informasi yang mana CV. Depo Griyo Langgeng ingin mengenalkannya secara online.

Oleh sebab itu pada Kerja Praktik ini ditawarkan solusi yaitu rancang bangun *website* CV. Depo Griyo Langgeng. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *website* sudah dilengkapi pengelolaan informasi berupa berita, artikel, promo, *event* dan lowongan pekerjaan serta sarana publikasi resmi dari CV. Depo Griyo Langgeng.

Kata Kunci: *Website, Laravel, Depo Griyo Langgeng, Visual Studio Code*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun *Website* CV. Depo Griyo Langgeng” dengan baik dan tepat waktu. Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam berdasarkan Kerja Praktik yang dilakukan selama kurang lebih satu bulan di CV. Depo Griyo Langgeng.

Kerja Praktik ini membahas mengenai rancang bangun *website* pada CV. Depo Griyo Langgeng dalam kegiatan ingin mengenalkan lewat online.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat disetiap aktifitas yang dilakukan penulis.
2. Bapak Ferry Julius selaku Komisaris CV. Depo Griyo Langgeng yang telah memberikan kesempatan dalam melakukan kerja praktik kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika
5. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan pengarahan dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.

6. Seluruh jajaran manajemen CV. Depo Griyo Langgeng tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terima kaih telah menerima dan membimbing penulis dengan baik selama kegiatan Kerja Praktik.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini yang telah memberikan bantuan moral dan materi dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan, bimbingan serta nasihat dalam melaksanakan proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa kerja praktik yang dikerjakan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan agar rancang bangun *website* pada CV. Depo Griyo Langgeng dapat menjadi lebih baik kedepannya. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 21 Mei 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|--|------|
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 1 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Manfaat | 2 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 2 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 4 |
| 2.1 Sejarah Perusahaan | 4 |
| 2.2 Logo Perusahaan | 4 |
| 2.3 Alamat Perusahaan | 5 |
| 2.4 Visi dan Misi Perusahaan | 5 |
| 2.4.1 Visi Perusahaan | 5 |
| 2.4.2 Misi Perusahaan | 5 |
| 2.5 Struktur Organisasi | 6 |
| BAB III LANDASAN TEORI | 7 |
| 3.1 Website | 7 |
| 3.2 SASS | 7 |
| 3.3 Bootstrap | 8 |
| 3.4 Laravel | 8 |
| 3.5 MySQL | 8 |
| 3.6 XAMPP | 9 |
| 3.7 System Flowchart | 9 |
| 3.8 Data Flow Diagram | 11 |
| 3.9 Conceptual dan Physical Data Model | 12 |

| | | |
|----------------------------------|---|----|
| 3.10 | <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i> | 12 |
| BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN | | 17 |
| 4.1 | Komunikasi | 17 |
| 4.1.1 | Inisiasi Proyek | 17 |
| 4.1.2 | Pengumpulan Kebutuhan..... | 18 |
| 4.2 | Perencanaan..... | 20 |
| 4.3 | Modelling | 20 |
| 4.3.1 | Analisis Sistem | 20 |
| 4.3.2 | Perancangan Sistem..... | 28 |
| 4.3.3 | Perancangan Data | 41 |
| 4.4 | Hasil Rancangan Sistem..... | 49 |
| BAB V PENUTUP..... | | 56 |
| 5.1 | Kesimpulan | 56 |
| 5.2 | Saran..... | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 57 |
| LAMPIRAN..... | | 58 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3. 1 Simbol - Simbol Sysflow | 9 |
| Tabel 3. 2 Simbol-Simbol Data Flow Diagram | 11 |
| Tabel 4. 1 Tabel Kebuthan Pengguna | 19 |
| Tabel 4. 2 Tabel Fungsi Mengelola Hak Akses Pengguna | 20 |
| Tabel 4. 3 Tabel Fungsi Mengelola Data Informasi | 21 |
| Tabel 4. 4 Tabel Fungsi Mengelola Data Kategori | 22 |
| Tabel 4. 5 Tabel Fungsi Mengelola Data Lowongan | 23 |
| Tabel 4. 6 Tabel Fungsi Mengelola Data Karyawan..... | 23 |
| Tabel 4. 7 Tabel Fungsi Mengelola Data Jabatan | 24 |
| Tabel 4. 8 Tabel Fungsi Mengelola Data Departemen | 25 |
| Tabel 4. 9 Tabel Fungsi Mengelola Data Tag..... | 25 |
| Tabel 4. 10 Tabel Kebutuhan Non Fungsional | 27 |
| Tabel 4. 11 Tabel Data Informasi | 42 |
| Tabel 4. 12 Tabel Data Kategori | 43 |
| Tabel 4. 13 Tabel Data Lowongan..... | 44 |
| Tabel 4. 14 Tabel Data Karyawan..... | 44 |
| Tabel 4. 15 Tabel Data Jabatan..... | 45 |
| Tabel 4. 16 Tabel Data Departemen | 46 |
| Tabel 4. 17 Tabel Data <i>Tag</i> | 46 |
| Tabel 4. 18 Tabel Data Kota | 47 |
| Tabel 4. 19 Tabel Data Provinsi..... | 47 |
| Tabel 4. 20 Tabel Data <i>Information Category</i> | 48 |
| Tabel 4. 21 Tabel Data Information Tag..... | 48 |
| Tabel 4. 22 Tabel Data <i>Recuitment Category</i> | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 2. 1 Lokasi Tempat Perusahaan | 4 |
| Gambar 2. 2 Logo Perusahaan | 5 |
| Gambar 2. 3 Peta Lokasi Perusahaan | 5 |
| Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Perusahaan | 6 |
| Gambar 3. 1 Model <i>Waterfall</i> | 13 |
| Gambar 4. 1 Sysflow Fungsi Pengelolaan Hak Akses | 29 |
| Gambar 4. 2 Sysflow Bagian Pengunjung | 30 |
| Gambar 4. 3 Sysflow Bagian Pengunjung Lanjutan | 31 |
| Gambar 4. 4 Sysflow fungsi Pengelolaan Data Master Informasi | 32 |
| Gambar 4. 5 Sysflow Fungsi Pengelolaan Data Kategori | 33 |
| Gambar 4. 6 Sysflow Fungsi Pengelolaan Data Lowongan | 34 |
| Gambar 4. 7 Sysflow Pengelolaan Data karyawan | 35 |
| Gambar 4. 8 Sysflow Fungsi Pengelolaan Data Jabatan | 36 |
| Gambar 4. 9 Sysflow Fungsi Pengelolaan Data Departemen | 37 |
| Gambar 4. 10 Sysflow Fungsi Pengelolaan Tag | 38 |
| Gambar 4. 11 Context Diagram | 39 |
| Gambar 4. 12 DFD Level 0 | 40 |
| Gambar 4. 13 DFD Level 1 Manajemen <i>Admin</i> | 40 |
| Gambar 4. 14 DFD Level 1 Web Akses Pengunjung | 40 |
| Gambar 4. 15 Conceptual Data Model | 41 |
| Gambar 4. 16 Physical Data Model | 42 |
| Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Beranda | 49 |
| Gambar 4. 18 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Login | 50 |
| Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Utama <i>Admin</i> | 50 |
| Gambar 4. 20 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Data Informasi | 51 |
| Gambar 4. 21 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Data Kategori | 52 |
| Gambar 4. 22 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Data Karyawan | 52 |
| Gambar 4. 23 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Data Jabatan | 53 |
| Gambar 4. 24 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Data Departemen | 54 |
| Gambar 4. 25 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Data Lowongan | 54 |

Halaman

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 26 Tampilan Halaman <i>Admin</i> Tag | 55 |
| Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Layanan | 56 |
| Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Promo | 56 |
| Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Berita | 57 |
| Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Lowongan | 57 |



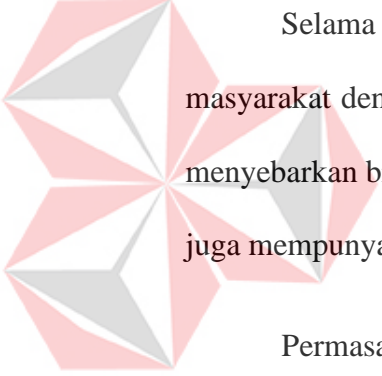
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Depo Griyo Langgeng merupakan perusahaan bahan dan perlengkapan bangunan di Kota Lumajang di Jl. Letkol Slamet Wardoyo No. 17 Laban Rowo, Citrodiwangsan, Bujel dengan pelanggannya di Kota Lumajang. CV. Depo Griyo Langgeng mulai berdiri pada tanggal 9 Januari 2012. Pada saat ini perusahaan tersebut mempunyai 20 karyawan yang terdiri *sales*, kasir, administrasi, pengiriman, gudang, dan keamanan.



Selama ini CV. Depo Griyo Langgeng mengenalkan perusahaannya kepada masyarakat dengan cara konvensional yaitu dengan cara memasang spanduk, dan menyebarkan brosur. Selain dengan cara konvensional CV. Depo Griyo Langgeng juga mempunyai *social media* yaitu *Facebook*, *Instagram*, dan *Whatsapps*.

Permasalahannya CV. Depo Griyo Langgeng belum mempunyai *website* sebagai profil dan informasi seputar perusahaan serta pengelolaan informasi yang mana CV. Depo Griyo Langgeng ingin mengenalkannya secara online.

Oleh sebab itu solusi yang ditawarkan dalam kerja praktik ini adalah Rancang Bangun *Website* pada CV. Depo Griyo Langgeng, yang dilengkapi dengan pengelolaan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun *website* pada CV. Depo Griyo Langgeng

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari rancang bangun CV. Depo Griyo Langgeng adalah sebagai berikut :

1. *Website* dilengkapi dengan menu login *admin* untuk kepala bagian *sales* ingin memperbarui informasi
2. Bahasa pemograman yang digunakan yaitu *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Syntactically Awesome Style Sheets* (SASS), untuk *framework* yang digunakan yaitu *Laravel* dan *Bootstrap*
3. Penyimpanan database yang digunakan yaitu *Mysql*

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancang bangun *website* CV. Depo Griyo Langgeng.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuat rancang bangun *website* CV. Depo Griyo Langgeng adalah :

1. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui profil perusahaan
2. Menjadi sarana publikasi resmi dari CV. Depo Griyo Langgeng
3. Memudahkan *admin* untuk kepala bagian *sales* untuk mengelola informasi berupa berita, artikel, promo, *event*, dan lowongan pekerjaan

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas dalam Laporan Kerja Praktik ini, maka penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibuat dengan sistematika yang dibagi ke dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II: GAMBARAN UMUM PERGURUAN TINGGI

Bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, logo perusahaan, alamat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur perusahaan.

BAB III: LANDASAN TEORI

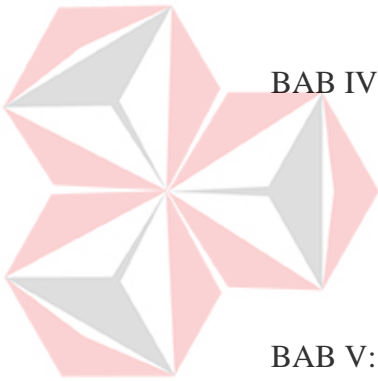
Bab ini membahas tentang teori teori yang digunakan untuk menyelesaikan *website* CV. Depo Griyo Langgeng.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dilaporkan hasil pengerjaan, serta pembahasan dalam mengerjakan *website* CV. Depo Griyo Langgeng.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil mengerjakan *website* CV. Depo Griyo Langgeng.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

CV. Depo Griyo Langgeng merupakan supermarket yang bergerak dibidang ritel bahan bangunan dan perlengkapan bangunan di kota Lumajang. Pada tanggal 9 Januari 2012 oleh Bapak Feery dan Ibu Sisilia Candra Susana telah mendirikan CV. Depo Griyo Langgeng dan telah berekspansi pada tahun 2019 menjadi supermarket yang berkonsep modern. Saat ini perusahaan memiliki 20 karyawan dan juga memiliki slogan yang dimiliki yaitu “Mutu Kota Harga Desa” yang didalamnya memberikan arti kualitas produk yang bagus meskipun berada di desa tetapi kualitas seperti kota.



Gambar 2. 1 Lokasi Tempat Perusahaan

2.2 Logo Perusahaan

Berikut merupakan logo yang dimiliki oleh CV. Depo Griyo Langgeng pada gambar 2.2

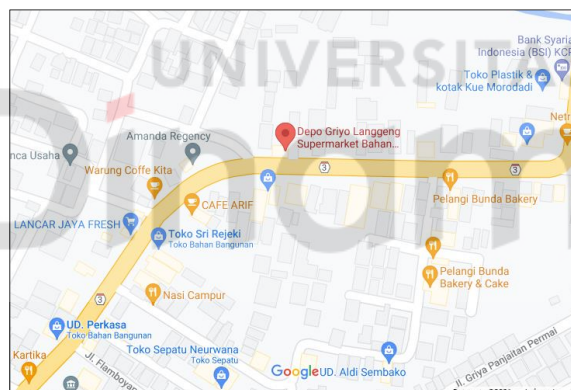


Gambar 2. 2 Logo Perusahaan

2.3 Alamat Perusahaan

Berikut merupakan peta lokasi CV. Depo Griyo Langgeng yang ada di Jl. Letkol Slamet Wardoyo No. 17 Laban Rowo, Citrodiwangsan, Bujel. Pada gambar

2.3



Gambar 2. 3 Peta Lokasi Perusahaan

2.4 Visi dan Misi Perusahaan

2.4.1 Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan retail modern berskala nasional

2.4.2 Misi Perusahaan

1. Memperluas lapangan pekerjaan disetiap daerah cabang
2. Memberikan harga yang terjangkau dan kompetitif

3. Membawa dampak positif bagi masyarakat sekitar

2.5 Struktur Organisasi

Pada struktur organisasi CV. Depo Griyo Langgeng terdapat beberapa bagian yang sesuai dengan tanggung jawab pada masing-masing kegiatan bisnis yang ada. Berikut adalah struktur organisasi CV. Depo Griyo Langgeng pada gambar 2.4



Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Perusahaan

Pada gambar 2.4 merupakan struktur organisasi CV. Depo Griyo Langgeng memiliki komisaris sebagai pemimpin dan pemilik perusahaan. Sedangkan untuk direktur utama, memiliki peran untuk mengawasi dan mengatur sebuah perusahaan. Sedangkan untuk *delivery*, dimana terdapat 2 (dua) orang karyawan dan memiliki peran untuk mengirimkan barang yang sudah dibeli oleh pembeli harus sampai ke tangan pembeli. Sedangkan administrasi, dimana terdapat 3 (tiga) orang karyawan dan memiliki peran sebagai perencanaan dan mengelola dokumen perusahaan. Sedangkan *sales*, dimana terdapat 10 (sepuluh) orang karyawan dan memiliki peran untuk penjualan produk dari perusahaan. Sedangkan yang terakhir gudang, dimana terdapat 5 (lima) orang karyawan dan memiliki peran untuk mengelola penyimpanan barang.

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan dasar pendapat penelitian atau penemuan dengan didukung oleh data dan argumentasi. Landasan teori ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang mendukung penyusunan laporan Kerja Praktik ini, antara lain:

3.1 Website

Website berasal dari kata *World Wide Web*, yakni layanan yang didapati oleh pemakai komputer yang terhubung dengan jaringan internet. *Website* merupakan aplikasi tertentu yang berjalan di atas *platform* atau *operation system browser*. Dengan demikian *website* sebuah halaman informasi yang tersedia secara online dan dapat diakses di seluruh dunia selama tersambung dengan jaringan internet. *Website* pada umumnya terdiri dari format teks, gambar, table, grafik, kutipan, video musik, dan format visual lainnya yang menarik bagi pengunjung *website* tersebut. (Surentu, 2020)

3.2 SASS

SCSS atau *Sassy CSS* adalah sintaks terbaru dari *Syntactically Awesome Style Sheets* (SASS). SASS sendiri adalah *preprocessor CSS*, yaitu sebuah program untuk mengolah data menggunakan *syntax* tertentu dengan *output CSS*. *SCSS* banyak digunakan karena memiliki aturan penulisan yang lebih ramah bagi *developer*. Selain itu, banyak fitur yang ditawarkan agar *coding* jadi lebih efisien. (Annisa, 2021)

3.3 *Bootstrap*

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedepankan tampilan untuk *mobile device* (*Handphone, smartphone dll.*) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan *HTML, CSS, dan Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan.

Bootstrap merupakan *framework* untuk membangun desain *web* secara responsif. Artinya, tampilan *web* yang dibuat oleh *bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari *browser* yang kita gunakan bila di desktop, tablet, ataupun *mobile device*. (Effendy & Nuqoba, 2016)

3.4 *Laravel*

Laravel adalah salah satu *framework PHP* yang paling populer dan paling banyak digunakan di seluruh dunia dalam membangun aplikasi *web* mulai dari proyek kecil hingga besar. *framework* ini mengikuti struktur MVC (*Model View Controller*), MVC adalah sebuah metode aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, *controller*, dan *user interface*. (Intermedia, 2020)

3.5 *MySQL*

MySQL adalah sebuah *database management system* (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar *Structured Query Language* yang cukup terkenal. *MySQL* adalah *database server* yang gratis dengan lisensi *GNU General Public License* (GPL) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. *MySQL* masuk ke dalam jenis *Relational Database Management System* (RDBMS). Maka dari itu, istilah semacam baris,

kolom, tabel dipakai pada *MySQL*. Contohnya didalam *MySQL* sebuah database terdaapt satu atau beberapa tabel. (K, 2019)



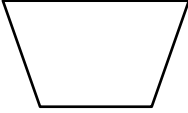
3.6 XAMPP

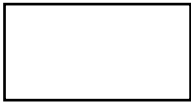

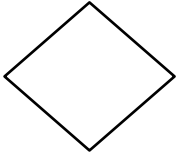


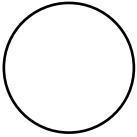
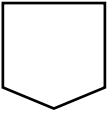
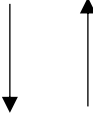
Xampp adalah suatu bundel *web serve* yang populer digunakan untuk coba-coba di *windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain server *web Apache*, interpreter *PHP*, dan basis data *MySQL*. (Rahman, 2015)

3.7 System Flowchart

Menurut (Syafitri, 2021), *system flowchart* merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. Dengan adanya flowchart ini bisa digunakan sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada *programmer*. Berikut merupakan simbol-simbol *Sysflow* ditunjukkan pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Simbol - Simbol *Sysflow*



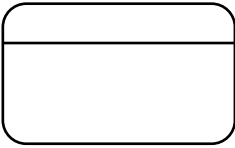

| No | Simbol | Nama Simbol | Keterangan |
|----|---|----------------|---|
| 1. |  | Terminal | Simbol ini digunakan sebagai awal dan akhir program |
| 2. |  | Dokumen | Simbol yang menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari dokumen |
| 3. |  | Operasi Manual | Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer |

| No | Simbol | Nama Simbol | Keterangan |
|-----|---|-------------------------------|---|
| 4. |  | Proses | Simbol yang menunjukkan pengolahan yang akan dilakukan oleh <i>computer</i> |
| 5. |  | Input Manual | Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line <i>keyboard</i> |
| 6. |  | Pilihan | Simbol pemilihan proses yang akan dilakukan berdasarkan kondisi tertentu. |
| 7. |  | Display | Simbol ini digunakan untuk menyatakan keluaran melalui layar monitor |
| 8. |  | Database | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data pada sistem yang akan dibuat |
| 9. |  | Connector | Simbol ini digunakan untuk sambungan dari proses yang satu ke proses berikutnya di halaman yang sama |
| 10. |  | Off Line Connector | Simbol ini digunakan untuk menyatakan sambungan dari proses yang satu ke proses berikutnya di halaman yang berbeda |
| 11. |  | Garis Air/ Connecting Line | Simbol ini digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain |

3.8 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan diagram yang dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. Berikut merupakan simbol-simbol pada DFD versi *Gane and Sarson* (Kristanto, 2011) Ditunjukkan pada tabel 3.2

Tabel 3. 2 Simbol-Simbol Data Flow Diagram

| No | Simbol | Nama Simbol | Keterangan |
|----|---|--------------------|---|
| 1. |  | Entity Luar | Entity Luar merupakan lingkaran luar sistem sebagai sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem |
| 2. |  | Aliran Data | Menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya |
| 3. |  | Proses | Proses atau fungsi yang mentransformasikan data secara umum |
| 4. |  | Tempat penyimpanan | Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file. |

3.9 *Conceptual dan Physical Data Model*

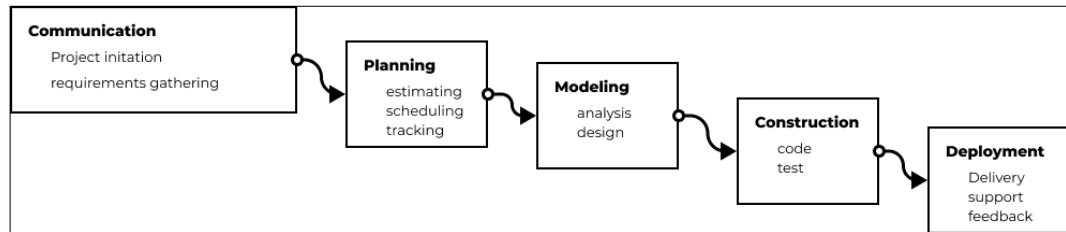
Menurut (Oktafiani, 2018), *Conceptual Data Model* (CDM) adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (entity) serta hubungan (relationship) antara entitas-entitas tersebut. Biasanya CDM direpresentasikan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD). Adapun manfaat penggunaan CDM dalam perancangan database:

- a. Memberikan gambaran yang lengkap dari struktur baris data yaitu arti, hubungan, dan batasan-batasan
- b. Alat komunikasi antar pemakai basis data, designer, dan analis.

PDM (*Physical Data Model*) merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik. (Oktafiani, 2018)

3.10 *Software Development Life Cycle (SDLC)*

Menurut (Setiawan, 2015), dalam landsan teori dari Pressman yang dimana menjelaskan nama lain dari Model *Waterfall* adalah Model Air Terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan.



Gambar 3. 1 Model Waterfall

Berikut ini penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan didalam Model Waterfalll menurut Pressman :

a. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

b. *Planning*

Setelah proses *communication* ini, kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. *Modeling*

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural

d. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode (*code generation*). 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. 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 user. Kemudian software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Komunikasi

4.1.1 Inisiasi Projek

A. Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan dalam satu hari kerja dengan komisaris CV. Depo Griyo Langgeng yaitu Bapak Ferry Julius. Untuk memperoleh data-data yang jelas tentang informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat melalui *website* yang akan dibuat. Cara ini dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja yang ingin disampaikan kepada masyarakat yang ingin mengakses *website* CV. Depo Griyo Langgeng. Kemudian setelah mengetahui informasi apa saja yang ingin disampaikan maka perancangan serta pembuatan *website* ini dapat dilakukan.

B. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana cara mengenalkan perusahaan secara luas. Observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung pada CV. Depo Griyo Langgeng.

C. Studi Literatur

Tahap selanjutnya yaitu tahap studi literatur, tahap ini digunakan untuk mengumpulkan teori-teori dan sumber data pendukung yang berhubungan dengan aplikasi manajemen layanan TI. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa pengetahuan yang berasal dari buku, jurnal dan internet.

D. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan lanjutan dalam tahap komunikasi yaitu tahap identifikasi terhadap kendala dan masalah yang ditemukan pada rancang

bangun *website*. Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan, didapatkan temuan bahwa rancang bangun *website* yang selama ini berjalan masih dilakukan secara manual, belum melakukan tahap migrasi ke online.

4.1.2 Pengumpulan Kebutuhan

A. Identifikasi Data

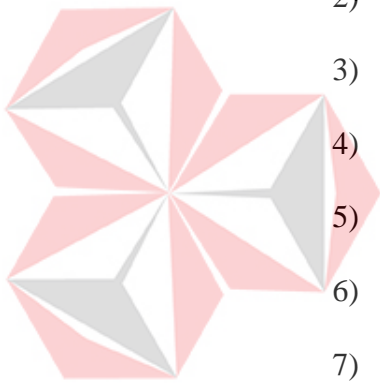
Dalam pembuatan *website* ini membutuhkan beberapa data, berikut merupakan data-data yang dibutuhkan pada *website* CV. Depo Griyo Langgeng :

a) Data Master, meliputi :

- 1) Data Informasi
- 2) Data Kategori
- 3) Data Lowongan
- 4) Data Karyawan
- 5) Data Jabatan
- 6) Data Departemen
- 7) Data Kota
- 8) Data Provinsi

b) Data Transaksi, meliputi :

- 1) Data Kategori Informasi
- 2) Data Tag Informasi
- 3) Data Kategori Rekrutment
- 4) Data Tag



UNIVERSITAS
Dinamika

B. Identifikasi Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada Komisaris CV. Depo Griyo Langgeng, di atas maka dapat dilakukan identifikasi pengguna untuk *website* yang akan dibuat, yaitu *admin* bagian *sales* dan pengunjung.

C. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna ini dilakukan untuk mendeskripsikan kegiatan atau kebutuhan apa saja yang akan dilakukan atau dibutuhkan pengguna dalam menggunakan *website*. Analisis kebutuhan pengguna dari rancang bangun *website* pada CV. Depo Griyo Langge pada bagian *admin* adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Tabel Kebutuhan Pengguna

| No | Pengguna | Kebutuhan Pengguna |
|----|--------------|--|
| 1. | <i>Admin</i> | Input informasi, ubah informasi, hapus informasi dihalaman <i>Admin</i> |
| 2. | <i>Admin</i> | Input lowongan, ubah lowongan, hapus lowongan dihalaman <i>Admin</i> |
| 3. | <i>Admin</i> | Input jabatan, ubah jabatan, hapus jabatan dihalaman <i>Admin</i> |
| 4. | <i>Admin</i> | Input departemen, ubah departemen, hapus departemen dihalaman <i>Admin</i> |
| 5. | <i>Admin</i> | Input karyawan, ubah karyawan, hapus karyawan dihalaman <i>Admin</i> |
| 6. | <i>Admin</i> | Input tag, ubah tag, hapus tag dihalaman <i>Admin</i> |
| 7. | <i>Admin</i> | Input kategori, ubah kategori, hapus kategori dihalaman <i>Admin</i> |
| 8. | Pengunjung | Melihat tampilan informasi perusahaan di website utama buat pengunjung |

D. Identifikasi Fungsional

Rancang bangun *website* pada CV. Depo Griyo Langgeng pada bagian *admin sales* tersusun dari beberapa fungsional, fungsi yang teridentifikasi dari perencanaan *website* adalah :

- a. Fungsi pengelolaan hak akses
- b. Fungsi pengelolaan informasi
- c. Fungsi pengelolaan lowongan
- d. Fungsi pengelolaan departemen
- e. Fungsi pengelolaan karyawan
- f. Fungsi pengelolaan tag
- g. Fungsi pengelolaan kategori

4.2 Perencanaan

Tahap perencanaan berisi tentang penjadwalan kerja dalam proses pengembangan *website* dari awal pengerjaan hingga implementasi *website* CV. Depo Griyo Langgeng. Penjadwalan kerja dapat dilihat pada lampiran 3.

4.3 Modelling

4.3.1 Analisis Sistem

A. Analisis Kebutuhan Fungsional

Pada tahap kebutuhan fungsional digunakan untuk mengimplementasikan seluruh fungsi yang didapatkan dari hasil kebutuhan pengguna yang terjadi saat ini.

1. Fungsi Mengelola Hak Akses Pengguna

Tabel 4. 2 Tabel Fungsi Mengelola Hak Akses Pengguna

| Nama fungsi | Pengelolaan Hak Akses Pengguna |
|-------------|--------------------------------|
| Pengguna | Admin |

| | | |
|----------------------|--|---|
| Deskripsi | Fungsi <i>login</i> pengguna dalam aplikasi | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| Login Website | | |
| | Pengguna membuka <i>website</i> | Menampilkan halaman awal <i>login</i> |
| | Pengguna memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> . | Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam textbox |
| | Pengguna menekan tombol <i>login</i> | Sistem akan memeriksa <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan benar atau salah. Jika benar maka akan masuk ke halaman utama <i>Admin dashboard</i> . Jika salah maka tampilan akan tetap pada halaman login. |
| Kondisi Akhir | Pengguna berhasil masuk dalam <i>dashboard Admin</i> | |

2. Fungsi Mengelola Data Informasi

Tabel 4. 3 Tabel Fungsi Mengelola Data Informasi

| | | |
|--------------------|--|--|
| Nama fungsi | Mengelola Data Informasi | |
| Pengguna | <i>Admin</i> | |
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola data informasi ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| | Menambah Data | |
| | <i>Admin</i> menambah data informasi dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data informasi ke dalam aplikasi |
| | Mengubah Data | |

| | | |
|-----------------------|--|--|
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data informasi maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data informasi sesuai permintaan |
| Menghapus Data | | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data informasi dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data informasi sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data informasi kedalam tabel informasi pada database | |

3. Fungsi Mengelola Data Kategori

Tabel 4. 4 Tabel Fungsi Mengelola Data Kategori

| | | |
|----------------------|---|---|
| Nama fungsi | Mengelola Data Kategori | |
| Pengguna | <i>Admin</i> | |
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola data kategori ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| | Menambah Data | |
| | <i>Admin</i> menambah data kategori dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data kategori ke dalam aplikasi |
| | Mengubah Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data kategori maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data kategori sesuai permintaan |
| | Menghapus Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data kategori dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data kategori sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data kategori kedalam tabel kategori pada database | |

4. Fungsi Mengelola Data Lowongan

Tabel 4. 5 Tabel Fungsi Mengelola Data Lowongan

| Nama fungsi | Mengelola Data Lowongan | |
|---------------|---|---|
| Pengguna | <i>Admin</i> | |
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola data lowongan ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| | Menambah Data | |
| | <i>Admin</i> menambah data lowongan dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data lowongan ke dalam aplikasi |
| | Mengubah Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data lowongan maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data lowongan sesuai permintaan |
| | Menghapus Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data lowongan dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data lowongan sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data lowongan kedalam tabel lowongan pada database | |

5. Fungsi Mengelola Data Karyawan

Tabel 4. 6 Tabel Fungsi Mengelola Data Karyawan

| Nama fungsi | Mengelola Data Karyawan | |
|-------------|---|---------------|
| Pengguna | <i>Admin</i> | |
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola data karyawan ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| | Menambah Data | |

| | | |
|-----------------------|---|---|
| | <i>Admin</i> menambah data karyawan dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data karyawan ke dalam aplikasi |
| Mengubah Data | | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data karyawan maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data karyawan sesuai permintaan |
| Menghapus Data | | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data karyawan dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data karyawan sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data karyawan kedalam tabel karyawan pada database | |

6. Fungsi Mengelola Data Jabatan

Tabel 4. 7 Tabel Fungsi Mengelola Data Jabatan

| | | |
|-----------------------|--|--|
| Nama fungsi | Mengelola Data Jabatan | |
| Pengguna | <i>Admin</i> | |
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola data jabatan ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| Menambah Data | | |
| | <i>Admin</i> menambah data jabatan dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data jabatan ke dalam aplikasi |
| Mengubah Data | | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data jabatan maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data jabatan sesuai permintaan |
| Menghapus Data | | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data jabatan dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data |

| | |
|----------------------|---|
| | jabatan sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data jabatan kedalam tabel jabatan pada database |

7. Fungsi Mengelola Data Departemen

Tabel 4. 8 Tabel Fungsi Mengelola Data Departemen

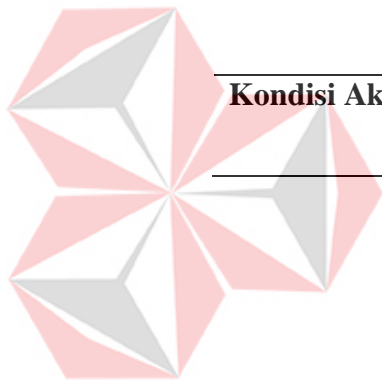
| | | |
|----------------------|---|---|
| Nama fungsi | Mengelola Data Departemen | |
| Pengguna | <i>Admin</i> | |
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola data departemen ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| | Menambah Data | |
| | <i>Admin</i> menambah data departemen dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data departemen ke dalam aplikasi |
| | Mengubah Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data departemen maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data departemen sesuai permintaan |
| | Menghapus Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data departemen dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data departemen sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data departemen kedalam tabel departemen pada database | |

8. Fungsi Mengelola Data Tag

Tabel 4. 9 Tabel Fungsi Mengelola Data Tag

| | |
|--------------------|---------------------------|
| Nama fungsi | Mengelola Data Tag |
| Pengguna | <i>Admin</i> |

| | | |
|----------------------|--|--|
| Deskripsi | Fungsi yang digunakan untuk mengelola dataTag ke dalam database | |
| Alur Normal | Aksi Pengguna | Respon Sistem |
| | Menambah Data | |
| | <i>Admin</i> menambah data tag dengan menekan tombol tambah data | Sistem menambah data tag ke dalam aplikasi |
| | Mengubah Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin mengganti data tag maka dapat menekan tombol <i>icon</i> pensil | Sistem merubah data tag sesuai permintaan |
| | Menghapus Data | |
| | Jika <i>Admin</i> ingin menghapus salah satu data tag dapat menekan <i>icon</i> tombol icon sampah | Sistem akan menghapus data tag sesuai permintaan |
| Kondisi Akhir | Fungsi ini menyimpan data tag kedalam tabel tag pada database | |



B. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dalam pengembangan *website* CV. Depo Griyo Langgeng dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4. 10 Tabel Kebutuhan Non Fungsional

| Kebutuhan | Keterangan |
|--------------------|---|
| <i>Usability</i> | Mempermudah pengguna dalam mengakses, misalnya tampilan halaman, tampilan menu, input data, dan lain-lainya. |
| Hak Akses Keamanan | Diberikan hak akses untuk penggunaan <i>admin</i> melalui menu login untuk <i>admin sales</i> . <i>Admin</i> login menggunakan <i>email</i> dan password tertentu. |
| Lingkungan Sistem | Menggunakan bahasa pemrograman PHP 8, HTML, CSS, Javascript dengan penggunaan <i>framework</i> Laravel 8, dan SASS serta berjalan dengan database PostgreSQL |

C. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem, diantaranya kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, serta pengguna sistem (*user*) sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

1. Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi minimum perangkat lunak yang dipakai dalam membangun dan mengimplementasikan aplikasi ini, yaitu :

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Aplikasi Visual Studio Code

- c. Google Chrome
- d. PostgreSQL
- e. XAMPP

2. Perangkat Keras

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras minimum yang mendukung aplikasi ini dengan baik, yaitu :

- a. *Processor* : Kapasitas Minimum 2.5 Ghz
- b. Memori : Minimum 4 GB
- c. VGA : Kecepatan Minimum 32 MB
- d. Resolusi : 1920 x 1080 *pixels*
- e. CPU : 2 Ghz

4.3.2 Perancangan Sistem

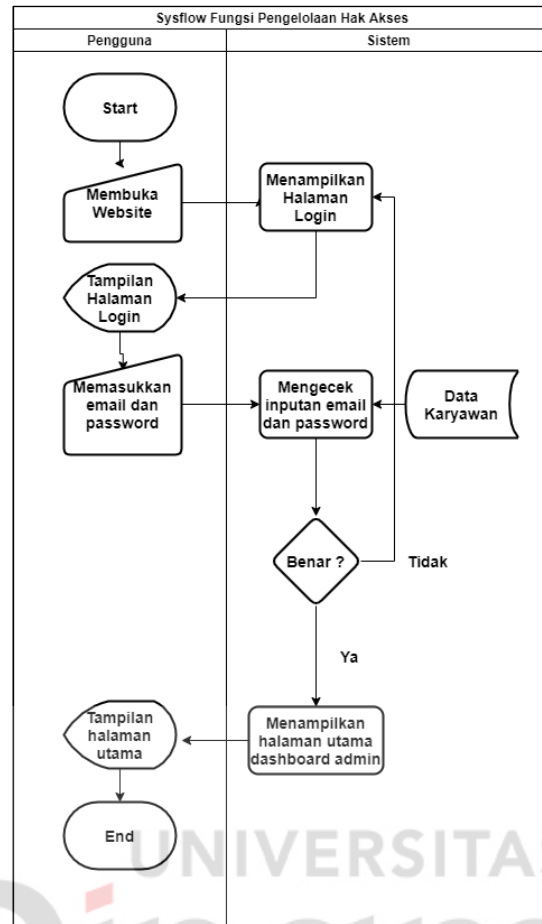
A. Sistem Flow

Berikut merupakan *System Flow* dari implementasi *website* CV. Depo Griyo

Langgeng :

1. *System Flow* fungsi pengelolaan hak akses pengguna

Adapun prosedur dari pengelolaan Hak Akses Pengguna adalah sebagai berikut:

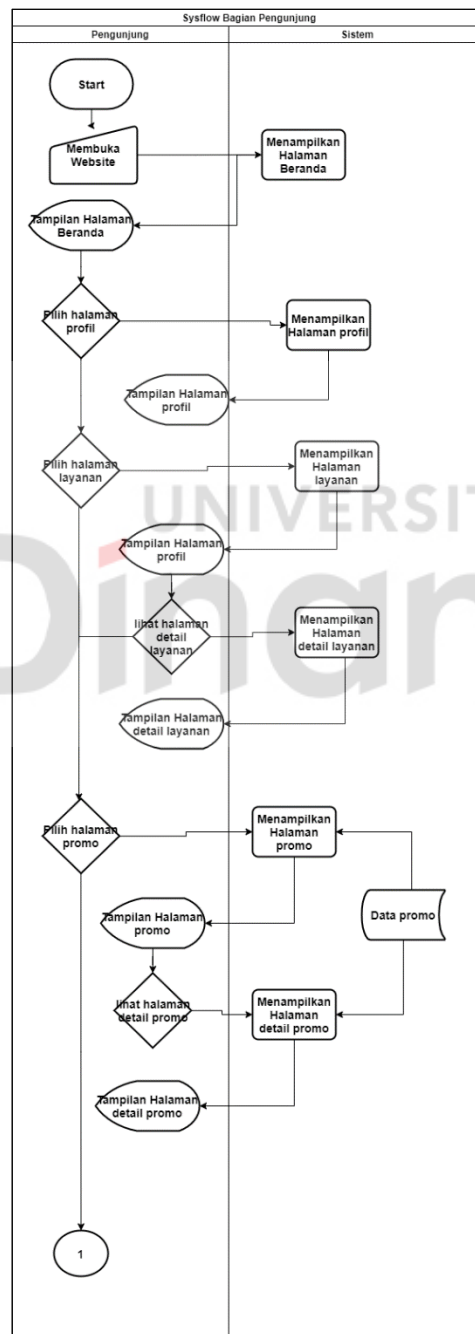


Gambar 4. 1 Sysflow Fungsi Pengelolaan Hak Akses

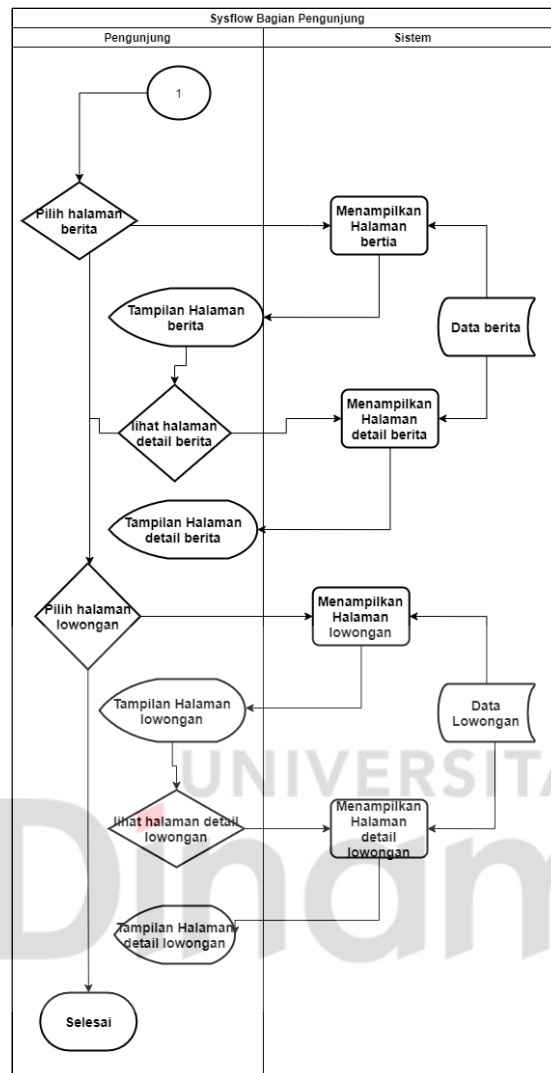
Pada gambar diatas pengelolaan hak akses pengguna menggambarkan bagaimana pengguna *website* dapat mulai menjalankan sebuah *website*. Hal pertama yang dilakukan pengguna adalah membuka halaman *website*, kemudian *website* menampilkan halaman login *admin*. Pada halaman tersebut pengguna akan memasukkan *email* dan *password* yang dimiliki. Setelah itu sistem aplikasi akan mengecek apakah *email* dan *password* yang dimasukkan sudah benar apa tidak. Jika benar maka pengguna akan masuk dihalaman utama *dashboard admin*, jika tidak benar maka pengguna akan tetap dihalaman login.

2. *System Flow* bagian pengunjung

Pada gambar dibawah ini pengguna dapat melihat semua informasi yang ada dihalaman pengunjung dan juga bisa melihat detail informasi dari tiap-tiap halaman.



Gambar 4. 2 *Sysflow* Bagian Pengunjung

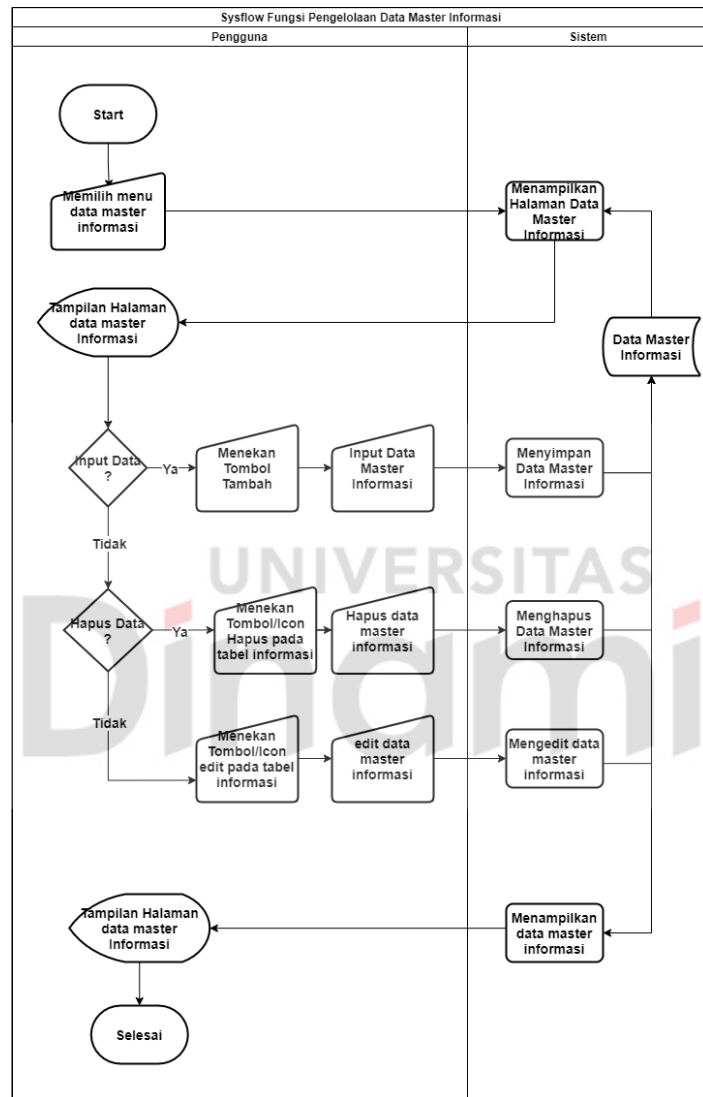


Gambar 4. 3 Sysflow Bagian Pengunjung Lanjutan

Pada gambar 4.2 dan pada gambar 4.3 *System Flow* pengunjung menggambarkan bagaimana pengunjung dapat melihat semua informasi yang ada dihalaman akses pengunjung mulai dari halaman beranda, halaman profil perusahaan, halaman layanan, halaman detail layanan, halaman promo, halaman detail promo, halaman berita, halaman detail berita, halaman lowongan, dan yang terakhir halaman detail lowongan.

3. *System Flow* fungsi mengelola data master informasi :

Adapun prosedur dari pengelolaan data master informasi sebagai berikut :

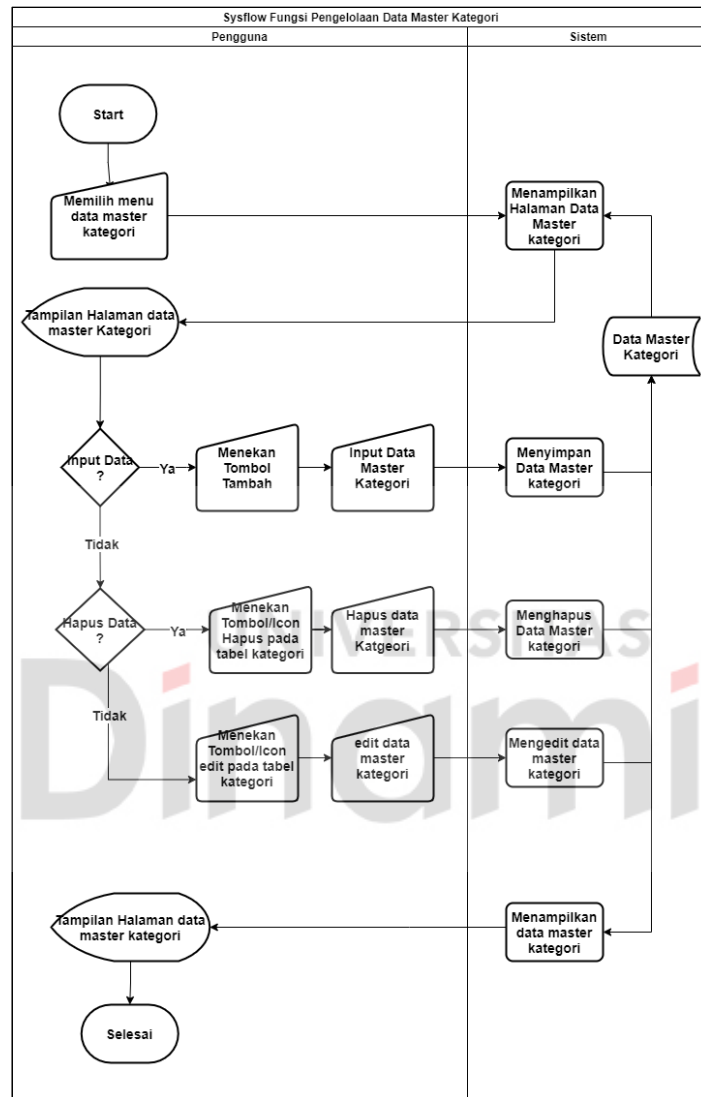


Gambar 4. 4 *Sysflow* fungsi Pengelolaan Data Master Informasi

Pada gambar 4.4 *System Flow* data informasi menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

4. *System Flow* fungsi mengelola data kategori

Adapun prosedur dari pengelolaan data master kategori adalah sebagai berikut :

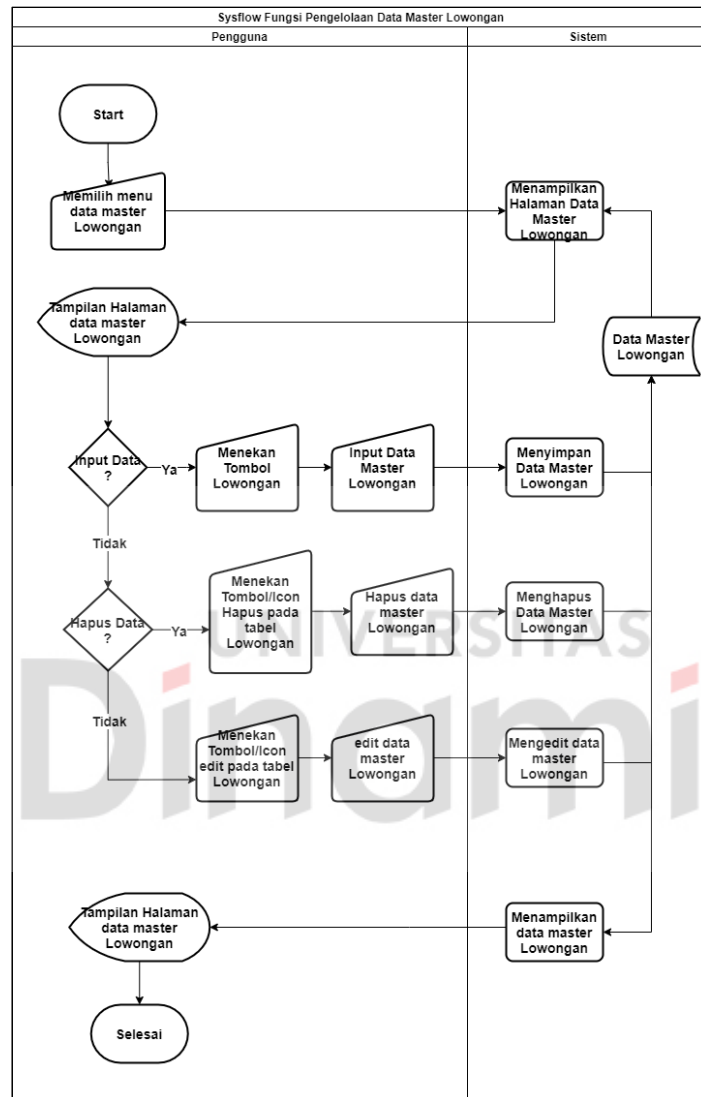


Gambar 4. 5 Sysflow Fungsi Pengelolaan Data Kategori

Pada gambar 4.5 *System Flowchart* data master kategori menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

5. *System Flow* fungsi mengelola data master lowongan

Adapun prosedur dari pengelolaan data master lowongan adalah sebagai berikut :

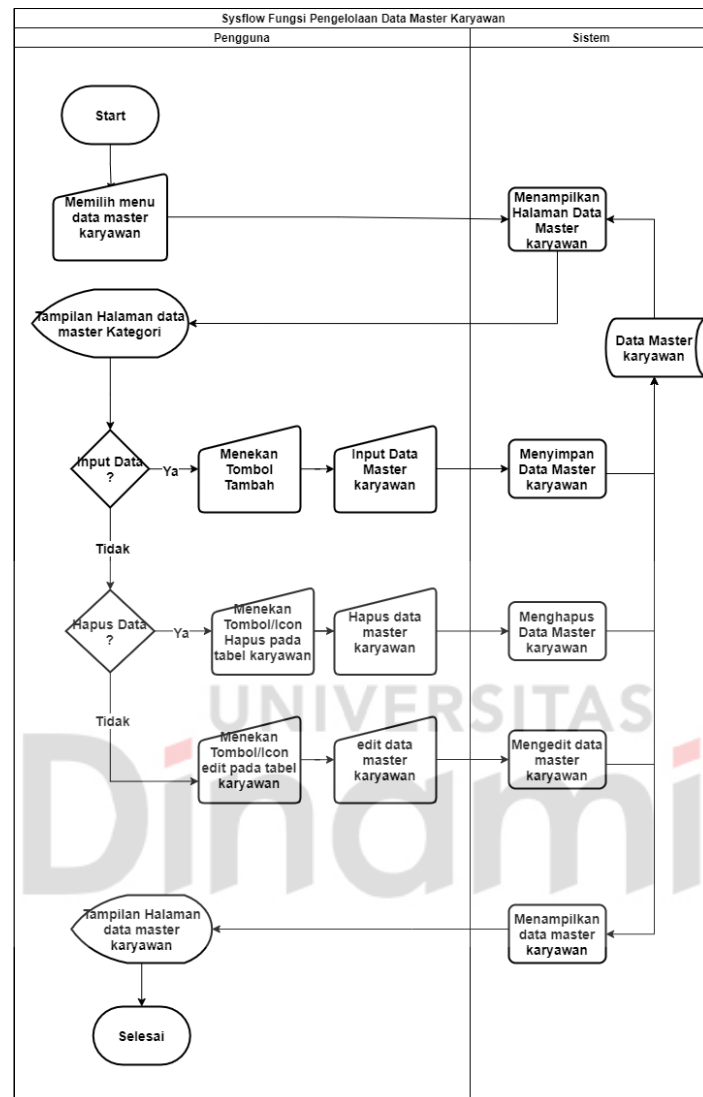


Gambar 4. 6 *Sysflow* Fungsi Pengelolaan Data Lowongan

Pada gambar 4.6 *System Flow* data lowongan menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

6. *System Flow* fungsi mengelola data karyawan

Adapun prosedur dari pengelolaan data karyawan adalah sebagai berikut :

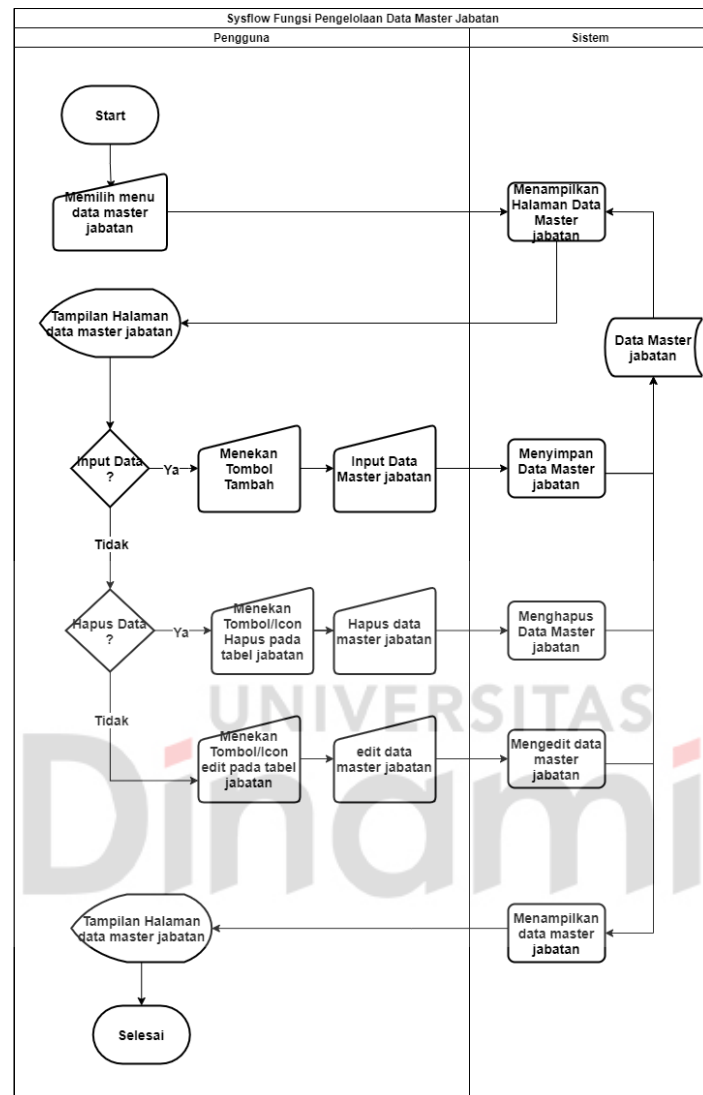


Gambar 4. 7 Sysflow Pengelolaan Data karyawan

Pada gambar 4.7 *System Flow* data karyawan menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

7. *System Flow* fungsi mengelola data jabatan

Adapun prosedur dari pengelolaan data jabatan adalah sebagai berikut :

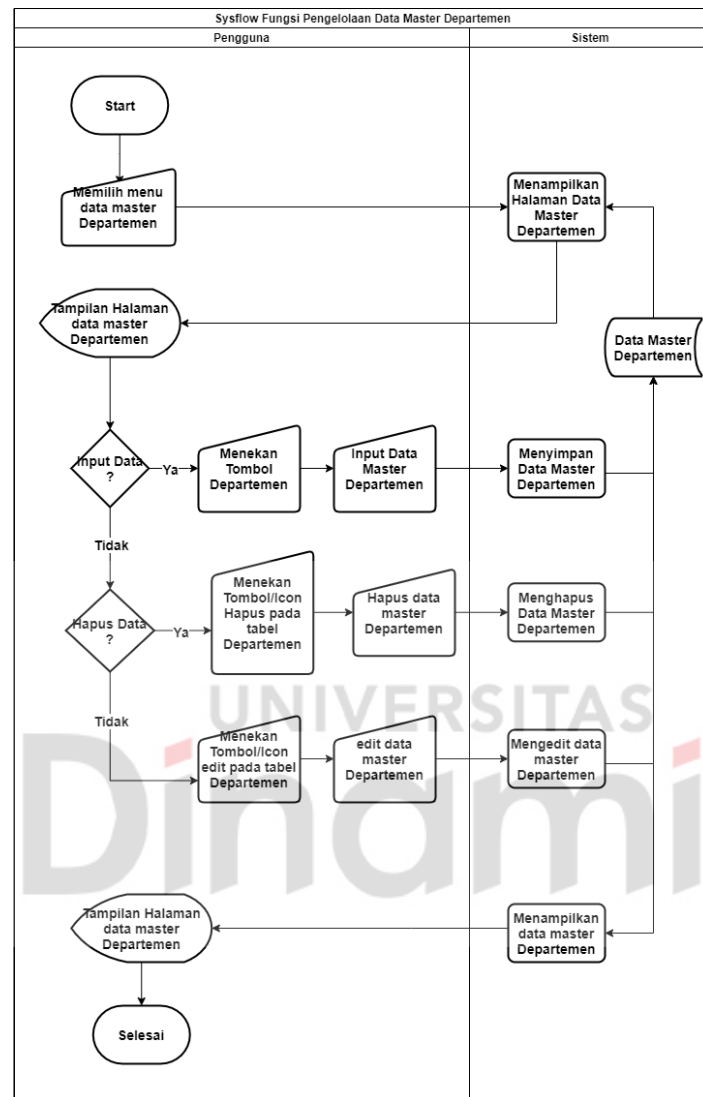


Gambar 4. 8 *Sysflow* Fungsi Pengelolaan Data Jabatan

Pada gambar 4.8 *System Flow* data jabatan menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

8. *System Flow* fungsi mengelola data departemen

Adapun prosedur dari pengelolaan data departemen adalah sebagai berikut:

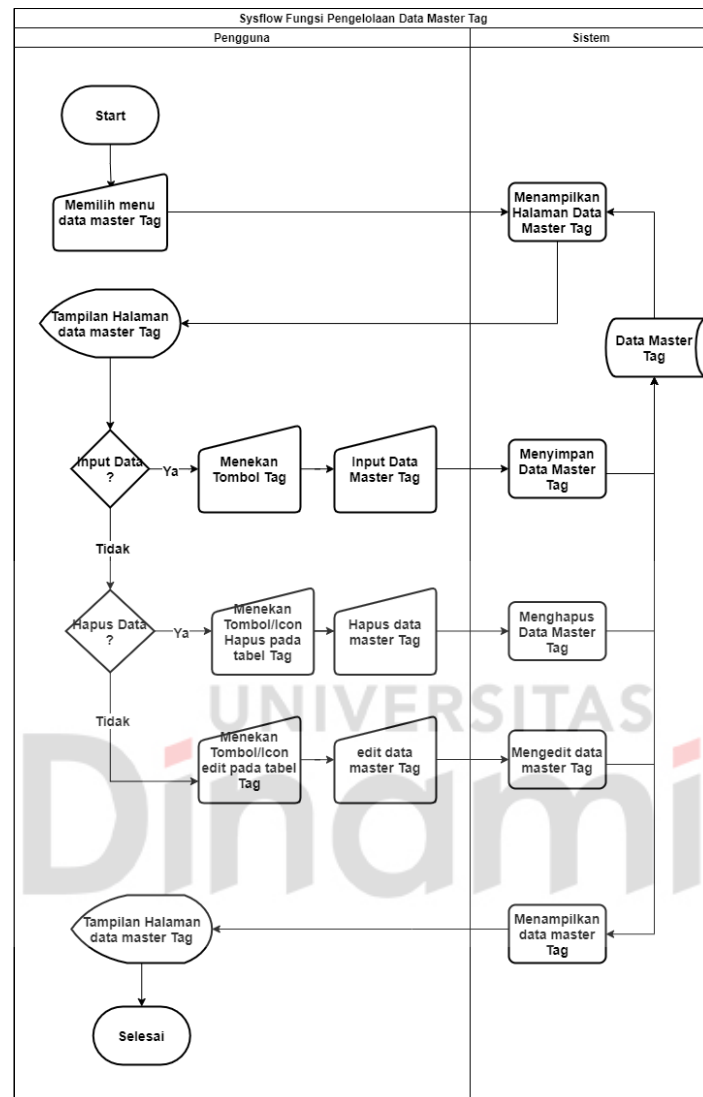


Gambar 4. 9 Sysflow Fungsi Pengelolaan Data Departemen

Pada gambar 4.9 *System Flow* data departemen menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

9. *System Flow* fungsi mengelola data tag

Adapun prosedur dari pengelolaan data tag adalah sebagai berikut :

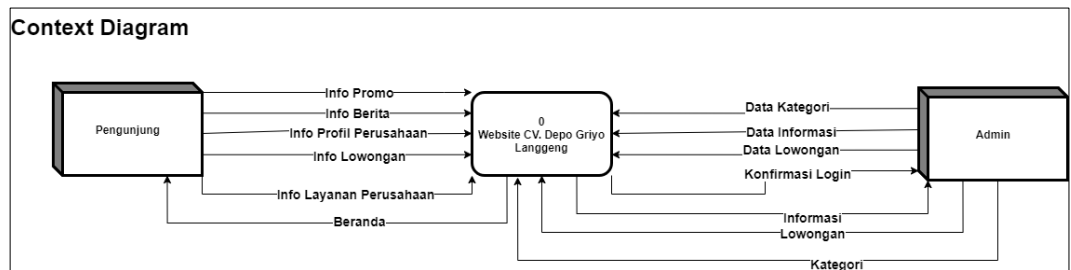


Gambar 4. 10 *Sysflow* Fungsi Pengelolaan Tag

Pada gambar 4.10 *System Flow* data tag menggambarkan bagaimana *admin* dapat menyimpan, mengubah, dan menghapus data informasi yang dibutuhkan pada proses pengembangan *website*. Pada tahap ini *admin* dapat melakukan proses update/perbaruan data.

B. Context Diagram

Dalam Context Diagram untuk mengembangkan *website* pada CV. Depo Griyo Langgeng terdapat dua Eksternal Entity, yang terdiri dari *Admin* dan pengunjung

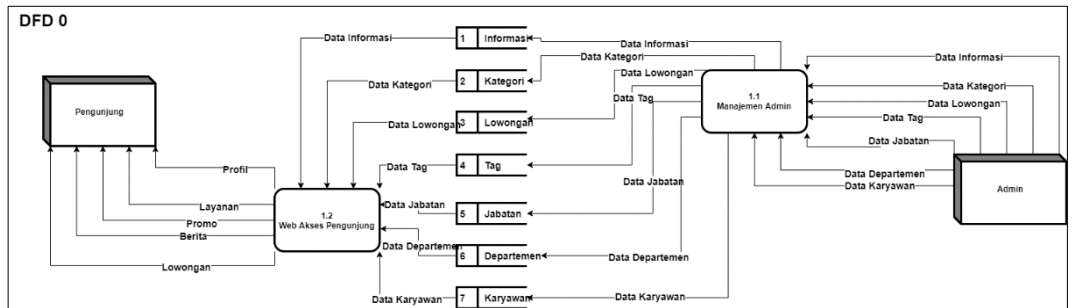


Gambar 4. 11 Context Diagram

Pada gambar 4.11 merupakan proses yang menggambarkan struktur dan proses berjalannya sebuah sistem *website* yang bertujuan untuk mempersiapkan DFD ke lebih tinggi. Aliran data yang keluar masing-masing external entity mengartikan bahwa data tersebut berasal dari external entity. Sedangkan aliran data masuk mempunyai arti data yang masuk ditunjukkan untuk external entity.

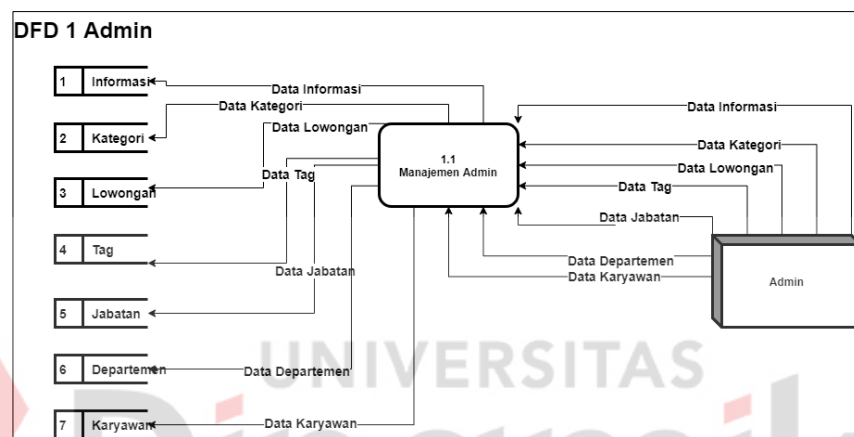
C. Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang proses DFD level 0 dimana terdapat dua proses yaitu web akses pengunjung dan manajemen *admin*. Proses web pengunjung menjelaskan pengunjung hanya dapat melihat halaman utama, layanan, detail layanan, berita, detail berita, promo, detail promo, lowongan, dan detail lowongan. Sedangkan manajemen *Admin* menjelaskan *Admin* bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang akan ditampilkan di *website*.



Gambar 4. 12 DFD Level 0

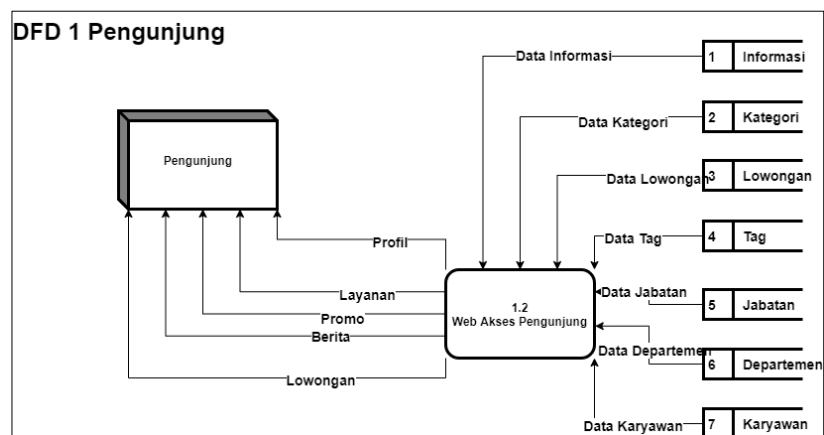
A. DFD Level 1 Manajemen Admin



Gambar 4. 13 DFD Level 1 Manajemen Admin

Pada gambar 4.13 Adalah data flow diagram level 1 manajemen *admin* yang telah dilakukan dekomposisi dari data flow diagram level 0.

B. DFD Level 1 Web Akses Pengunjung



Gambar 4. 14 DFD Level 1 Web Akses Pengunjung

Pada gambar 4.14 Adalah data flow diagram level 1 web akses pengunjung yang telah dilakukan dekomposisi dari data flow diagram level 0.

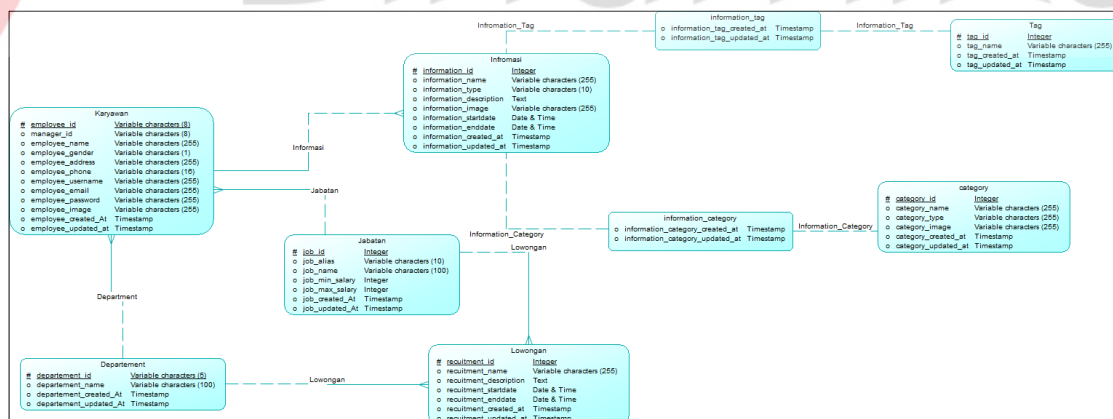
4.3.3 Perancangan Data

A. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram (ERD) merupakan relasi model bisnis dalam sistem berasal dari gambaran DFD. Dalam pembuatan ERD terlebih dahulu membuat model *Conceptional Data Model* (CDM) yang didapat dari data store yang ada pada DFD. Setelah proses pembuatan DFD selesai dilanjutkan dengan pembuatan model *Physical Data Model* (PDM) dari tabel-tabel yang digunakan. Berikut gambaran terkait jenis basis data.

1) Conceptual Data Model (CDM)

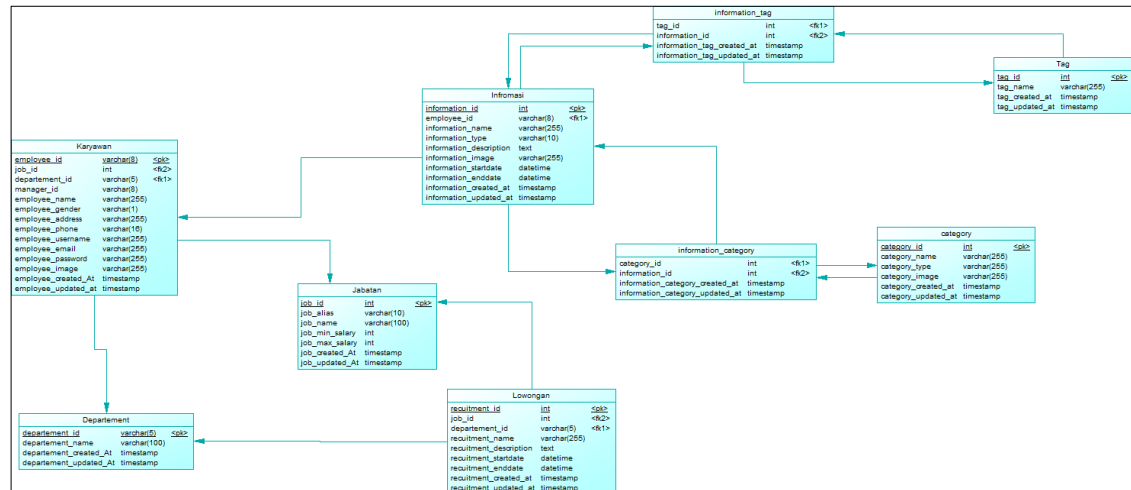
CDM dari *website CV. Depo Griyo Langgeng* terdapat pada gambar 4.15 dilihat sebagai berikut:



Gambar 4. 15 Conceptual Data Model

2) Physical Data Model (PDM)

PDM dari *website CV. Depo Griyo Langgeng* terdapat pada gambar 4.16 dilihat sebagai berikut:



Gambar 4. 16 Physical Data Model

B. Desain Struktur Tabel

Desain data digunakan untuk mengetahui detail tabel yang akan digunakan pada *website* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut merupakan desain struktur *database* yang telah dirincikan dari *physical data model*

1. Tabel Data Informasi

Primary key : *Information_id*

Foreign key : *employee_id*

Fungsi : Menyimpan data informasi

Tabel 4. 11 Tabel Data Informasi

| Field | Type | Length | Constraint |
|--------------------------------|---------|--------|-------------|
| <i>Information_id</i> | Int | 10 | Primary key |
| <i>Employee_id</i> | Varchar | 8 | Foreign key |
| <i>Information_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Informationom_type</i> | Varchar | 10 | |
| <i>Information_description</i> | Text | | |
| <i>Information_umage</i> | Varchar | 255 | |

| Field | Type | Length | Constraint |
|------------------------------|-----------|--------|------------|
| <i>Information_startdate</i> | Datetime | | |
| <i>Information_enddate</i> | Datetime | | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

2. Tabel *Master Data Kategori*

Primary key : Category_id

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data kategori

Tabel 4. 12 Tabel Data Kategori

| Field | Type | Length | Constraint |
|-----------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Category_id</i> | Int | 10 | <i>Primary key</i> |
| <i>Category_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Category_type</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Category_image</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

3. Tabel Data Lowongan

Primary key : recruitment_id

Foreign key : job_id dan department_id

Fungsi : Untuk menambahkan data lowongan

Tabel 4. 13 Tabel Data Lowongan

| Field | Type | Length | Constraint |
|--------------------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Recruitment_id</i> | Int | 10 | <i>Primary key</i> |
| <i>Job_id</i> | Int | 10 | <i>Foreign key</i> |
| <i>Department_id</i> | Varchar | 5 | <i>Foreign key</i> |
| <i>Recruitment_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Recruitment_description</i> | Text | | |
| <i>Recruitment_startdate</i> | Datetime | | |
| <i>Recruitment_enddate</i> | Datetime | | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

4. Tabel Karyawan

Primary key : Employee_id

Foreign key : manager_id, city_id, job_id, dan department_id

Fungsi : Untuk menambahkan data karyawan

Tabel 4. 14 Tabel Data Karyawan

| Field | Type | Length | Constraint |
|------------------------|---------|--------|--------------------|
| <i>Employee_id</i> | Varchar | 8 | <i>Primary key</i> |
| <i>Manager_id</i> | Varchar | 8 | <i>Foreign key</i> |
| <i>City_id</i> | Varchar | 5 | <i>Foreign key</i> |
| <i>Job_id</i> | Int | 10 | <i>Foreign key</i> |
| <i>Department_id</i> | Varchar | 255 | <i>Foreign key</i> |
| <i>Employee_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Employee_gender</i> | Varchar | 1 | |

| Field | Type | Length | Constraint |
|--------------------------|-----------|--------|------------|
| <i>Employee_address</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Employee_phone</i> | Varchar | 16 | |
| <i>Employee_username</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Employee_email</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Employee_password</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Employee_image</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

5. Tabel Jabatan

Primary key : job_id

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data jabatan

Tabel 4. 15 Tabel Data Jabatan

| Field | Type | Length | Constraint |
|-----------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Job_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Job_alias</i> | Varchar | 10 | |
| <i>Job_name</i> | Varchar | 100 | |
| <i>Job_min_salary</i> | Int | 11 | |
| <i>Job_max_salary</i> | Int | 11 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

6. Tabel Departemen

Primary key : department_id

Foreign key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data departemen

Tabel 4. 16 Tabel Data Departemen

| Field | Type | Length | Constraint |
|------------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Department_id</i> | Varchar | 5 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Department_name</i> | Varchar | 100 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

7. Tabel Tag

Primary key : tag_id

Foreign key : -

Fungsi : untuk menyimpan data tag

Tabel 4. 17 Tabel Data Tag

| Field | Type | Length | Constraint |
|-------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Tag_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Tag_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

8. Tabel Kota

Primary key : city_id

Foreign key : province_id

Fungsi : untuk menyimpan data kota

Tabel 4. 18 Tabel Data Kota

| Field | Type | Length | Constraint |
|--------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>City_id</i> | Varchar | 5 | <i>Primary key</i> |
| <i>Province_id</i> | Int | 11 | <i>Foregin key</i> |
| <i>City_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

9. Tabel Provinsi

Primary key : province_id

Foreign key : -

Fungsi : untuk menyimpan data provinsi

Tabel 4. 19 Tabel Data Provinsi

| Field | Type | Length | Constraint |
|----------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Province_id</i> | Int | 11 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Province_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

10. Tabel *Information Category*

Primary key : -

Foreign key : information_id dan category_id

Fungsi : untuk menyimpan data kategori informasi

Tabel 4. 20 Tabel Data *Information Category*

| Field | Type | Length | Constraint |
|-----------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>information_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Category_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

11. Tabel *Information Tag*

Primary key : -
Foreign key : *information_id* dan *tag_id*
 Fungsi : untuk menyimpan data tag information

Tabel 4. 21 Tabel Data *Information Tag*

| Field | Type | Length | Constraint |
|-------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Tag_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Tag_name</i> | Varchar | 255 | |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

12. Tabel *Recuitment Category*

Primary key : -
Foreign key : *recuitment_id* dan *category_id*
 Fungsi : untuk menyimpan data kategori rekuitment

Tabel 4. 22 Tabel Data *Recuitment Category*

| Field | Type | Length | Constraint |
|----------------------|------|--------|--------------------|
| <i>Recuitment_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |

| Field | Type | Length | Constraint |
|--------------------|-----------|--------|--------------------|
| <i>Category_id</i> | Int | 10 | <i>Foregin key</i> |
| <i>Created_at</i> | Timestamp | | |
| <i>Updated_at</i> | Timestamp | | |

4.4 Hasil Rancangan Sistem

1. Tampilan Beranda

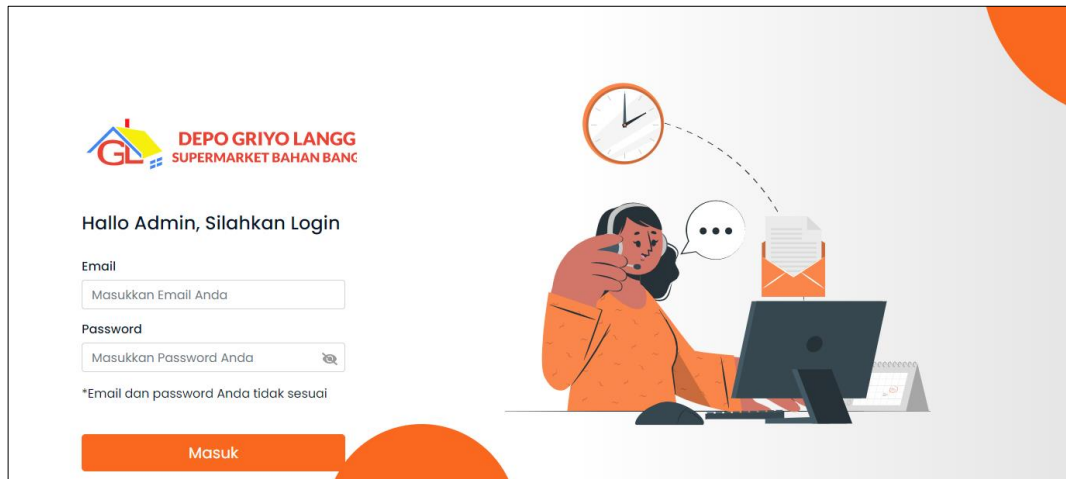
Halaman utama atau halaman beranda menunjukkan menu utama dari *website* ini. Pada menu ini terdapat promo yang ditawarkan oleh perusahaan kepada masyarakat dan juga dapat memilih fitur-fitur yang ada pada *website*



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Beranda

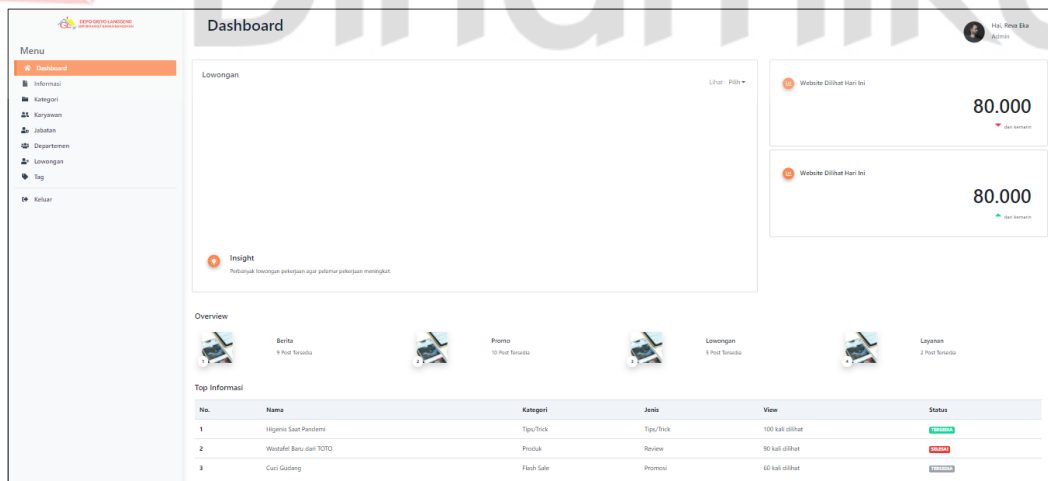
2. Tampilan Login

Sebelum masuk kedalam *dashboard admin*, *admin* bagian *sales* harus login terlebih dahulu yaitu dengan cara memasukkan *email* dan *password*. Berikut merupakan halaman login yang dapat dilihat pada gambar dibawah.

Gambar 4. 18 Tampilan Halaman *Admin Login*

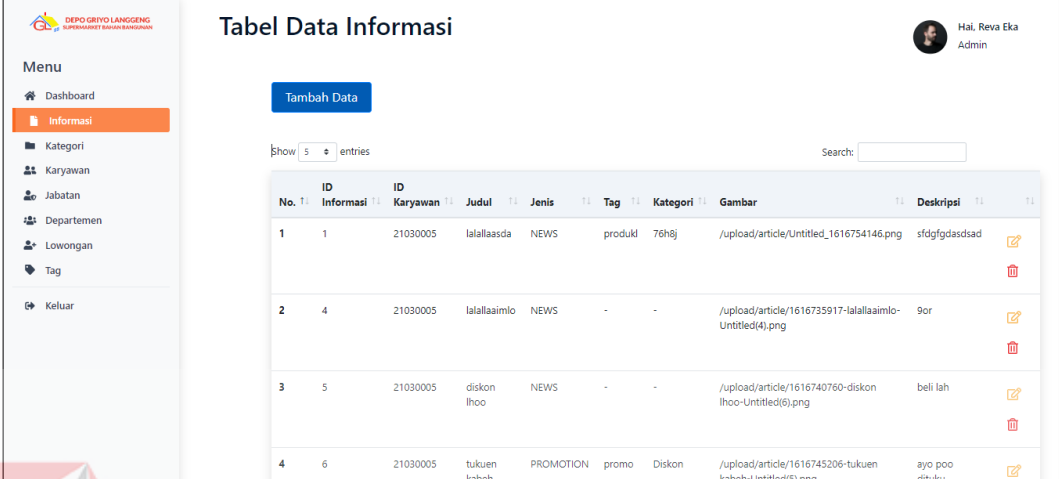
3. Tampilan *Dashboard Admin*

Pada saat pengguna sudah masuk kedalam halaman utama admin, maka tampilan yang akan muncul setelah login adalah *dashboard*. Pada halaman *dashboard* berisi tentang ringkasan informasi pengunjung perhari, *overview* untuk berapa jumlah yang sudah dientri, dan yang terakhir tabel informasi yang top.

Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Utama *Admin*

4. Tampilan Informasi

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar informasi yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.



Tabel Data Informasi

Tambah Data

show 5 entries Search:

| No. | ID Informasi | ID Karyawan | Judul | Jenis | Tag | Kategori | Gambar | Deskripsi |
|-----|--------------|-------------|--------------|-----------|--------|----------|---|----------------|
| 1 | 1 | 21030005 | lalalaasda | NEWS | produk | 76h8j | /upload/article/Untitled_1616754146.png | sfdgfgdasdsad |
| 2 | 4 | 21030005 | lalalaaaimlo | NEWS | - | - | /upload/article/1616735917-lalalaaaimlo-Untitled(4).png | 9or |
| 3 | 5 | 21030005 | diskon lhoo | NEWS | - | - | /upload/article/1616740760-diskon lhoo-Untitled(6).png | beli lah |
| 4 | 6 | 21030005 | tukuen kabeh | PROMOTION | promo | Diskon | /upload/article/1616745206-tukuen kabeh-Untitled(5).png | ayo poo dituku |

Gambar 4. 20 Tampilan Halaman *Admin* Data Informasi

5. Tampilan Kategori

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar kategori yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.

Tabel Data Kategori

Tambah Data

Show 5 entries

| No. | ID | Nama Kategori | Tipe Kategori | Gambar |
|-----|----|---------------|---------------|---|
| 1 | 2 | trytuj | yteuky | /upload/category/Untitled(0)_1616756537.png |
| 2 | 3 | Diskon | Promo | Group 28.png |
| 3 | 5 | 76h8j | jklm | /upload/category/1616735889-76h8j-Untitled(1).png |

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous Next

Gambar 4. 21 Tampilan Halaman *Admin* Data Kategori

6. Tampilan Karyawan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar karyawan yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.

Tabel Data Karyawan

Tambah Data

Show 10 entries

| No. | Nama Manager | Kota | Jabatan | Departemen | Nama | Alamat | Telepon | Username | Email |
|-----|--------------|---------------------------|---------|--------------|----------|----------------|---------|----------|-------|
| 1. | - | KABUPATEN PADANG PARIAMAN | Sales | Sales | reva (L) | efcwawq | 13245 | ceccwawq | ercw |
| 2. | - | KABUPATEN ACEH JAYA | revtbty | Gudang | meis (P) | werdfthghj | 23456 | edfsthv | west |
| 3. | - | KABUPATEN KEBUMEN | revtbty | Administrasi | onas (P) | bvccrtvfybgunh | 345678 | tgyrhuu | 7687 |

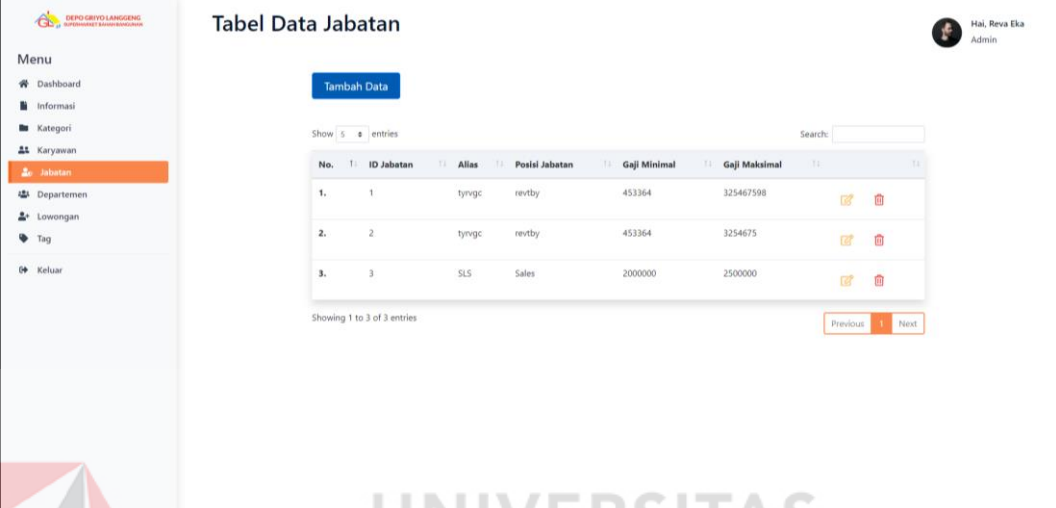
Showing 1 to 10 of 11 entries

Previous 1 2 Next

Gambar 4. 22 Tampilan Halaman *Admin* Data Karyawan

7. Tampilan Jabatan







Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar jabatan yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *Admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.



Tabel Data Jabatan

Tambah Data

Show 5 entries

| No. | ID Jabatan | Alias | Posisi Jabatan | Gaji Minimal | Gaji Maksimal | |
|-----|------------|-------|----------------|--------------|---------------|---|
| 1. | 1 | tyngc | revby | 453364 | 325467598 |   |
| 2. | 2 | tyngc | revby | 453364 | 3254675 |   |
| 3. | 3 | SLS | Sales | 2000000 | 2500000 |   |

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous Next

Gambar 4. 23 Tampilan Halaman *Admin* Data Jabatan

8. Tampilan Departemen

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar departemen yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.

Tabel Data Departemen

Tambah Data

Show 5 entries

| No. | Kode Departemen | Nama Departemen | | |
|-----|-----------------|-----------------|--|--|
| 1. | ADMIN | Administrasi | | |
| 2. | GUDANG | Gudang | | |
| 3. | IT | IT | | |
| 4. | KASIR | Kasir | | |
| 5. | PENGI | Pengiriman | | |

Showing 1 to 5 of 7 entries

Previous 1 2 Next

Gambar 4. 24 Tampilan Halaman *Admin* Data Departemen

9. Tampilan Lowongan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar lowongan yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.

Tabel Data Lowongan

Tambah Data

Show 5 entries

| ID | No. | Lowongan | Job | Departemen | Nama Lowongan | Mulai Tayang | Selesai Tayang | Deskripsi | |
|----|-----|----------|--------|------------------------------------|---------------------|---------------------|----------------|-----------|--|
| 1 | 2 | Sales | Gudang | Lowongan sales dalam kota lumajang | 2021-03-25 10:16:00 | 2021-03-31 10:16:00 | po.lyop | | |

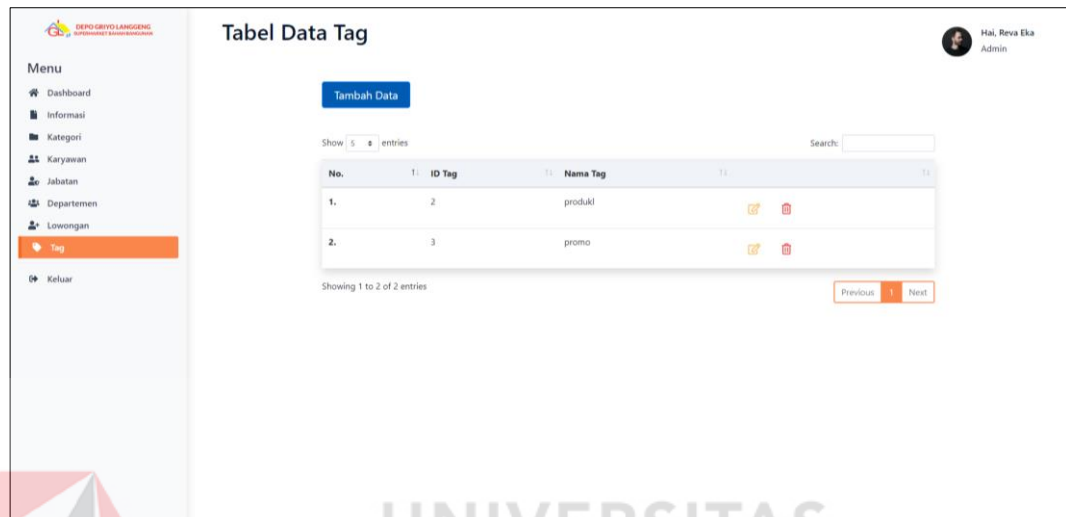
Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 25 Tampilan Halaman *Admin* Data Lowongan

10. Tampilan *Tag*

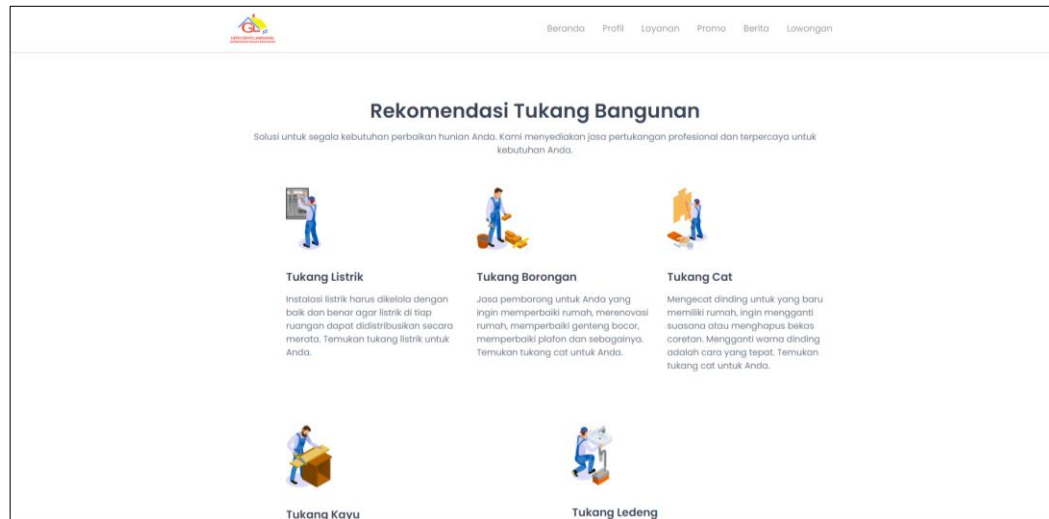
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar informasi yang dimiliki CV. Depo Griyo Langgeng. Dari halaman ini juga *admin* dapat menambah, mengedit hingga menghapus informasi.



Gambar 4. 26 Tampilan Halaman *Admin Tag*

11. Tampilan Layanan Perusahaan

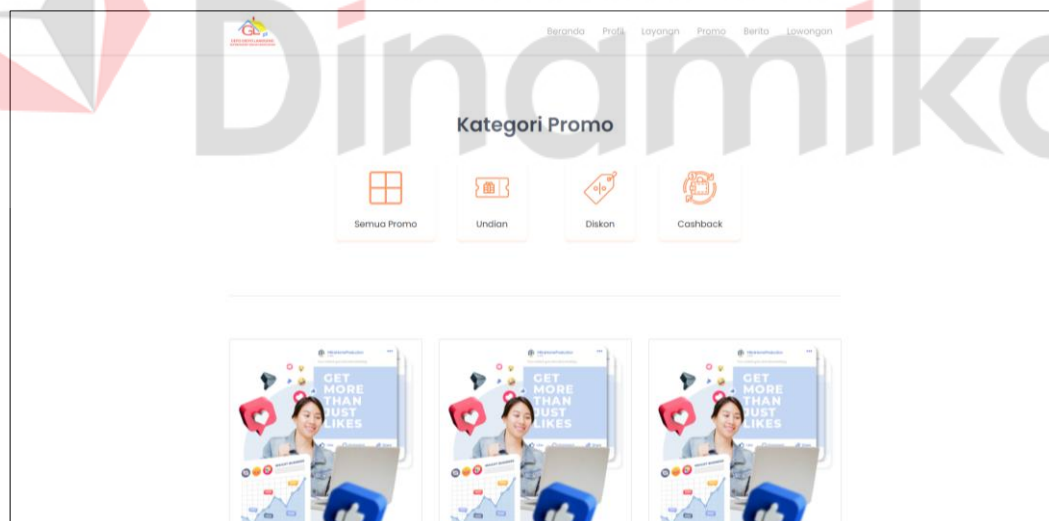
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan layanan-layanan perusahaan yang dimiliki oleh CV. Depo Griyo Langgeng dan dapat dilihat oleh pengunjung.



Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Layanan

12. Tampilan Promo

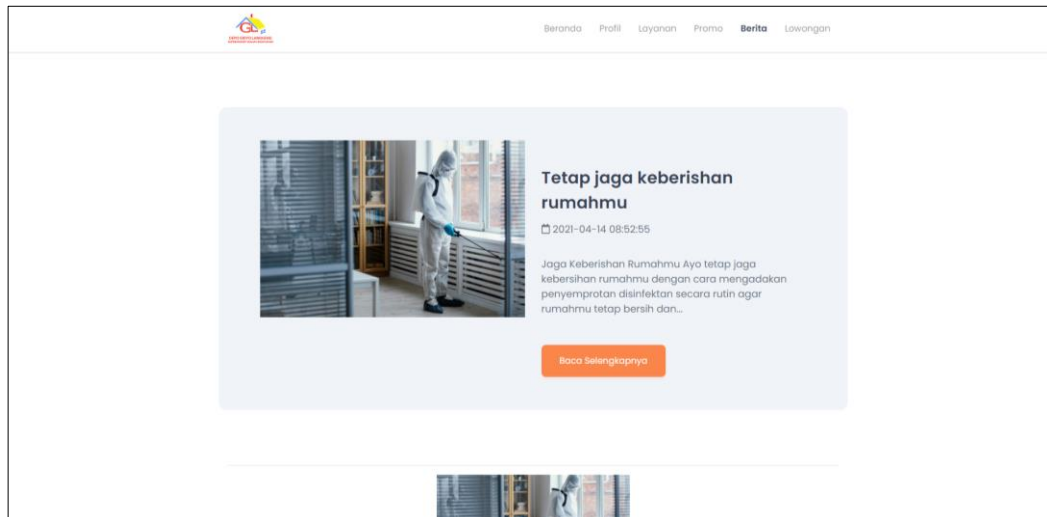
Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar promo perusahaan yang dimiliki oleh CV. Depo Griyo Langgeng dan dapat dilihat oleh pengunjung.



Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Promo

13. Tampilan Berita

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar berita perusahaan yang dimiliki oleh CV. Depo Griyo Langgeng dan dapat dilihat oleh pengunjung.



Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Berita

14. Tampilan Lowongan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi dan daftar lowongan perusahaan yang dimiliki oleh CV. Depo Griyo Langgeng dan dapat dilihat oleh pengunjung.



Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Lowongan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari rancang bangun *website* pada CV. Depo Griyo Langgeng, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. *Admin* dapat mengelola informasi berupa berita, artikel, promo, *event* dan lowongan pekerjaan
- b. Pengunjung dapat melihat isi detail dari tiap-tiap informasi dari *website* CV. Depo Griyo Langgeng

5.2 Saran

Pada *website* CV. Depo Griyo Langgeng ini untuk kedepannya diharapkan menambahkan fitur *newsletter* dimana pengguna atau masyarakat dapat menerima informasi berita, artikel, dan promo melalui *email* pengguna dan fitur *live chat* yang dimana pembeli dapat bertanya-tanya lewat online secara *real time*.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, S. (2021, April 14). *SCSS: Pengertian, Cara Kerja, dan Fitur-Fiturinya*. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/scss-adalah/>
- Effendy, F., & Nuqoba, B. (2016). Penerapan Framework Bootsrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus:Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9.
- Intermedia, B. (2020, February 5). *Apa itu Laravel? Fitur dan Kelebihan Laravel dibanding Framework lainnya*. Retrieved from Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/framework-laravel/>
- K, Y. (2019, July 24). *Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap)*. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/>
- Kristanto, A. (2011). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Oktafiani, K. (2018). APLIKASI ANDROID UNTUK FASILITAS ANTAR JEMPUT SISWA SD. *Jurnal Manajemen Informatika*, 35-43.
- Rahman, F. (2015). Aplikasi pemesanan undangan online. *Sains dan Informatika*, 78 - 87.
- Rizky, D. (2019, April 30). *Jenis Flowchart dan Simbol-Simbolnya*. Retrieved from medium.com: <https://medium.com/dot-intern/jenis-flowchart-dan-simbol-simbolnya-ef6553c53d73>
- Setiawan, P. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Evaluasi Proses Belajar Mengajar Berbasis Web Pada STIKES Yayasan RS. Dr. Soetomo Surabaya. *Jsika*, 1 - 6.
- Surentu, Y. Z. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 1 -17 .
- Syafitri, I. (2021, Februari 15). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. Retrieved from Nesabamedia : <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>