



**RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA  
CV. LINTAS NUSA BERBASIS WEBSITE**



**Oleh:  
AYI AMALIA CITRA DEVY  
18410100176**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA  
CV. LINTAS NUSA BERBASIS WEBSITE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



**Disusun Oleh:**

**Nama : AYI AMALIA CITRA DEVY**

**NIM 18410100176**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

### RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV. LINTAS NUSA BERBASIS WEBSITE

Laporan Kerja Praktik oleh

**Ayi Amalia Citra Devy**

NIM : 18410100176

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 21 Januari 2022



UNIVERSITAS

Disetujui : **Dinamika**

Pembimbing

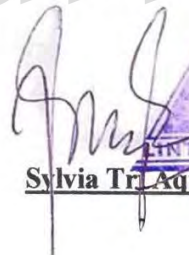
**Norma  
Ningsih**

Digitally signed  
by Norma  
Ningsih  
Date: 2022.01.21  
20:35:19 +07'00'

**Norma Ningsih, S.ST., M.T.**

NIDN. 0729099002


Penyelia

  
**Sylvia Tri Aquarini**

Digitally signed  
by Juliana  
Date: 2022.01.21  
21:17:00 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

  
Digitally signed by Anjik Sukmaaji  
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas  
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem  
Informasi,  
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2022.01.24 08:00:46 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2021.011.20039

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

NIDN. 0731057301

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Ayi Amalia Citra Devy  
NIM : 18410100176  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY  
PROFILE PADA CV. LINTAS NUSA BERBASIS  
WEBSITE

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

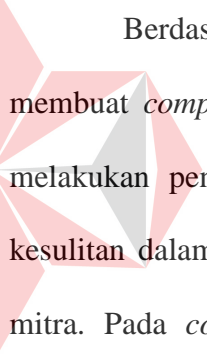
Surabaya, 3 Januari 2022



Ayi Amalia Citra Devy  
NIM : 18410100176

## ABSTRAK

CV. Lintas Nusa merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2003, perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa *offset printing* dan *packaging* serta *digital printing* yang berlokasi di Jl. Kalidami 51, Surabaya. CV. Lintas Nusa telah bekerja sama dengan beberapa perusahaan besar seperti PT. Gramedia, PT. Unilever, ACE Hardware, PT. Alkon Trainindo Utama, dan sebagainya untuk menangani terkait *printing* dan *packaging*. Saat ini CV. Lintas Nusa memiliki 12 orang pegawai tetap dan juga 4 orang pegawai *part-time* yang bekerja setiap hari senin-sabtu.



Berdasarkan permasalahan yang ada maka perusahaan memutuskan untuk membuat *company profile* berbasis *website* untuk dapat membantu perusahaan melakukan pengenalan terhadap masyarakat luas, sehingga perusahaan tidak kesulitan dalam menjangkau masyarakat luas serta menjalin kerja sama dengan mitra. Pada *company profile* ini sendiri masyarakat dapat melihat beberapa informasi terkait perusahaan, beberapanya adalah informasi perusahaan, informasi artikel, informasi *faq*, informasi kategori produk, informasi produk, informasi lowongan pekerjaan, informasi profil usaha.

Dengan dibuatnya “Rancang Bangun Aplikasi *Company Profile* pada CV. Lintas Nusa Berbasis *Website*” yang memberikan informasi terkait perusahaan dan produk atau jasa yang disediakan oleh perusahaan, dengan adanya aplikasi *company profile* ini dapat membantu perusahaan menjangkau masyarakat yang lebih luas sehingga dapat memberi pengaruh terhadap penjualan produk.

**Kata Kunci:** Aplikasi, *Company Profile*, *Website*

## KATA PENGANTAR

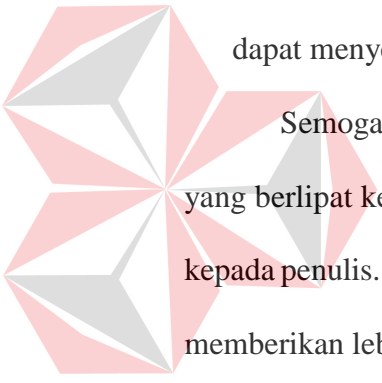
Dengan mengucapkan rasa puji dan syukur penulis panjatkan ke-hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Company Profile* Pada CV. Lintas Nusa Berbasis *Website* “. Laporan kerja praktik ini disusun berdasarkan hasil studi kerja praktik dalam membantu membuat *Website Company Profile* pada CV. Lintas Nusa.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Kerja Praktik Ini dapat diselesaikan.

Dalam pelaksanaan dan penyelesaian laporan kerja praktik ini, penulis mendapat bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan kali ini dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa serta dukungan
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S. Kom., M. Eng. selaku ketua program studi S1 SistemInformasi Universitas Dinamika.
3. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., OCA., MCTS selaku sekretaris program studi S1 Sistem informasi Universitas Dinamika yang telah membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan kerja praktik dengan baik.

4. Ibu Norma Ningsih S.ST.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dengan membimbing, memberikan arahan, motivasi hingga saran yang membuat penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan laporan kerja praktik dengan baik.
5. Saudara Marcell Widya Rafli dan Reza Aprilliawan Putra selaku kelompok kerja praktik penulis yang telah memberikan banyak dukungan dan informasi dalam pelaksanaan kerja praktik.
6. Teman-teman penulis dari Al-Fatih Timur 1.3 yang telah berjuang dari awal kuliah hingga saat ini.
7. Teman-teman *online* penulis yang telah memberi *support* penulis sehingga dapat menyelesaikan pelaksanaan kerja praktik.



Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan dan amal kebaikan yang berlipat kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis. Dan mudah-mudahan dengan adanya laporan kerja praktik ini dapat memberikan lebih banyak manfaat lagi bagi semua pihak dan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

Banjarbaru, 19 Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Manfaat .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Latar Belakang CV. Lintas Nusa.....	4
2.2. Logo Perusahaan .....	5
2.3. Visi dan Misi .....	5
2.4. Struktur Organisasi.....	6
2.5. Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab.....	6
2.5. Lampiran Perusahaan .....	10
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1. Percetakan .....	12
3.2. Company Profile .....	12
3.3. Website.....	14
3.4. Database .....	15



3.5. Aplikasi .....	17
3.6. PHP .....	18
3.7. MySQL.....	19
3.8. System Development Life Cycle .....	19
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN KERJA PRAKTIK.....</b>	<b>22</b>
4.1. Communication .....	22
4.2. Planning .....	25
4.3. Modeling .....	26
4.4. Construction .....	101
4.5. Deployment .....	133
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>134</b>
5.1. Kesimpulan .....	134
5.2. Saran.....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>135</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>137</b>



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1. Identifikasi Masalah .....	24
Tabel 4. 2. Analisis Kebutuhan Pengguna .....	26
Tabel 4. 3. Fungsi Mengelola Data Master Produk .....	27
Tabel 4. 4. Fungsi Mengelola Data Master Kategori Produk.....	29
Tabel 4. 5. Fungsi Mengelola Data Master FaQ .....	31
Tabel 4. 6. Fungsi Mengelola Data Master Artikel.....	33
Tabel 4. 7. Fungsi Mengelola Data Master Klien .....	34
Tabel 4. 8. Fungsi Mengelola Data Master Admin .....	37
Tabel 4. 9. Fungsi Mengelola Data Master Profil.....	39
Tabel 4. 10. Fungsi Mengelola Data Master Lowongan Pekerjaan .....	40
Tabel 4. 11. Fungsi Mengelola Data Master Log Aktivitas.....	42
Tabel 4. 12. Kebutuhan Non-fungsional .....	43
Tabel 4. 13. Struktur Tabel Master Produk.....	62
Tabel 4. 14. Struktur Tabel Master Kategori Produk.....	63
Tabel 4. 15. Struktur Tabel Master FaQ .....	63
Tabel 4. 16. Struktur Tabel Master Artikel .....	64
Tabel 4. 17. Struktur Tabel Master Klien .....	64
Tabel 4. 18. Struktur Tabel Master Admin .....	65
Tabel 4. 19. Struktur Tabel Master Profil .....	65
Tabel 4. 20. Struktur Tabel Master Lowongan Pekerjaan.....	66
Tabel 4. 21. Struktur Tabel Master Log .....	67

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1. Logo Perusahaan .....	5
Gambar 2. 3. Lokasi Usaha (1) .....	10
Gambar 2. 4. Lokasi Usaha (2) .....	10
Gambar 2. 5. Lokasi Usaha (3) .....	11
Gambar 3. 1. System Development Life Cycle (SDLC) .....	19
Gambar 4. 1. Document Flow .....	23
Gambar 4. 2. System Flow Pengelolaan Data Master Produk .....	45
Gambar 4. 3. System Flow Pengelolaan Data Master Kategori Produk .....	46
Gambar 4. 4. System Flow Pengelolaan Data Master FaQ .....	47
Gambar 4. 5. System Flow Pengelolaan Data Master Artikel .....	48
Gambar 4. 6. System Flow Pengelolaan Data Master Klien .....	49
Gambar 4. 7. System Flow Pengelolaan Data Master Admin .....	50
Gambar 4. 8. System Flow Pengelolaan Data Master Profil .....	51
Gambar 4. 9. System Flow Pengelolaan Data Master Lowongan Pekerjaan .....	52
Gambar 4. 10. System Flow Pengelolaan Data Master Log Aktivitas .....	53
Gambar 4. 11. Context Diagram .....	54
Gambar 4. 12. HIPO (Hierarchical Input/Process/Output) Diagram .....	55
Gambar 4. 13. Data Flow Diagram Level 0 .....	55
Gambar 4. 14. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Produk .....	56
Gambar 4. 15. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Kategori Produk .....	57
Gambar 4. 16. Data Flow Diagram Level 1 Data Master FaQ .....	57
Gambar 4. 17. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Artikel .....	58

Gambar 4. 18. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Klien .....	58
Gambar 4. 19. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Lowongan Pekerjaan...	59
Gambar 4. 20. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Profil .....	59
Gambar 4. 21. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Admin .....	60
Gambar 4. 22. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Log Aktivitas .....	60
Gambar 4. 23. Conceptual Data Model (CDM) .....	61
Gambar 4. 24. Physical Data Model (PDM) .....	61
Gambar 4. 25. Desain Halaman Beranda .....	68
Gambar 4. 26. Desain Halaman Kategori Produk .....	69
Gambar 4. 27. Desain Halaman Detail Kategori Produk .....	70
Gambar 4. 28. Desain Halaman Detail Produk .....	71
Gambar 4. 29. Desain Halaman FaQ .....	72
Gambar 4. 30. Desain Halaman Artikel .....	73
Gambar 4. 31. Desain Halaman Detail Artikel .....	74
Gambar 4. 32. Desain Halaman Lowongan Pekerjaan .....	75
Gambar 4. 33. Desain Halaman Detail Lowongan Pekerjaan.....	76
Gambar 4. 34. Rancang Halaman Desain Tentang Kami .....	77
Gambar 4. 35. Desain Halaman Admin – User.....	78
Gambar 4. 36. Desain Halaman Admin - User Baru.....	78
Gambar 4. 37. Desain Halaman Admin - User Edit.....	79
Gambar 4. 38. Desain Halaman Admin - Artikel.....	80
Gambar 4. 39. Desain Halaman Admin - Artikel Baru.....	80
Gambar 4. 40. Desain Halaman Admin - Artikel Edit.....	81
Gambar 4. 41. Desain Halaman Admin - Artikel Detail.....	82

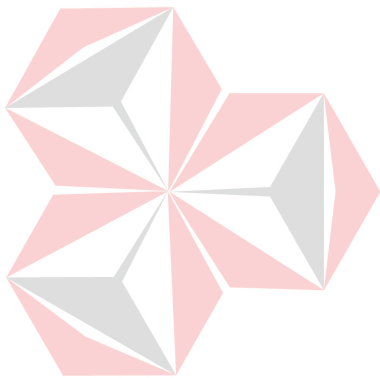
Gambar 4. 42. Desain Halaman Admin - FaQ Baru .....	83
Gambar 4. 43. Desain Halaman Admin - FaQ Baru .....	83
Gambar 4. 44. Desain Halaman Admin - FaQ Edit .....	84
Gambar 4. 45. Desain Halaman Admin - FaQ Detail .....	85
Gambar 4. 46. Desain Halaman Admin – Kategori .....	85
Gambar 4. 47. Desain Halaman Admin - Kategori Baru .....	86
Gambar 4. 48. Desain Halaman Admin - Kategori Edit .....	87
Gambar 4. 49. Desain Halaman Admin - Kategori Detail .....	87
Gambar 4. 50. Desain Halaman Admin – Klien .....	88
Gambar 4. 51. Desain Halaman Admin - Klien Baru .....	89
Gambar 4. 52. Desain Halaman Admin - Klien Edit .....	89
Gambar 4. 53. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Baru .....	90
Gambar 4. 54. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Edit .....	91
Gambar 4. 55. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Detail .....	92
Gambar 4. 56. Desain Halaman Admin – Produk.....	93
Gambar 4. 57. Desain Halaman Admin - Produk Baru.....	94
Gambar 4. 58. Desain Halaman Admin - Produk Edit.....	94
Gambar 4. 59. Desain Halaman Admin - Produk Detail.....	95
Gambar 4. 60. Desain Halaman Admin - Profil User .....	96
Gambar 4. 61. Desain Halaman Admin - Profil User Edit.....	96
Gambar 4. 62. Desain Halaman Admin - Profil Usaha.....	97
Gambar 4. 63. Desain Halaman Admin - Profil Usaha Edit .....	97
Gambar 4. 64. Desain Halaman Login.....	98
Gambar 4. 65. Desain Halaman Dashboard Super Admin.....	98

Gambar 4. 66. Desain Halaman Dashboard Admin .....	99
Gambar 4. 67. Desain Halaman Dashboard Aktivitas Pengguna.....	100
Gambar 4. 68. Desain Arsitektur.....	100
Gambar 4. 69. Desain Halaman Beranda .....	101
Gambar 4. 70. Desain Halaman Kategori Produk.....	102
Gambar 4. 71. Desain Halaman Detail Kategori Produk .....	103
Gambar 4. 72. Desain Halaman Detail Produk .....	104
Gambar 4. 73. Desain Halaman FaQ .....	104
Gambar 4. 74. Desain Halaman Artikel .....	105
Gambar 4. 75. Desain Halaman Detail Artikel .....	106
Gambar 4. 76. Desain Halaman Lowongan Pekerjaan .....	106
Gambar 4. 77. Desain Halaman Detail Lowongan Pekerjaan.....	107
Gambar 4. 78. Desain Halaman Tentang Kami .....	108
Gambar 4. 79. Desain Halaman Admin - User .....	109
Gambar 4. 80. Desain Halaman Admin - User Baru.....	109
Gambar 4. 81. Desain Halaman Admin - User Edit.....	110
Gambar 4. 82. Desain Halaman Admin – Artikel.....	111
Gambar 4. 83. Desain Halaman Admin - Artikel Baru .....	111
Gambar 4. 84. Desain Halaman Admin - Artikel Edit.....	112
Gambar 4. 85. Desain Halaman Admin - Artikel Detail.....	113
Gambar 4. 86. Desain Halaman FaQ .....	114
Gambar 4. 87. Desain Halaman Admin - FaQ Baru .....	115
Gambar 4. 88. Desain Halaman Admin - FaQ Edit .....	115
Gambar 4. 89. Desain Halaman Admin - FaQ Detail .....	116

Gambar 4. 90. Desain Halaman Admin – Kategori .....	117
Gambar 4. 91. Desain Halaman Admin - Kategori Baru .....	117
Gambar 4. 92. Desain Halaman Admin - Kategori Edit .....	118
Gambar 4. 93. Desain Halaman Admin - Kategori Detail .....	119
Gambar 4. 94. Desain Halaman Admin – Klien .....	119
Gambar 4. 95. Desain Halaman Admin - Klien Baru .....	120
Gambar 4. 96. Desain Halaman Admin - Klien Edit .....	121
Gambar 4. 97. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan .....	121
Gambar 4. 98. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Baru .....	122
Gambar 4. 99. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Edit .....	123
Gambar 4. 100. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Detail .....	124
Gambar 4. 101. Desain Halaman Admin – Produk.....	125
Gambar 4. 102. Desain Halaman Admin - Produk Baru.....	125
Gambar 4. 103. Desain Halaman Admin - Produk Edit.....	126
Gambar 4. 104. Desain Halaman Admin - Produk Detail.....	127
Gambar 4. 105. Desain Halaman Admin - Profil User .....	127
Gambar 4. 106. Desain Halaman Admin - Profil User Edit.....	128
Gambar 4. 107. Desain Halaman Admin - Profil Usaha.....	129
Gambar 4. 108. Desain Halaman Admin - Profil Usaha Edit .....	130
Gambar 4. 109. Desain Halaman Login.....	130
Gambar 4. 110. Desain Halaman Dashboard Super Admin.....	131
Gambar 4. 111. Desain Halaman Dashboard Admin.....	132
Gambar 4. 112. Desain Halaman Dashboard Aktivitas Pengguna.....	132

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	137
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	138
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan .....	139
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian Catatan Perubahan Acuan Kerja .....	140
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .....	141
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	142
Lampiran 7. Biodata Penulis .....	143



UNIVERSITAS  
**Dinamika**




# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat dan membuat manusia bagai tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Perkembangan teknologi yang kian maju membuat manusia dapat menggunakan dan mengakses berbagai macam peralatan sebagai alat bantu mendukung produktivitas. Dari banyaknya sektor yang berkembang, salah satunya adalah industri cetak seperti *offset printing* dan *packaging*.



CV. Lintas Nusa merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2003, perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa *offset printing* dan *packaging* serta *digital printing* yang berlokasi di Jl. Kalidami 51, Surabaya. CV. Lintas Nusa telah bekerja sama dengan beberapa perusahaan besar seperti PT. Gramedia, PT. Unilever, ACE Hardware, PT. Alkon Trainindo Utama, dan sebagainya untuk menangani terkait *printing* dan *packaging*. Saat ini CV. Lintas Nusa memiliki 12 orang pegawai tetap dan juga 4 orang pegawai *part-time* yang bekerja setiap hari senin-sabtu.

Proses bisnis pada CV. Lintas Nusa dimulai dari pencatatan pesanan produk oleh *customer* yang akan di tindak lanjuti bagian *prepress* terkait diskusi desain dan grafisnya, bagian inilah yang akan menjadi acuan dari bagian *prepress* dalam menentukan apa saja bahan baku yang diperlukan dalam proses produksi. Dari catatan bagian *prepress* ini pesanan produk milik *customer* akan dipilah

menjadi dua bagian, yaitu pada bagian *Offset Printing* dan bagian *Digital Printing* sesuai dengan jenisnya.

CV. Lintas Nusa saat ini masih belum mempunyai media promosi yang menggunakan teknologi, untuk cara pemasarannya sendiri pihak perusahaan masih menggunakan metode *door to door* dimana pihak perusahaan akan memperkenalkan jasa dan menemui kepala bagian pengadaan. Dan untuk pemasaran ke masyarakat sendiri cenderung menggunakan sosial media seperti instagram yang akan melakukan pembaruan terkait promosi-promosi terbaru serta mengenalkan produk-produk yang dapat diperoleh dari memesan di perusahaan. Namun, dengan upaya yang ada perusahaan belum dapat mencapai pemasaran maksimal karena masih kurangnya informasi terkait perusahaan di khalayak ramai.

Maka dari itu perusahaan memutuskan untuk membuat *company profile* berbasis *website* untuk dapat membantu perusahaan melakukan pengenalan terhadap masyarakat luas, sehingga perusahaan tidak kesulitan dalam menjangkau masyarakat luas serta menjalin kerja sama dengan mitra. Pada *company profile* ini sendiri masyarakat dapat melihat beberapa informasi terkait perusahaan diantaranya adalah informasi perusahaan, informasi artikel, informasi faq, informasi kategori produk, informasi produk, informasi lowongan pekerjaan, informasi profil usaha.

Dengan dibuatnya “Rancang Bangun Aplikasi *Company Profile* pada CV. Lintas Nusa Berbasis *Website*” yang memberikan informasi terkait perusahaan dan produk atau jasa yang disediakan oleh perusahaan, dengan adanya aplikasi *company profile* ini dapat membantu perusahaan menjangkau masyarakat yang lebih luas sehingga dapat memberi pengaruh terhadap penjualan produk.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan menjadi bagaimana merancang dan membangun *website company profile* pada CV. Lintas Nusa yang dapat membantu perusahaan memberi informasi terkait layanan yang diberikan.

### 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan dari permasalahan di atas yaitu :

1. Aplikasi *company profile* berbasis *website* yang membahas terkait profil perusahaan dan media tanya jawab bagi *customer*.
2. Aplikasi *company profile* tidak membahas proses pembayaran pesanan.
3. Akses *dashboard* hanya dapat dilakukan oleh *user admin*.

### 1.4. Tujuan

Berdasarkan latar belakang serta tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat rancang bangun untuk dapat diimplementasikan menjadi *platform website* yang mampu menghasilkan informasi terkait CV. Lintas Nusa dan pelayanan yang diberikan.

### 1.5. Manfaat

Manfaat dari dibangunnya aplikasi ini adalah :

1. Membantu perusahaan dalam memperkenalkan layanan yang diberikan.
2. Mempermudah *customer* dalam mencari informasi terkait perusahaan.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Latar Belakang CV. Lintas Nusa**

Perusahaan CV. Lintas Nusa adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa percetakan berdiri sejak tahun 2003, berlokasi pada Jl. Kalidami No.51, Kota Surabaya, Jawa Timur, saat ini media percetakan pada CV. Lintas Nusa didukung dengan beberapa mesin yang cukup canggih dan lengkap seperti mesin cetak *offset*, mesin potong, mesin plong, mesin CTP, mesin CTF, dan juga *Digital printing*. Saat ini CV. Lintas Nusa memiliki 3 lokasi untuk melakukan proses produksi dan transaksi yaitu Jl. Kalidami No.51, Jl. Kalidami No.52, Jl. Kalidami No.60. Ketiga lokasi tersebut berisi mesin mesin yang digunakan untuk melakukan proses produksi pada CV. Lintas Nusa.

CV. Lintas Nusa melayani jasa percetakan seperti brosur, kop surat, amplop, kartu nama, faktur, surat jalan, kwitansi, map, buku, majalah, *company profile*, *ID Card*, spanduk, banner, perlengkapan administrasi dan promosi lainnya.

## 2.2. Logo Perusahaan



Gambar 2. 1. Logo Perusahaan

## 2.3. Visi dan Misi

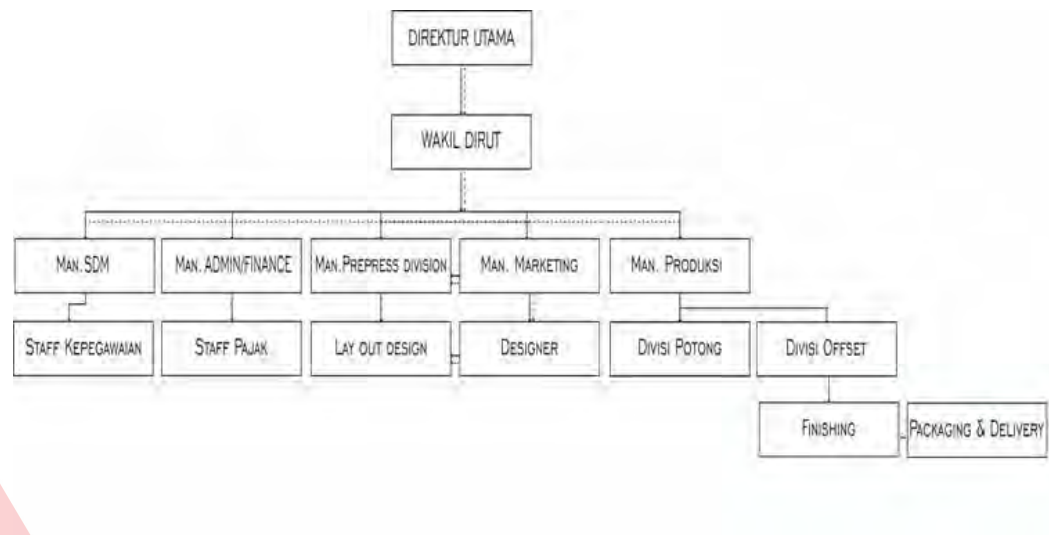
### Visi

Menjadi perusahaan percetakan yang profesional, mampu berkompetensi, mandiri dan dapat diandalkan dalam melaksanakan penyelenggaraan pelayanan pencetakan dan printing berskala internasional.

### Misi

1. Memberikan layanan cetak media dan komersial dengan menggunakan konsep “*One Stop Services*”.
2. Mensinergikan optimasi sumber daya manusia, teknologi dan sistem.
3. Memberikan layanan terbaik dalam standar ketepatan waktu, mutu dan jumlah.

## 2.4. Struktur Organisasi



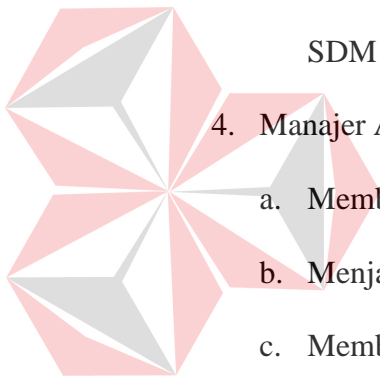
Gambar 2. 1. Struktur Organisasi

## 2.5. Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab

Deskripsi tugas pada struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar yang bertanggung jawab terhadap jabatan yang memiliki sebagai berikut :

1. Direktur Utama
  - a. Mengelola dan memimpin jalannya aktivitas perusahaan
  - b. Menentukan, merancang, dan memutuskan sebuah strategi bisnis yang akan digunakan dalam kebijakan perusahaan
  - c. Merancang, dan menetapkan regulasi perusahaan
  - d. Memiliki wewenang untuk menetapkan suatu target penjualan per tahun
  - e. Melakukan rapat dengan anggota – anggota perusahaan untuk dapat memonitoring perusahaan
2. Wakil Direktur Utama

- a. Memimpin, mengarahkan, dan mengevaluasi setiap pekerjaan karyawan serta memastikan bahwa perusahaan tersebut dalam keadaan sehat
  - b. Membantu untuk mengelola keuangan perusahaan untuk mencapai tujuan keuangan perusahaan
  - c. Melaporkan pengeluaran dana perusahaan harian
  - d. Melaporkan laporan keuangan pada saat rapat evaluasi bulanan
3. Manajer Sumber Daya Manusia
- a. Merancang dan menetapkan job description bagi setiap karyawan
  - b. Mengatur keuangan perusahaan untuk penggajian karyawan
  - c. Mengevaluasi dan memonitor setiap aktivitas yang berhubungan dengan SDM
4. Manajer Admin/Keuangan
- a. Membuat invoice penagihan untuk customer
  - b. Menjaga keluar masuknya kas, dan utang piutang
  - c. Membuat laporan akhir keuangan
  - d. Membuat laporan laba rugi perusahaan
5. Manajer Prepress Division
- a. Bertanggung jawab atas kelangsungan proses pengeplatan
  - b. Bertanggung jawab untuk memberikan tugas kepada bagian layout
  - c. Menentukan ukuran kertas pada order yang akan diproduksi
6. Manajer Marketing
- a. Memfollowup order dari pelanggan
  - b. Mendiskusikan order yang masuk dengan prepress division dan manager produksi



- c. Membuat surat perintah kerja
- d. Mendiskusikan desain dengan desainer tentang permintaan konsumen

7. Manajer Produksi

- a. Mengatur waktu pekerjaan agar sesuai dengan waktu pengiriman
- b. Memberikan harga produksi untuk kepentingan marketing dalam membuat harga jual
- c. Mengatur posisi pengawas kualitas di masing – masing titik pekerjaan

8. Staff Kepagawaian

- a. Melaporkan proses dan hasil pelaksanaan tugas
- b. Memimpin pelaksanaan tugas pada bagian kepegawaian

9. Staff Pajak

- a. Bertanggung jawab untuk menjaga pengelolaan pajak perusahaan

10. Layout Designer

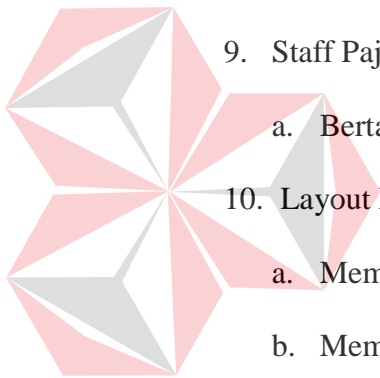
- a. Membantu desainer untuk menyelesaikan tugasnya
- b. Membuatkan layout desain yang akan dicetak

11. Desainer

- a. Membuatkan desain sesuai dengan kebutuhan pelanggan
- b. Mengembangkan ide – ide dan juga memiliki inovasi desain yang menarik

12. Divisi Potong

- a. Menentukan ukuran kertas sesuai dengan dokumen perintah kerja
- b. Memenyerahkan kertas yang telah dipotong ke operator mesin yang telah ditentukan





- c. Memotong kertas sesuai dengan ukuran plate yang telah ditentukan oleh bagian prepress

#### 13. Divisi offset

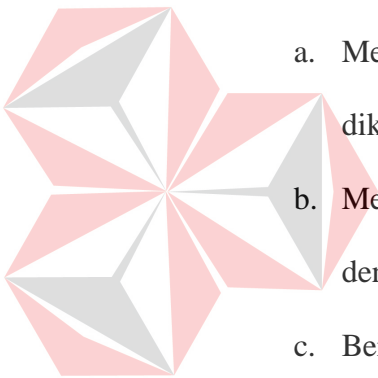
- a. Bertanggung jawab atas kualitas dan ketepatan waktu hasil cetakan
- b. Bertanggung jawab atas kebersihan dan kelancaran peralatan cetak yang dipegangnya

#### 14. Divisi Finishing

- a. Bertanggung jawab atas penyelesaian akhir setiap order cetakan, baik peemotongan, penjilidan maupun pengepakan

#### 15. Divisi Packaging & Delivery

- a. Memastikan bukti serah terima barang (*Delivery Note*) asli dikembalikan oleh pengirim barang
- b. Memerintahkan proses muat barang ke kendaraan angkutan sesuai dengan prioritas
- c. Bertanggung jawab dalam mengatur pengiriman barang agar barang dapat terkirim sesuai dengan permintaan pelanggan
- d. Merencanakan dan mengatur jadwal pengiriman barang ke pelanggan



UNIVERSITAS  
Dinamika

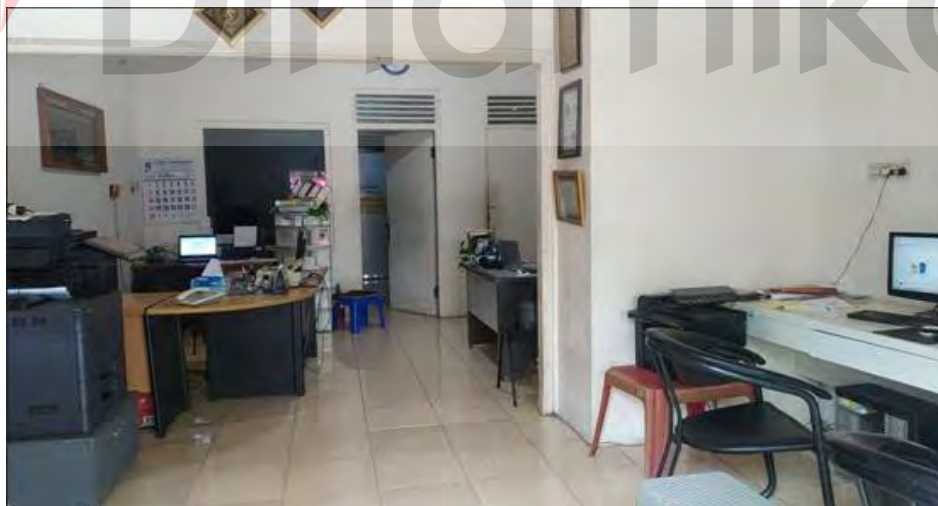
## 2.5. Lampiran Perusahaan

### 1. Dokumentasi Halaman Depan Perusahaan



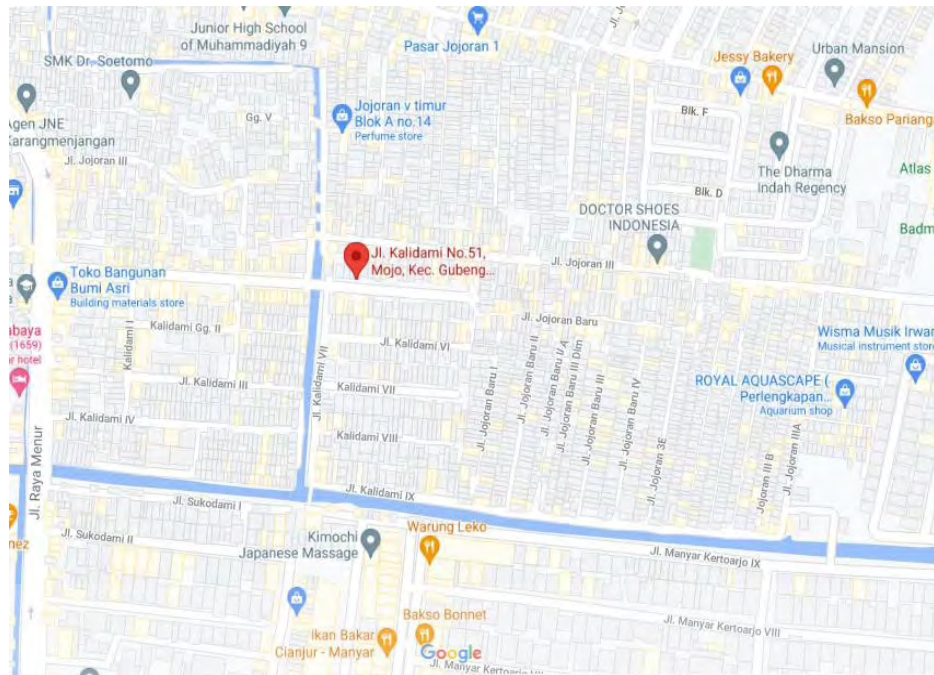
Gambar 2. 2. Lokasi Usaha (1)

### 2. Dokumentasi Ruangan Kantor Perusahaan

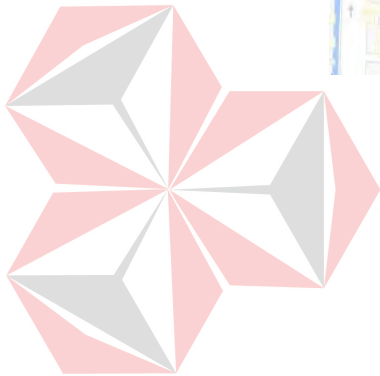


Gambar 2. 3. Lokasi Usaha (2)

### 3. Lokasi Perusahaan



Gambar 2. 4. Lokasi Usaha (3)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1. Percetakan

Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi secara massal tulisan dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak. Dia merupakan sebuah bagian penting dalam penerbitan dan percetakan transaksi.

Menurut Rafikatama Group (2016), image yang akan dicetak di print di atas film lalu di transfer ke plat cetak. Warna-warna bisa didapatkan dengan menimpakan beberapa pola warna dari setiap pelat offset sekaligus.

#### 3.2. Company Profile

Menurut Jain (2014), *company profile* merupakan cara yang efektif dalam mengenalkan bisnis dan tujuan untuk menginformasikan produk dan servis kepada *customer* potensial dan *stakeholder*. Sebuah *company profile* yang baik mampu mendukung aktifitas untuk *marketing mix*, yang pada akhirnya dapat mencapai *customers* dan membuat mereka tertarik dengan produk bisnis. Masih menurut Jain, ada beberapa alasan pentingnya *company profile* :

1. Menghasilkan kesempatan pembeli untuk mengetahui tentang perusahaan dan berinteraksi dengan tim *sales and marketing* dari perusahaan. Dengan menggunakan *template* yang tepat, maka pembeli dapat dibujuk untuk mengetahui lebih banyak yang dapat meningkatkan pertumbuhan bisnis.
2. Jika *company profile* dibuat untuk *website* bisnis, maka harus terstruktur sehingga pengguna dapat menemukan semua informasi yang penting seperti

alamat perusahaan, detail kontak, tim manajemen dan sebagainya. Semua itu dapat ditempatkan dalam page ‘*about us*’.

3. *Company profile* adalah berkas informatif yang menjelaskan mengapa bisnis berdiri dan layanan apa yang diberikan.

Jadi, apabila disimpulkan fungsi utama *company profile* adalah sebagai media komunikasi antara perusahaan dan pihak yang membutuhkan informasi perusahaan (pembeli, *stakeholder* dan sebagainya). Oleh karena itu *company profile* harus memperhatikan beberapa hal ketika akan dibuat :

1. Representasi perusahaan

*Company profile* digunakan sebagai gambaran dari perusahaan/bisnis, maka *company profile* dibuat sesuai dengan keadaan perusahaan saat ini dan sesuai dengan karakteristik yang ingin dibangun dihadapan masyarakat. *Web company profile* pada umumnya bersifat formal/resmi, konservatif, professional, memiliki integritas, kredibel, akuntabel, terpercaya dan sebagainya. Namun tergantung keputusan perusahaan apakah menginginkan *web* yang formal/resmi atau terlihat dinamis dan ramah, semua itu sesuai dengan karakter yang ingin dibangun perusahaan.

2. Terstruktur

*Company profile* bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memahami perusahaan, maka dari itu *web company profile* harus terstruktur dalam penyajiannya. Isi dari *web* tersebut memuat informasi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, tujuan perusahaan, struktur organisasi, produk atau jasa yang ditawarkan, daftar proyek yang pernah diselesaikan dan sebagainya.

3. Informatif

Tujuan *company profile* adalah memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat, maka dari itu *web company profile* harus memuat informasi yang benar, akurat dan lengkap serta disajikan secara jelas, mudah dipahami dan menarik sebagai nilai tambah. Untuk mempermudah pemahaman terhadap *web*, maka harus memperhatikan desain *web* itu sendiri, misalkan tipografi, layout, warna, *form* dan sebagainya.

#### 4. Komunikatif

*Company profile* harus dibuat secara komunikatif agar perusahaan dapat menggunakannya sebagai perwakilan dan media komunikasi antar perusahaan dan masyarakat agar terciptanya satu pengertian.

#### 5. Membangun identitas dan citra perusahaan

*Company profile* harus membangun identitas dan citra perusahaan yang baik di mata masyarakat, oleh karena itu *web company profile* dibuat dengan menarik, detail, jelas dan sebagainya. Hal ini agar dapat menciptakan suatu pemahaman bahwa perusahaan berkualitas dan bonafit.

### 3.3. Website

*Website* merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer terkoneksi dengan internet. Dengan adanya *website*, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet. Menurut Wahana Komputer (2010), *Website* sendiri saat ini bisa memuat berbagai macam media, mulai dari teks, gambar, suara bahkan video.

Menurut Janner (2010), *web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server Web Internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. Web dapat

diakses oleh perangkat lunak client Web yang disebut browser. *Browser* membaca halaman-halaman Web yang tersimpan dalam *server web* melalui *protocol* yang disebut *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP).

### 3.4. Database

Menurut Nixon (2014) database adalah koleksi terstruktur dari data yang disimpan dalam sistem komputer dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah dicari dan informasi dapat dengan cepat diambil. Sehingga database berfungsi sebagai pengganti penyimpanan manual yang membutuhkan ruang besar, database berperan penting dalam pengolahan data karena alasan berikut :

1. Sebagai penyedia informasi, database menjadi komponen utama dalam arus sistem informasi.
2. Memelihara kualitas informasi dan dapat menyajikan secara cepat, akurat dan tetap relevan melalui update informasi.

Data yang akan disimpan ke dalam database akan didefinisikan secara spesifik berupa tipe data, struktur data dan batasan-batasan data. Menyimpan data atau informasi ke database berarti dapat melakukan kegiatan pengorganisasian data, menghindari duplikasi , melakukan update yang rumit dan menentukan relasi antar data.



Dalam *database* terdapat komponen-komponen pendukung yang digunakan dalam *database* agar proses operasi berjalan :

1. *Hardware*

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat komputer sebagai pendukung pengolahan data yang terdiri dari CPU, disk, terminal, memori dan lain-lain.

2. Sistem operasi (OS)

Sistem operasi (OS) merupakan perangkat lunak untuk memfungsikan, mengendalikan seluruh sumber daya serta melakukan operasi dasar pada sistem komputer.

3. Software pengelola basis data (DBMS)

Perangkat lunak untuk memasukan data ke database atau mengambil data dari database dengan DBMS, pengguna dapat mengontrol, memelihara dan mengakses data secara praktis dan efisien.

4. *Software* program aplikasi

Software program aplikasi digunakan dalam pemrograman *database*, ada 3 *software* yang tertinggi reputasinya yaitu MySQL, Microsoft SQL Server dan Oracle.

5. Data

Data merupakan komponen yang tersusun dari karakter, *field*, *record* dan data. Di dalam *database* dikenal dengan istilah entitas dan atribut.

6. Pengguna (*user*)

Pengguna adalah orang-orang yang memiliki otoritas untuk berinteraksi dengan sistem database, pengguna dapat diklasifikasikan menjadi :



- 1) *Database administrator*, yaitu pengguna yang menjadi pengendali seluruh sistem *database*.
- 2) *Application programmer*, yaitu pengguna yang membuat program aplikasi untuk berinteraksi dengan sistem atau mengakses *database*.
- 3) *Sophisticated user*, yaitu pengguna yang melakukan permintaan untuk berinteraksi dengan sistem.
- 4) *Specialized user*, yaitu pengguna yang menulis aplikasi *database* untuk pengolahan citra, sistem pakar atau aplikasi *artificial intelegent*.
- 5) *Naïve user*, yaitu pengguna umum yang tidak perlu keahlian khusus dalam pemrograman dan cukup menjalankan aplikasi.

*Database* sangat diperlukan untuk mengumpulkan data-data yang penting sehingga dapat diolah dan menjadi sebuah informasi yang membantu dalam proses bisnis.

### 3.5. Aplikasi

Safaat H (2012) mengemukakan bahwa perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Menurut Sutabri (2012) aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya dan diperjelas oleh

Asropudin (2013) bahwa aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.World, Ms.Excel.

### 3.6. PHP

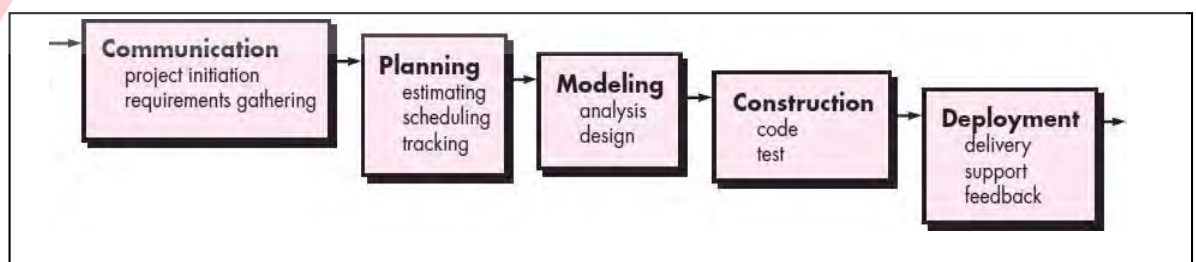
PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Supono dan Putratama (2016) mengemukakan bahwa "PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML". Sedangkan, menurut Solichin (2016) mengemukakan bahwa "PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman berbasis *web* yang ditulis oleh dan untuk pengembang *web*". Dan didukung oleh pernyataan Wahana Komputer (2010) bahwa PHP merupakan bahasa (script) pemrograman yang sering digunakan pada sisi server sebuah *web*.

### 3.7. MySQL

Menurut Raharjo (2011), “MySQL merupakan RDBMS (atau *server database*) yang mengelola *database* dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user”.

### 3.8. System Development Life Cycle

Menurut Pressman (2015), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap



Gambar 3. 1. System Development Life Cycle (SDLC)

sebelumnya dan berjalan berurutan. Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Pressman :

#### 1. Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan

adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

## 2. *Planning (Estimating, Scheduling & Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

## 3. *Modeling (Analysis & Design)*

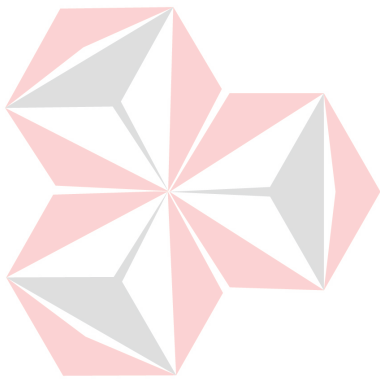
Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

## 4. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

## 5. *Deployment (Delivery, Support & Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. (Pressman, 2015)



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN KERJA PRAKTIK

#### 4.1. Communication

##### 4.1.1. Inisiasi Proyek

###### 1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung yang dilakukan di perusahaan CV. Lintas Nusa. Data yang didapatkan dari hasil observasi adalah informasi-informasi terkait *company profile* yang akan ditampilkan pada halaman *website* serta gambaran umum tentang perusahaan.

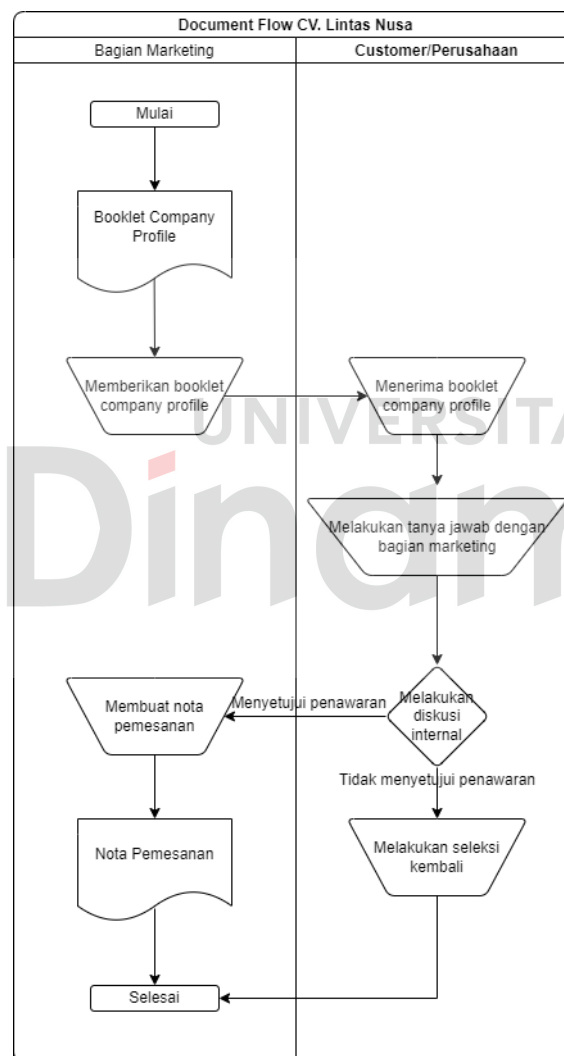
###### 2. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Sylvia Tri Aquarini selaku pembimbing lapangan, dengan melakukan wawancara ini penulis memperoleh keterangan dan informasi-informasi informasi terkait *company profile* yang akan ditampilkan pada halaman *website* serta gambaran umum tentang perusahaan CV. Lintas Nusa. Cara ini dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja yang perusahaan ingin sampaikan kepada *customer*. Kemudian setelah mengetahui informasi apa saja yang ingin disampaikan maka dilakukanlah perancangan serta pembuatan *website*.

### 3. Studi Literatur

Penulis menggunakan studi literatur untuk mencari data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang penulis angkat yaitu perancangan *website company profile*.

### 4. Document Flow



Gambar 4. 1. Document Flow

Pada gambar 4.1. menjelaskan bahwa pihak marketing akan memberikan *booklet company profile* kepada pihak *customer*, isi *booklet company profile* sendiri terdiri

dari informasi umum (visi dan misi) serta produk-produk apa saja yang dapat dibuat oleh perusahaan. Setelah menerima *booklet customer* dapat melakukan tanya jawab dengan pihak *marketing*, apabila *customer* setuju untuk langsung memesan maka pihak *marketing* dapat membuatkan nota pemesanan dan apabila *customer* belum yakin untuk membeli, *customer* dapat melakukan seleksi pengadaan terlebih dahulu.

## 5. Identifikasi Masalah

Tabel 4. 1. Identifikasi Masalah

No.	Identifikasi Masalah	Dampak	Solusi
1.	Proses pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan menggunakan cara <i>door-to-door</i> dengan menemui kepala bagian pengadaan.	Dengan proses pemasaran saat ini perusahaan belum sepenuhnya mencapai hasil pemasaran yang maksimal.	Membuat aplikasi <i>company profile</i> milik CV. Lintas Nusa dengan fitur-fitur yang dapat membantu perusahaan dalam
2.	Kurangnya media digital yang digunakan untuk menginformasikan terkait perusahaan.	Khalayak ramai hanya akan mendapatkan informasi apabila datang ke perusahaan.	menginformasikan jasa-jasa yang disediakan oleh perusahaan.



#### **4.1.2. Kebutuhan Data**

##### **1. Identifikasi Data**

- a. Data Master Produk
- b. Data Master Kategori Produk
- c. Data Master FaQ
- d. Data Master Artikel
- e. Data Master Klien
- f. Data Master Admin
- g. Data Master Profil
- h. Data Master Lowongan Pekerjaan
- i. Data Master Log

##### **2. Identifikasi Pengguna**

Pengguna yang dapat mengakses website ini adalah:

- a. Admin
- b. *Customer*

#### **4.2. Planning**

##### **4.2.1. Estimasi**

Estimasi dari persiapan hingga perancangan *company profile* ini sendiri adalah 5 bulan yang dimulai dari bulan Februari 2021 hingga bulan Juni 2021.

#### 4.2.2. Jadwal Kerja

Jadwal kerja yang sebelumnya telah ditetapkan adalah setiap hari Senin sampai Jumat, pada hari Senin sampai Jumat dimulai pada jam 09.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB.

### 4.3. Modeling

#### 4.3.1. Analisis Sistem

##### 1. Analisis Kebutuhan Pengguna

###### a. Admin

Tabel 4. 2. Analisis Kebutuhan Pengguna

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<i>Maintenance Data Company Profile</i>	1. Data Master Produk	1. Rekap Data Produk
	2. Data Master Kategori Produk	2. Rekap Data Kategori Produk
	3. Data Master FAQ	3. Rekap Data FaQ
	4. Data Master Artikel	4. Rekap Data Artikel
	5. Data Master Klien	5. Rekap Data Klien
	6. Data Master Testimoni	6. Rekap Data Testimoni
	7. Data Master Admin	7. Rekap Data Admin
	8. Data Master Profil	8. Rekap Data Lowongan Pekerjaan
	9. Data Master Lowongan Pekerjaan	9. Rekap Data Log
	10. Data Master Log	

Membuat Laporan	1. Informasi Log Aktivitas	1. Laporan Log Aktivitas
-----------------	----------------------------	--------------------------

## 2. Analisis Kebutuhan Fungsional

### a. Fungsi Mengelola Data Master Produk

Tabel 4. 3. Fungsi Mengelola Data *Master* Produk

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master</i> Produk	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data produk ke dalam <i>database</i> .	
Kondisi Awal	Data Produk	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Menambah Data Produk	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> Produk.	Menampilkan daftar produk, form tambah dan form ubah.
	2. Memasukkan data produk.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data produk. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan

		menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Mengubah Data</b>	
	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah
	2. Memasukkan kembali data produk yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-dat yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data produk. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data produk ke dalam tabel produk menjadi <b>Master Produk</b> .	

**b. Fungsi Mengelola Data Master Kategori Produk**

Tabel 4. 4. Fungsi Mengelola Data *Master* Kategori Produk

Nama Fungsi		Mengelola Data <i>Master</i> Kategori Produk
Pengguna		Admin
Deskripsi		Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data kategori produk ke dalam <i>database</i> .
Kondisi Awal		Data Kategori Produk
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Menambah Data Produk</b>	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> Produk.	Menampilkan daftar kategori produk, form tambah dan form ubah.
	2. Memasukkan data kategori produk.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data kategori produk. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data

		Berhasil Disimpan”.
	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Mengubah Data</b>	
	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah.
	2. Memasukkan kembali data produk yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-dat yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data kategori produk. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data kategori produk ke dalam tabel kategori produk menjadi <b>Master Kategori Produk</b> .	

c. Fungsi Mengelola Data Master FaQ

Tabel 4. 5. Fungsi Mengelola Data *Master* FaQ

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master</i> FaQ	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data FaQ ke dalam <i>database</i> .	
Kondisi Awal	Data FaQ	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Menambah Data Produk</b>	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> FaQ.	Menampilkan daftar FaQ, form tambah dan form ubah.
	2. Memasukkan pertanyaan dan jawaban.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data FaQ. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Mengubah Data</b>	

	1. Memilih data yang akan diubah	Sistem menampilkan data yang ingin diubah
	2. Memasukkan kembali pertanyaan dan jawaban yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-dat yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data FaQ. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data pertanyaan dan jawaban ke dalam tabel FaQ menjadi <b>Master FaQ</b>	



#### d. Fungsi Mengelola Data Master Artikel

Tabel 4. 6. Fungsi Mengelola Data *Master* Artikel

Nama Fungsi	Mengelola Data <i>Master</i> Artikel	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data artike ke dalam <i>database</i> .	
Kondisi Awal	Data Artikel	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Menambah Data Produk</b>	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> Artikel	Menampilkan daftar artikel, form tambah dan form ubah
	2. Memasukkan data artikel.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data artikel. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Mengubah Data</b>	



	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah
	2. Memasukkan kembali data artikel yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-dat yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data artikel. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data artikel ke dalam tabel artikel menjadi <b>Master Artikel</b>	

**e. Fungsi Mengelola Data *Master* Klien**

Tabel 4. 7. Fungsi Mengelola Data *Master* Klien

<b>Nama Fungsi</b>	<b>Mengelola Data <i>Master</i> Klien</b>
<b>Pengguna</b>	Admin
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data klien ke dalam <i>database</i> .

<b>Kondisi Awal</b>	Data Klien	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Menambah Data Produk</b>	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> Klien.	Menampilkan daftar klien, form tambah dan form ubah.
	2. Memasukkan data klien.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data klien. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan "Data Berhasil Disimpan".
	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Mengubah Data</b>	
	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah.
	2. Memasukkan kembali data klien yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .

	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data klien. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Menghapus Data</b>	
	1. Memilih data yang akan dihapus	Sistem menampilkan data yang ingin diubah
	2. Menekan tombol hapus	Sistem akan melakukan konfirmasi dengan menampilkan pop-up, jika setuju maka data akan terhapus
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data klien ke dalam tabel klien menjadi <b>Master Klien</b>	

**f. Fungsi Mengelola Data *Master Admin***

Tabel 4. 8. Fungsi Mengelola Data *Master Admin*

Nama Fungsi		Mengelola Data <i>Master Admin</i>
Pengguna		Admin
Deskripsi		Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data admin ke dalam <i>database</i> .
Kondisi Awal		Data Admin
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Menambah Data Produk</b>	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> Klien.	Menampilkan daftar form tambah, form ubah dan form hapus
	2. Memasukkan data admin.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data admin. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	<b>Mengubah Data</b>	

	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah.
	2. Memasukkan kembali data admin yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data admin. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data admin ke dalam tabel admin menjadi <b>Master Admin</b> .	

**g. Fungsi Mengelola Data *Master* Profil**

Tabel 4. 9. Fungsi Mengelola Data *Master* Profil

Nama Fungsi		Mengelola Data Master Profil Usaha	
Pengguna		Admin	
Deskripsi		Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data profil perusahaan ke dalam <i>database</i> .	
Kondisi Awal		Data Profil	
Alur Normal		Aksi Pengguna	Respon Sistem
		<b>Menambah Data Produk</b>	
		1. Memilih menu <i>Data Master</i> Profil.	Menampilkan form profil, form tambah dan form ubah.
		2. Memasukkan data profil.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
		3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data profil. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
		Aksi Pengguna	Respon Sistem
		<b>Mengubah Data</b>	



	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah
	2. Memasukkan kembali data profil yang ingin diubah.	Sistem menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data profil. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data profil ke dalam tabel profil menjadi <b>Master Profil</b>	

#### h. Fungsi Mengelola Data *Master Lowongan Pekerjaan*

Tabel 4. 10. Fungsi Mengelola Data *Master Lowongan Pekerjaan*

<b>Nama Fungsi</b>	<b>Mengelola Data Lowongan Pekerjaan</b>
<b>Pengguna</b>	Admin
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data lowongan pekerjaan ke dalam <i>database</i> .



<b>Kondisi Awal</b>	Data Lowongan Pekerjaan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Menambah Data Produk</b>	
	1. Memilih menu Data <i>Master</i> Lowongan Pekerjaan	Menampilkan data lowongan pekerjaan, form tambah dan form ubah.
	2. Memasukkan data lowongan pekerjaan.	Menampilkan data-data yang dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data lowongan pekerjaan. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Sistem</b>
	<b>Mengubah Data</b>	
	1. Memilih data yang akan diubah.	Sistem menampilkan data yang ingin diubah.
	2. Memasukkan kembali data lowongan	Sistem menampilkan data-data yang

	pekerjaan yang ingin diubah.	dimasukkan ke dalam <i>textbox</i> .
	3. Menekan tombol simpan.	Sistem akan menyimpan data lowongan pekerjaan. Apabila data yang telah diinputkan sesuai dengan kriteria, maka sistem akan menampilkan pesan “Data Berhasil Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data lowongan pekerjaan ke dalam tabel lowongan pekerjaan menjadi <b>Master Lowongan Pekerjaan</b>	

#### i. Fungsi Mengelola Data Master Log Aktivitas

Tabel 4. 11. Fungsi Mengelola Data Master Log Aktivitas

Nama Fungsi	Mengelola Data Log Aktivitas	
Pengguna	Admin	
Deskripsi	Fungsi ini merupakan kegiatan untuk mengelola data log aktivitas ke dalam <i>database</i> .	
Kondisi Awal	Data Aktivitas	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Melihat Data Log	

	1. Masuk kedalam <i>dashboard</i>	Menampilkan <i>dashboard</i> beserta aktivitas pengguna
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini menyimpan data log ke dalam tabel log menjadi <b>Master Aktivitas</b>	

### 3. Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Tabel 4. 12. Kebutuhan Non-fungsional

<b><i>Availability</i></b>	Selalu tersedia 24 jam dalam 7 hari dalam satu minggu tanpa ada <i>downtime</i> yang menghambat jalannya aplikasi.
<b><i>Reliability</i></b>	<i>User</i> tidak pernah gagal dalam menampilkan data-data beranda, kategori produk, produk, tentang kami, lowongan kerja dan artikel.
<b><i>Ergonomy</i></b>	Sistem menggunakan <i>user interface</i> yang nyaman dilihat dan mudah untuk digunakan dan pelajari.
<b>Portability</b>	<i>Website</i> ini dapat digunakan pada semua platform yang mempunyai <i>Web Browser</i> seperti <i>Smartphone</i> , Tablet dan Laptop.
<b>Memory</b>	<i>Website</i> dapat menampung <i>database</i> dengan kapasitas yang cukup besar yaitu 10 GB
<b>Response Time</b>	<i>Website</i> yang cukup ringan mengurangi waktu untuk mengakses dengan menggunakan koneksi yang stabil.
<b>Safety</b>	Jaringan <i>website</i> terdiri dari <i>firewall</i> .

#### 4. Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

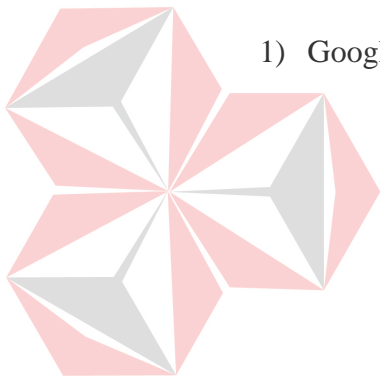
Adapun kebutuhan sistem yang akan digunakan antara lain:

##### **a. Hardware**

- 1) Kebutuhan Prosesor minimal Core i3; 1,6GHz
- 2) Kebutuhan VGA minimal 2 GB
- 3) Kebutuhan RAM minimal 2 GB
- 4) Kebutuhan *Harddisk* minimal 320 GB
- 5) *Mouse & keyboard*
- 6) Monitor

##### **b. Software**

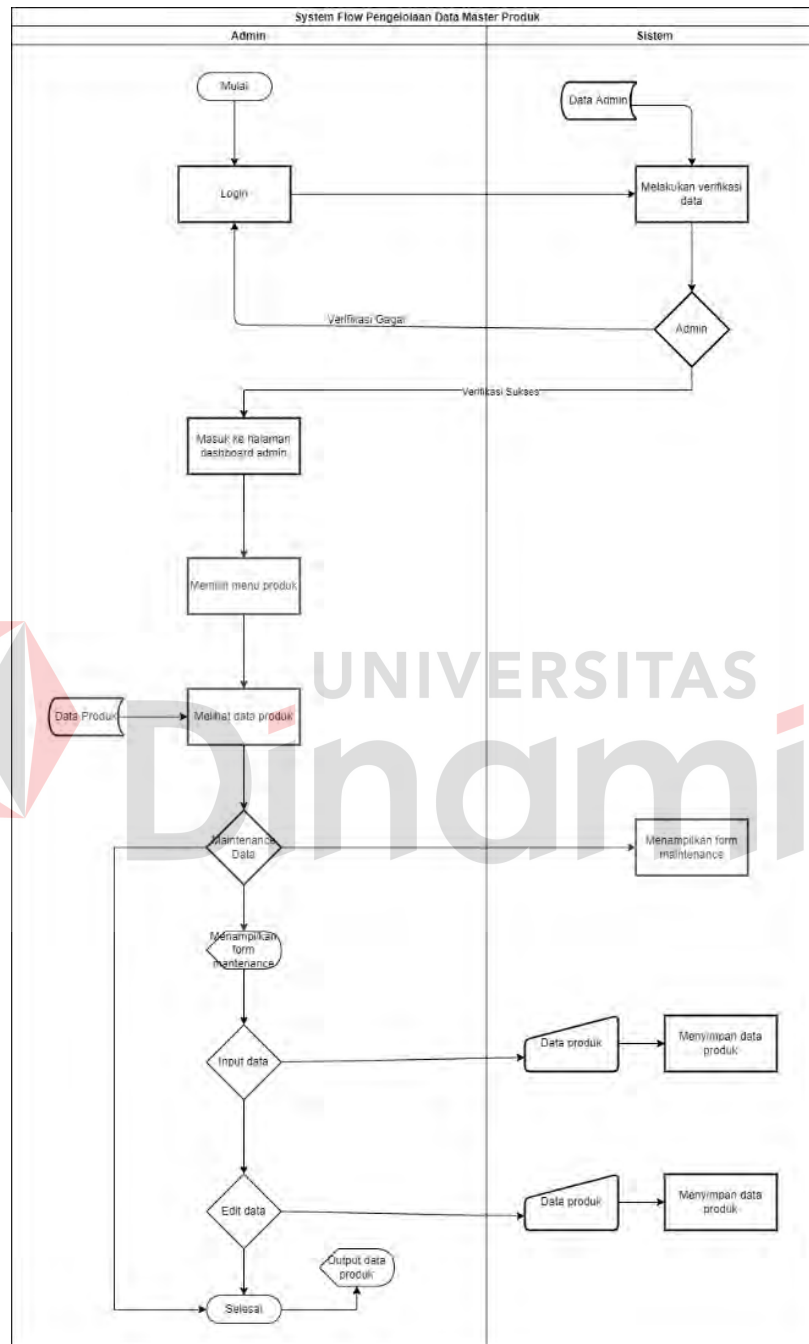
- 1) Google Chrome atau Mozilla Firefox



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### 4.3.2. Perancangan Proses

#### 1. System Flow Pengelolaan Data *Master* Produk

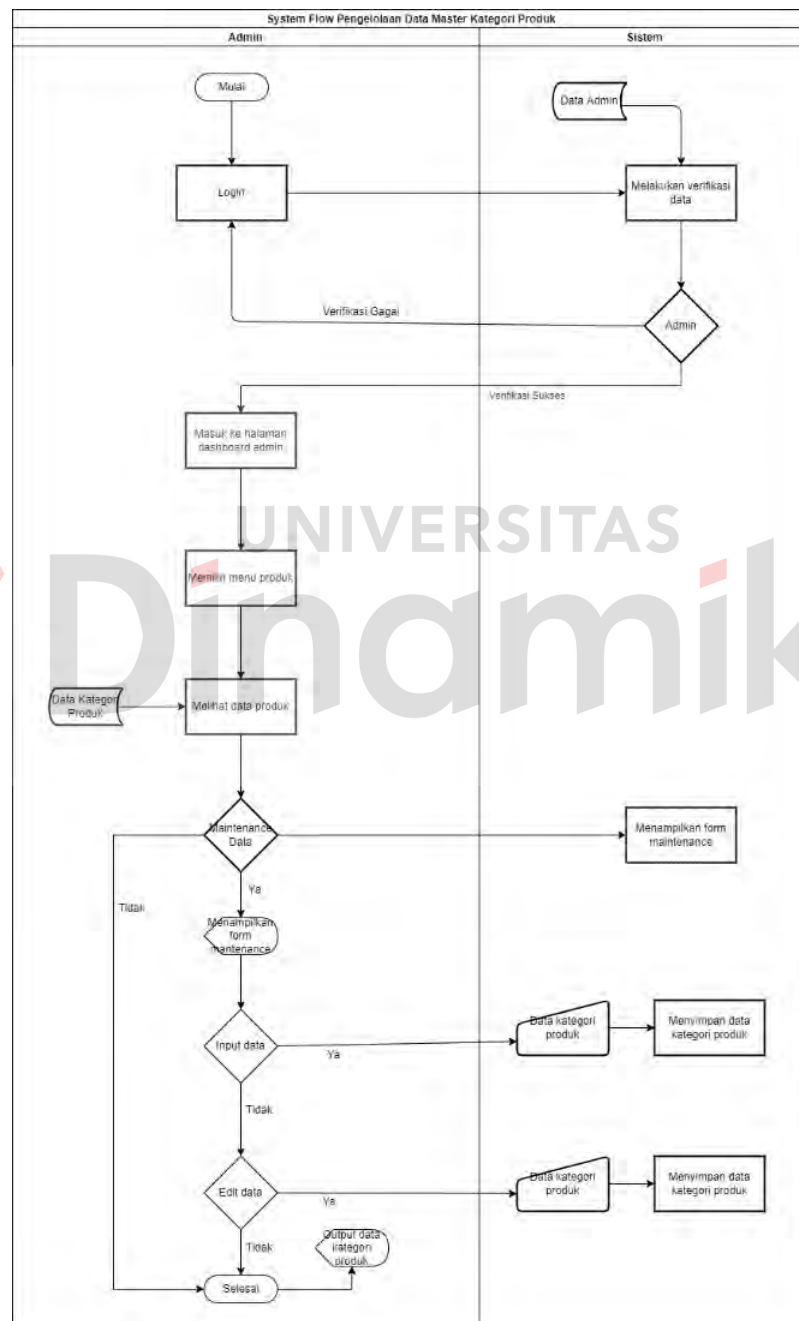


Gambar 4. 2. System Flow Pengelolaan Data *Master* Produk

Pada gambar 4.2. ini menjelaskan bahwa data *master* produk ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan form *maintenance* untuk dapat

menambahkan data produk ataupun melakukan edit data produk yang telah tersedia. *Maintenance* data akan berhasil apabila admin melakukan *input* data sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

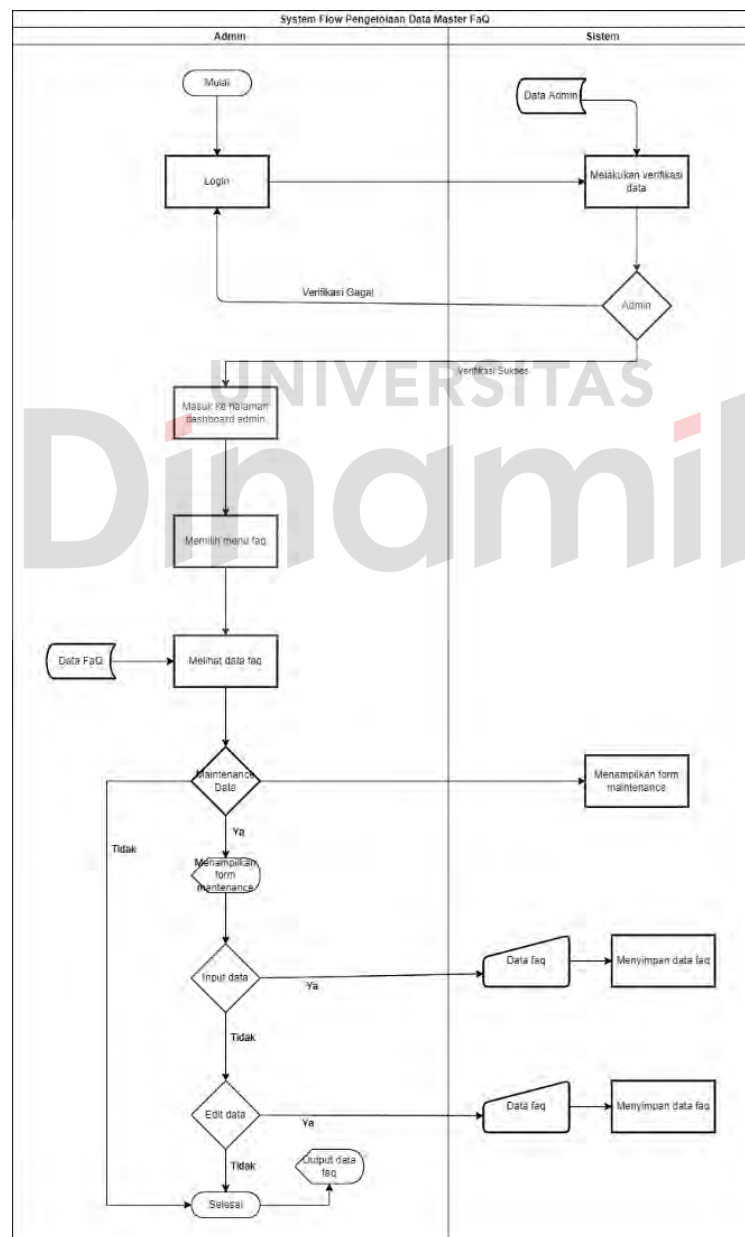
## 2. System Flow Pengelolaan Data *Master* Kategori Produk



Gambar 4. 3. System Flow Pengelolaan Data *Master* Kategori Produk

Pada gambar 4.3. ini menjelaskan bahwa data *master* kategori produk ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan form *maintenance* untuk dapat menambahkan kategori produk ataupun melakukan edit kategori produk yang telah tersedia. *Maintenance* data akan berhasil apabila admin melakukan *input* data sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

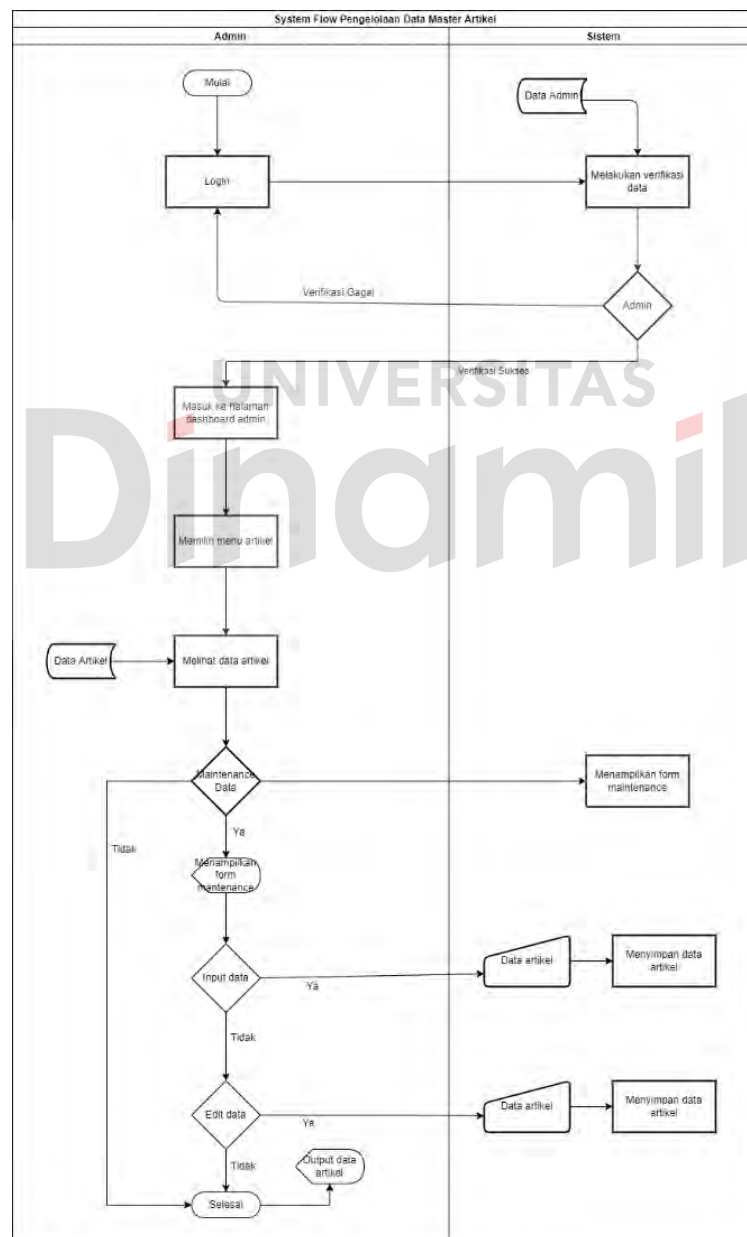
### 3. System Flow Pengelolaan Data Master FaQ



Gambar 4. 4. System Flow Pengelolaan Data Master FaQ

Pada gambar 4.4. ini menjelaskan bahwa data master FaQ ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan form *maintenance* untuk dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban ataupun melakukan edit pertanyaan dan jawaban yang telah tersedia. *Maintenance* data akan berhasil apabila admin melakukan *input* data sesuai dengan kriteria.

#### 4. System Flow Pengelolaan Data *Master* Artikel

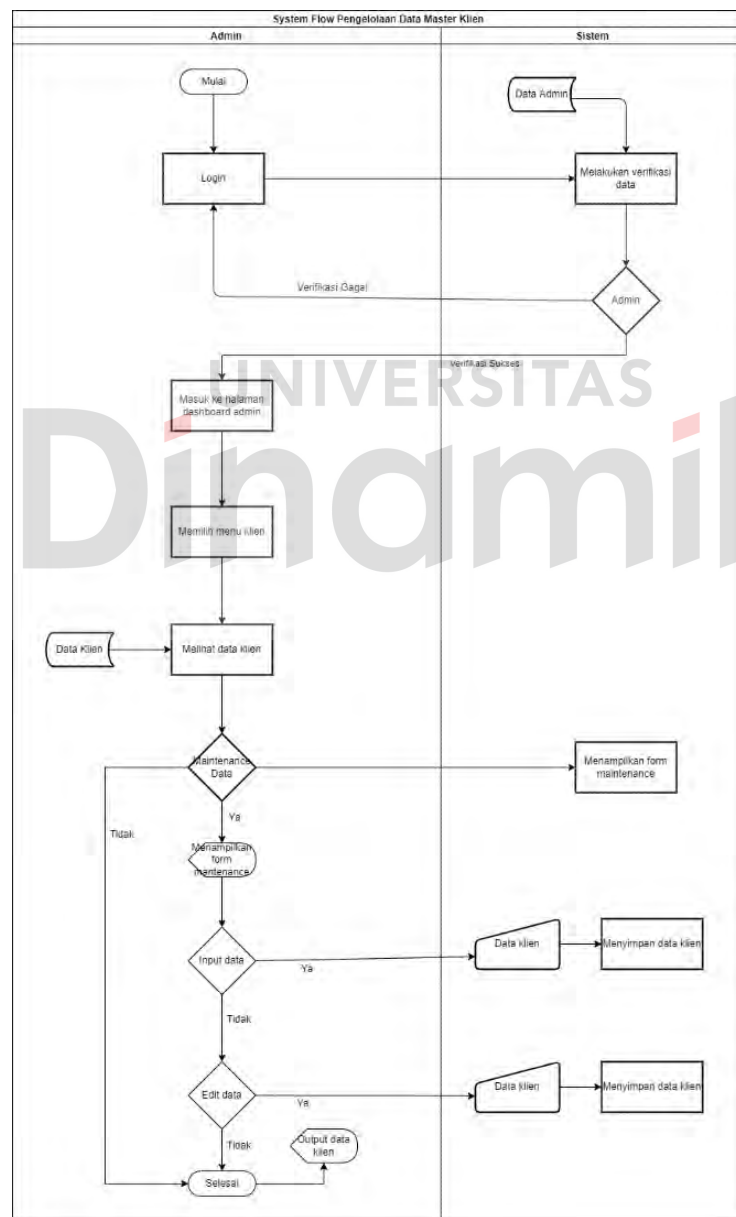


Gambar 4. 5. System Flow Pengelolaan Data *Master* Artikel



Pada gambar 4.5. ini menjelaskan bahwa data master artikel ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan *form maintenance* untuk dapat menambahkan artikel baru ataupun melakukan edit artikel yang telah tersedia. Maintenance data akan berhasil apabila admin melakukan *input* data sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

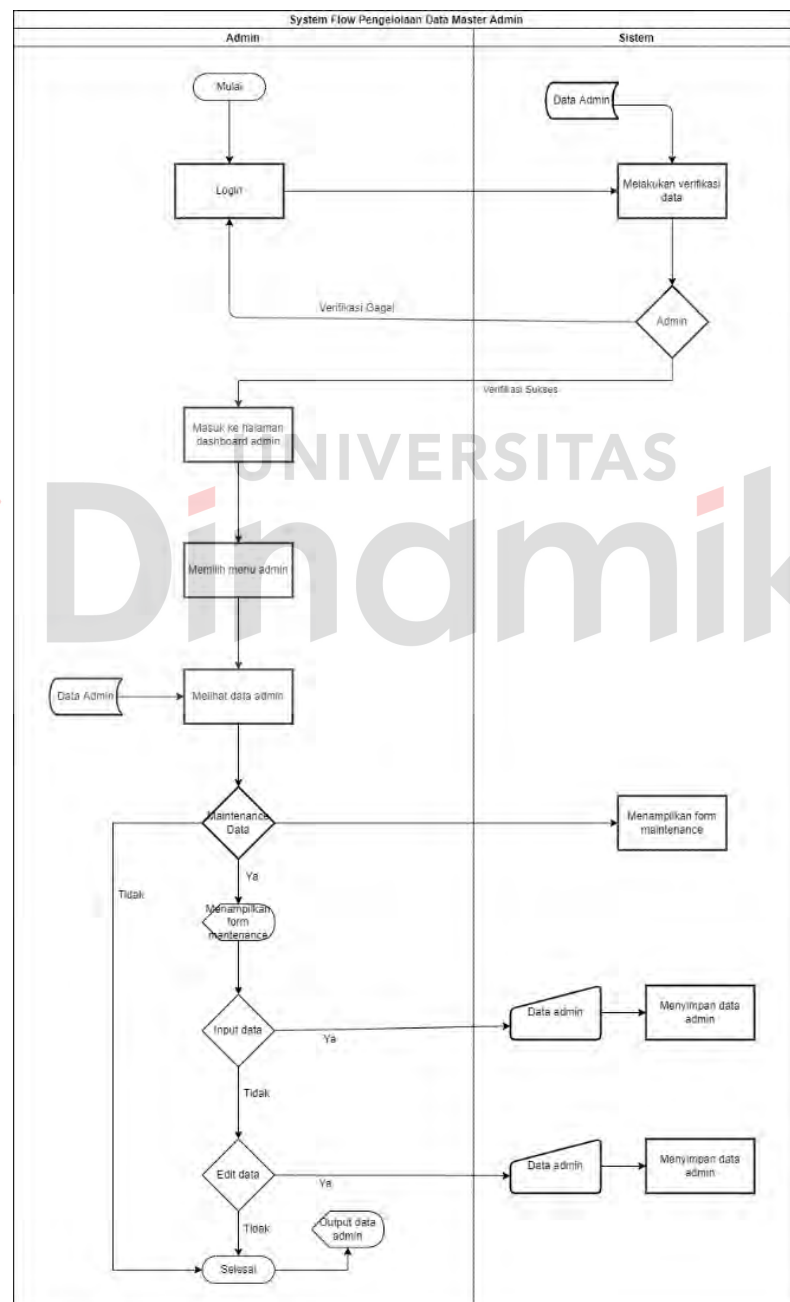
## 5. System Flow Pengelolaan Data *Master* Klien



Gambar 4. 6. System Flow Pengelolaan Data *Master* Klien

Pada gambar 4.6. ini menjelaskan bahwa data klien ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan *form maintenance* untuk dapat menambahkan klien baru ataupun melakukan edit klien yang telah tersedia. *Maintenance* data akan berhasil apabila admin melakukan input data sesuai dengan kriteria.

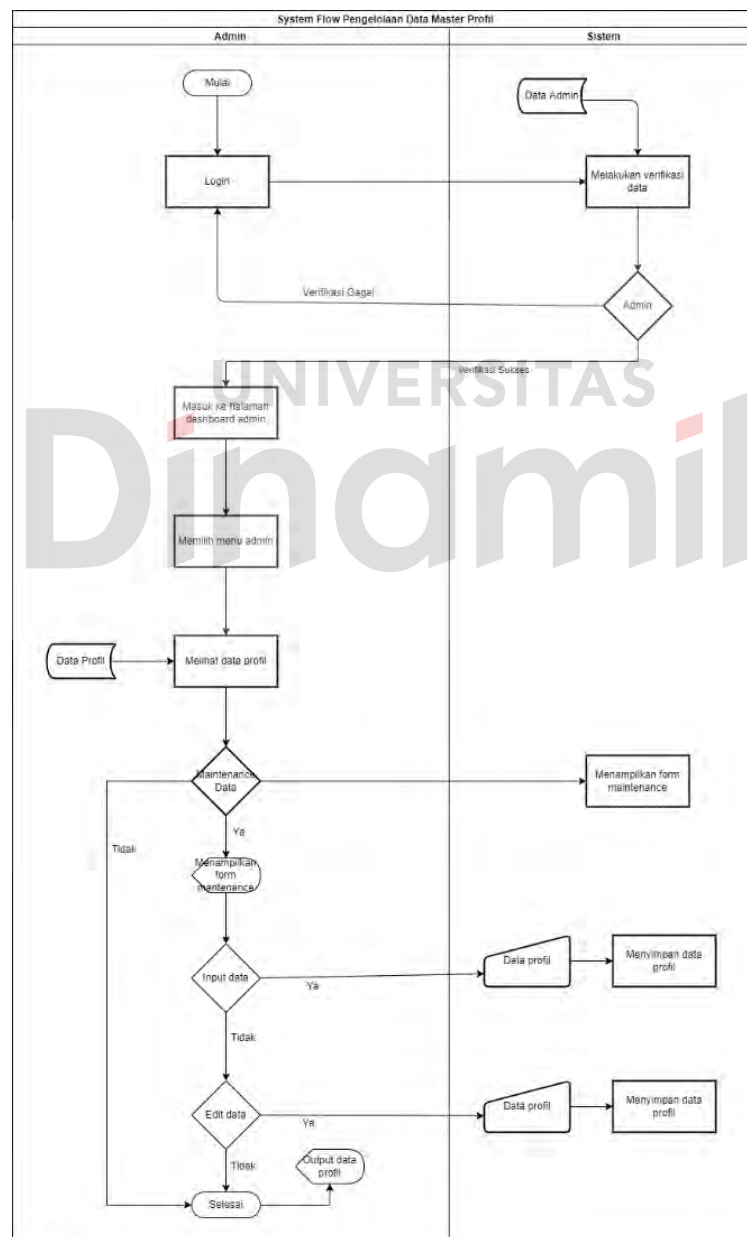
## 6. System Flow Pengelolaan Data Master Admin



Gambar 4. 7. System Flow Pengelolaan Data Master Admin

Pada gambar 4.7. ini menjelaskan bahwa data *master* admin ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan *form maintenance* data untuk dapat menambahkan *user* admin ataupun melakukan edit *user* admin yang telah tersedia. *Maintenance* data akan berhasil apabila admin melakukan *input* data sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

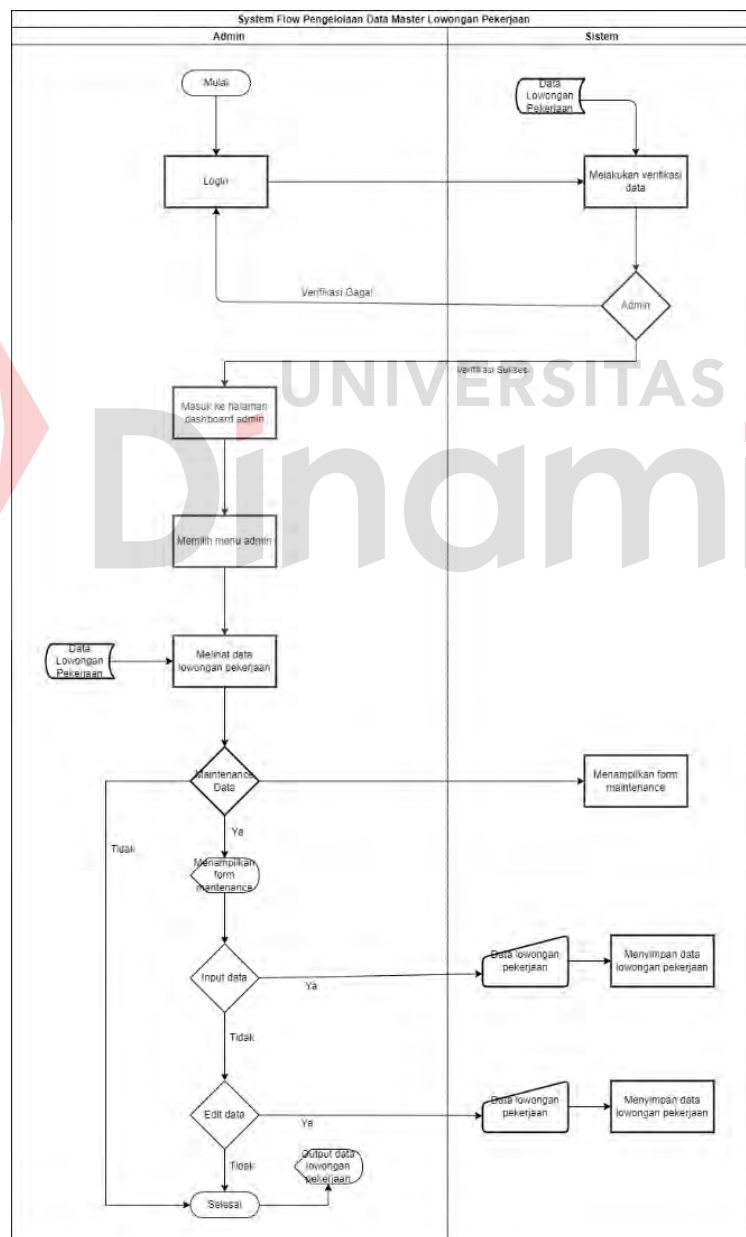
## 7. System Flow Pengelolaan Data Master Profil



Gambar 4. 8. System Flow Pengelolaan Data *Master* Profil

Pada gambar 4.8. ini menjelaskan bahwa data *master* profil ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan *form maintenance* data untuk dapat menambahkan data profil baru ataupun melakukan edit profil yang telah tersedia. *Maintenance* data akan berhasil apabila admin melakukan *input* data sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

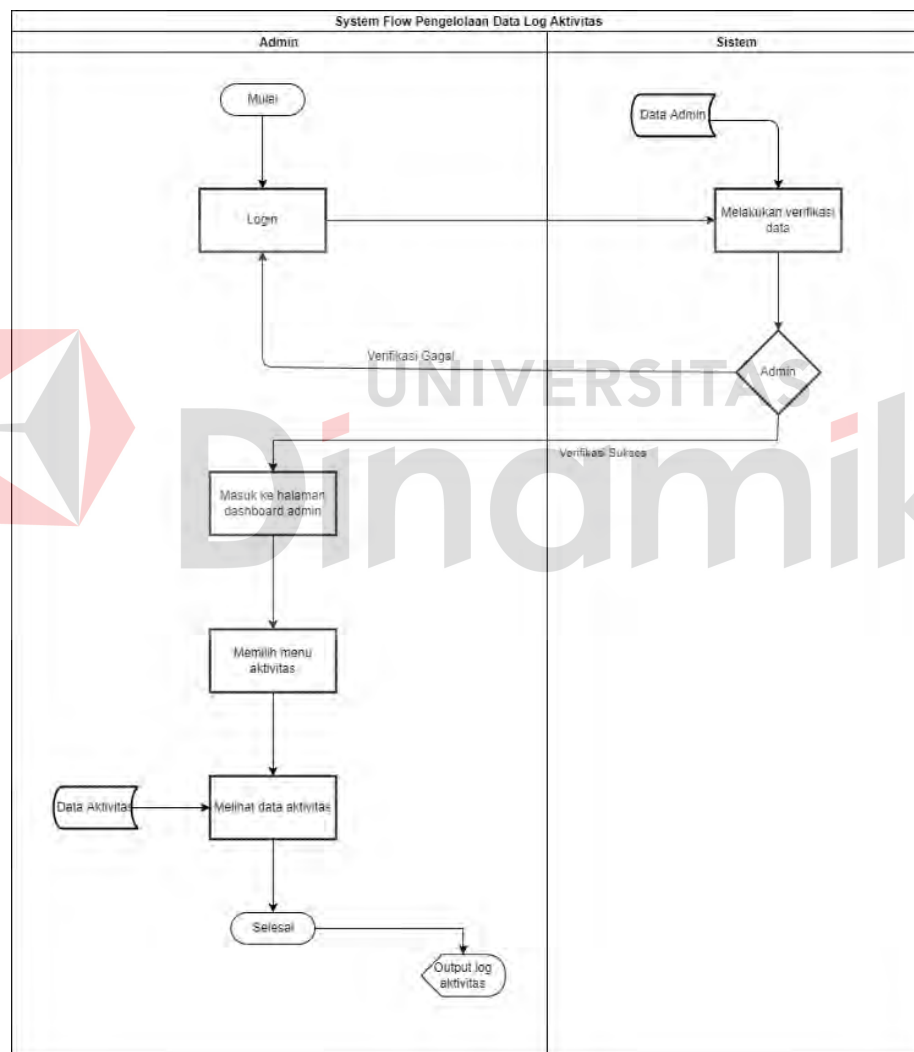
## 8. System Flow Pengelolaan Data Master Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 9. System Flow Pengelolaan Data *Master* Lowongan Pekerjaan

Pada gambar 4.9. ini menjelaskan bahwa data *master* lowongan pekerjaan ini dikelola oleh admin. Sistem akan menampilkan *form maintenance* data untuk dapat menambahkan lowongan pekerjaan baru ataupun melakukan edit lowongan pekerjaan.

## 9. System Flow Pengelolaan Data Master Log Aktivitas

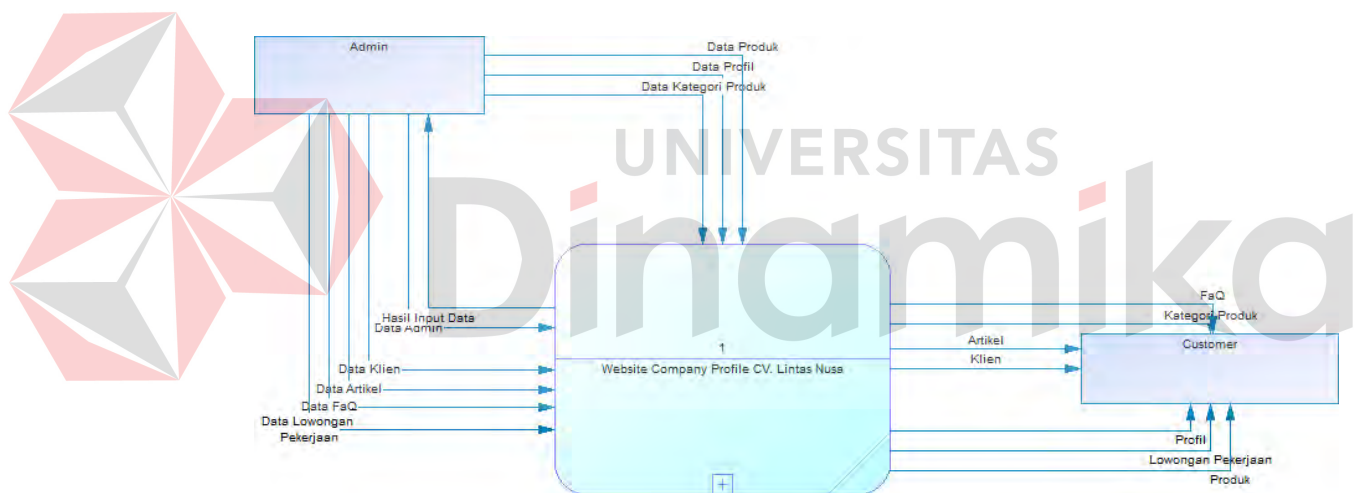


Gambar 4. 10. System Flow Pengelolaan Data Master Log Aktivitas

Pada gambar 4.10. ini menjelaskan bahwa data *master* aktivitas ini dikelola oleh admin, sebelum admin dapat melakukan aktivitas pengelolaan maka admin akan diminta melakukan *login* terlebih dahulu dengan melakukan *input username* dan *password* yang sebelumnya telah dibuat. Setelah admin dapat melakukan *login* maka sistem akan menampilkan halaman pengelolaan *master* aktivitas. Sistem akan menampilkan aktivitas baik dari admin maupun staff.

### 4.3.3. Perancangan Data

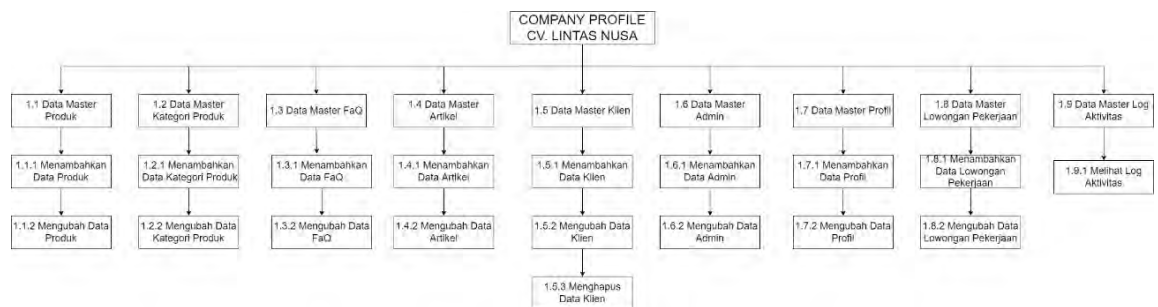
#### 1. Context Diagram



Gambar 4. 11. Context Diagram

Pada gambar 4.10 diatas adalah *context diagram*, *context diagram* sendiri adalah sebuah diagram yang menggambarkan bagaimana aliran data sebuah aplikasi, hal ini diperlukan untuk menjelaskan input dari entitas dengan sistem dan output dari entitas dengan sistem. Adapun entitas pada gambar diatas berjumlah dua entitas yaitu admin dan *customer*

## 2. HIPO (Hierarchical Input/Process/Output) Diagram

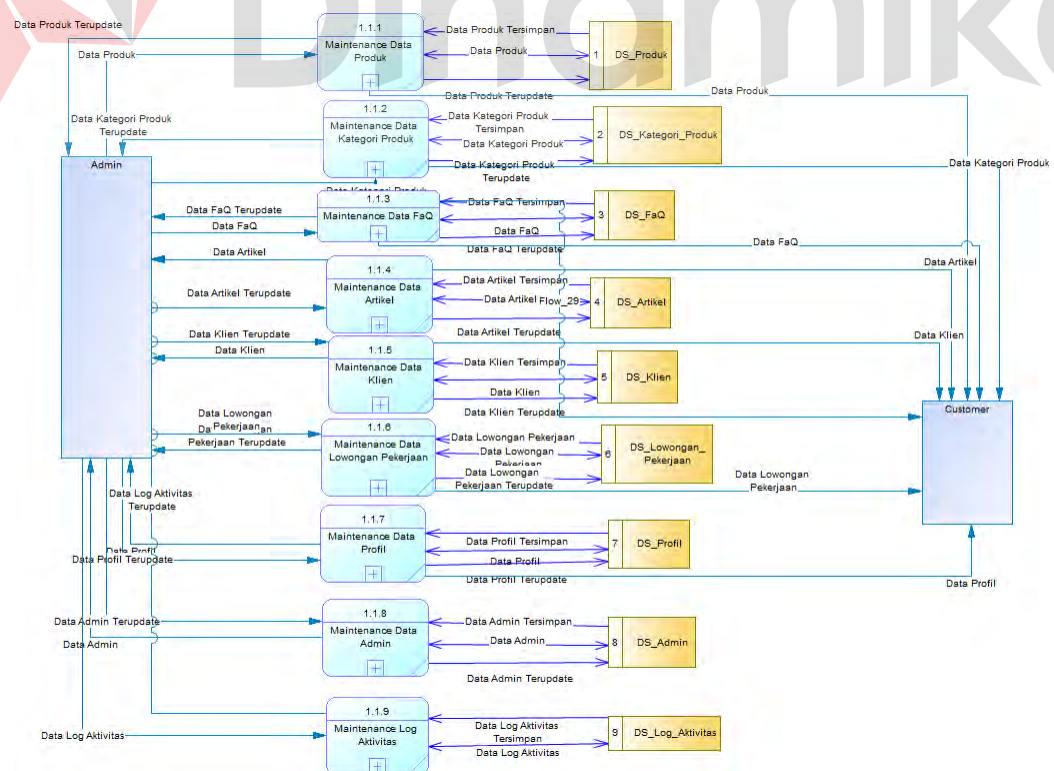


Gambar 4. 12. HIPO (Hierarchical Input/Process/Output) Diagram

Pada gambar 4.12 diatas adalah HIPO (*Hierarchical/Input/Process/Output*) Diagram dimana diagram ini menyediakan penjelasan yang lengkap dari *input* proses serta *output* dari aplikasi

## 3. Data Flow Diagram

### a. Data Flow Diagram Level 0

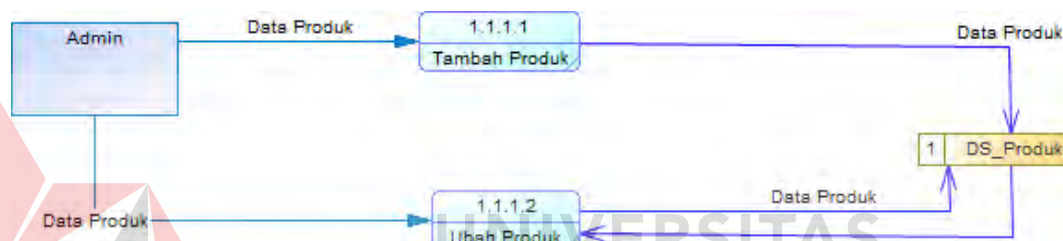


Gambar 4. 13. Data Flow Diagram Level 0



Pada gambar 4.13. diatas adalah DFD level 0, DFD Level 0 disini menjelaskan beberapa proses dari aplikasi, seperti proses login, maintenance data master, transaksi, dan laporan. Adapun pada gambar diatas memiliki sebuah data *store* yang berjumlah sembilan yaitu data produk, data kategori produk, data faq, data artikel, data klien, data lowongan pekerjaan, data profil, data admin dan data aktivitas. data *store* ini dapat membantu saat pembuatan proses DFD level 1.

#### b. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Produk

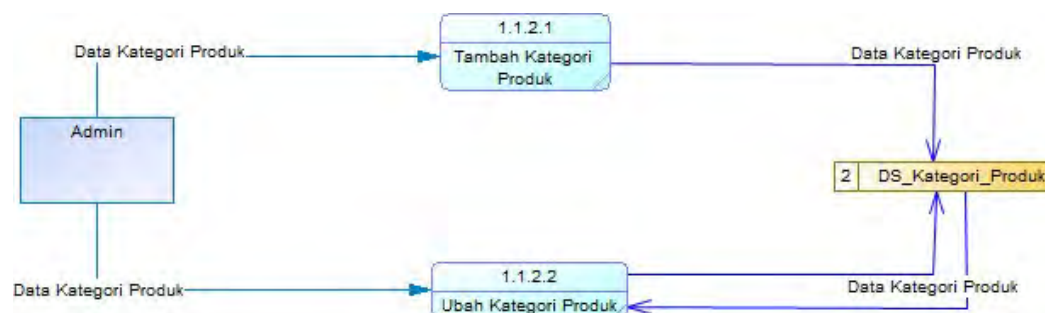


Gambar 4. 14. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Produk

Pada gambar 4.14. diatas adalah DFD level 1 dari data *master* produk.

Pada DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data produk dan ubah data produk, terdapat satu *database* yaitu produk dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

#### c. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Kategori Produk

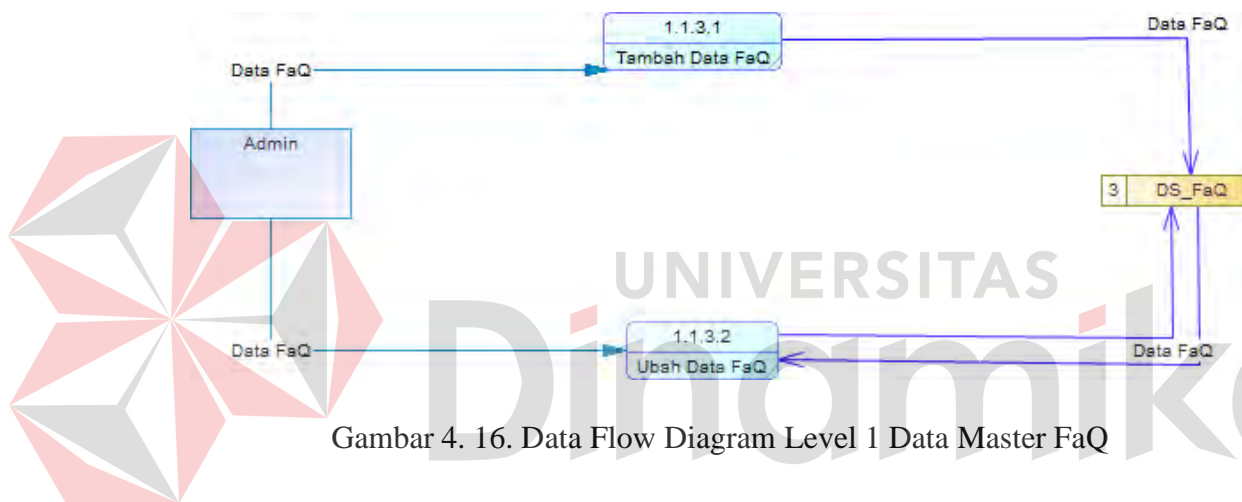




Gambar 4. 15. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Kategori Produk

Pada gambar 4.15. diatas adalah DFD level 1 dari data *master* kategori. Pada DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data kategori produk dan ubah data kategori produk, terdapat satu *database* yaitu kategori produk dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

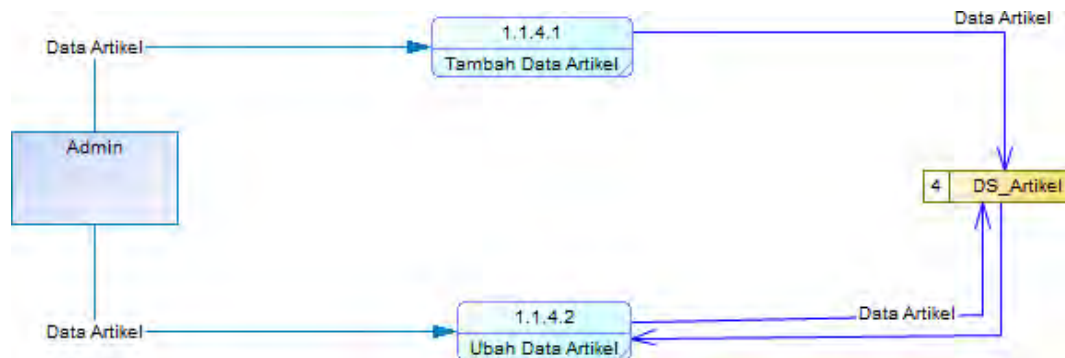
**d. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master FaQ**



Gambar 4. 16. Data Flow Diagram Level 1 Data Master FaQ

Pada gambar 4.16. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data FaQ dan ubah data FaQ, terdapat satu *database* yaitu FaQ dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

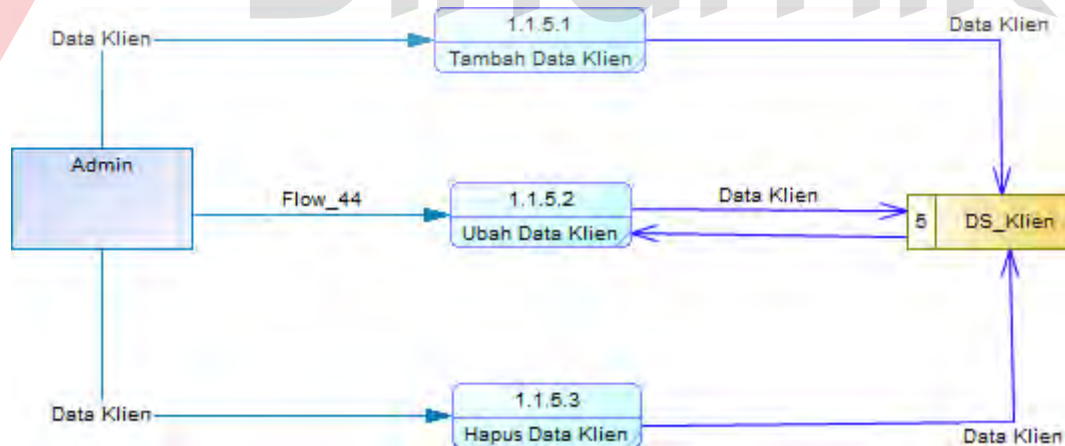
e. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Artikel



Gambar 4. 17. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Artikel

Pada gambar 4.17. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data artikel dan ubah data artikel, terdapat satu *database* yaitu artikel dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

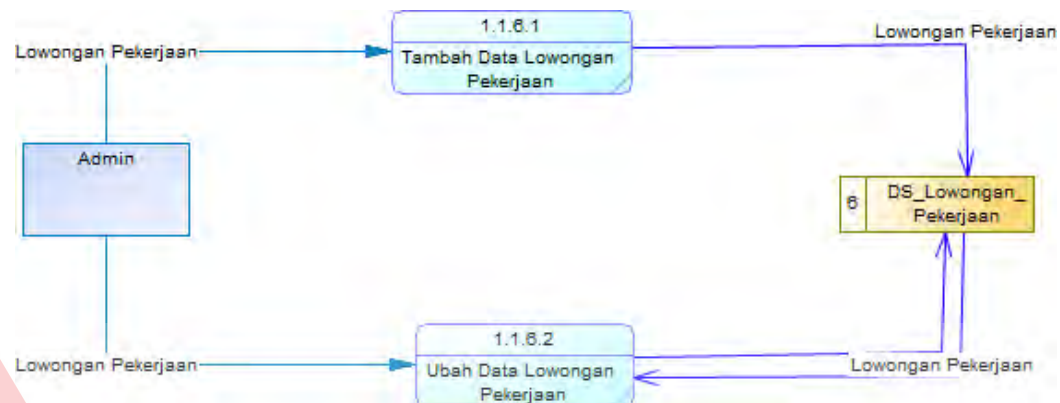
f. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Klien



Gambar 4. 18. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Klien

Pada gambar 4.18. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat tiga sistem yaitu tambah data klien, hapus data klien dan ubah data klien, terdapat satu *database* yaitu produk dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

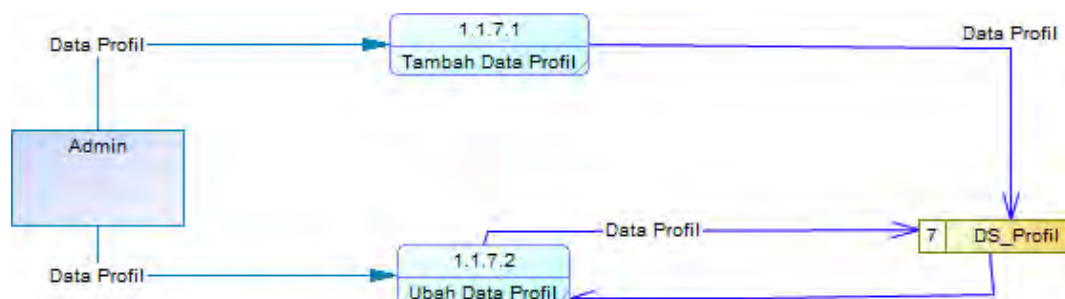
**g. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Lowongan Pekerjaan**



Gambar 4. 19. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Lowongan Pekerjaan

Pada gambar 4.19. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data lowongan pekerjaan dan ubah data lowongan pekerjaan, terdapat satu *database* yaitu produk dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

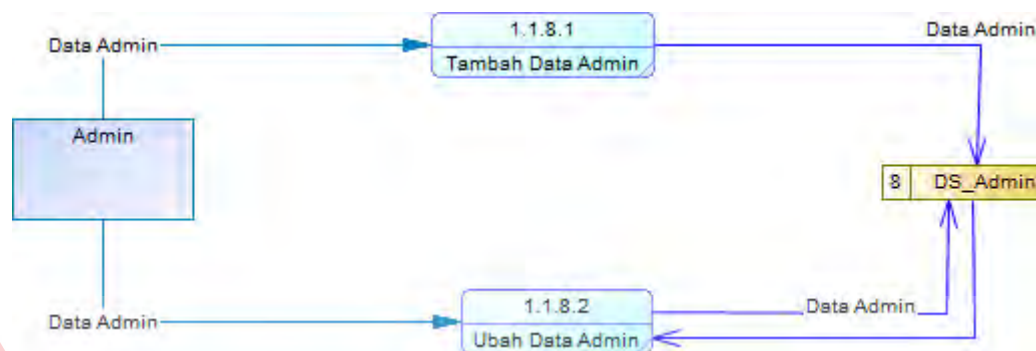
**h. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Profil**



Gambar 4. 20. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Profil

Pada gambar 4.20. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data profil dan ubah data profil, terdapat satu *database* yaitu profil dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

**i. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Admin**



Gambar 4. 21. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Admin

Pada gambar 4.21. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat dua sistem yaitu tambah data admin dan ubah data admin, terdapat satu *database* yaitu admin dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

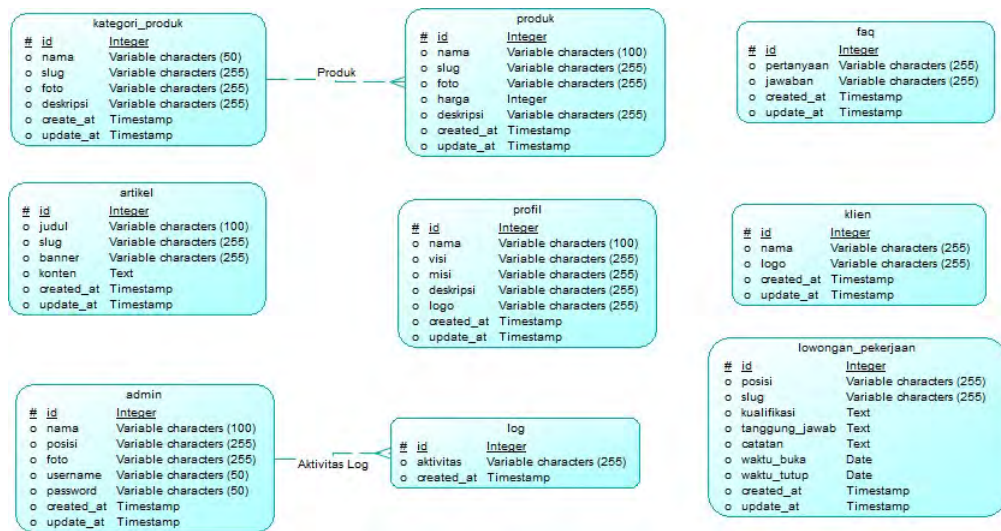
**j. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Log Aktivitas**



Gambar 4. 22. Data Flow Diagram Level 1 Data Master Log Aktivitas

Pada gambar 4.22. diatas adalah DFD Level 1 ini terdapat satu sistem yaitu lihat data log aktivitas, terdapat satu *database* yaitu log aktivitas dan aktor yang berperan pada DFD Level 1 ini adalah admin.

#### 4. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 4. 23. Conceptual Data Model (CDM)

Pada gambar 4.23. ini merupakan Conceptual Data Model dari *company profile* yang dirancang untuk CV. Lintas Nusa.

#### 5. Physical Data Model (PDM)



Gambar 4. 24. Physical Data Model (PDM)

Pada gambar 4.24. ini merupakan Conceptual Data Model dari *company profile* yang dirancang untuk CV. Lintas Nusa. Terdapat sembilan entitas utama baik yang saling berelasi maupun yang tidak berelasi, kesembilan entitas ini adalah kategori produk, produk, faq, artikel, profil, klien, admin, lowongan pekerjaan dan juga *log*.

## 6. Struktur Tabel

### a. Tabel *Master* Produk

*Primary Key* : id

*Foreign Key* : kategori\_id

Fungsi : Menyimpan data produk

Tabel 4. 13. Struktur Tabel *Master* Produk

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	Id	int		<i>Primary Key</i>
2.	kategori_id	int		<i>Foreign Key</i>
3.	nama	varchar	100	
4.	slug	varchar	255	
5.	foto	varchar	255	
6.	harga	int		
7.	deskripsi	varchar	255	
8.	created_at	timestamp		
9.	update_at	timestamp		

### b. Tabel *Master* Kategori Produk

*Primary Key* : id

*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data kategori produk

Tabel 4. 14. Struktur Tabel *Master* Kategori Produk

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary key</i>
2.	nama	varchar	50	
3.	slug	varchar	255	
4.	foto	varchar	255	
5.	deskripsi	varchar	255	
6.	created_at	timestamp		
7.	update_at	timestamp		

c. Tabel *Master* FaQ*Primary Key* : id*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data faq

Tabel 4. 15. Struktur Tabel *Master* FaQ

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	pertanyaan	varchar	255	
3.	jawaban	varchar	255	
4.	created_at	timestamp		
5.	update_at	timestamp		



d. Tabel *Master Artikel**Primary Key* : id*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data artikel

Tabel 4. 16. Struktur Tabel *Master Artikel*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	judul	varchar	100	
3.	slug	varchar	255	
4.	banner	varchar	255	
5.	konten	text		
6.	created_at	timestamp		
7.	update_at	timestamp		

e. Tabel *Master Klien**Primary Key* : id*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data klien

Tabel 4. 17. Struktur Tabel *Master Klien*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	nama	varchar	255	
3.	logo	varchar	255	
4.	created_at	timestamp		
5.	update_at	timestamp		



f. Tabel *Master Admin**Primary Key* : id*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data admin

Tabel 4. 18. Struktur Tabel *Master Admin*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	nama	varchar	100	
3.	posisi	varchar	255	
4.	foto	varchar	255	
5.	username	varchar	50	
6.	password	varchar	50	
7.	created_at	timestamp		
8.	update_at	timestamp		

g. Tabel *Master Profil**Primary Key* : id*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data profil usaha

Tabel 4. 19. Struktur Tabel *Master Profil*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	nama	varchar	100	
3.	visi	varchar	255	
4.	misi	varchar	255	
5.	deskripsi	varchar	255	

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
6.	logo	varchar	255	
7.	created_at	timestamp		
8.	update_at	timestamp		

h. Tabel *Master Lowongan Pekerjaan*

*Primary Key* : id

*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data lowongan pekerjaan

Tabel 4. 20. Struktur Tabel *Master Lowongan Pekerjaan*

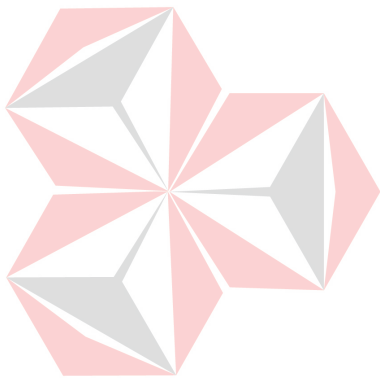
No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	posisi	varchar	255	
3.	slug	varchar	255	
4.	kualifikasi	text		
5.	tanggung_jawab	text		
6.	catatan	text		
7.	waktu_buka	date		
8.	waktu_tutup	date		
9.	created_at	timestamp		
10.	update_at	timestamp		

i. Tabel *Master Log**Primary Key* : id*Foreign Key* : admin\_id

Fungsi : Menyimpan data log aktivitas

Tabel 4. 21. Struktur Tabel Master Log

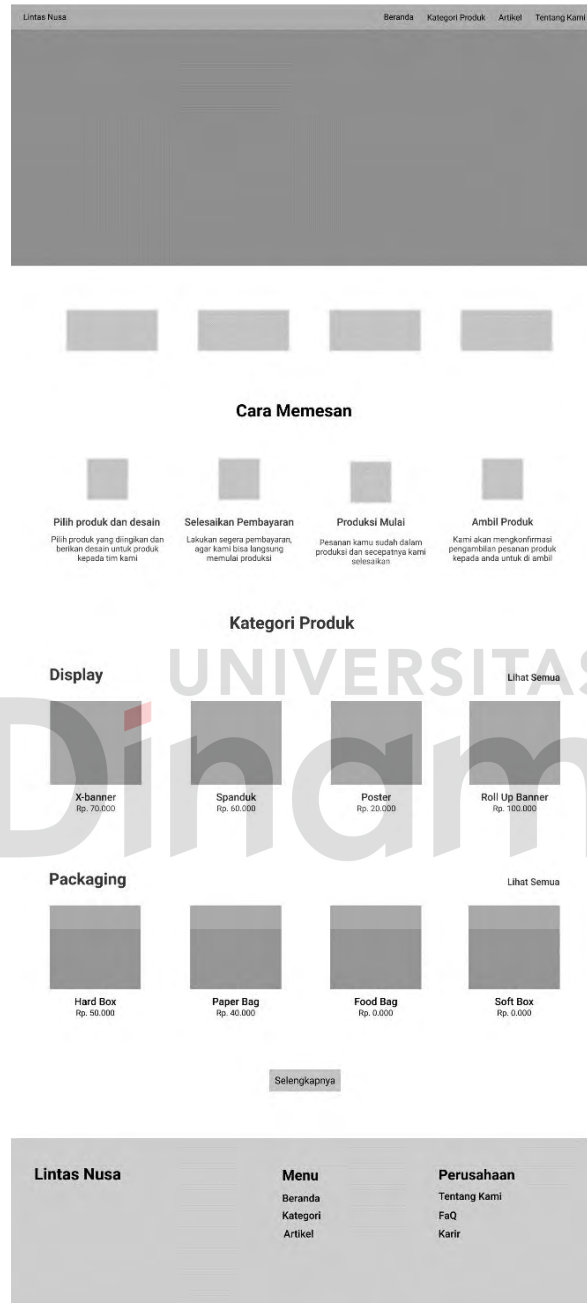
No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id	int		<i>Primary Key</i>
2.	admin_id	int		<i>Foreign Key</i>
3.	aktivitas	varchar	255	
4.	created_at	timestamp		



UNIVERSITAS  
Dinamika

#### 4.3.4. Desain *User Interface*

##### 1. Desain Halaman Beranda

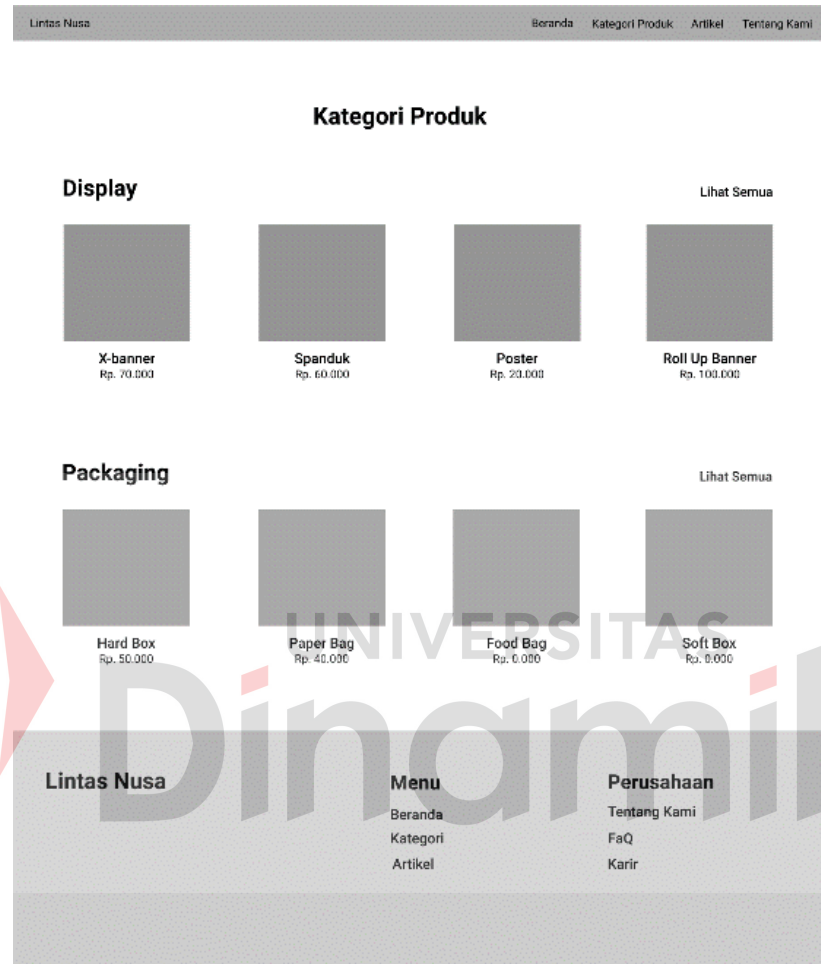


Gambar 4. 25. Desain Halaman Beranda

Pada rancang desain beranda pengguna baik admin maupun customer dapat melihat beberapa segmen yaitu menu bar, cara pemesanan, kategori produk

serta *footer* yang berisikan informasi tentang perusahaan.

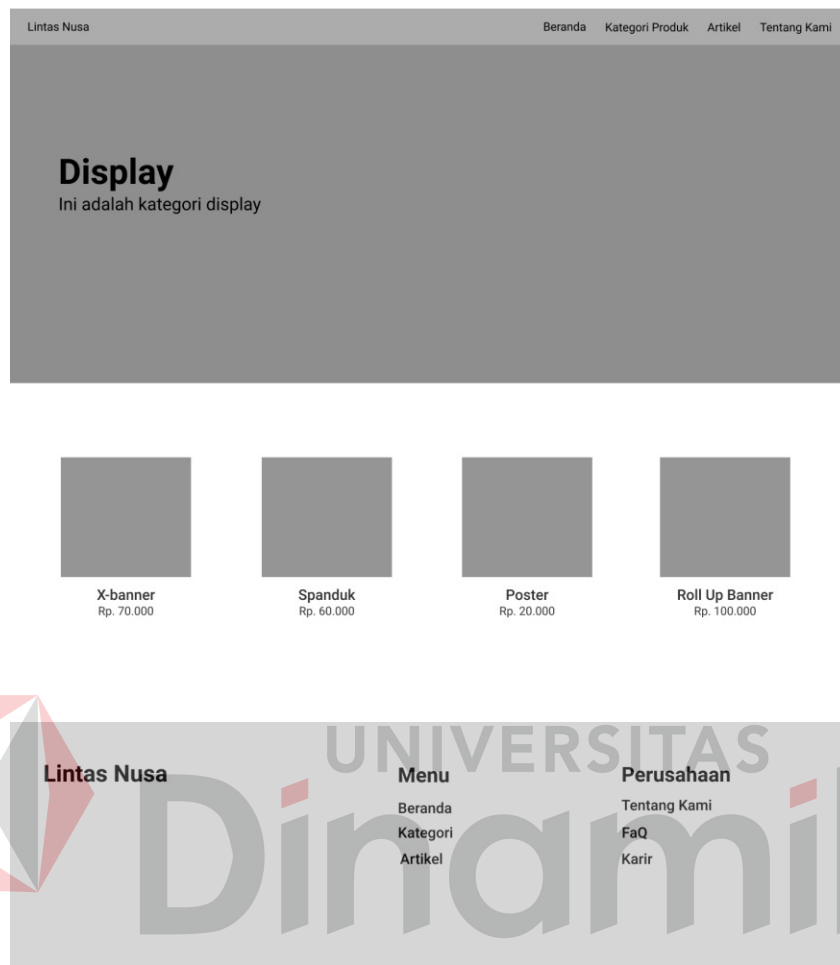
## 2. Desain Halaman Kategori Produk



Gambar 4. 26. Desain Halaman Kategori Produk

Pada kategori produk ini pengguna baik admin maupun *customer* dapat melihat jenis-jenis kategori beserta tampilan produk yang disediakan oleh perusahaan dalam *company profile*.

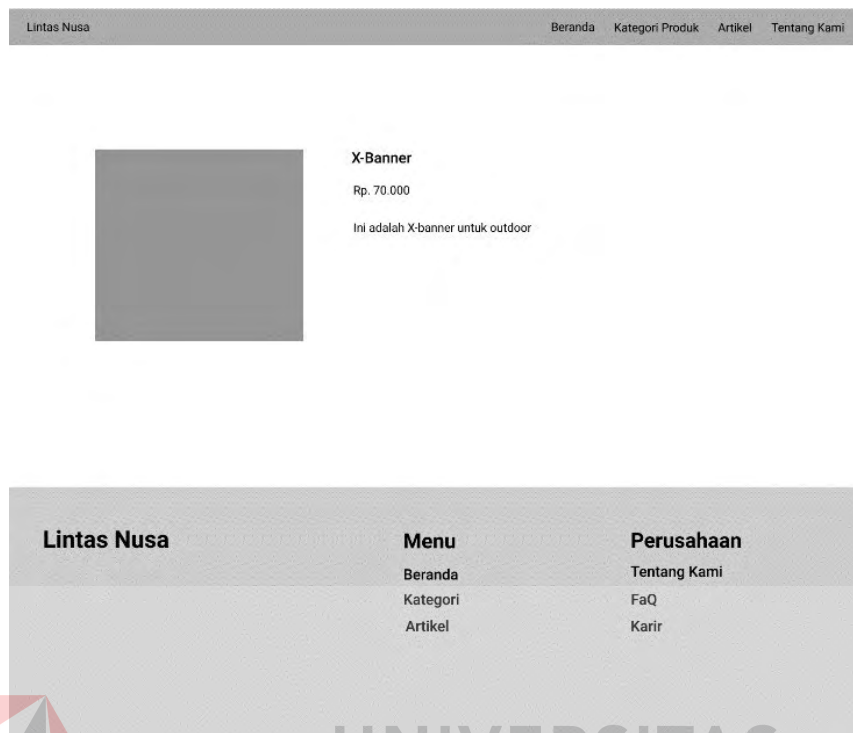
### 3. Desain Halaman Detail Kategori Produk



Gambar 4. 27. Desain Halaman Detail Kategori Produk

Pada detail kategori produk ini baik admin maupun *customer* dapat melihat nama dan harga produk yang tertera pada *company profile*.

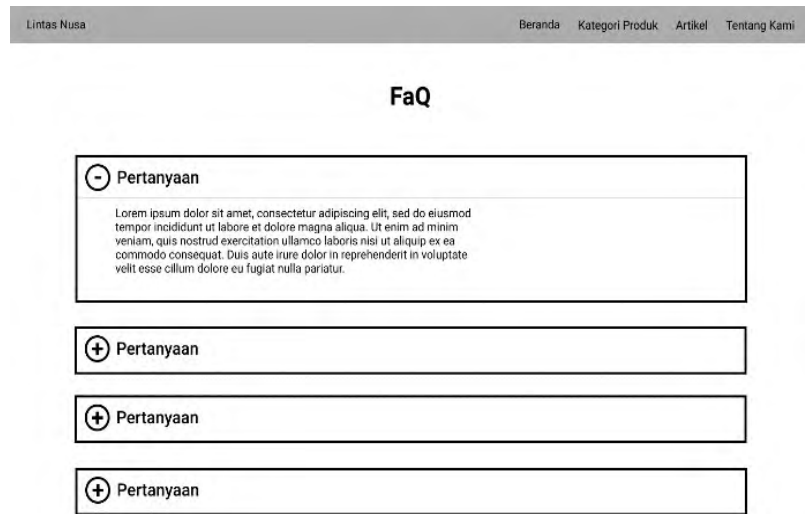
#### 4. Desain Halaman Detail Produk



Gambar 4. 28. Desain Halaman Detail Produk

Pada detail produk ini baik admin maupun *customer* dapat melihat nama produk, harga beserta deskripsi singkat terkait produk yang tertera pada *company profile*.

## 5. Desain Halaman FaQ



Gambar 4. 29. Desain Halaman FaQ

Pada FaQ ini pengguna akan melihat tabel berisi daftar pertanyaan yang biasa muncul ketika *customer* melakukan pemesanan ataupun survey. Pertanyaan ini cenderung terkait dengan pertanyaan umum maupun pertanyaan spesifik terkait proses bisnis dan identitas perusahaan.



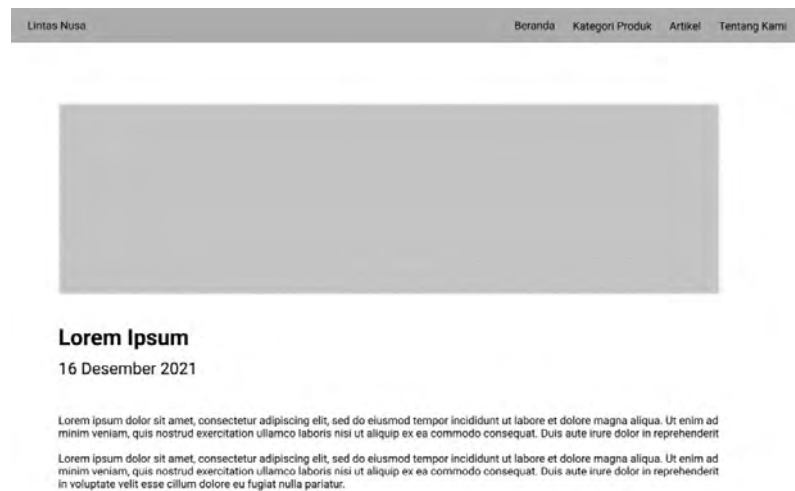
## 6. Desain Halaman Artikel



Gambar 4. 30. Desain Halaman Artikel

Pada menu artikel ini baik admin maupun *customer* dapat melihat artikel apa saja yang telah diterbitkan pada *company profile*. Pada masing-masing kolom artikel ini memperlihatkan gambar artikel, judul artikel, tanggal terbit artikel, *preview* konten dari artikel serta tombol selengkapnya yang akan membantu *customer* untuk berpindah ke halaman detail artikel.

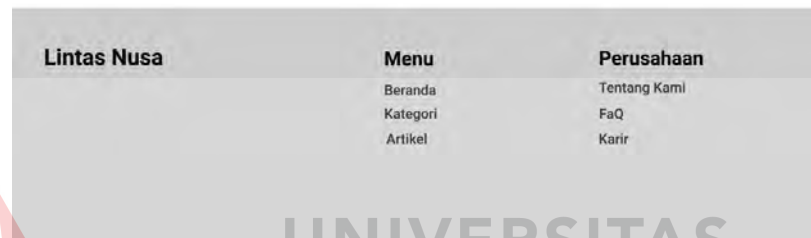
## 7. Desain Halaman Detail Artikel



Gambar 4. 31. Desain Halaman Detail Artikel

Pada menu detail artikel ini baik admin maupun *customer* dapat melihat detail artikel berupa gambar judul, tanggal terbit serta deskripsi dari artikel.

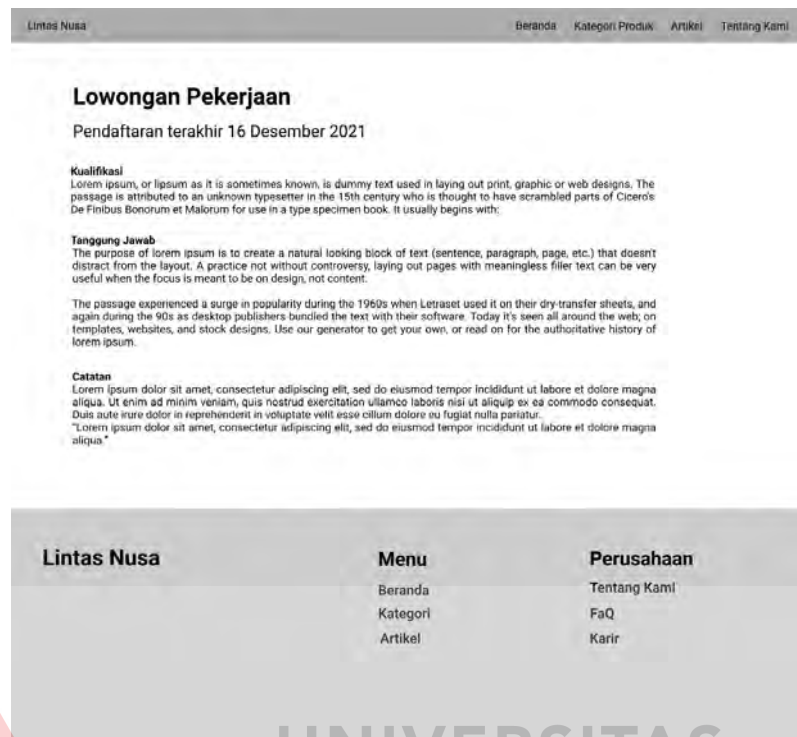
## 8. Rancang Desain Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 32. Desain Halaman Lowongan Pekerjaan

Pada menu lowongan kerja ini baik admin maupun *customer* dapat melihat posisi apa saja yang saat ini sedang dibutuhkan oleh perusahaan.

## 9. Desain Halaman Detail Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 33. Desain Halaman Detail Lowongan Pekerjaan

Pada menu lowongan kerja ini baik admin maupun *customer* dapat melihat detail dari posisi yang saat ini sedang dibutuhkan oleh perusahaan.

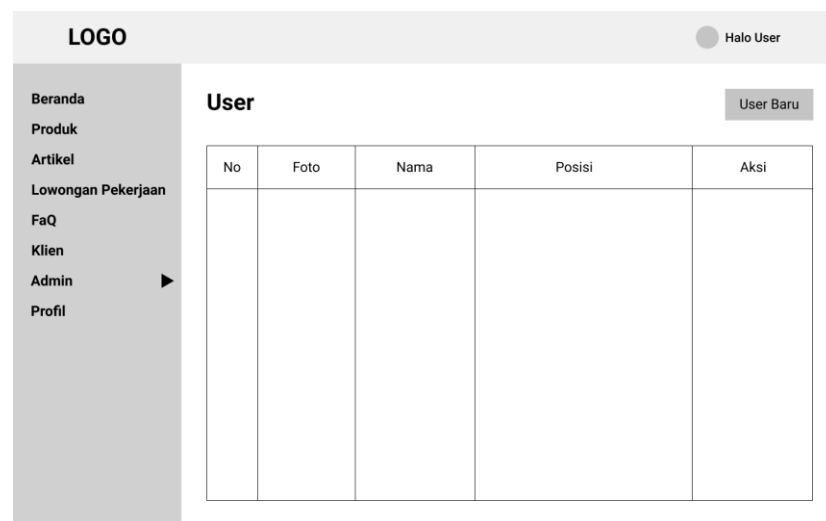
## 10. Desain Halaman Tentang Kami



Gambar 4. 34. Rancang Halaman Desain Tentang Kami

Pada menu tentang kami mencakup informasi umum terkait perusahaan.

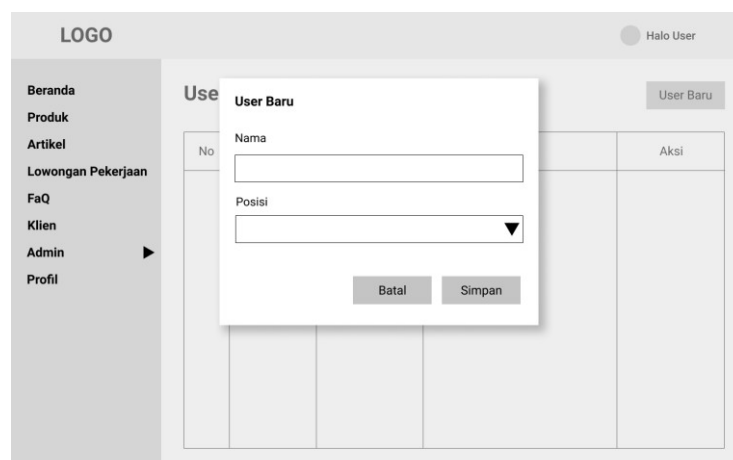
## 11. Desain Halaman Admin – User



Gambar 4. 35. Desain Halaman Admin – User

Pengguna dapat mengakses fitur *master* admin, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari admin yang sebelumnya telah di-*input*. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat nomor, foto admin, nama admin, posisi admin serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

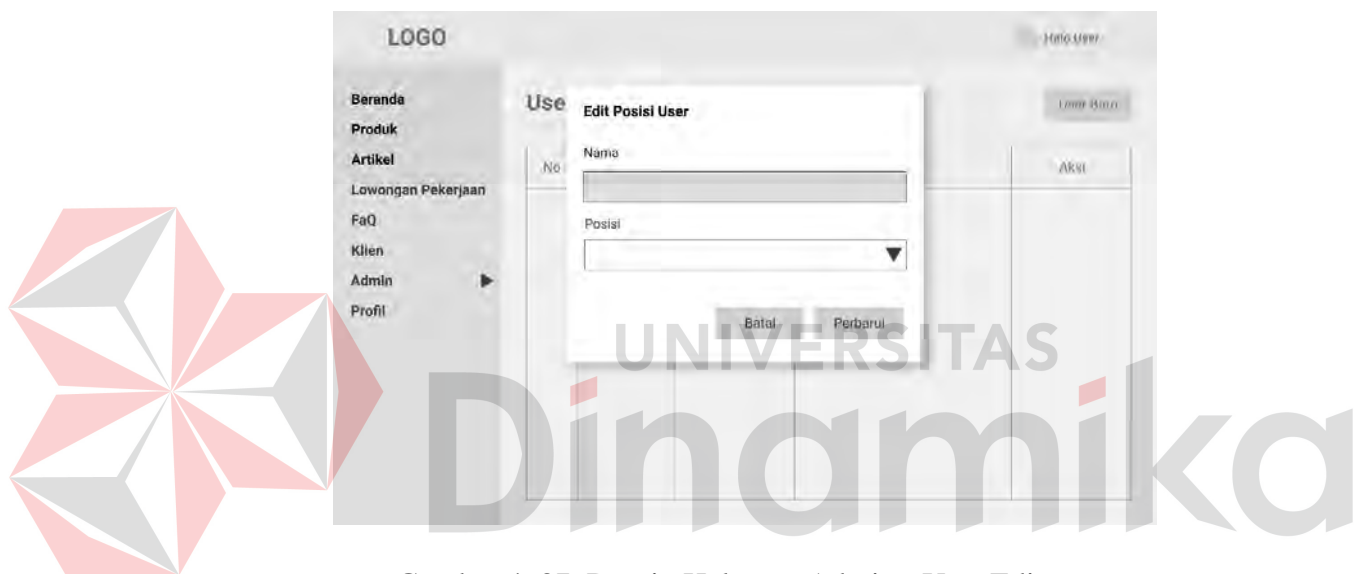
## 12. Desain Halaman Admin – User Baru



Gambar 4. 36. Desain Halaman Admin - User Baru

Pengguna dapat mengakses fitur *master* admin, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data *user* baru. Pada form tambah data user ini pengguna dapat melakukan *input* nama admin, posisi admin, foto profil admin serta *username* dan *password* yang akan digunakan *login* di kemudian hari serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

### 13. Desain Halaman Admin – User Edit



Gambar 4. 37. Desain Halaman Admin - User Edit

Pengguna dapat mengakses fitur profil, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data profil dari akun pengguna sendiri. Pada form edit produk ini pengguna dapat melakukan edit nama, foto profil, *username* dan *password* serta terdapat tombol simpan dan tombol batal.

## 14. Desain Halaman Admin – Artikel

No	Banner	Judul	Konten	Aksi

Gambar 4. 38. Desain Halaman Admin - Artikel

Pengguna dapat mengakses fitur *master* artikel, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari artikel yang sebelumnya telah di-*input*. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat nomor, foto untuk *banner* artikel, judul artikel, konten atau deskripsi artikel serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

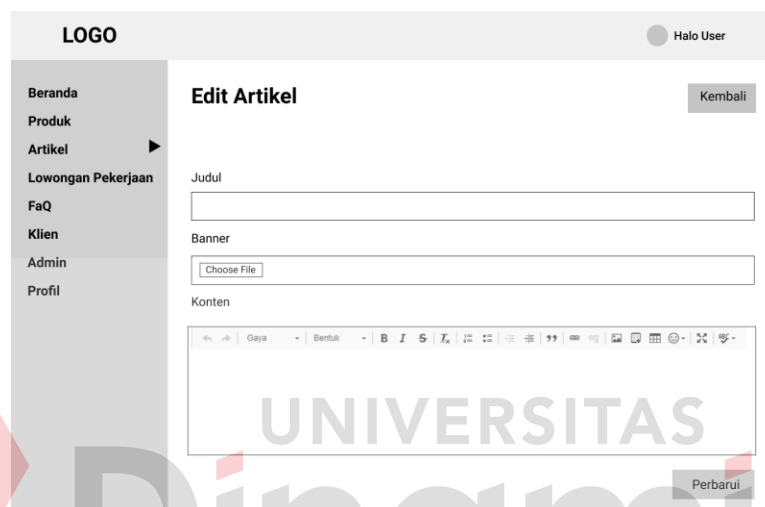
## 15. Desain Halaman Admin – Artikel Baru

Gambar 4. 39. Desain Halaman Admin - Artikel Baru



Pengguna dapat mengakses fitur *master* artikel, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah artikel. Pada form tambah data artikel baru ini pengguna dapat melakukan input judul dari artikel, *banner* untuk artikel serta deskripsi atau konten dari artikel serta terdapat tombol simpan dan kembali.

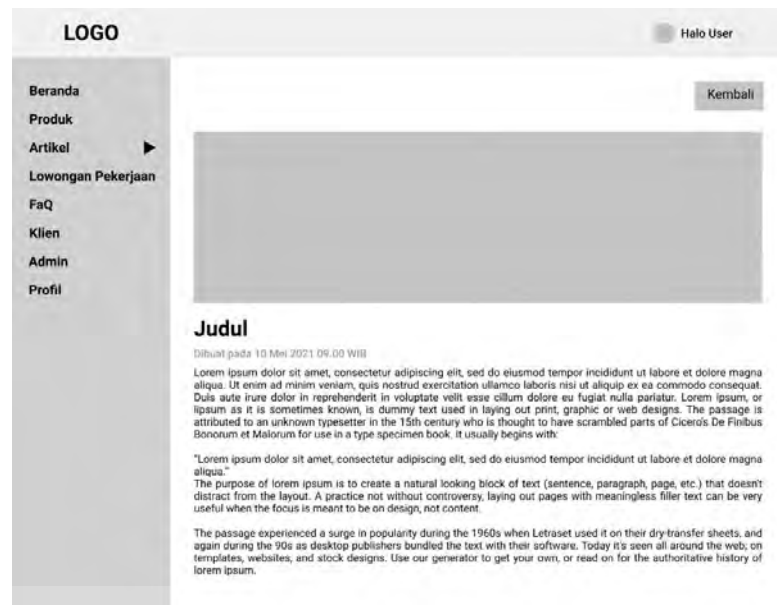
## 16. Desain Halaman Admin – Artikel Edit



Gambar 4. 40. Desain Halaman Admin - Artikel Edit

Pengguna dapat mengakses fitur *master* artikel, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit artikel. Pada form edit artikel ini pengguna dapat melakukan edit judul dari artikel, banner untuk artikel serta deskripsi atau konten dari artikel serta terdapat tombol simpan dan kembali

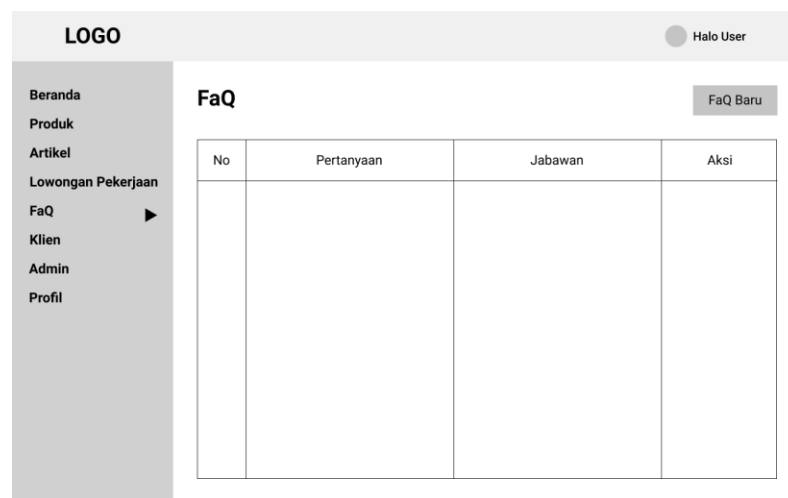
## 17. Desain Halaman Admin – Artikel Detail



Gambar 4. 41. Desain Halaman Admin - Artikel Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap artikel yang sebelumnya telah dibuat. Setelah pengguna melakukan klik, maka sistem akan menampilkan *preview* dari artikel pada *dashboard* pengguna. Pada *preview* ini pengguna dapat melihat foto banner, judul, tanggal terbit artikel isi dari artikel

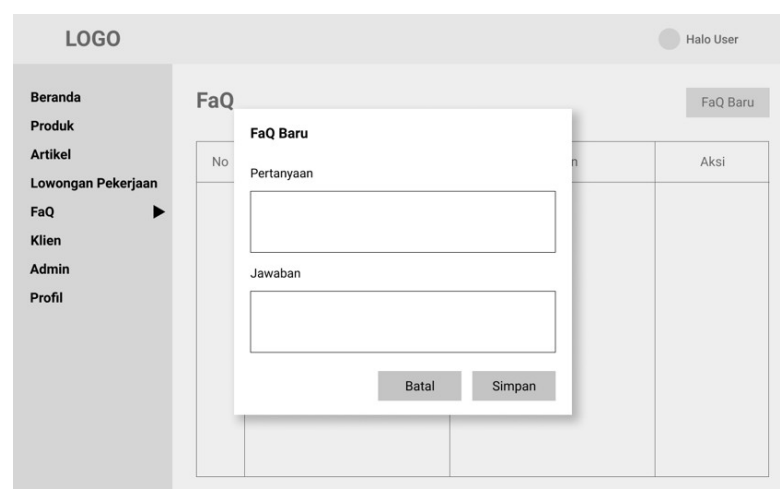
## 18. Desain Halaman Admin – FaQ



Gambar 4. 42. Desain Halaman Admin - FaQ Baru

Pengguna dapat mengakses fitur *master* FaQ, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari pertanyaan dan jawaban yang sebelumnya telah di-*input*. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat kolom nomor, pertanyaan, jawaban serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

## 19. Desain Halaman Admin – FaQ Baru



Gambar 4. 43. Desain Halaman Admin - FaQ Baru

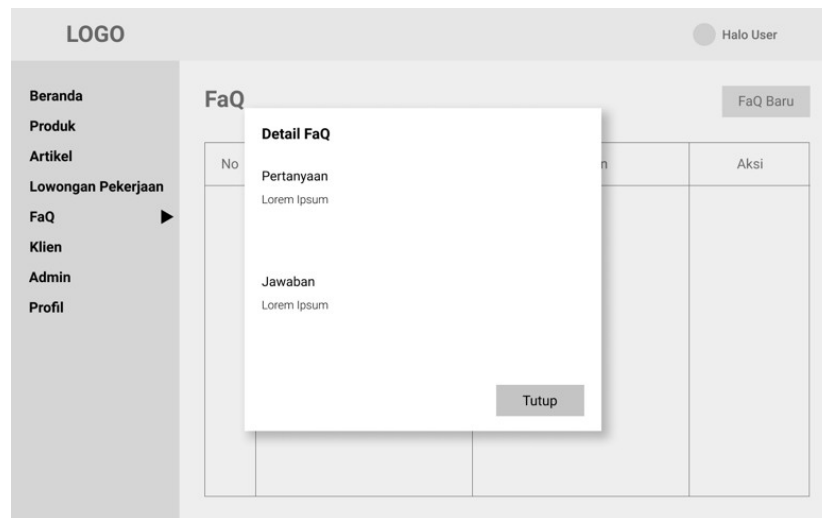
Pengguna dapat mengakses fitur FaQ, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data FaQ. Pada form tambah data FaQ ini pengguna dapat melakukan input pertanyaan dan jawaban umum dan terdapat tombol batal dan tombol simpan.

## 20. Desain Halaman Admin – FaQ Edit

Gambar 4. 44. Desain Halaman Admin - FaQ Edit

Pengguna dapat mengakses fitur FaQ, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data FaQ. Pada form edit data FaQ ini pengguna dapat melakukan edit pertanyaan dan jawaban umum dan terdapat tombol batal dan tombol perbarui.

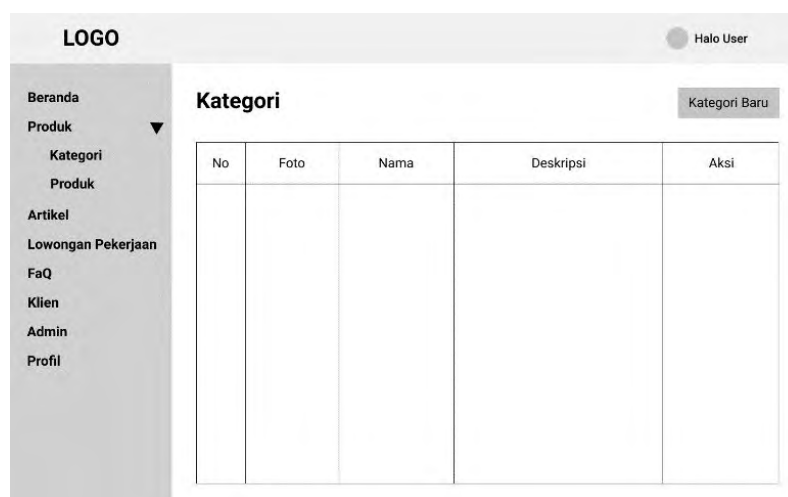
## 21. Desain Halaman Admin – FaQ Detail



Gambar 4. 45. Desain Halaman Admin - FaQ Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap FaQ yang sebelumnya telah dibuat. Setelah melakukan klik pada salah satu pertanyaan maka sistem akan menampilkan *pop-up* terkait detail dari FaQ.

## 22. Desain Halaman Admin – Kategori



Gambar 4. 46. Desain Halaman Admin – Kategori

Pengguna dapat mengakses fitur master kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari kategori yang sebelumnya telah di-*input*. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat kolom nomor, foto untuk *banner* kategori, nama kategori, deskripsi kategori serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

### 23. Desain Halaman Admin – Kategori Baru

The image shows a web application interface for adding a new category. On the left is a sidebar menu with a red and white geometric logo. The menu items are: Beranda, Produk (expanded), Kategori, Produk, Artikel, Lowongan Pekerjaan, FaQ, Klien, Admin, and Profil. The main content area is titled 'Kategori' and contains a 'Kategori Baru' modal form. The form has three input fields: 'Nama', 'Deskripsi', and 'Banner' (with a 'Choose File' button). At the bottom of the modal are 'Batal' and 'Simpan' buttons. A large 'UNIVERSITAS Dinamika' watermark is visible across the center of the image.

Gambar 4. 47. Desain Halaman Admin - Kategori Baru

Pengguna dapat mengakses fitur kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data kategori produk. Pada form tambah data kategori produk ini pengguna dapat melakukan *input* nama kategori, deskripsi serta *banner* kategori serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

## 24. Desain Halaman Admin – Kategori Edit

The screenshot shows the 'Edit Kategori' form. The sidebar on the left contains links: Beranda, Produk (expanded), Kategori, Produk, Artikel, Lowongan Pekerjaan, FaQ, Klien, Admin, and Profil. The main content area has a 'Kategori Baru' button and a table with columns 'No', 'Detail', and 'Aksi'. The 'Edit Kategori' modal is open, showing input fields for 'Nama', 'Deskripsi', and 'Banner' (with a 'Choose File' button). A red warning message 'Abaikan jika Tidak Ingin Mengubah' is visible below the banner field. 'Batal' and 'Perbarui' buttons are at the bottom of the modal.

Gambar 4. 48. Desain Halaman Admin - Kategori Edit

Pengguna dapat mengakses fitur kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data.

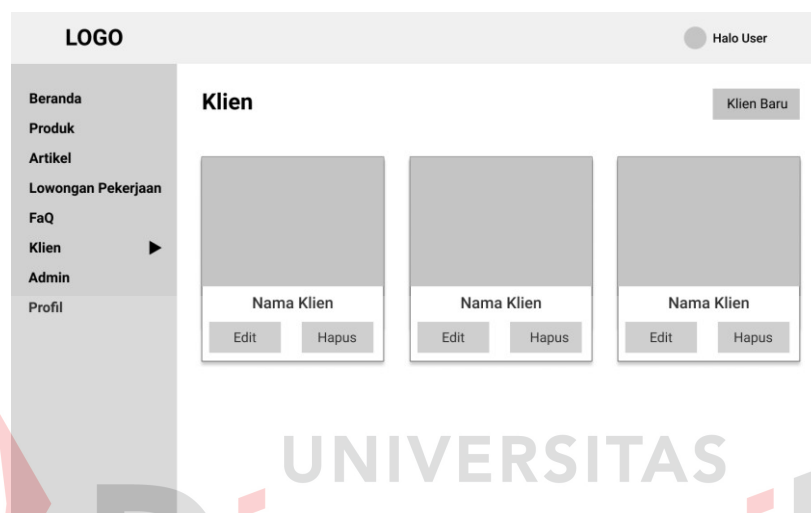
## 25. Desain Halaman Admin – Kategori Detail

The screenshot shows the 'Detail Kategori' page. The sidebar is identical to the previous image. The main content area has a 'Kembali' button. The 'Detail Kategori' section includes a large image placeholder, followed by input fields for 'Judul', 'Deskripsi', and 'Tanggal Pembaruan'. Below this is a 'Produk Tersedia' section with three product cards. Each card displays 'Nama Produk' and 'Rp. 00.000,-'.

Gambar 4. 49. Desain Halaman Admin - Kategori Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap kategori yang sebelumnya telah dibuat. Pada masing-masing kategori pengguna dapat melihat nama kategori, deskripsi kategori, tanggal pembaruan dari kategori dan juga produk-produk apa saja yang tersedia di dalam kategori tersebut.

## 26. Desain Halaman Admin – Klien



Gambar 4. 50. Desain Halaman Admin – Klien

Pengguna dapat mengakses fitur master data klien, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari klien yang sebelumnya telah di-input. Pada *dashboard* klien ini pengguna dapat melihat logo dan nama klien dan pada fitur klien ini hanya menampilkan klien dengan perusahaan yang telah cukup dikenal oleh publik serta terdapat tombol edit data dan hapus data.



## 27. Desain Halaman Admin – Klien Baru

Gambar 4. 51. Desain Halaman Admin - Klien Baru

Pengguna dapat mengakses fitur master data klien, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data. Pada form tambah data klien ini pengguna dapat melakukan input nama klien dan juga logo, serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

## 28. Desain Halaman Admin – Klien Edit

Gambar 4. 52. Desain Halaman Admin - Klien Edit

Pengguna dapat mengakses fitur master data klien, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data. Pada form edit klien ini pengguna dapat melakukan edit nama klien dan logo (edit pada logo adalah opsional), serta terdapat tombol batal dan tombol perbarui.

## 29. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan Baru

The image shows a web interface for creating a new job opening. On the left is a sidebar with a menu: Beranda, Produk, Artikel, Lowongan Pekerjaan (highlighted with a right arrow), FaQ, Klien, Admin, and Profil. The main content area is titled 'Lowongan Pekerjaan Baru' with a 'Kembali' button. The form contains three input fields: 'Judul', 'Waktu Awal', and 'Waktu Akhir'. Below these is a 'Kualifikasi' field with a rich text editor toolbar. This is followed by a 'Tanggung Jawab' field with another rich text editor toolbar. At the bottom is a 'Catatan' field with a third rich text editor toolbar. A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form. A large, semi-transparent watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid across the center of the image.

Gambar 4. 53. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Baru

Pengguna dapat mengakses fitur master lowongan pekerjaan pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah lowongan pekerjaan. Pada form tambah data lowongan pekerjaan baru ini pengguna dapat melakukan *input* judul lowongan,

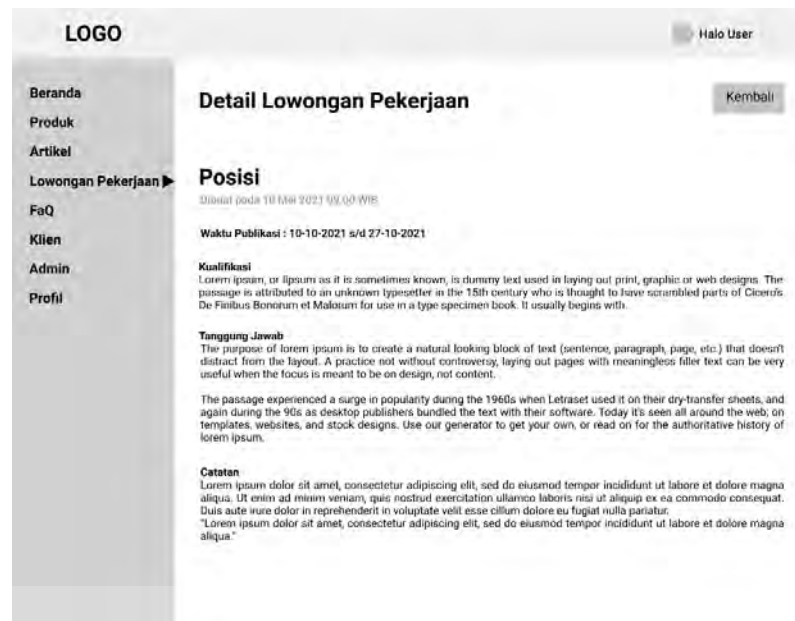
waktu (durasi mulai hingga durasi berakhir), *slug* (*link*), kualifikasi, tanggung jawab serta catatan yang dibutuhkan dan terdapat tombol kembali dan simpan.

### 30. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan Edit

Gambar 4. 54. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Edit

Pengguna dapat mengakses fitur *master* lowongan pekerjaan pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit lowongan pekerjaan. Pada form edit data lowongan pekerjaan baru ini pengguna dapat melakukan edit judul lowongan, waktu (durasi mulai hingga durasi berakhir), *slug* (*link*), kualifikasi, tanggung jawab serta catatan yang dibutuhkan dan serta terdapat tombol kembali dan simpan.

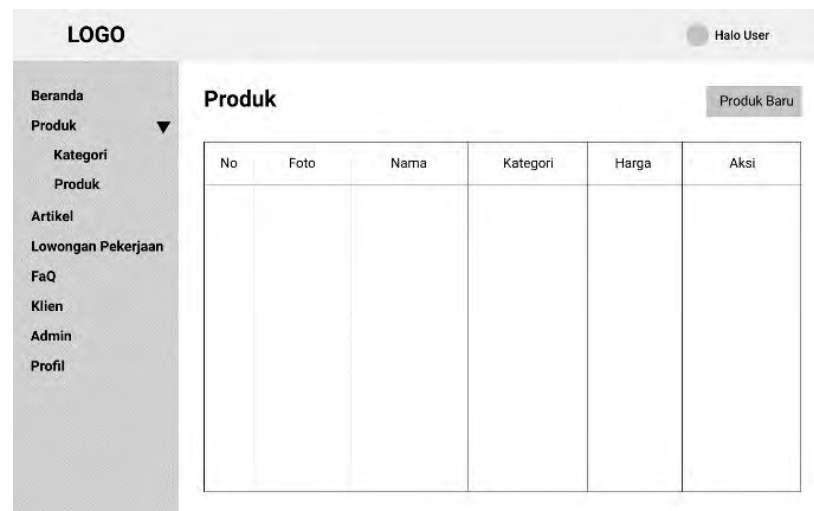
### 31. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan Detail



Gambar 4. 55. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap lowongn pekerjaan yang sebelumnya telah dibuat. Setelah pengguna melakukan klik, maka sistem akan menampilkan *preview* dari lowongan pekerjaan pada *dashboard* pengguna. Pada *preview* ini pengguna dapat melihat judul lowongan, tanggal detail pembuatan lowongan, kualifikasi, tanggung jawab serta catatan.

### 32. Desain Halaman Admin – Produk



Gambar 4. 56. Desain Halaman Admin – Produk

Pengguna dapat mengakses fitur *master* produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari produk yang sebelumnya telah di-*input*. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat kolom nomor, foto produk, nama produk, kategori, harga serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

### 33. Desain Halaman Admin – Produk Baru

Gambar 4. 57. Desain Halaman Admin - Produk Baru

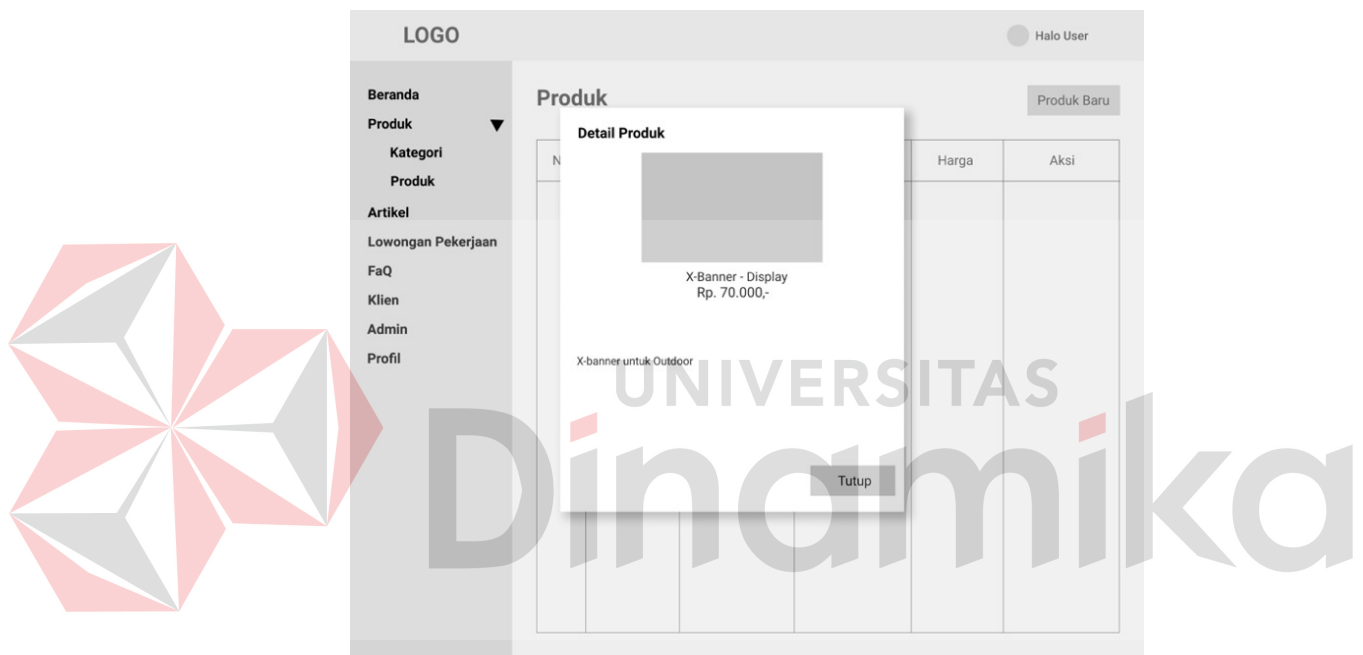
Pengguna dapat mengakses fitur kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data produk. Pada form tambah data produk ini pengguna dapat melakukan input nama produk, memilih kategori, harga, peringkat, foto produk serta deskripsi dari produk.

### 34. Desain Halaman Admin – Produk Edit

Gambar 4. 58. Desain Halaman Admin - Produk Edit

Pengguna dapat mengakses fitur produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data. Pada form edit produk ini pengguna dapat melakukan edit nama produk, memilih kembali kategori, harga, peringkat, foto produk (edit pada foto produk adalah opsional) serta deskripsi dari produk serta terdapat tombol batal dan button perbarui.

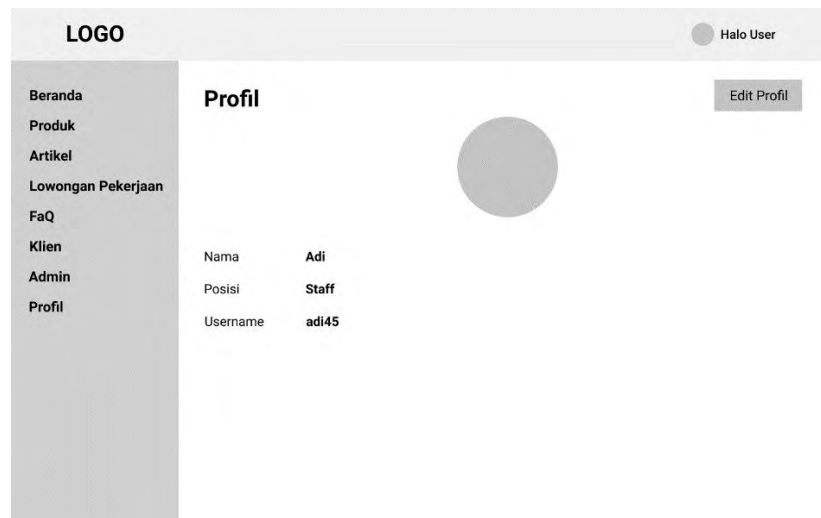
### 35. Desain Halaman Admin – Produk Detail



Gambar 4. 59. Desain Halaman Admin - Produk Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap produk yang sebelumnya telah dibuat. Setelah melakukan klik pada produk tertentu maka sistem akan menampilkan *pop-up* terkait detail dari produk.

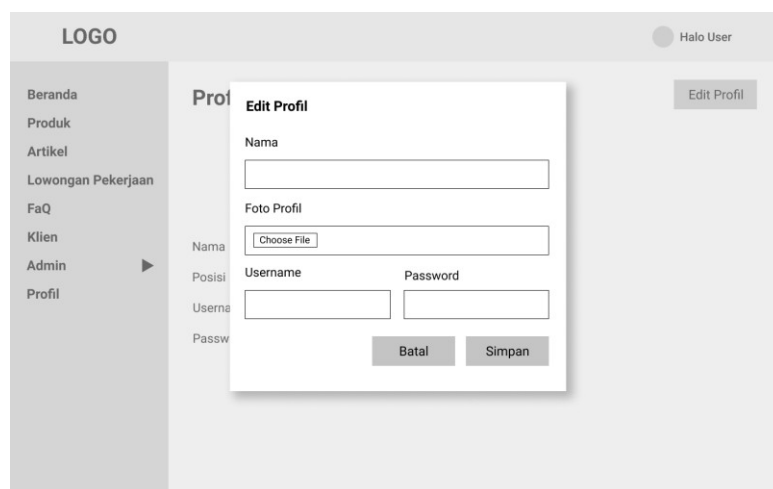
### 36. Desain Halaman Admin – Profil User



Gambar 4. 60. Desain Halaman Admin - Profil User

Pengguna dapat memilih menu profil dimana akan menampilkan data diri dari user yang bersangkutan. Data yang ditampilkan mencakup foto profil, nama, jabatan dan *username*.

### 37. Desain Halaman Admin – Profil User Edit

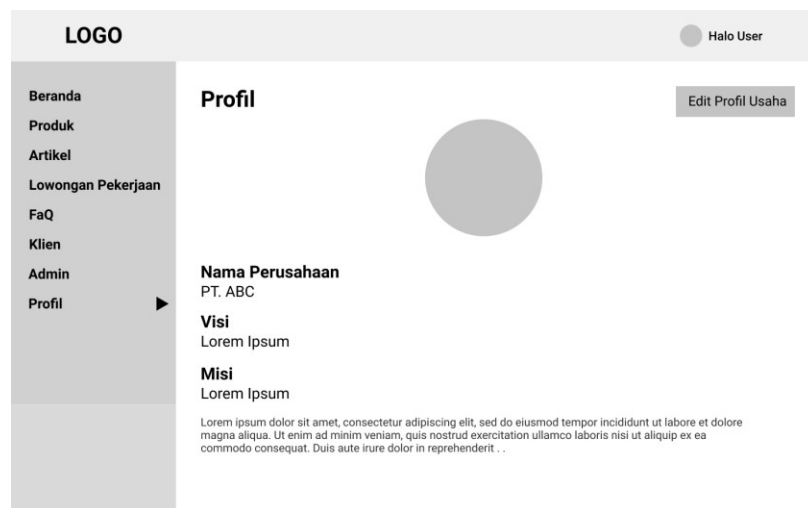


Gambar 4. 61. Desain Halaman Admin - Profil User Edit



Pada edit profile pengguna dapat melakukan edit nama, foto profil, *username* dan *password* akses dan terdapat dua tombol yaitu batal dan simpan.

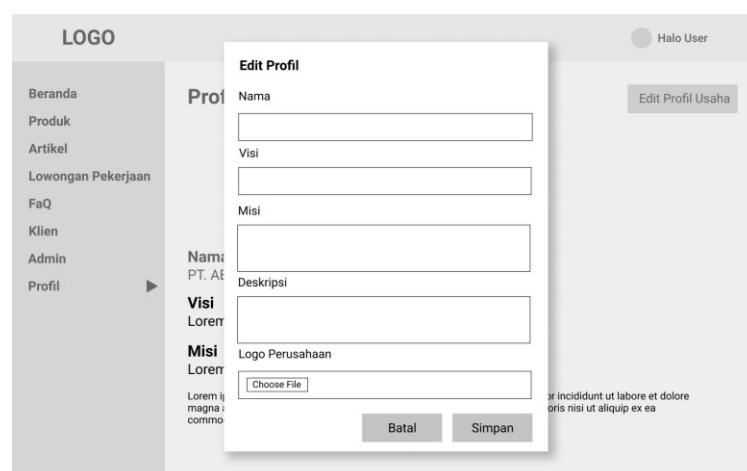
### 38. Desain Halaman Admin – Profil Usaha



Gambar 4. 62. Desain Halaman Admin - Profil Usaha

Pada profil usaha akan menampilkan keterangan nama perusahaan, visi serta misi dari perusahaan yang bersangkutan.

### 39. Desain Halaman Admin – Profil Usaha Edit



Gambar 4. 63. Desain Halaman Admin - Profil Usaha Edit

Pada menu edit pengguna dapat melakukan edit nama, visi, misi, deskripsi perusahaan serta logo perusahaan. Selain melakukan edit juga terdapat tombol pendukung yaitu batal dan simpan.

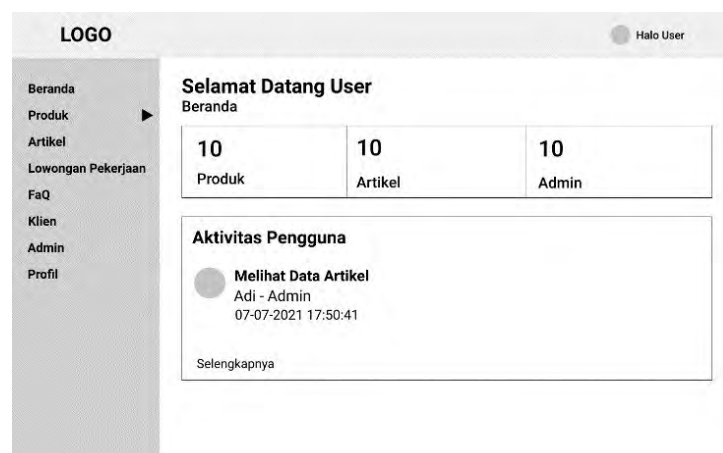
#### 40. Desain Halaman Login



Gambar 4. 64. Desain Halaman Login

Pada laman login terdapat logo, username serta password yang harus diinputkan. Untuk dapat masuk ke dalam *dashboard* pengguna harus menekan button masuk.

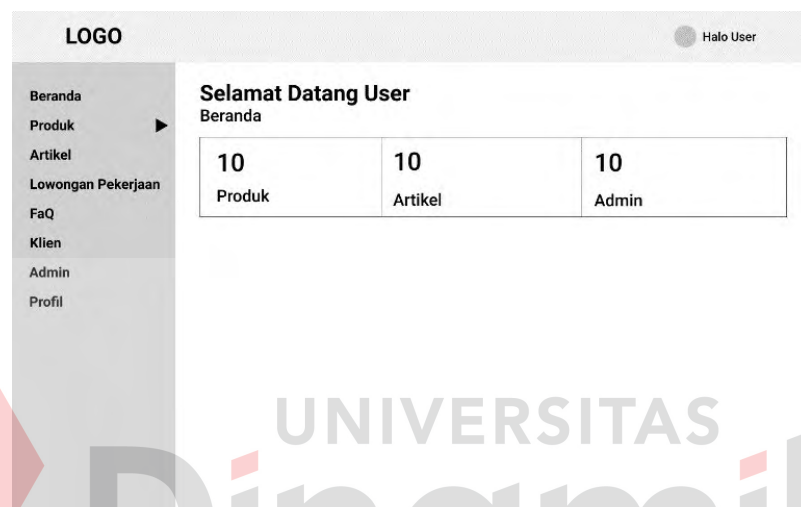
#### 41. Desain Halaman Dashboard Admin



Gambar 4. 65. Desain Halaman Dashboard Super Admin

Pada *dashboard* super admin ini pengguna dapat mengakses serta mengelola beranda, produk, artikel, lowongan pekerjaan, faq, klien, admin serta profil dan aktivitas pengguna yang dihasilkan dari aktivitas baik oleh admin maupun staff.

#### 42. Desain Halaman *Dashbaord* Admin



Gambar 4. 66. Desain Halaman Dashboard Admin

Pada *dashboard* staff ini pengguna dapat mengakses serta mengelola beranda, produk, artikel, lowongan pekerjaan, faq, klien, admin dan profile.

### 43. Desain Halaman *Dashboard* Aktivitas Pengguna

LOGO

Halo User

Beranda

Produk

Artikel

Lowongan Pekerjaan

FaQ

Klien

Admin

Profil

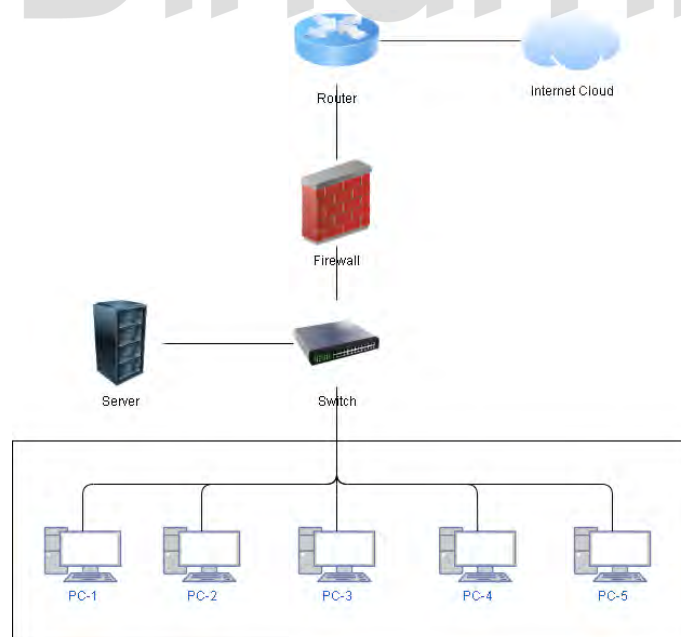
Aktivitas Pengguna

No	User	Aktivitas	Waktu

Gambar 4. 67. Desain Halaman *Dashboard* Aktivitas Pengguna

Pada aktivitas pengguna terdapat tabel yang akan terisi apabila super admin maupun admin melakukan aktivitas pengelolaan.

#### 4.3.5. Desain Arsitektur



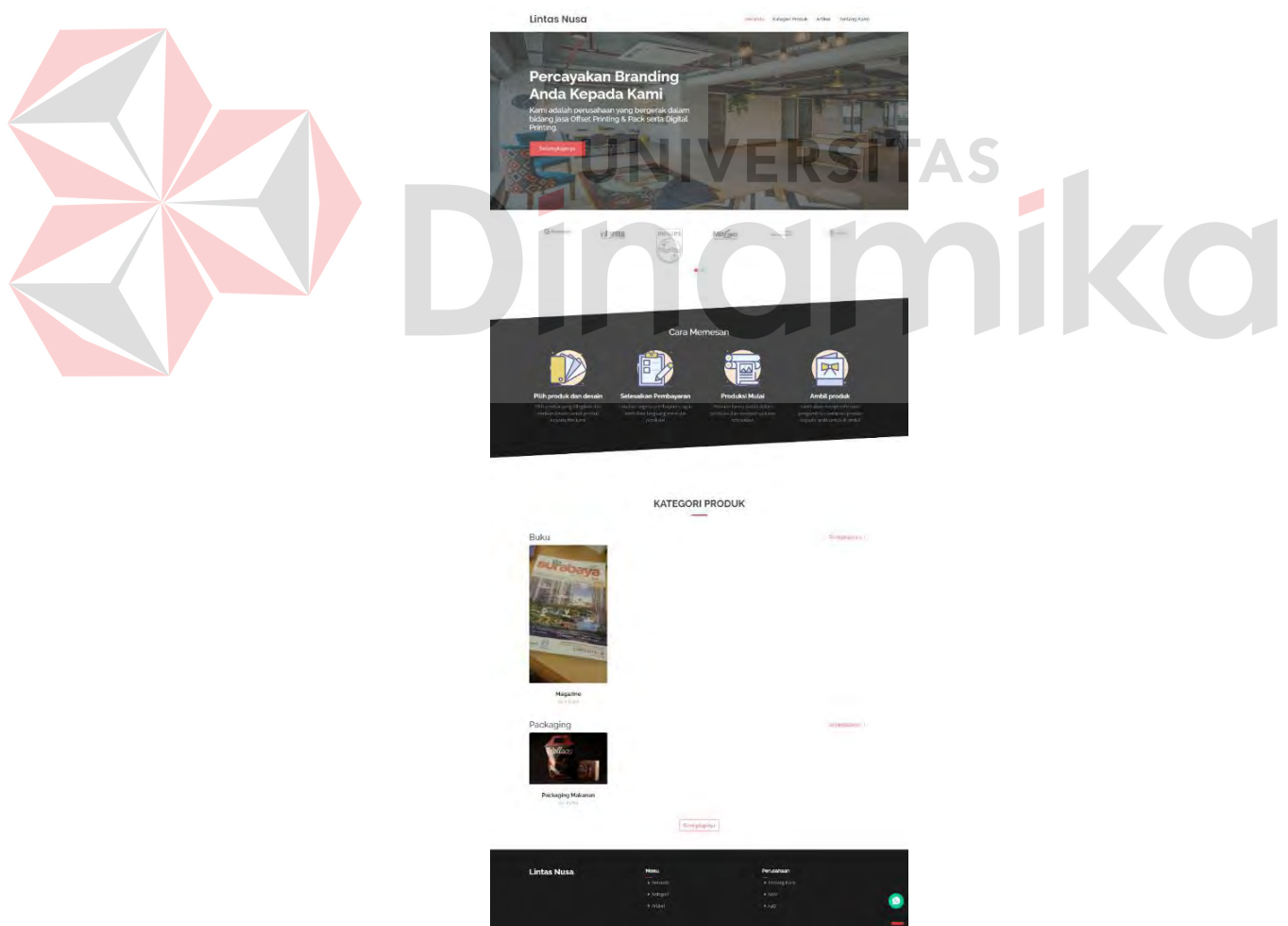
Gambar 4. 68. Desain Arsitektur

Pada desain arsitektur diatas, *router* akan terhubung dengan *internet cloud* agar *company profile* dapat tetap diakses oleh pengguna diluar dari jaringan lokal. Sebelum terhubung ke masing-masing pengguna maka digunakan *switch* yang terhubung ke *server*.

#### 4.4. Construction

Pada bagian ini akan dilakukan pengujian terhadap fungsi-fungsi yang sebelumnya telah dirancang guna menyempurnakan aplikasi.

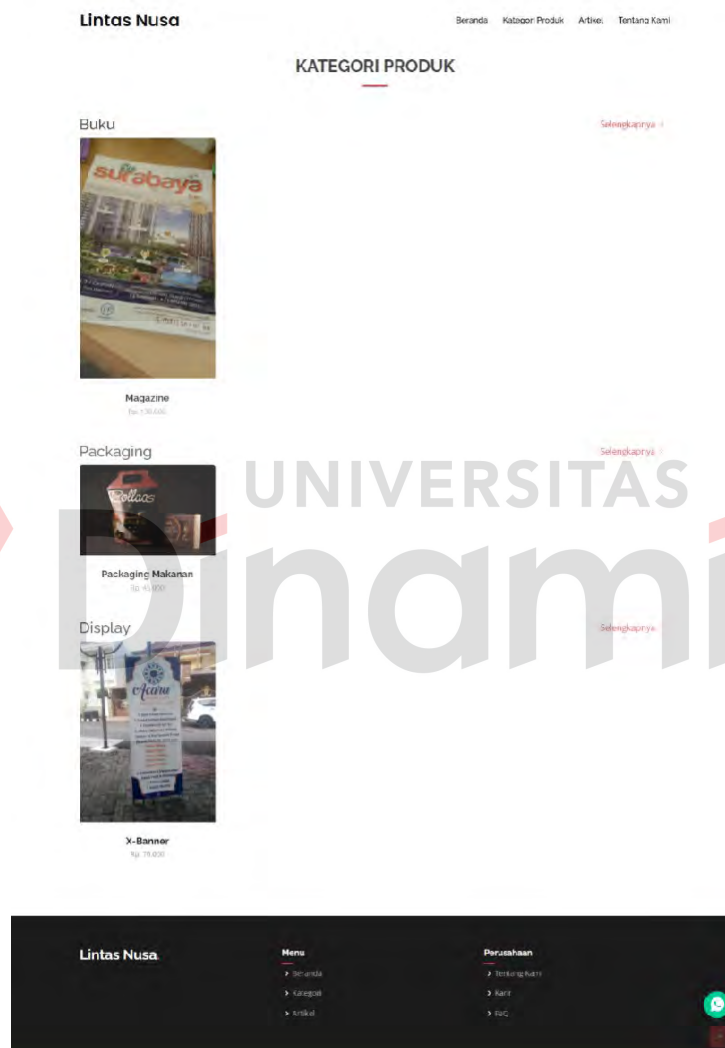
##### 1. Desain Halaman Beranda



Gambar 4. 69. Desain Halaman Beranda

Pada desain halaman beranda pengguna baik admin maupun *customer* dapat melihat beberapa segmen yaitu menu bar, cara pemesanan, kategori produk serta *footer* yang berisikan informasi tentang perusahaan.

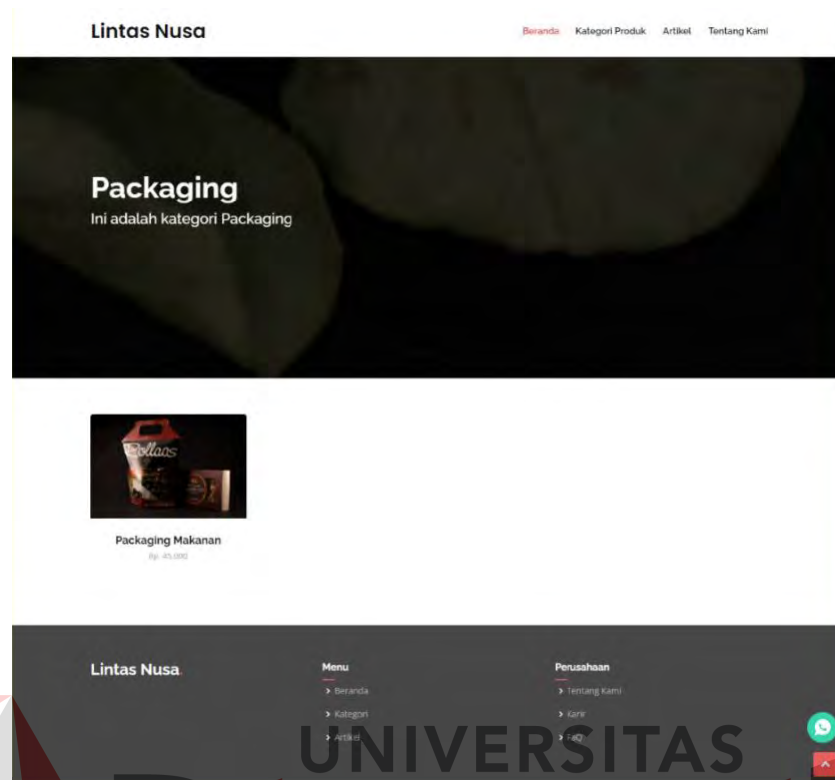
## 2. Desain Halaman Kategori Produk



Gambar 4. 70. Desain Halaman Kategori Produk

Pada kategori produk ini pengguna baik admin maupun *customer* dapat melihat jenis-jenis kategori yang disediakan oleh *company profile* perusahaan.

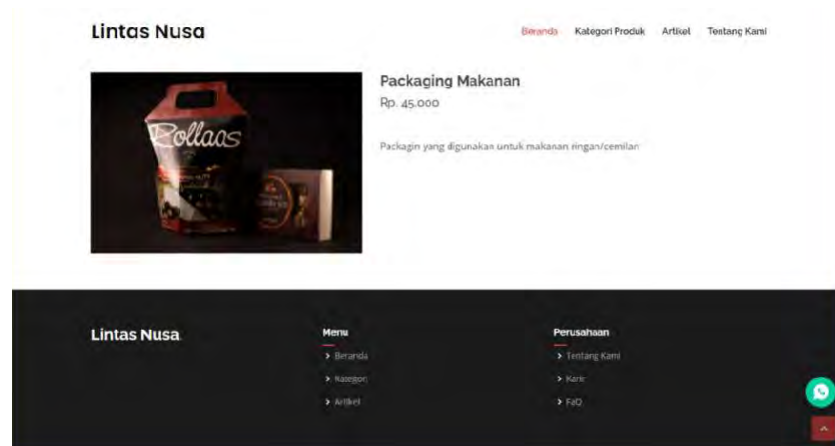
### 3. Desain Halaman Detail Kategori Produk



Gambar 4. 71. Desain Halaman Detail Kategori Produk

Pada detail kategori produk ini baik admin maupun *customer* dapat melihat nama produk dan harga produk yang tertera pada *company profile*.

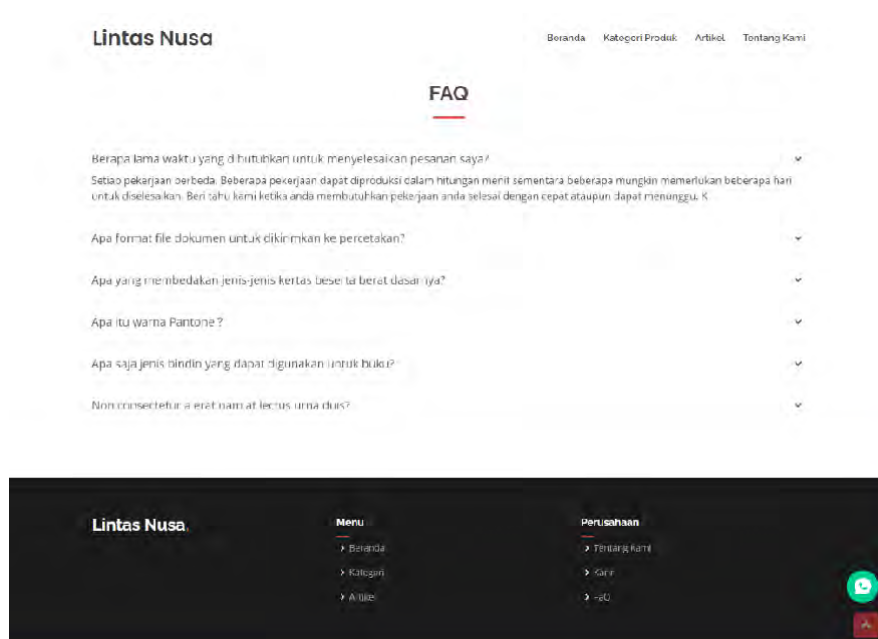
#### 4. Desain Halaman Detail Produk



Gambar 4. 72. Desain Halaman Detail Produk

Pada detail produk produk ini baik admin maupun *customer* dapat melihat nama produk, harga produk beserta deskripsi singkat terkait produk yang tertera pada *company profile*.

#### 5. Desain Halaman FaQ



Gambar 4. 73. Desain Halaman FaQ



Pada FaQ ini pengguna akan melihat tabel berisi pertanyaan umum terkait perusahaan baik informasi umum maupun spesifik.

## 6. Desain Halaman Artikel



Gambar 4. 74. Desain Halaman Artikel

Pada menu artikel ini baik admin maupun *customer* dapat melihat artikel apa saja yang telah diterbitkan pada *company profile*.

## 7. Desain Halaman Detail Artikel

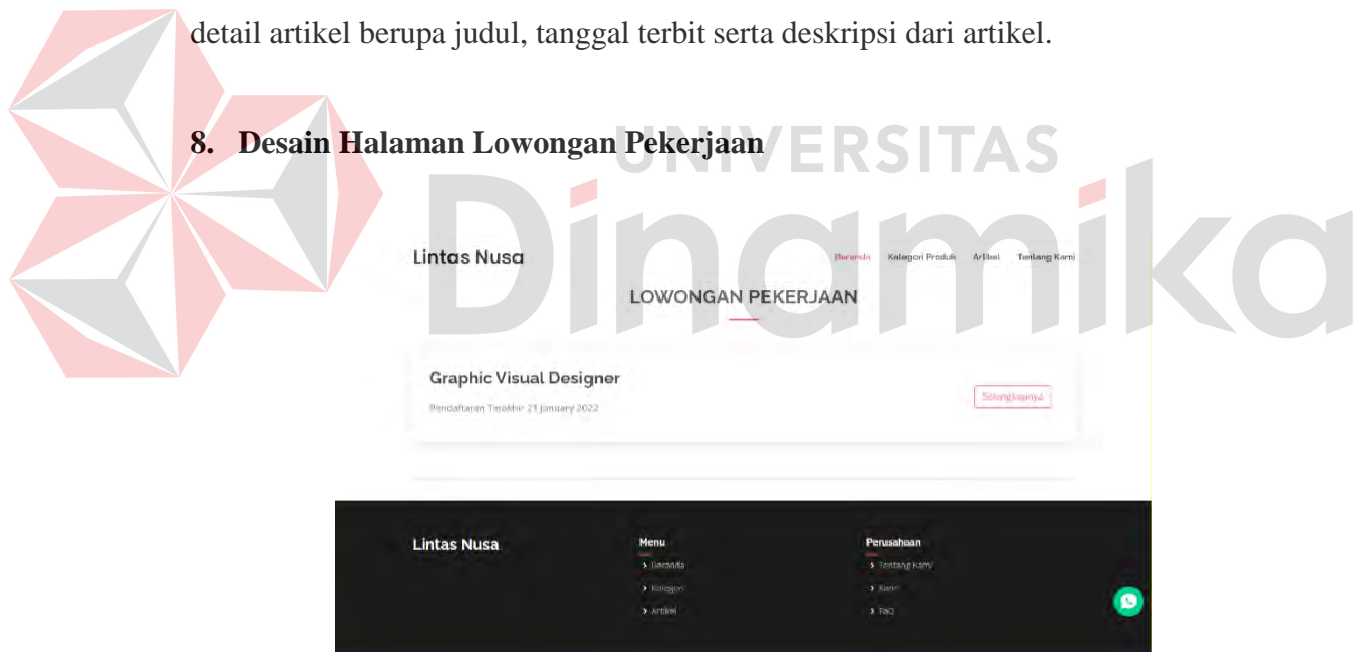


Gambar 4. 75. Desain Halaman Detail Artikel

Pada menu detail artikel ini baik admin maupun *customer* dapat melihat

detail artikel berupa judul, tanggal terbit serta deskripsi dari artikel.

## 8. Desain Halaman Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 76. Desain Halaman Lowongan Pekerjaan

Pada menu lowongan kerja ini baik admin maupun *customer* dapat melihat posisi ataupun karir apa saja yang saat ini sedang dibutuhkan oleh perusahaan. Terdapat nama posisi, durasi pendaftaran serta tanggal dan tahun dari pendaftaran tersebut serta terdapat tombol selengkapnya untuk mengetahui detail dari lowongan

pekerjaan tersebut.

## 9. Desain Halaman Detail Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 77. Desain Halaman Detail Lowongan Pekerjaan

Pada menu lowongan kerja ini baik admin maupun *customer* dapat melihat detail dari posisi yang saat ini sedang dibutuhkan oleh perusahaan. Pada detail ini terdapat beberapa bagian yaitu *title*, tanggal pendaftaran dari lowongan kerja, deskripsi tanggung jawab dan deskripsi kriteria

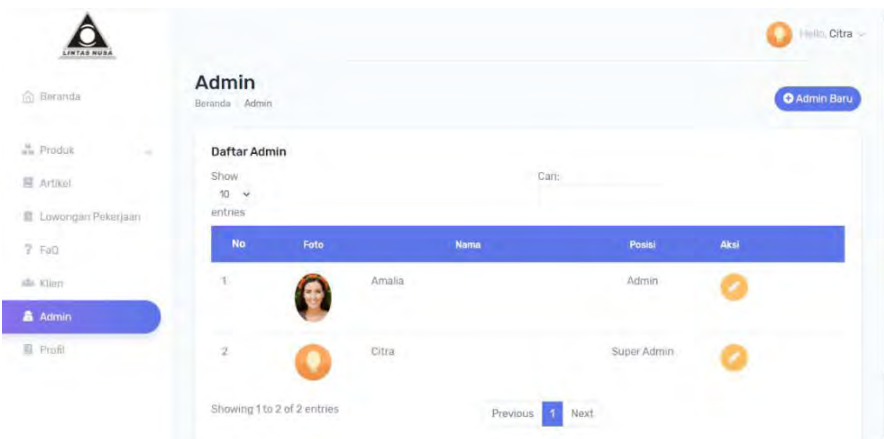
## 10. Desain Halaman Tentang Kami



Gambar 4. 78. Desain Halaman Tentang Kami

Pada menu tentang kami mencakup informasi umum terkait perusahaan.

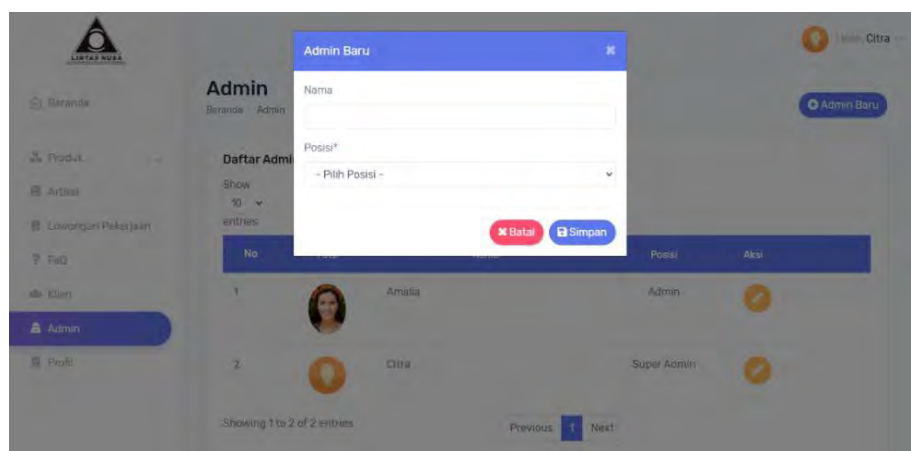
## 11. Desain Halaman Admin – User



Gambar 4. 79. Desain Halaman Admin - User

Pengguna dapat mengakses fitur *master* admin, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari admin yang sebelumnya telah di-input. Dapat dilihat pada desain halaman ini terdapat kolom nomor, foto admin, nama admin, posisi admin serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat)

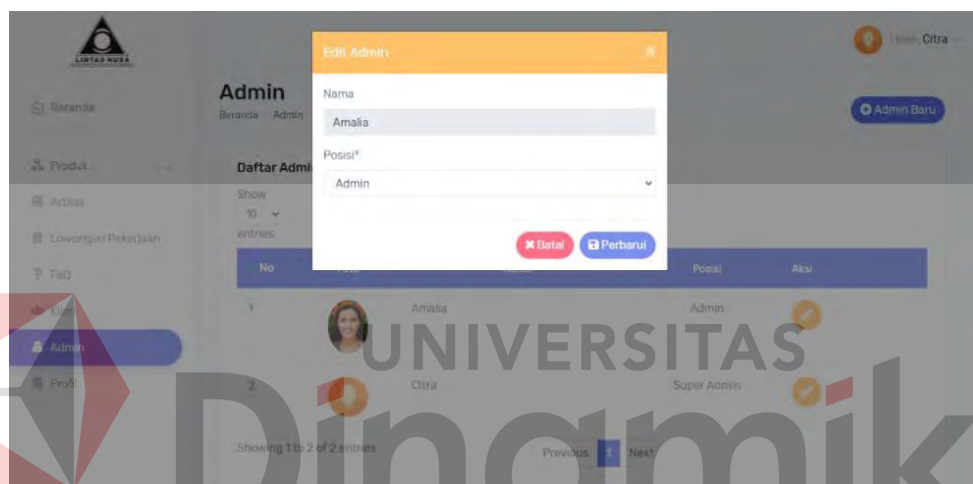
## 12. Desain Halaman Admin – User Baru



Gambar 4. 80. Desain Halaman Admin - User Baru

Pengguna dapat mengakses fitur *master* admin, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data user baru. Pada form tambah data user ini pengguna dapat melakukan *input* nama admin, posisi admin, foto profil admin serta *username* dan *password* yang akan digunakan login di kemudian hari serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

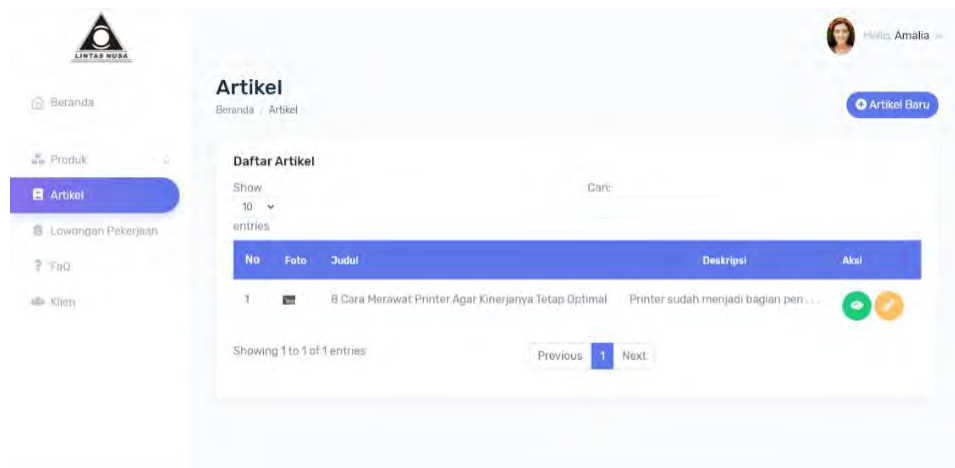
### 13. Desain Halaman Admin – User Edit



Gambar 4. 81. Desain Halaman Admin - User Edit

Pengguna dapat mengakses fitur profil, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data profil dari akun pengguna sendiri. Pada form edit produk ini pengguna dapat melakukan edit nama, foto profil, *username* dan *password*. Untuk tombolnya sendiri hanya terdapat tombol simpan.

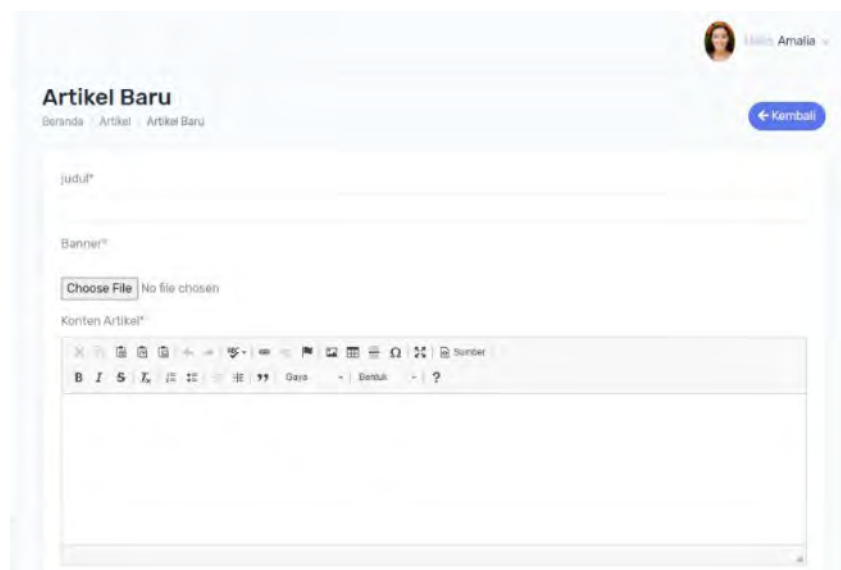
#### 14. Desain Halaman Admin – Artikel



Gambar 4. 82. Desain Halaman Admin – Artikel

Pengguna dapat mengakses fitur master artikel, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari artikel yang sebelumnya telah di-input. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat nomor, foto untuk *banner* artikel, judul artikel, konten atau deskripsi artikel.

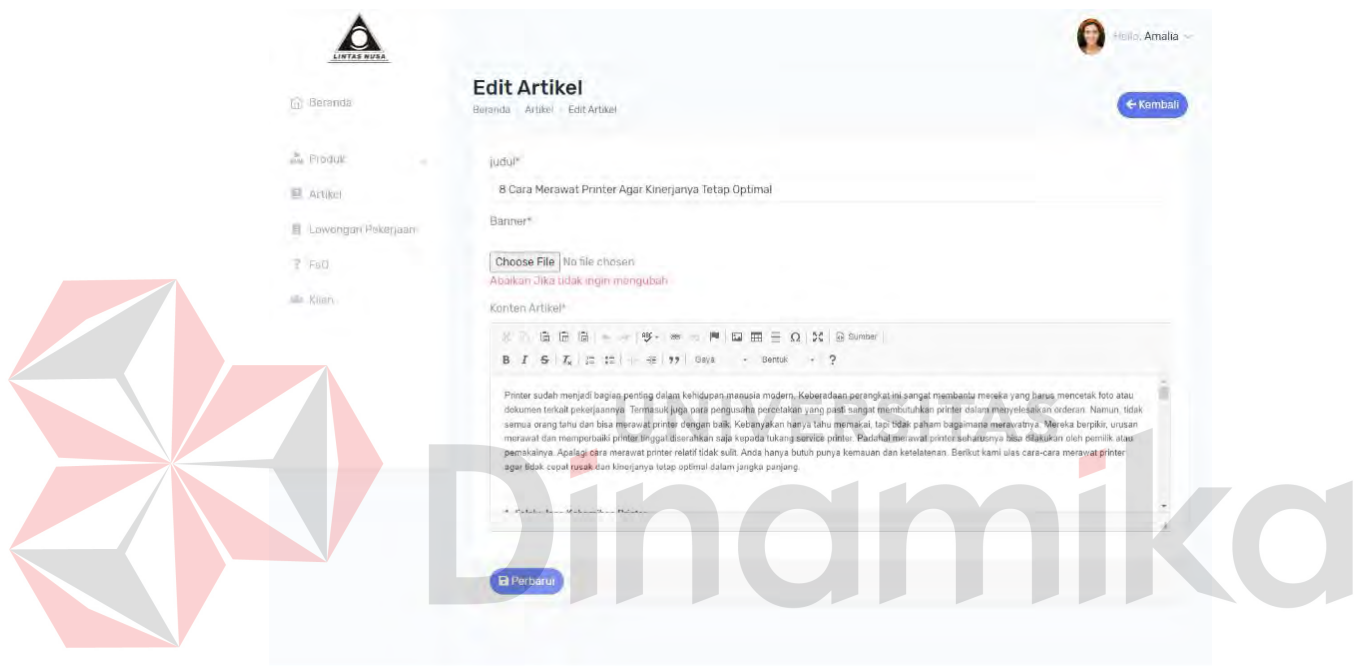
#### 15. Desain Halaman Admin – Artikel Baru



Gambar 4. 83. Desain Halaman Admin - Artikel Baru

Pengguna dapat mengakses fitur master artikel, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah artikel. Pada form tambah data artikel baru ini pengguna dapat melakukan *input* judul dari artikel, *banner* untuk artikel serta deskripsi atau konten dari artikel terdapat tombol simpan dan kembali.

## 16. Desain Halaman Admin – Artikel Edit

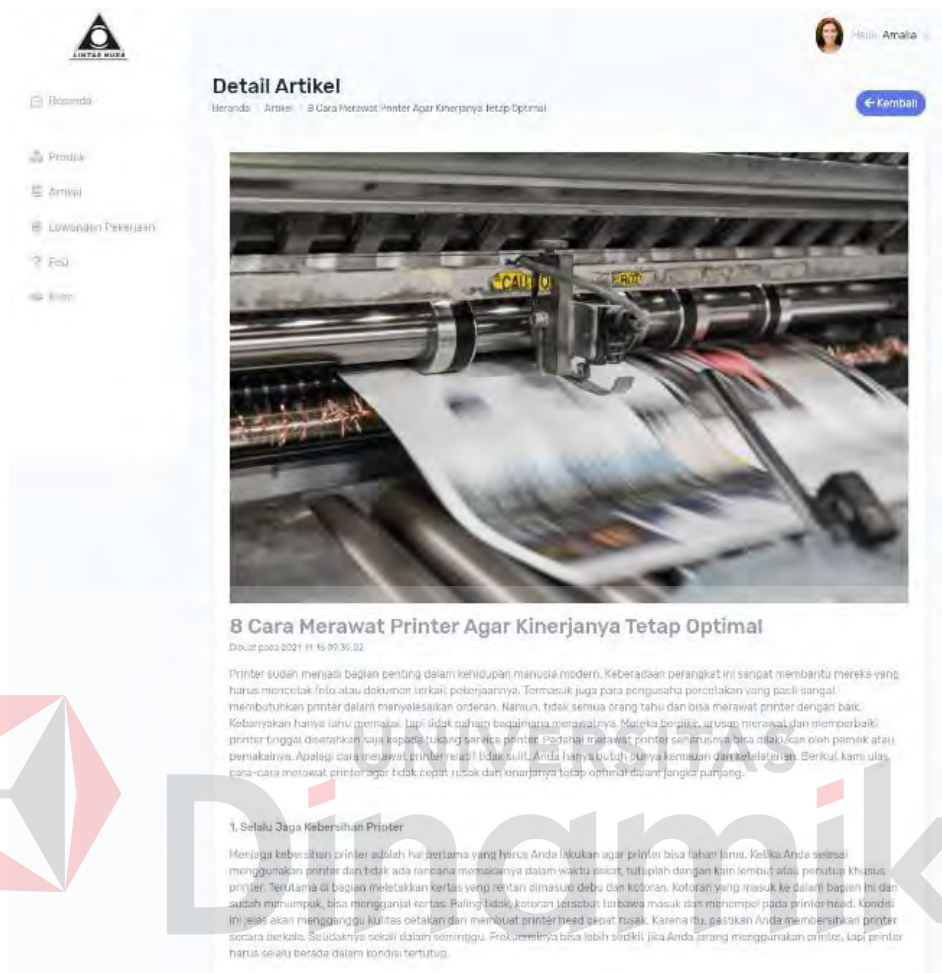


Gambar 4. 84. Desain Halaman Admin - Artikel Edit

Pengguna dapat mengakses fitur *master* artikel, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit artikel. Pada form edit artikel ini pengguna dapat melakukan edit judul dari artikel, *banner* untuk artikel serta deskripsi atau konten dari artikel serta terdapat tombol simpan dan kembali.



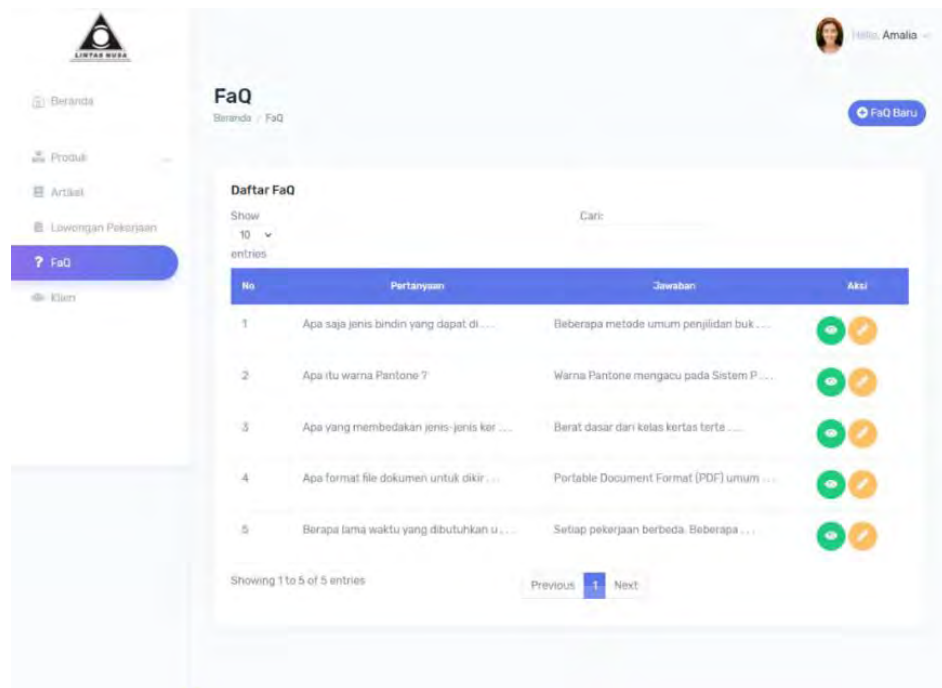
## 17. Desain Halaman Admin – Artikel Detail



Gambar 4. 85. Desain Halaman Admin - Artikel Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap artikel yang sebelumnya telah dibuat. Setelah pengguna melakukan klik, maka sistem akan menampilkan *preview* dari artikel pada *dashboard* pengguna. Pada *preview* ini pengguna dapat melihat foto *banner*, judul, tanggal detail pembuatan artikel serta konten atau deskripsi artikel.

## 18. Desain Halaman Admin – FaQ



Gambar 4. 86. Desain Halaman FaQ

Pengguna dapat mengakses fitur *master* FaQ, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari pertanyaan dan jawaban yang sebelumnya telah *di-input*. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat kolom nomor, pertanyaan, jawaban serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

## 19. Desain Halaman Admin – FaQ Baru

Gambar 4. 87. Desain Halaman Admin - FaQ Baru

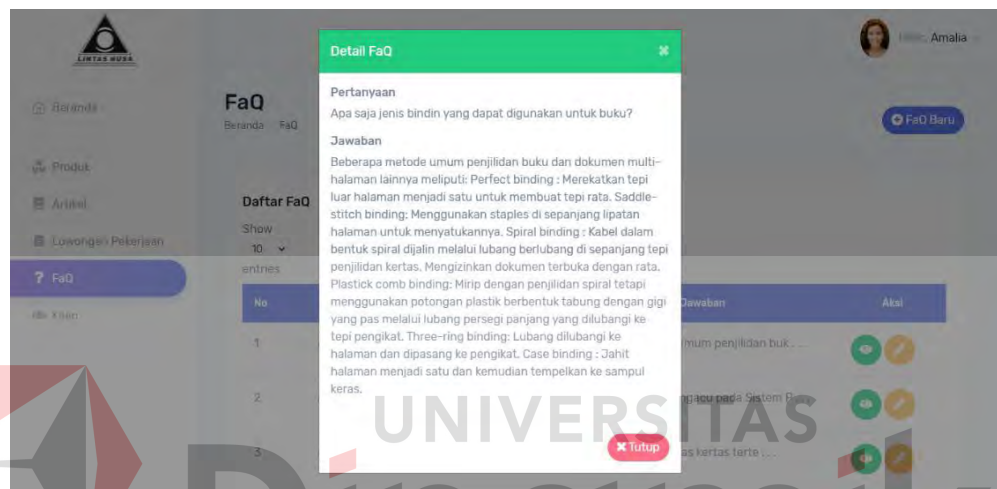
Pengguna dapat mengakses fitur FaQ, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data FaQ. Pada form tambah data FaQ ini pengguna dapat melakukan *input* pertanyaan dan jawaban umum serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

## 20. Desain Halaman Admin – FaQ Edit

Gambar 4. 88. Desain Halaman Admin - FaQ Edit

Pengguna dapat mengakses fitur FaQ, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data FaQ. Pada form edit data FaQ ini pengguna dapat melakukan edit pertanyaan dan jawaban umum serta terdapat tombol batal tombol perbarui.

## 21. Desain Halaman Admin – FaQ Detail

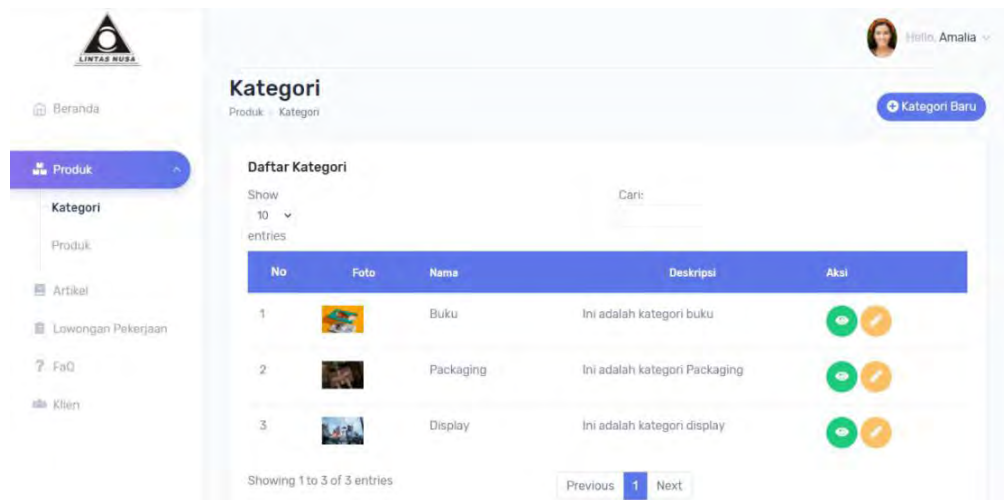


Gambar 4. 89. Desain Halaman Admin - FaQ Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap FaQ yang sebelumnya telah dibuat.

Setelah melakukan klik pada salah satu pertanyaan maka sistem akan menampilkan *pop-up* terkait detail dari FaQ.

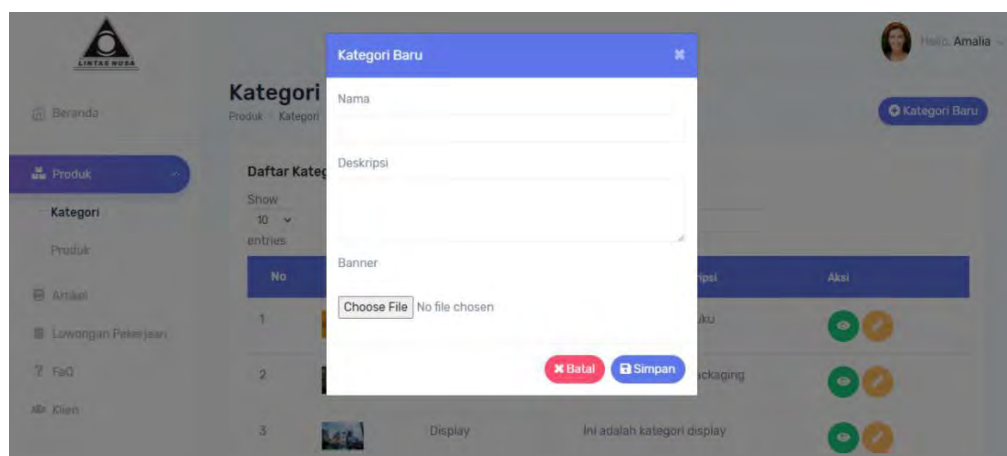
## 22. Desain Halaman Admin – Kategori



Gambar 4. 90. Desain Halaman Admin – Kategori

Pengguna dapat mengakses fitur master kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari kategori yang sebelumnya telah di-inputkan. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat nomor, foto untuk banner kategori, nama kategori dan deskripsi kategori.

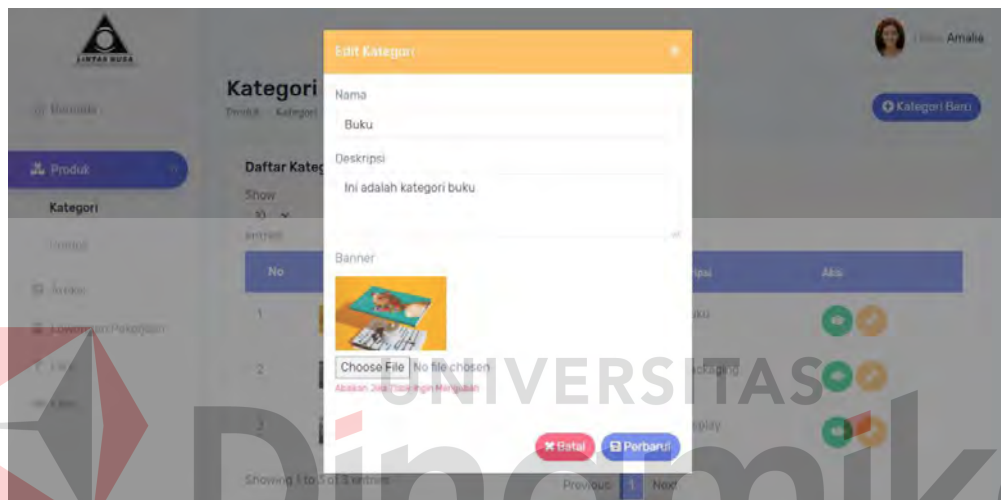
## 23. Desain Halaman Admin – Kategori Baru



Gambar 4. 91. Desain Halaman Admin - Kategori Baru

Pengguna dapat mengakses fitur kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data kategori produk. Pada form tambah data kategori produk ini pengguna dapat melakukan *input* nama kategori, deskripsi serta banner kategori serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

## 24. Desain Halaman Admin – Kategori Edit

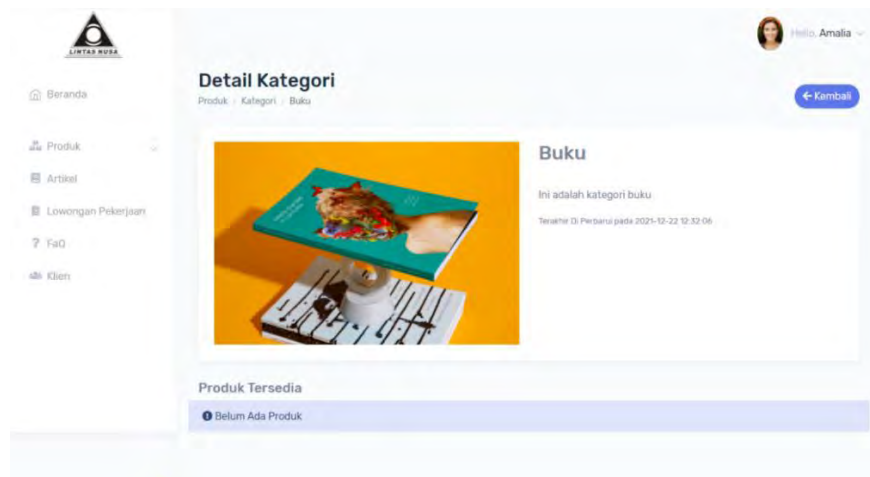


Gambar 4. 92. Desain Halaman Admin - Kategori Edit

Pengguna dapat mengakses fitur kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data. Pada form edit kategori produk ini pengguna dapat melakukan edit nama kategori, deskripsi dan *banner* kategori (edit pada *banner* adalah opsional) serta terdapat tombol batal dan tombol perbarui.



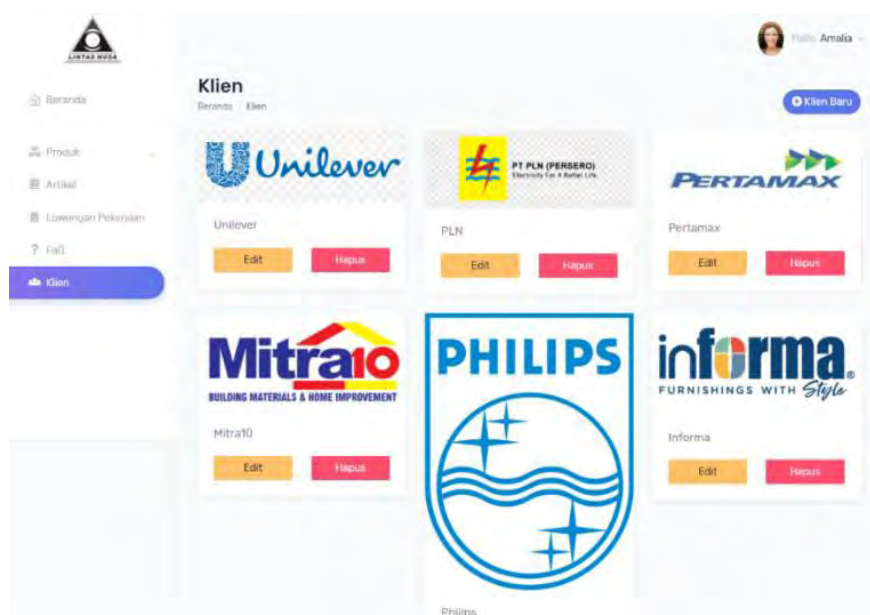
## 25. Desain Halaman Admin – Kategori Detail



Gambar 4. 93. Desain Halaman Admin - Kategori Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap kategori yang sebelumnya telah dibuat. Pada masing-masing kategori pengguna dapat melihat beberapa informasi yang sebelumnya telah dicantumkan.

## 26. Desain Halaman Admin – Klien

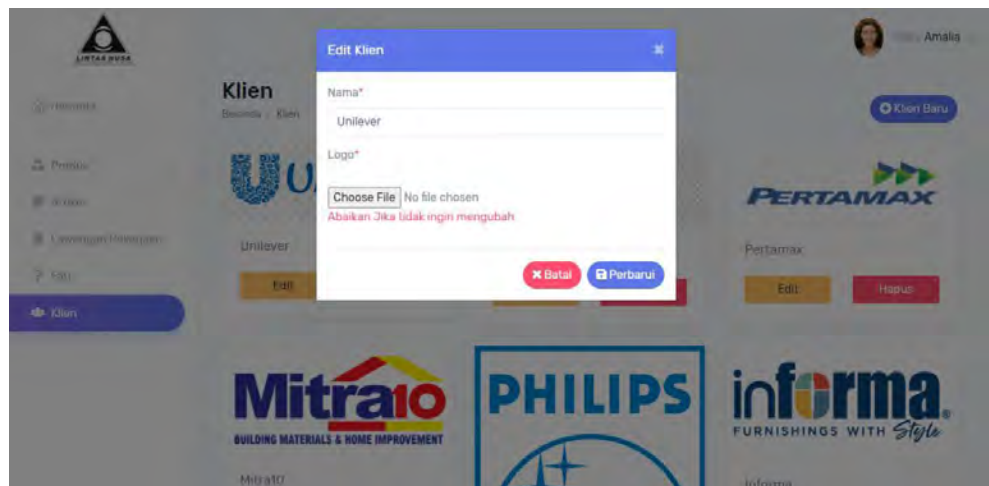


Gambar 4. 94. Desain Halaman Admin – Klien





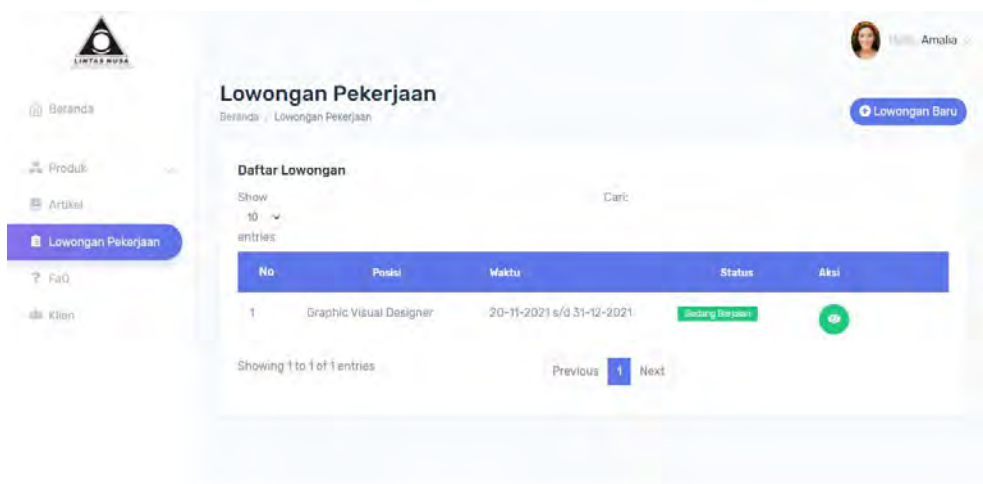
## 28. Desain Halaman Admin – Klien Edit



Gambar 4. 96. Desain Halaman Admin - Klien Edit

Pengguna dapat mengakses fitur *master data* klien, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data. Pada form edit klien ini pengguna dapat melakukan edit nama klien dan logo (edit pada logo adalah opsional) serta terdapat tombol batal dan tombol perbarui.

## 29. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 97. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan

Pengguna dapat mengakses fitur *master* lowongan pekerjaan, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari lowongan pekerjaan yang sebelumnya telah di-inputkan. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat nomor, posisi, waktu (durasi pembukaan lowongan) dan status lowongan pekerjaan serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat).

### 30. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan Baru



The screenshot displays the 'Lowongan Pekerjaan Baru' (New Job Opening) form within an admin dashboard. The form is structured as follows:

- Header:** Includes the 'LINTAS NYA' logo, a user profile for 'Halia Amalia', and a 'Kembali' (Back) button.
- Breadcrumbs:** Beranda > Lowongan Pekerjaan > Lowongan Pekerjaan Baru.
- Form Fields:**
  - Posisi\***: A text input field for the job position.
  - Waktu Awal\***: A date input field set to '2021-11-20'.
  - Waktu Akhir\***: A date input field set to '2021-11-20'.
  - Kualifikasi\***: A rich text editor for job qualifications.
  - Tanggung Jawab\***: A rich text editor for job responsibilities.
  - Catatan\***: A rich text editor for additional notes.
- Buttons:** A 'Simpan' (Save) button is located at the bottom of the form.
- Sidebar:** On the left, there is a navigation menu with links: Beranda, Produk, Artikel, Lowongan Pekerjaan, Pagi, and Admin.
- Watermark:** A large, semi-transparent watermark reading 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid across the center of the form.

Gambar 4. 98. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Baru

Pengguna dapat mengakses fitur *master* lowongan pekerjaan pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah lowongan pekerjaan. Pada form tambah data lowongan pekerjaan baru ini pengguna dapat melakukan *input* judul lowongan, waktu (durasi mulai hingga durasi berakhir), slug (*link*), kualifikasi, tanggung jawab serta catatan yang dibutuhkan serta terdapat tombol kembali dan simpan.

### 31. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan Edit



**Edit Lowongan Pekerjaan**

Beranda > Lowongan Pekerjaan > Edit Lowongan Pekerjaan

[Kembali](#)

Posisi\*

Graphic Visual Designer

Waktu Awal\*

2021-12-22

Waktu Akhir\*

2021-12-31

Kualifikasi\*

- Usia max. 35 tahun
- Pendidikan min. S1 di bidang Desain Grafis
- IPK min 3.00
- Memiliki pengalaman di bidang Desain Grafis min 2 thn
- Menguasai skill Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustrator, Photography dan Videography
- Mampu dalam membuat Grafik Desain plan di dalam media sosial, blogs/content, eBooks, aplikasi, video, mobile marketing dan segala sesuatu yang berhubungan dengan internet.
- Mengerti element grafis desain yang berhubungan dengan online dan insomik khususnya berita dan update perkembangannya
- Mampu untuk memberikan analisa dan masukan terhadap tim leader maupun tim member.

Tanggung Jawab\*

- Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan hasil dan proses Fotografi, Video dan Grafis Desain Perusahaan
- Rut Berpartisipasi dan Berdiskusi dengan tim Desain dan Marketing Perusahaan untuk mengembangkan aspek marketing dan branding yang dilakukan secara online.
- Harus mempunyai riset, target dan perencanaan yang kuat tentang Fotografi, Video dan Grafis Desain yang akan dikembangkan dalam perusahaan.
- Mampu untuk bekerja sama dengan semua tim member yang lain.
- Bertanggung jawab untuk semua aspek teknis pemotretan dan merekam gambar. - Menguasai skill Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustrator, Photography dan Videography, serta Editor foto program lain nya.
- Mampu untuk turun ke lapangan dalam melakukan sesi foto setiap saat dibutuhkan.

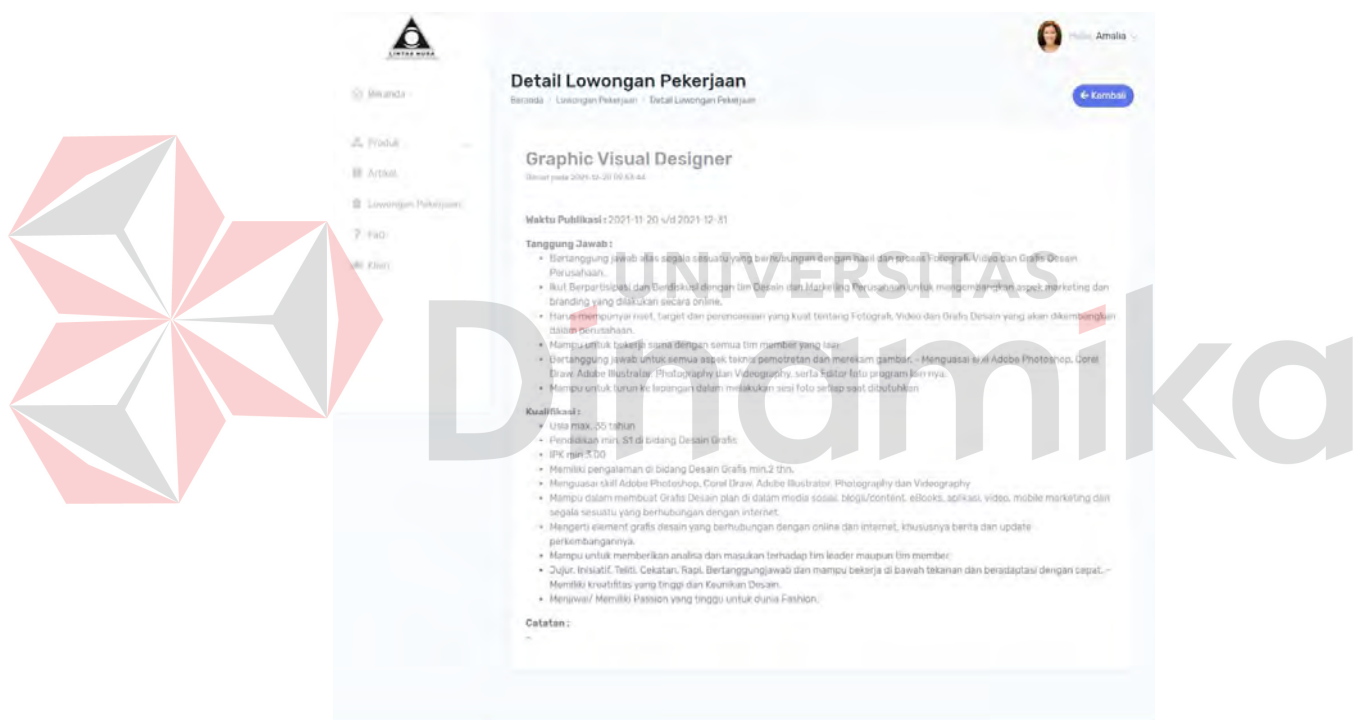
Catatan\*

[Perbarui](#)

Gambar 4. 99. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Edit

Pengguna dapat mengakses fitur *master* lowongan pekerjaan pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit lowongan pekerjaan. Pada form edit data lowongan pekerjaan baru ini pengguna dapat melakukan edit judul lowongan, waktu (durasi mulai hingga durasi berakhir), *slug (link)*, kualifikasi, tanggung jawab serta catatan yang dibutuhkan serta terdapat tombol kembali dan simpan.

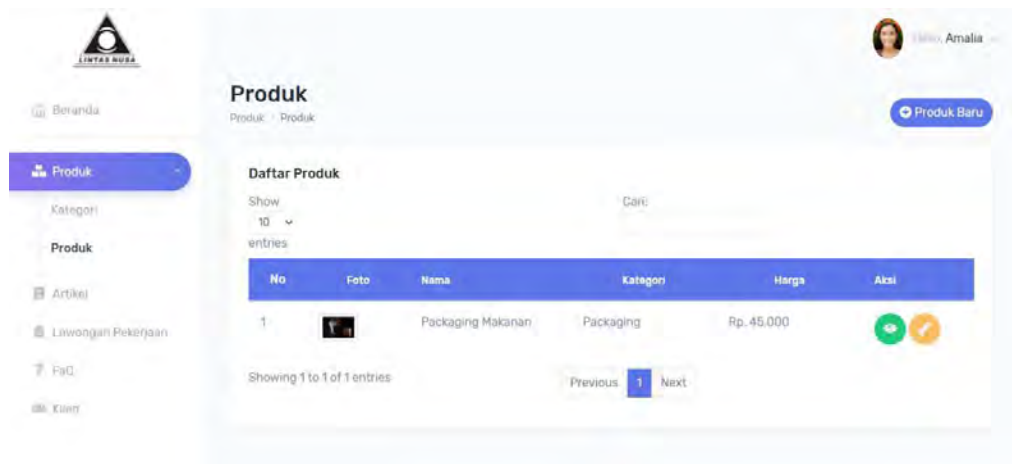
### 32. Desain Halaman Admin – Lowongan Pekerjaan Detail



Gambar 4. 100. Desain Halaman Admin - Lowongan Pekerjaan Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap lowongan pekerjaan yang sebelumnya telah dibuat. Setelah pengguna melakukan klik, maka sistem akan menampilkan *preview* dari lowongan pekerjaan pada *dashboard* pengguna. Pada *preview* ini pengguna dapat melihat judul lowongan, tanggal detail pembuatan lowongan, kualifikasi, tanggung jawab serta catatan.

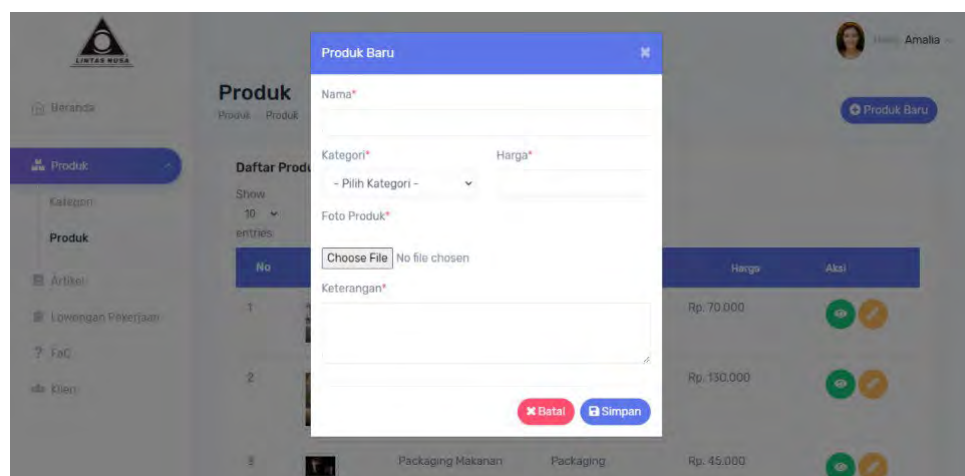
### 33. Desain Halaman Admin – Produk



Gambar 4. 101. Desain Halaman Admin – Produk

Pengguna dapat mengakses fitur *master* produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan daftar dari produk yang sebelumnya telah di-inputkan. Dapat dilihat pada rancang desain ini terdapat nomor, foto produk, nama produk, kategori, harga serta aksi apa saja yang bisa dilakukan (pada penempatannya terdapat aksi edit dan lihat)

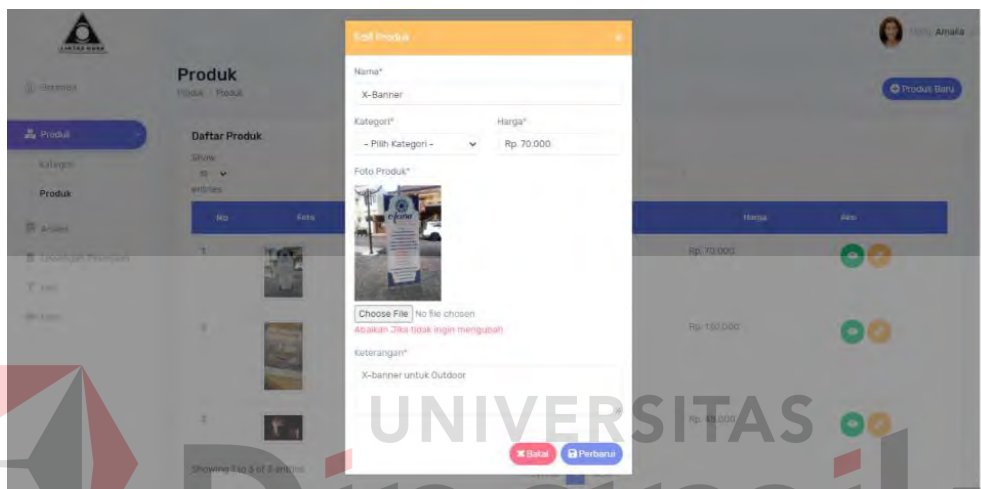
### 34. Desain Halaman Admin – Produk Baru



Gambar 4. 102. Desain Halaman Admin - Produk Baru

Pengguna dapat mengakses fitur kategori produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form tambah data produk. Pada form tambah data produk ini pengguna dapat melakukan input nama produk, memilih kategori, harga, peringkat, foto produk serta deskripsi dari serta terdapat tombol batal dan tombol simpan.

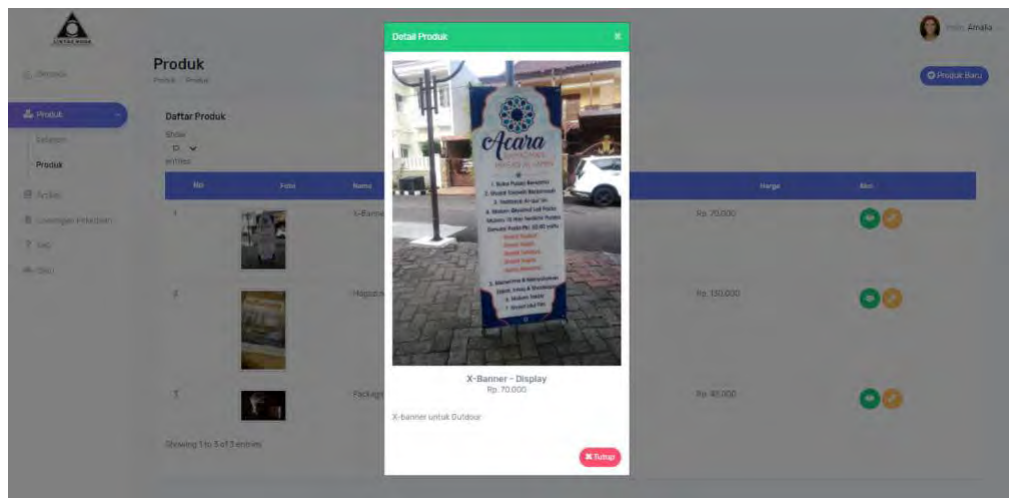
### 35. Desain Halaman Admin – Produk Edit



Gambar 4. 103. Desain Halaman Admin - Produk Edit

Pengguna dapat mengakses fitur produk, pada halaman ini sistem akan menampilkan form edit data. Pada form edit produk ini pengguna dapat melakukan edit nama produk, memilih kembali kategori, harga, peringkat, foto produk (edit pada foto produk adalah opsional) serta deskripsi dari produk serta terdapat tombol batal dan tombol perbarui.

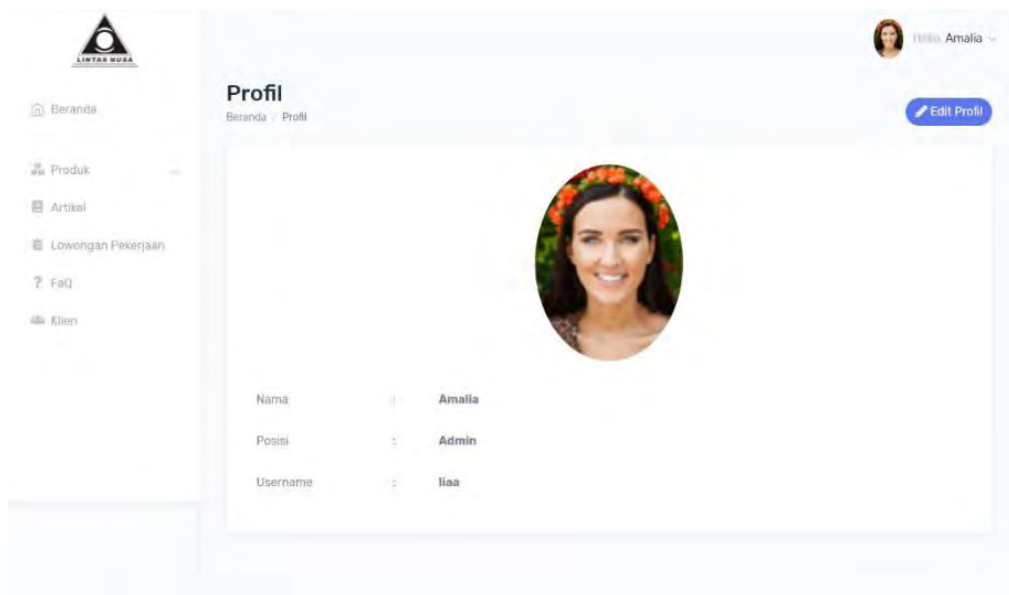
### 36. Desain Halaman Admin – Produk Detail



Gambar 4. 104. Desain Halaman Admin - Produk Detail

Pengguna dapat melakukan klik pada setiap produk yang sebelumnya telah dibuat. Setelah melakukan klik pada produk tertentu maka sistem akan menampilkan *pop-up* terkait detail dari produk.

### 37. Desain Halaman Admin – Profil User



Gambar 4. 105. Desain Halaman Admin - Profil User



Pengguna dapat memilih menu profil dimana akan menampilkan data diri dari *user* yang bersangkutan. Data yang ditampilkan mencakup foto profil, nama, jabatan dan *username*.

### 38. Desain Halaman Admin – Profil *User* Edit

Gambar 4. 106. Desain Halaman Admin - Profil *User* Edit

Pada edit profile pengguna dapat melakukan edit nama, foto profil, *username* dan *password* akses dan terdapat dua tombol yaitu batal dan simpan.



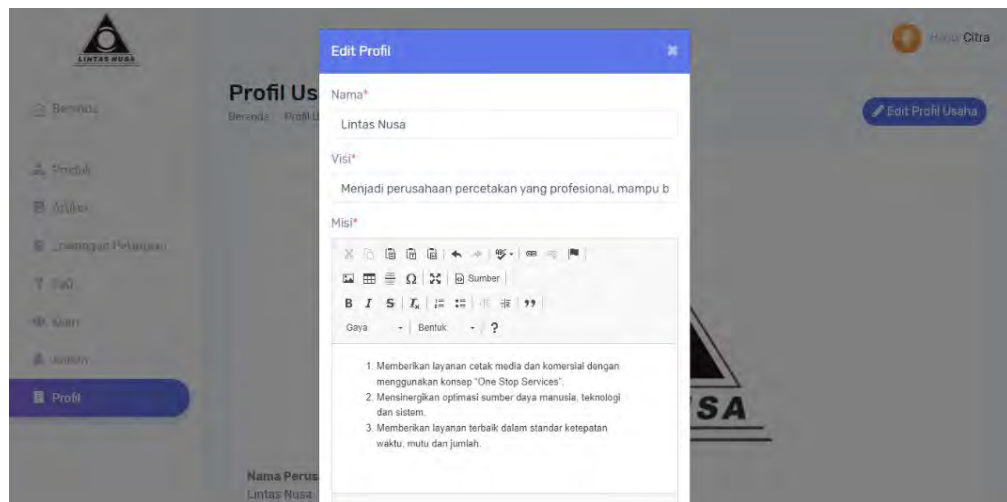
### 39. Desain Halaman Admin – Profil Usaha



Gambar 4. 107. Desain Halaman Admin - Profil Usaha

Pada profil usaha akan menampilkan keterangan seperti nama perusahaan, visi serta misi dari perusahaan yang bersangkutan. Pada laman inilah admin maupun staff dapat melakukan edit terkait informasi perusahaan

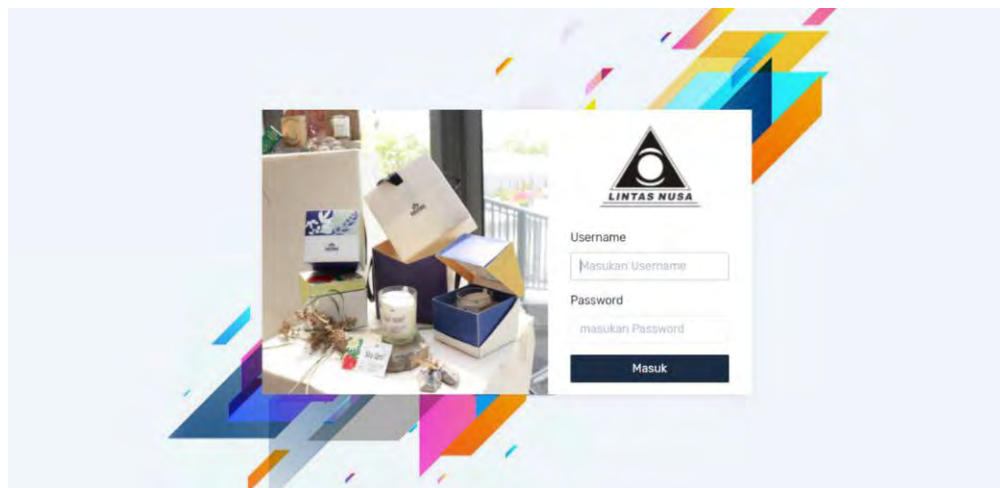
#### 40. Desain Halaman Admin – Profil Usaha Edit



Gambar 4. 108. Desain Halaman Admin - Profil Usaha Edit

Pada menu edit pengguna dapat melakukan edit nama, visi, misi, deskripsi perusahaan serta logo perusahaan. Selain melakukan edit juga terdapat tombol pendukung yaitu batal dan simpan.

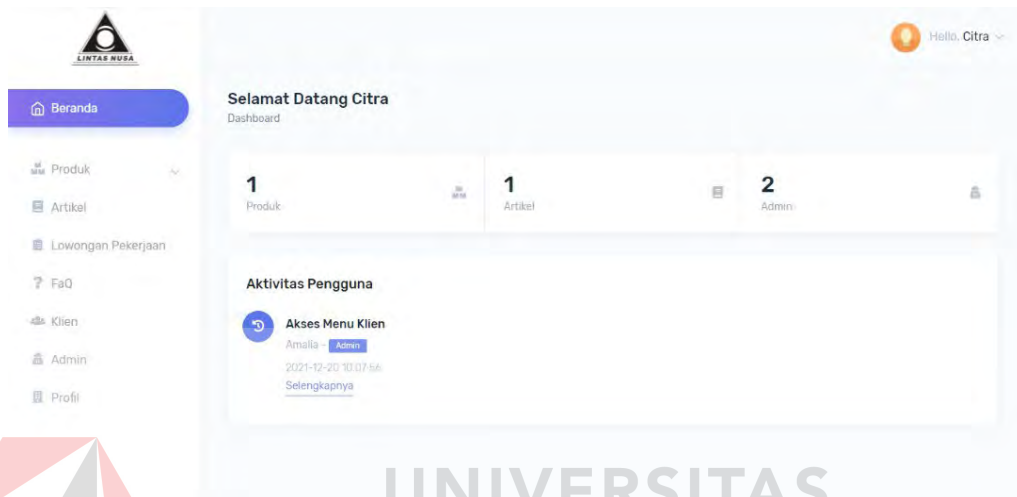
#### 41. Desain Halaman Login



Gambar 4. 109. Desain Halaman Login

Pada laman login terdapat logo, *username* serta *password* yang harus di-*input*. Untuk dapat masuk ke dalam *dashboard* pengguna harus menekan tombol masuk.

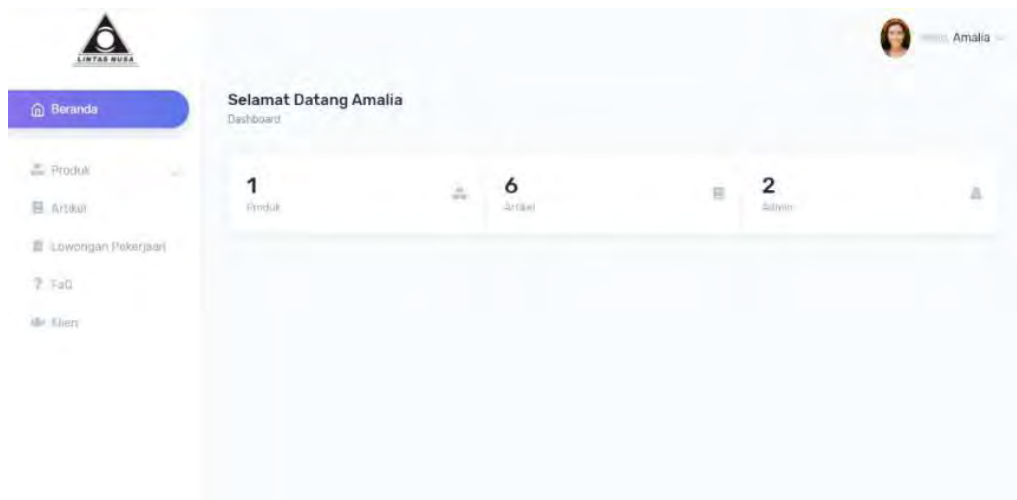
## 42. Desain Halaman Dashboard Super Admin



Gambar 4. 110. Desain Halaman *Dashboard* Super Admin

Pada *dashboard* admin ini pengguna dapat mengakses serta mengelola beranda, produk, artikel, lowongan pekerjaan, faq, klien, admin serta *profile* dan aktivitas pengguna yang dihasilkan dari aktivitas super admin maupun admin.

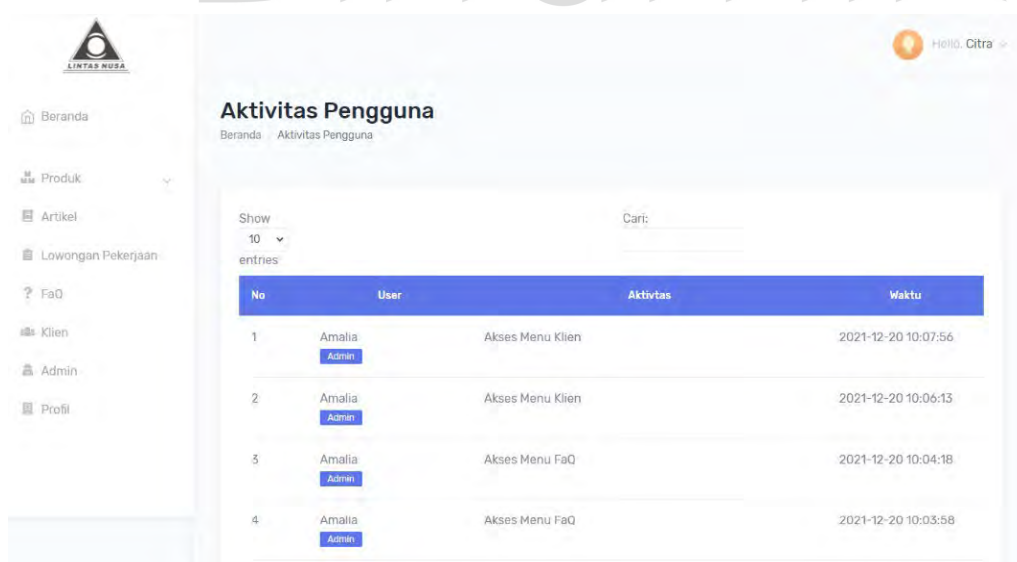
### 43. Desain Halaman Dashboard Admin



Gambar 4. 111. Desain Halaman Dashboard Admin

Pada *dashboard* admin ini pengguna dapat mengakses serta mengelola beranda, produk, artikel, lowongan pekerjaan, faq, klien, admin dan profile.

### 44. Desain Halaman Dashboard Aktivitas Pengguna



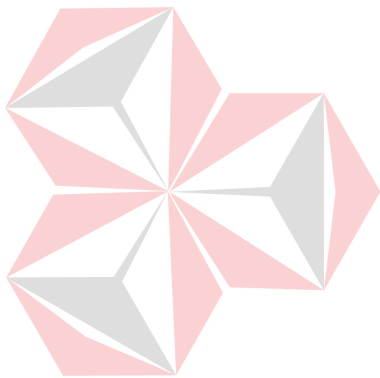
Gambar 4. 112. Desain Halaman Dashboard Aktivitas Pengguna

Pada aktivitas pengguna terdapat tabel yang akan terisi apabila admin

maupun staff melakukan aktivitas pengelolaan.

#### **4.5. Deployment**

Tujuan dari tahapan ini adalah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh CV. Lintas Nusa dengan menyerahkan aplikasi yang telah selesai dirancang dan dikembangkan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Dari pelaksanaan kerja praktik yang sudah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan dari dibuatnya rancang bangun aplikasi company profile pada CV. Lintas Nusa ini. Kesimpulan yang didapat antara lain:

1. Akses konten rancang bangun aplikasi *company profile* ini hanya dapat digunakan oleh *user* admin dan staff yang sebelumnya telah disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.
2. Aplikasi *company profile* ini dapat memberikan informasi terkait informasi produk, informasi artikel, informasi perusahaan, informasi karir serta informasi tanya jawab.
3. Laporan yang dihasilkan oleh aplikasi *company profile* ini berupa laporan kegiatan user super admin dan admin yang melakukan aktivitas pada *dashboard*.

### **5.2. Saran**

Dalam melakukan pengembangan dan perbaikan dari kekurangan yang masih ada pada aplikasi *company profile* ini, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Membuat *database backup* guna mengantisipasi risiko hilangnya data.
2. Menempatkan aplikasi ini pada hosting dan domain sehingga mudah diakses.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi sehingga mudah menjangkau khalayak ramai.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Diambil dari Buku

Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: Titian Ilmu Bandung.

Janner. (2010). *Rekayasa Web*. Yogyakarta: Andi.

Komputer, W. (2010). *Membangun Website Tanpa Modal*. Yogyakarta: Andi.

Nixon, R. (2014). *Learning PHP, MySQL, Javascript, CSS & HTML5, Third Edition [Book]*. USA: O'reilly Media, Inc.

Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Buku 1*. Yogyakarta: Andi.

Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung:

Safaat H, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.

Solichin, A. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Budi Luhur.

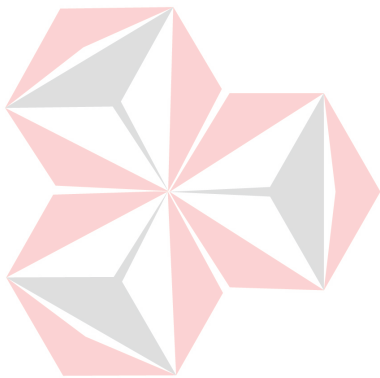
Supono, & Putratama, V. (2016). *Pemrograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish.

## 2. Diambil dari Internet

Group, R. (2016). *Sejarah Percetakan di Indonesia - Print On Demand*.

Retrieved from Print On Demand: <https://printondemand.co.id/sejarah-percetakan-di-indonesia/>

Jain. (2014). *Company Profile Examples : Make a Powerful Impact*. Retrieved from Udemy: <https://blog.udemy.com>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan



#### LINTAS NUSA

DIGITAL PRINTING & OFFSET

Jl. Kalidami No.51 Surabaya

Telp. 031.5936082 / Fax. 031 591 5438

Surabaya : 17 Februari 2021  
No. : 002/LN-SP/II/2021  
Hal. : Izin Kerja Praktik

Kepada Yth.

Bapak Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika Surabaya

Dengan Hormat,

Untuk menanggapi permohonan izin kerja praktek untuk :

1.  
Nama : Marcell Widya Rafli  
Nim : 18.41010.0170  
Jurusan : S1 Sistem Informasi
2.  
Nama : Reza Apriliawan Putra  
Nim : 18.41010.0175  
Jurusan : S1 Sistem Informasi
3.  
Nama : Ayi Amalia Citra Devy  
Nim : 18.41010.0176  
Jurusan : S1 Sistem Informasi

Dengan ini kami menyetujui untuk menerima mahasiswa perihal kegiatan Kerja praktik untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja praktik pada tanggal 19 Februari 2021 sampai dengan tanggal 22 Maret 2021 dengan metode **online/daring**. Adapun untuk semua biaya yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja praktik tidak menjadi tanggung jawab perusahaan **CV. Lintas Nusa**. Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih.

Hormat kami,

**Ari Nugroho, drg**  
Direktur Utama

## Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja

Form KP-5	
ACUAN KERJA (RANGKAP 3)	
<b>Nama Instansi/Perusahaan :</b>	CV. Lintas Nusa, Bag Teknisi IT (Bag/Divisi)
<b>Nama Penyelia :</b>	Sylvia Tri Aquarini
<b>Jabatan Penyelia :</b>	Sekretaris
<b>Alamat Instansi/Perusahaan :</b>	Jl. Kalidami No.51, Mojo, Kec. Gubeng, Kota SBY, Jawa Timur 60285
<b>Telepon/Hp. :</b>	(031) - 5954345
<b>Fax :</b>	-
<b>E-mail :</b>	lintasnusa@gmail.com
<b>Nama Mahasiswa :</b>	Ayi Amalia Citra Devy
<b>NIM Mahasiswa :</b>	18410100176
<b>Telepon/Hp. :</b>	082 244 643 333
<b>Fax :</b>	-
<b>E-mail :</b>	18410100176@dinamika.ac.id
<b>Nama Dosen Pembimbing :</b>	Norma Ningsih, S.ST., M.T.
<b>Telepon/Hp. :</b>	085 732 341 587
<b>Fax :</b>	-
<b>E-mail :</b>	norma@dinamika.ac.id
<b>Judul/Topik/Tema :</b>	Rancang Bangun Aplikasi Company Profile Pada CV. Lintas Nusa Berbasis Website
<b>Uraian Singkat :</b>	CV. Lintas Nusa belum memiliki company profile berbasis website untuk memperkenalkan tentang jasa/layanan dari perusahaan.
<b>Perkiraan Jangka Waktu :</b>	21-02-2021 s.d. 17-03-2021

### Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan


Form KP-5

**Garis Besar Rencana Kerja Mingguan**


No.	Waktu (Hari & Jam)	Uraian Rencana Kerja
1	<b>Minggu I</b> Tanggal : 22 Feb s.d 25 Feb 2021 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 09.00 s.d 15.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Melakukan wawancara terkait kebutuhan dari topik yang telah diajukan ke perusahaan</li> <li>o Melakukan rekap dari hasil wawancara</li> </ul>
2	<b>Minggu II</b> Tanggal : 1 Mar s.d 5 Mar 2021 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 09.00 s.d 15.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Membuat desain mock-up untuk Company profile</li> <li>o Merancang inventaris terkait konten dan fitur yang akan dibuat</li> <li>o Mengetikkan dan melakukan pembuatan aplikasi tahap pertama</li> </ul>
3	<b>Minggu III</b> Tanggal : 8 Mar s.d 12 Mar 2021 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 09.00 s.d 15.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengumpulkan konten-konten yang diperlukan</li> <li>o Menyusun database dan rangka aplikasi</li> <li>o Mengetikkan dan melakukan pembuatan aplikasi tahap pertama</li> </ul>
4	<b>Minggu IV</b> Tanggal : 15 Mar s.d 19 Mar 2021 Hari Kerja : Senin s.d Jumat Jam Kerja : 09.00 s.d 15.00 WIB	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Mengetikkan dan melakukan pengembangan aplikasi (terkait fitur dan konten)</li> </ul>


Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan telah membaca dan memahami isi dari Acuan Kerja.

**Peserta Kerja Praktik,**

  
**Ayi Amalia Citra Devy**  
NIM. 18410100176

**Dosen Pembimbing,**

 Digitally signed by Norma Ningsih  
Date: 2021.03.15 09:38:44 +08'00'  
**Norma Ningsih, S.ST., M.T.**  
NIDN. 0729099002

Surabaya, 12 Maret 2021  
**Penyelia (Pihak Instansi/Perusahaan)**  
  
**Sylvania Tri Awarini**

Hal 2 dari 2

#### Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian Catatan Perubahan Acuan Kerja

##### LOG HARIAN DAN CATATAN PERUBAHAN ACUAN KERJA

Halaman : 1  
 Nama/NIM : AYI AMALIA CITRA DEVI / 13410100176  
 Instansi/Bagian/Divisi : CU LINTAS MUSA / BAGIAN TEKNIKSI IT  
 Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CU LINTAS MUSA BERBASIS WEBSITE

No.	Hari/Tanggal	Jam Kerja (Datang & Pulang)	Uraian / Catatan / Perubahan	Paraf <sup>*)</sup>
1	22/02/2021	09:00 - 15:00	Melakukan analisa ruang lingkup	A
2	23/02/2021	09:00 - 15:00	Melakukan analisa ruang lingkup	A
3	24/02/2021	09:00 - 15:00	Melakukan wawancara 1	A
4	25/02/2021	09:00 - 15:00	Melakukan wawancara 2	A
5	26/02/2021	09:00 - 15:00	Melakukan tetap dan analisa wawancara	A
6	01/03/2021	09:00 - 15:00	Melakukan analisa permasalahan	A
7	02/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang kebutuhan	A
8	03/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang kebutuhan	A
9	04/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang kebutuhan	A
10	05/03/2021	09:00 - 15:00	Membuat rumusan untuk laporan	A
11	06/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang model database	A
12	07/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang model database	A
13	10/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang model (mock-up & UI)	A
14	11/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang model (mock-up & UI)	A
15	12/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang model (mock-up & UI)	A
16	15/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang Fungsi	A
17	16/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang Fungsi	A
18	17/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang Fungsi	A
19	18/03/2021	09:00 - 15:00	Merancang Fungsi	A
20	19/03/2021	09:00 - 15:00	uji coba	A
21				
Jumlah Jam		120 jam		

<sup>\*)</sup> Paraf dilakukan oleh penyelia atau orang yg mewakili instansi/perusahaan.

Peserta Kerja Praktek,

Ayi Amalia Citra Devi

Penyelia

Sylvia Tri Aquarini

Dosen Pembimbing,

Norma Ningsih

Norma Ningsih, S.ST., M.T.

Digitally signed by  
 Norma Ningsih  
 Date: 2022.01.07  
 12:39:19 +0700



# Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik

Form KP-7


## KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama Instansi & Bagian/Divisi : CU LINTAS MUSA / BAGIAN TEKNIK IT  
 Alamat Instansi : JLM KALIDAWI NO. 51, MISO, REC. GUBERNIR, KOTA SURABAYA  
 Contact Person/Telepon : SYLVIA TRI AGUARDINI / 0813 5854345  
 Topik/Judul KP : RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CU LINTAS MUSA BERBASIS WEBSITE  
 Nama Mahasiswa : AYL ANMALLA CINTA DEVI  
 NIM : 18410100176

TANGGAL	HARI	JAM KERJA (Datang & Pulang)	TANDA TANGAN		KETERANGAN
			MAHASISWA	PIHAK PERUSH.	
22/02/2021	Senin	09:00 - 18:00	A		
23/02/2021	Selasa	09:00 - 18:00			
24/02/2021	Rabu	09:00 - 18:00	A		
25/02/2021	Kamis	09:00 - 18:00	A		
26/02/2021	Jumat	09:00 - 18:00	A		
01/03/2021	Senin	09:00 - 18:00	A		
02/03/2021	Selasa	09:00 - 18:00	A		
03/03/2021	Rabu	09:00 - 18:00	A		
04/03/2021	Kamis	09:00 - 18:00	A		
05/03/2021	Jumat	09:00 - 18:00	A		
06/03/2021	Senin	09:00 - 18:00	A		
07/03/2021	Selasa	09:00 - 18:00	A		
08/03/2021	Rabu	09:00 - 18:00	A		
09/03/2021	Kamis	09:00 - 18:00	A		
10/03/2021	Jumat	09:00 - 18:00	A		
11/03/2021	Senin	09:00 - 18:00	A		
12/03/2021	Selasa	09:00 - 18:00	A		
13/03/2021	Rabu	09:00 - 18:00	A		
14/03/2021	Kamis	09:00 - 18:00	A		
15/03/2021	Jumat	09:00 - 18:00	A		
16/03/2021	Senin	09:00 - 18:00	A		
17/03/2021	Selasa	09:00 - 18:00	A		
18/03/2021	Rabu	09:00 - 18:00	A		
19/03/2021	Kamis	09:00 - 18:00	A		
20/03/2021	Jumat	09:00 - 18:00	A		

Surabaya, 16.03.2021  
 Penyerah/Pihak Instansi/Perusahaan  
 SYLVIA TRI AGUARDINI  
 LINTAS MUSA

## Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik


SEMESTERKP 20.2

### KARTU BIMBINGAN KERJA PRAKTIK

Nama Instansi	CV. LINTAS NUSA
Alamat Instansi	JL. KALIDAMI NO.51, MOJO, KEC. GUBENG, KOTA SBY, JAWA TIMUR 60285
Contact Person	(031) - 5954345
Judul Kerja Praktek	RANCANG BANGUN APLIKASI COMPANY PROFILE PADA CV. LINTAS NUSA BERBASIS WEBSITE
Nama Mahasiswa	AYI AMALIA CITRA DEVY
NIM	18410100176

#### JADWAL BIMBINGAN

Tanggal	Jam (mulai – selesai)	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Mhs	Paraf Dosen
8 Maret 2021	10.00 - 12.00	Konsultasi Laporan 1 Bab 1		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
20 April 2021	10.00 - 10.45	Konsultasi Aplikasi ke 1		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
27 April 2021	08.00 - 08.45	Konsultasi Laporan 2 Bab I dan II		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
29 Mei 2021	08.00 - 09.00	Konsultasi Laporan 3 Bab I dan II		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
1 Juni 2021	13.00 - 14.00	Konsultasi Laporan 4 Bab I dan II		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
2 Juni 2021	13.00 - 14.00	Konsultasi Laporan 5 Bab I - III		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
7 Juni 2021	13.00 - 14.00	Konsultasi Laporan 6 Bab I - III		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
29 Juni 2021	08.00 - 09.45	Konsultasi Laporan 7 Bab I - IV		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
23 Desember 2020	09.00 - 09.45	Konsultasi Laporan 8 Bab I - IV		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>
3 Januari 2021	08.00 - 08.45	Demo Aplikasi ke 2		Norma Ningsih <small>Digitally signed by Norma Ningsih Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'</small>

Surabaya, 3 Januari ..... 2021

Menyetujui,  
Hasil Laporan KP

**Norma Ningsih**  
Digitally signed by Norma Ningsih  
Date: 2022.01.04 07:38:53 +07'00'

---

Norma Ningsih, S.ST.,M.T.

## Lampiran 7. Biodata Penulis



Nama : Ayi Amalia Citra Devy  
Alamat : Jl. A. Yani km 36,5 no 90A Gg. Petai  
RT/RW 002/001 Kel. Sungai Ulin, Kec. Banjarbaru  
Utara  
Tempat : Banjarbaru  
Tanggal Lahir : 18 September 1999  
Email : 18410100176@dinamika.ac.id  
ayiamaliac@gmail.com  
Telp/HP 082244643333

Riwayat Pendidikan :

- 2006 – 2012 : SDN Sungai Besar 1 Banjarbaru
- 2012 – 2015 : SMPN 2 Banjarbaru
- 2015 – 2018 : SMK Telkom Sandhy Putra  
Banjarbaru
- 2018 – Sekarang : Mahasiswa S1 Sistem Informasi

Universitas Dinamika



UNIVERSITAS  
Dinamika