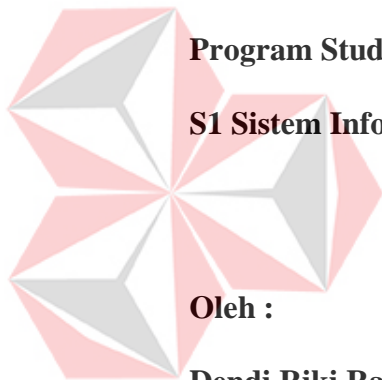




**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK FAKULTAS DESAIN DAN
INDUSTRI KREATIF DI UNIVERSITAS DINAMIKA**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh :

Dendi Riki Rahmawan

18410100087

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* UNTUK FAKULTAS DESAIN DAN
INDUSTRI KREATIF DI UNIVERSITAS DINAMIKA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Strata Satu Sistem Informasi



Disusun oleh :

Nama : Dendi Riki Rahmawan

NIM : 18410100087

Program : Strata Satu (S1)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022



UNIVERSITAS
Dinamika

"Masa-masa sulit akan selalu ada, tapi begitu juga pertolongan Allah."

- Dr Bilal Philips



UNIVERSITAS
Dinamika

Terima kasih untuk kepada

Keluarga Tercinta, Sahabat, dan Kamu yang selalu support dengan tulus

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE UNTUK FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI
KREATIF DI UNIVERSITAS DINAMIKA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Dendi Riki Rahmawan

NIM : 18410100087

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 06 Juli 2022

Disetujui :

Pembimbing

Ayuningtyas
cn=Ayuningtyas,
o=Universitas Dinamika,
ou=Sistem Informasi,
email=tyas@dinamika.a
c.id, c=ID
2022.07.15 12:33:20
+07'00'

Ayuningtyas, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0722047801

Penyelia



Karsam, MA., Ph.D
NIDN. 0705076802

Digitally signed
by Kulkanto
Date: 2022.07.15
15:07:56 +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: 2022.07.15 15:47:33 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2022.001.20169

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Dendi Riki Rahmawan**
NIM : **18410100087**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informasi**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN WEBSITE UNTUK FAKULTAS
DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF DI
UNIVERSITAS DINAMIKA**

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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 05 Juli 2022

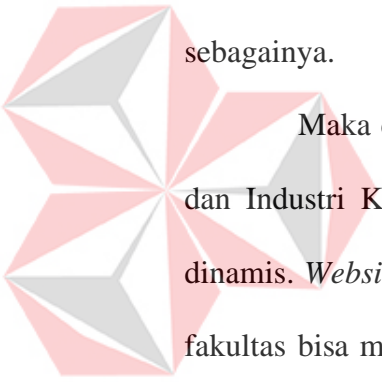



Dendi Riki Rahmawan
NIM 18410100087

ABSTRAK

Fakultas Desain dan Industri Kreatif adalah sebuah fakultas baru di Universitas Dinamika. Fakultas ini ada dikarenakan adanya pengembangan bidang ilmu pada Universitas Dinamika yang diharapkan bisa membuat Universitas Dinamika semakin berkembang.

Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang masih menjadi fakultas yang baru di Universitas Dinamika harus menyiapkan banyak hal untuk bisa terus berkembang dalam menyiapkan diri untuk memenuhi administrasi sebuah Fakultas. Hal yang dipersiapkan seperti visi, misi, branding, pengenalan fakultas dan lain sebagainya.



Maka dari itu Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika membutuhkan sebuah *website* yang dinamis. *Website* ini nantinya akan digunakan oleh pihak dari Fakultas dan pihak fakultas bisa memberikan informasi seputar fakultas dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Desain dan Industri Kreatif.

Dari rangka menyiapkan kebutuhan pengembangan dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Penulis berkontribusi untuk pembuatan sebuah *website* FDIK untuk dukungan dalam promosi, *branding* dan masih banyak hal lain yang bisa mempermudah dalam memberikan informasi kepada mahasiswa dari Fakultas maupun calon mahasiswa dari fakultas.

Kata kunci : PHP, Bootstrap, MySQL, *Website*, Laravel, UI/UX ,*Software Development Life Cycle*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas izin, rahmat, karunianya dan nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktik dan dapat menyelesaikan pembuatan laporan dari kerja praktik yang berjudul “Rancang Bangun *Website* untuk Fakultas Desain dan Industri Kreatif di Universitas Dinamika”. Kerja Praktik ini membahas tentang Rancang Bangun *Website* Menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrogramannya dan *Bootstrap* sebagai desain dari *website* pada Universitas Dinamika Surabaya.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun material kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Ibu Ayuningtyas, S.Kom., M.MT., MOS. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.

5. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan dan semoga kedepanya dengan adanya laporan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Surabaya, 6 Juli 2022

Penulis

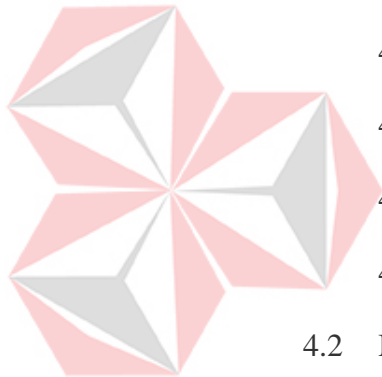


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM FAKULTAS	4
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 VISI DAN MISI	5
2.2.1 VISI.....	5
2.2.2 MISI.....	5
2.3 TUJUAN.....	6
2.4 Struktur Organisasi	6
2.4.1 Tugas Dekan	7
2.4.2 Tugas Kaprodi.....	7
2.4.3 Tugas Dosen	7

BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Universitas dan Fakultas.....	8
3.2 Sistem Informasi.....	8
3.3 Bootstrap.....	9
3.4 UI /UX.....	10
3.5 PHP.....	10
3.6 MySQL.....	11
3.7 Software Development Life Cycle (SDLC)	11
 BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	 14
4.1 Analisis Sistem	14
4.1.1 Analisis Bisnis	15
4.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	15
4.1.3 Identifikasi Pengguna	16
4.1.4 Identifikasi Data.....	17
4.2 Merancang Sistem	17
4.2.1 System Flow Diagram	18
4.2.2 Merancang Proses	24
4.2.3 Merancang data.....	27
4.2.3 Rancang Antarmuka Pengguna.....	31
4.3 Implementasi	38
4.3.1. Black Box Testing.....	39
4.3.2. Upload Program.....	39
4.3.3. Implementasi tampilan website Backend	40
4.3.4. Implementasi tampilan website Frontend	42



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51

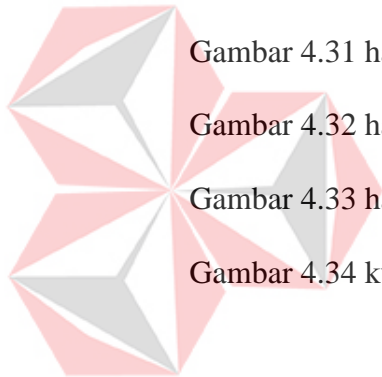


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 System Development Life cycle (SDLC).....	12
Gambar 4.1 <i>System Flow</i> hak akses login.....	18
Gambar 4.2 <i>System Flow</i> Data Berita	19
Gambar 4.3 <i>System Flow Input</i> Data Berita.....	20
Gambar 4.4 System Flow Data Dosen	21
Gambar 4.5 <i>System Flow Input</i> Data Dosen	22
Gambar 4.6 <i>System Flow Data</i> Konten.....	23
Gambar 4.7 <i>System Flow Input</i> Data Konten.....	24
Gambar 4.8 <i>Context Diagram</i>	25
Gambar 4.9 <i>Data flow Diagram Level 0</i>	26
Gambar 4.10 DFD Level 1 Mengelola Data Master	26
Gambar 4.11 Conceptual Data Model.....	27
Gambar 4.12 Physical Data Model (PDM) website.....	28
Gambar 4.13 Desain Halaman Login.....	32
Gambar 4.14 Desain Halaman Kelola Data	32
Gambar 4.15 Desain Halaman Input Data	33
Gambar 4.16 Desain Halaman Home.....	34
Gambar 4.17 Desain Halaman profil	35
Gambar 4.18 Desain Dosen pada Halaman Profil	35
Gambar 4.19 Desain Konten pada website FDIK.....	36
Gambar 4.20 Desain Single Post.....	37

Gambar 4.21 Urutan Prodi pada halaman profil	37
Gambar 4.22 Halaman <i>Login</i> pada <i>website</i> FDIK	40
Gambar 4.23 Halaman Kelola Data atau Dashboard FDIK.....	41
Gambar 4.24 Halaman Input Data	41
Gambar 4.25 Halaman Home.....	42
Gambar 4.26 Halaman Home (Konten)	42
Gambar 4.27 halaman profil	43
Gambar 4.28 Dosen pada halaman profil.....	43
Gambar 4.29 Halaman Berita dan Artikel.....	44
Gambar 4.30 Halaman <i>full page</i> Berita dan Artikel	44
Gambar 4.31 halaman <i>single page</i>	45
Gambar 4.32 halaman <i>single page full</i>	46
Gambar 4.33 halaman <i>single page full</i> pada Prodi	47
Gambar 4.34 kursor saat berada pada gambar dosen.....	48



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan pengguna	16
Tabel 4.2 Struktur Data Tabel User	29
Tabel 4.3 Struktur Data Tabel Berita	29
Tabel 4.4 Struktur Data Tabel Dosen.....	30
Tabel 4.5 Struktur Data Tabel Konten	30
Tabel 4.6 Halaman Home (Konten).....	39



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan	51
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	52
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	53
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	55
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	56
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	57
Lampiran 7. Biodata Penulis	58



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika (FDIK) adalah fakultas baru di universitas dinamika. Fakultas baru ini dibuat karena adanya pengembangan bidang ilmu pada Universitas Dinamika yang diharapkan bisa membuat Universitas Dinamika semakin berkembang.

Pada mulanya Dekan dari Fakultas ingin membuat Fakultas baru tersebut menjadi lebih baik lagi dan lebih berkembang. Pembuatan website bertujuan untuk memberikan manfaat bagi mahasiswa yang sudah masuk ke dalam Fakultas maupun calon mahasiswa yang tertarik dengan fakultas tersebut.

Maka dari itu Dekan dari Fakultas tersebut ingin membuat sebuah *website* khusus untuk Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK). Diharapkan nantinya *website* tersebut bisa dikelola semua kontennya dan bisa memperkenalkan lebih dalam mengenai Fakultas Desain dan Industri Kreatif itu sendiri, mulai dari informasi seputar prodi, dosen, berita terkini yang menyangkut fakultas tersebut.

Untuk melakukan hal tersebut *website* FDIK itu harus dinamis. Website dinamis yang bisa selalu *update* informasi yang ingin disampaikan dan harus bisa memberikan *input* dan *output* namun jarang sekali ada *website* promosi fakultas yang bisa menyediakan informasi yang selalu *up to date*.

Hal itu dikarenakan *website* promosi hanya memberikan layanan *frontend* atau bisa dibilang statis saja, yang berarti hanya memberikan layanan informasi atau konten yang bersifat statis dan hanya bisa dirubah kontennya oleh si pembuat

website tersebut. Hal ini dinilai tidak efisien karena saat ingin memasukkan sebuah konten, konten tersebut harus diserahkan kepada si pembuat *website* untuk bisa di proses dan ditampilkan ke halaman *website* yang diinginkan.

Maka dari itu pembuatan *website* FDIK memberikan layanan backend untuk digunakan oleh pihak Fakultas sebagai admin dari *website*, dan nantinya admin bisa memasukkan berbagai informasi yang ingin disampaikan. Seperti memproses semua data yang ada pada *website* (konten) dan bisa menyampaikan informasi yang ingin disampaikan

Dengan adanya *website* FDIK ini. Diharapkan nantinya bisa memenuhi kebutuhan media untuk mempermudah proses pencarian informasi untuk kepentingan mahasiswa, dosen dan pihak-pihak yang berkaitan dengan Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) itu sendiri. Tidak hanya itu saja, *website* FDIK ini diharapkan dapat menarik minat calon mahasiswa baru yang memang sedang mencari Universitas dengan jurusan yang sesuai dengan apa yang sedang mereka cari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang di atas pengembangan sebuah fakultas yang masih baru di Universitas Dinamika yaitu Fakultas Desain dan Industri Kreatif ingin menangani masalah bending dan hal yang lain untuk kepentingan kemajuan fakultas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana merancang bangun *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) untuk nantinya bisa dikelola oleh pihak dari fakultas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas maka batasan masalah dalam membuat *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) ini adalah sebagai berikut :

1. *Website* ini tidak digunakan untuk proses belajar mengajar
2. *Website* ini dapat berjalan di *web desktop* maupun *web mobile*

1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan dari dilakukannya kerja praktik ini adalah merancang bangun *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif untuk Universitas Dinamika.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya pembuatan *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) ini bagi Universitas Dinamika adalah sebagai berikut:

1. Memberikan Informasi yang *up-to-date* tentang fakultas FDIK
2. Sebagai promosi bagi calon mahasiswa baru



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM FAKULTAS

2.1 Profil Instansi

Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang biasa disebut FDIK Di Universitas Dinamika Surabaya merupakan salah satu fakultas yang di dalamnya terbagi menjadi tiga Prodi. Prodi tersebut dapat dipilih oleh calon mahasiswa yaitu, S1 Desain Komunikasi Visual, S1 Desain Produk dan D4 Produksi Film dan Televisi.

Dari sumber *website* resmi dinamika (<https://dinamika.ac.id/>) dan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung kepada Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK), sejarah berawal dari keinginan kampus Stikom Surabaya yang terus berkembang. Dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya tahun 2014 kemudian pada tahun 2019 menjadi Universitas Dinamika (Undika). Pada awalnya Universitas Dinamika (Undika) memiliki 2 fakultas, yaitu FEB (fakultas ekonomi dan bisnis) dan FTI (fakultas teknologi dan informasi).

Kemudian pada tanggal 1 Juni 2021, untuk meningkatkan pengembangan bidang ilmu, FTI pecah menjadi 2, yaitu FTI dan FDIK (Fakultas Desain dan Industri Kreatif). Sebagai fakultas baru FDIK. Dekan dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif sendiri pun sedang menyiapkan diri untuk memenuhi administrasi sebuah Fakultas. seperti visi, misi, branding, pengenalan fakultas dan lain sebagainya.

2.2 VISI DAN MISI

Apa itu visi dan misi. Visi merupakan alasan utama dari terbentuknya sebuah lembaga, hal ini adalah sesuatu yang sangat mendasar dan tidak mungkin sebuah lembaga atau organisasi berdiri tanpa adanya visi. Sedangkan misi adalah rangkaian hal yang dilakukan untuk mencapai sebuah visi.

2.2.1 VISI

Visi dari fakultas Desain dan Industri Kreatif adalah menjadi fakultas yang unggul dan produktif dalam mengembangkan bakat-bakat kreatif, inovatif, dan entrepreneurial dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, desain berbasis budaya lokal berwawasan global dan menjadi sebuah fakultas yang produktif dan berinovasi.

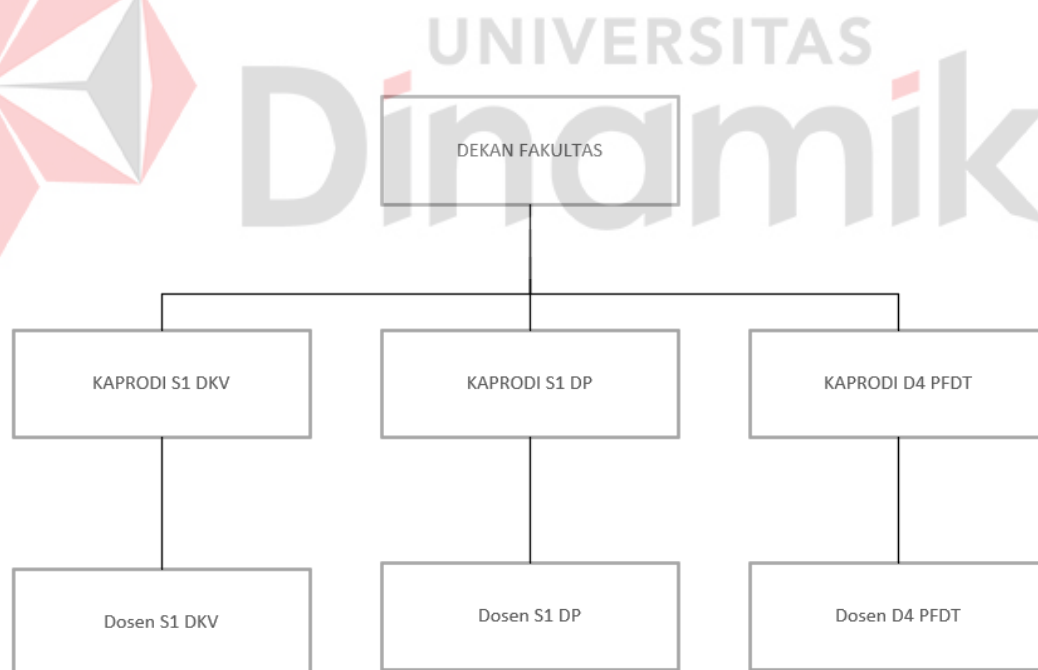
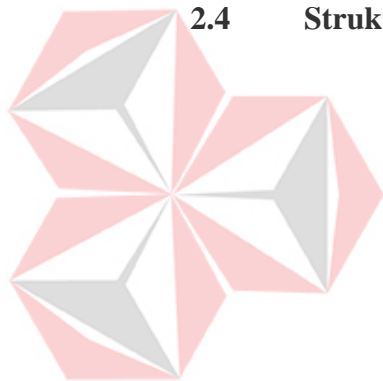
2.2.2 MISI

1. Menyelenggarakan kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi untuk mengembangkan bakat-bakat kreatif, inovatif, dan entrepreneurial dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan desain yang berbasis budaya lokal atau lingkungan dengan wawasan global;
2. Meningkatkan kualitas tenaga pengajar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan desain, yang menunjang industri kreatif;
3. Menciptakan suasana akademik yang kondusif untuk menghasilkan karya di bidang industri kreatif yang mampu berkontribusi nyata bagi masyarakat.
4. Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi

2.3 TUJUAN

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dalam bidang industri kreatif dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan desain yang berbasis budaya lokal atau lingkungan dengan wawasan global.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dalam bidang industri kreatif yang mampu berkontribusi nyata bagi masyarakat.
3. Menghasilkan lulusan atau insan cendekia yang memiliki kepribadian santun, jujur, disiplin dan bertanggung jawab di lingkungan pekerjaan dan di tengah masyarakat.

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Fakultas Desain dan Industri kreatif dimulai dari Dekan yang menjadi pihak yang mengelola sebuah fakultas. Sedangkan kaprodi disini nantinya akan mengelola sebuah Prodi yang ada pada Fakultas. Dan terakhir adalah dosen yang akan merencanakan, melaksanakan, menilai dan mengevaluasi proses pembelajaran mahasiswa.

Berikut adalah tugas-tugas pokok dari masing masing struktur organisasi dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif Univeristas Dinamika (Universitas Dinamika, 2019).

2.4.1 Tugas Dekan

1. Menyusun dan melaksanakan rencana Strategis
2. Menyusun dan melaksanakan program kerja
3. Merencanakan dan melaksanakan pengembangan pendidikan

2.4.2 Tugas Kaprodi

1. Menetapkkkan beban tugas dosen
2. Mengordinasikan penyelenggaraan kuliah
3. Mengrdinasikan pelaksanaan tugas akhir dan kerja praktik

2.4.3 Tugas Dosen

1. Melaksanakkan pendidikan
2. Melaksanakkan penelitian
3. Melakukan pengabdian kepada masyarakat
4. Merencanakan proses pembelajaran

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Universitas dan Fakultas

Universitas adalah perguruan tinggi yang terdiri dari sejumlah fakultas yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan vokasi dalam sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni. Jika memenuhi syarat, dapat pula menyelenggarakan pendidikan profesi dan spesialis.

Sedangkan Fakultas adalah bagian administratif dalam perguruan tinggi atau universitas yang menaungi beberapa bidang studi atau jurusan. Dalam satu Universitas umumnya terdapat beberapa fakultas.

3.2 Sistem Informasi

“Sistem Informasi atau dalam bahasa Inggris disebut *Information System* adalah cara untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah dan menyimpan data.

Sistem informasi juga memiliki cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.” (Krismiaji, 2015).
“Pendefinisian sistem informasi secara teknis sebagai sesuatu rangkaian yang komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan yang sedang berkembang” (Laudon, 2009).

“Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan

yaitu mengendalikan organisasi” (Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005). Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling bersatu untuk mencapai suatu tujuan yakni menyediakan sebuah informasi bagi yang membutuhkan). Jika diartikan secara luas arti dari sistem informasi sendiri biasanya digunakan kepada seseorang untuk melakukan interaksi dengan teknologi dengan sesamanya, biasanya digunakan untuk mendukung operasi dan manajemen.

3.3 Bootstrap

Apa itu *Bootstrap*? *Bootstrap* adalah sebuah library *framework* berbasis CSS yang dibuat khusus untuk pembuatan dan pengembangan tampilan pada *website* pengguna atau disebut juga sebagai *frontend website*. *Bootstrap* termasuk bagian dari *HTML*, *CSS* dan *JavaScript* yang mana digunakan untuk pengembangan dari sebuah *website* agar *website* tersebut lebih *friendly* dan cepat untuk diakses.

Bootstrap juga merupakan kerangka kerja CSS yang *open source* dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi template desain berbasis *HTML* dan *CSS* untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional *JavaScript*. “*Bootstrap* adalah sebuah alat bantu (*framework*) *HTML* dan *CSS* untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang elegan dan support segala macam *device* yang mampu mengakses sebuah web browser seperti smartphone laptop dan komputer” (Ridha, 2017). Maka jika diibaratkan *Bootstrap* adalah sebuah tubuh dari manusia, *Bootstrap* ibarat seperti kulit, rambut, bibir dan semua hal yang membuat tubuh manusia itu mejadi cantik.

3.4 UI/UX

“*User Experience* adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan suatu produk, sistem atau jasa. *User Experience* adalah bentuk untuk menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem atau jasa” (Utama, 2020). *User Experience* juga memiliki peran yang penting dalam sebuah pengembangan desain yang mencakup seluruh aspek-aspek interaksi terhadap pengguna dengan perusahaan, layanan dan juga produk-produknya.

“Model *Lean UX* adalah sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk yang memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun tetap berfokus pada peningkatan pemahaman dari *Product Experience*” (Yolanda, 2019).

3.5 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman berbasis website yang dikembangkan oleh *Rasmus Lerdorf* yang merupakan *programmer* pengembang pada tim *Software Apache*. *PHP* dikembangkan dengan tujuan awal hanya untuk mencatat pengunjung *website* pribadi namun dari waktu ke waktu *PHP* menjadi bahasa pemrograman yang sangat populer karena banyak fitur yang disediakan oleh bahasa pemrograman satu ini bahkan menjadi bahasa pemrograman yang menggunakan model pemrograman berorientasi objek pada tahun 2004 dan menjadi bahasa pemrograman yang cukup populer di masanya. Saat dirilis versi keduanya ditambahkan *from interpreter* yaitu sebuah tool untuk melakukan sebuah penerjemahan pada bahasa *SQL* yang diberikan nama sebagai *PHP FI*, dan pada

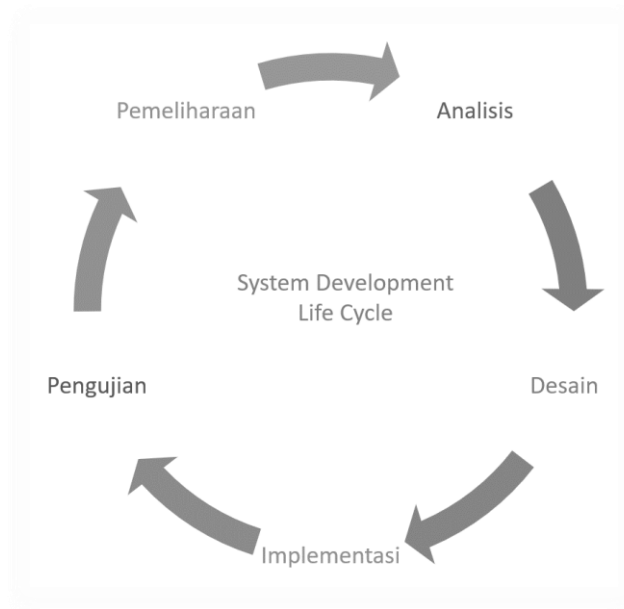
saat inilah *PHP* mulai diterima sebagai bahasa pemrograman web server yang sangat powerful pada masanya

3.6 MySQL

“*MySQL* adalah sebuah *database* yang bersifat *open source* yang dikembangkan, didistribusikan dan didukung oleh *Oracle Corporation*. *MySQL* mengandung satu atau sejumlah tabel yang terdiri atas beberapa baris, dimana di setiap barisnya mengandung satu atau sejumlah tabel.” (Firman, Wowor, & Najoan, 2016). *Website* FDIK akan menggunakan database berupa *MySQL* Pemilihan database ini dipilih karena lebih mudah dalam pemakaiannya dan memiliki pemrosesan data yang lebih ringan

3.7 Software Development Life Cycle (SDLC)

“*SDLC* atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model- model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem yang akan dirancang tersebut” (Widharma, 2017). Metode *SDLC* salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa pada perangkat lunak dan akan membantu dalam pengembangan produk yang ada dalam *website*. Dengan menggunakan metode *SDLC*, memungkinkan untuk bisa membuat aplikasi Pengelolaan data untuk kebutuhan backend dari *website* FDIK yang akan dibuat karena *SDLC* ini dijadikan sebagai acuan dalam perencanaan pembuatan aplikasi.



(Sumber : (Widharma, 2017))

Gambar 3.1 *System Development Life cycle (SDLC)*

Tahapan-tahapan *System Development Life cycle* dimulai dengan tahapan pertama adalah analisis kebutuhan yang ada pada instansi Fakultas desain dan Industri Kreatif (FDIK) dan analisis tersebut meliputi analisis kebutuhan sistem, Identifikasi Pengguna, Identifikasi Data. Tahapan kedua adalah melakukan perancangan atau desain, desain ini meliputi desain *database* dan desain *UI/UX*. Desain *database* dan desain *UI/UX* ini nantinya akan di buat sebagai acuan dalam pembuatan *website* FDIK.

Tahapan ketiga adalah implementasi, pada tahap implementasi untuk mengimplementasikan rancangan atau desain yang sudah di buat ke dalam program dan hasil dari implementasi ini yaitu sebuah *website* FDIK. Tahapan keempat adalah tahapan pengujian, pada tahap ini akan dilakukan pengujian apakah aplikasi yang di buat dapat berjalan sesuai dengan yang di harapkan. Pengujian ini pun dilakukan dua kali yaitu pada saat *Website* ini belum diserahkan kepada pihak

instansi yaitu Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan waktu *Website* ini sudah diserahkan kepada pihak instansi yaitu Fakultas Desain dan Industri Kreatif, dengan begitu pihak instansi bisa mencoba dan menguji *website* FDIK tersebut. Kemudian masuk ke tahapan terakhir yaitu tahapan pemeliharaan, pada tahap ini *Website* sudah dibuat dan nantinya akan monitoring agar *Website* tersebut tidak mengalami kerusakan atau error saat digunakan nantinya. Dalam hal ini yang akan melakukan Monitoring nantinya adalah pihak dari PPTI dan *Website* ini nantinya akan diserahkan kepada PPTI untuk dikelola dengan baik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Sebelum melakukan pembuatan *website* kampus pertama-tama yang harus dilakukan adalah observasi mengenai konsep untuk pembuatan *website* FDIK yang akan dilakukan nanti. Maka dari itu di lakukanlah wawancara dan analisis mengenai *website* yang akan dibuat nantinya mulai dari desain, tema dan konten apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan *website* FDIK nantinya.

Maka dari itu di lakukanlah wawancara kepada bapak Karsam, MA.,PH.D. selaku dari Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif untuk mengetahui lebih dalam mengenai fakultas dari FDIK mulai dari desain, tema dan konten dari *website* yang akan dibuat nanti.

4.1 Analisis Sistem

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada bapak Karsam, MA.,PH.D. FDIK mengambil unsur warna orange sebagai warna dasar dari identitas fakultas. Maka dari itu di tentukanlah warna orange sebagai warna yang paling dominan atau warna utama dari *website* FDIK yang akan dibuat nantinya. Untuk referensi *website* yang digunakan untuk desain dari *website* fakultas FDIK adalah *website* dari Universitas Dinamika yang bisa dikunjungi di link : <https://www.dinamika.ac.id>. dan untuk template yang akan digunakan untuk *website* ini adalah bootstrap 3 yang di ambil dari *website* THEMEFISHER (<https://themefisher.com>) yang lebih banyak memberikan pilihan tema untuk pembuatan *website* yang akan dibuat nantinya. Meskipun masih menggunakan *bootstrap* 3, *website* ini juga menggunakan *bootstrap* 5 untuk pembuatan menu tampilan dari input data

dikarenakan lebih banyak menawarkan fitur terbaru dan lebih mudah untuk digunakan.

Meski terasa sederhana diharapkan nantinya *website* yang dibuat akan berguna bagi fakultas FDIK yang terbilang baru di Universitas Dinamika. Semua pihak dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan PPTI juga akan terus mengembangkan *website* yang dibuat agar terlihat lebih modern dan terus mengikuti tren *website* yang ada di tahun-tahun yang akan datang.

4.1.1 Analisis Bisnis

Hasil wawancara dengan Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku dari Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif tentang proses bisnis yang sedang berjalan pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Saat ini Fakultas Desain dan Industri Kreatif sedang dalam tahap pengembangan sebagai Fakultas baru di Universitas Dinamika dan membutuhkan sebuah *website* yang akan digunakan nantinya untuk promosi, *branding*, dan pengelana lebih dalam mengenai Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Untuk itu dibuatlah sebuah *website* FDIK untuk memenuhi kebutuhan yang sedang dihadapi oleh Fakultas Desain dan Industri Kreatif mulai dari promosi, *branding* dan profil dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif di Universitas Dinamika. Semua desain warna dari *website* akan mengambil tema dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang menggunakan warna orange untuk menjadi warna utama pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

4.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dilakukan Sistem untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk pengguna *website* baik itu pengunjung *website* maupun admin

yang akan mengoperasikan *website* FDIK nantinya. Dari hasil analisis yang dilakukan *website* yang akan dibuat adalah *website* yang *user friendly* dan bisa diubah konten dalam *website* Nya mengikuti kebutuhan dari *website* itu sendiri, jadi *website* ini tidak statis seperti kebanyakan *Website* pendidikan namun *website* ini akan menjadi *website* yang dinamis yang kontennya bisa diperbarui sesuai kebutuhan

Alasan kenapa *website* ini dibuat agar menjadi *website* yang dinamis adalah karena Bapak Karsam, MA., Ph.D. ingin *website* FDIK selalu berkembang. Hal ini dikarenakan Fakultas Desain Industri Kreatif (FDIK) dalam hal industri kreatif sendiri adalah industri yang mengandalkan keterampilan, talenta dan kreativitas yang berpotensi dalam meningkatkan kesejahteraan dari waktu ke waktu.

4.1.3 Identifikasi Pengguna

Dari hasil *observasi* dan wawancara yang sudah dilakukan kepada Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku dari Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif. dapat diketahui siapa saja pengguna yang terkait dalam sistem. Berikut ini adalah pengguna–pengguna yang sudah teridentifikasi, yaitu:

- 1 Admin (Pengelola *website*)
- 2 Pengunjung *website*

Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan pengguna

No.	Pengguna	Akses	Deskripsi
1.	Admin	Dashboard Data	Pada halaman ini admin bisa melihat dan mengelola data mulai dari mengedit sampai menghapus data yang nantinya data tersebut akan ditampilkan ke dalam <i>website</i>

No.	Pengguna	Akses	Deskripsi
		Input data	Pada halaman <i>input</i> data Admin dapat memasukan data yang nantinya data tersebut akan tampil pada halaman website pengujung dan halaman <i>Dashboard</i> Admin
2.	Pengunjung	<i>Website</i> Pengunjung	Pada halaman ini admin dapat melihat apa yang Pengunjung bisa lihat pada <i>website</i> dan memastikan semuanya berjalan dengan baik
		<i>Website</i> Pengunjung	Pada halaman ini Pengunjung bisa lihat tampilan <i>website</i> dan bisa menikmati konten yang disediakan oleh Admin

4.1.4 Identifikasi Data

Dari hasil *observasi*, wawancara yang sudah dilakukan kepada Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku dari Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

Identifikasi pengguna yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat Disimpulkan data apa saja yang akan dibuat pada sistem pembuatan *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif di Universitas Dinamika. Berikut ini adalah data-data yang sudah teridentifikasi, yaitu :

- 1 Data User
- 2 Data Berita, Artikel dan Fasilitas
- 3 Data Konten
- 4 Data Dosen

4.2 Merancang Sistem

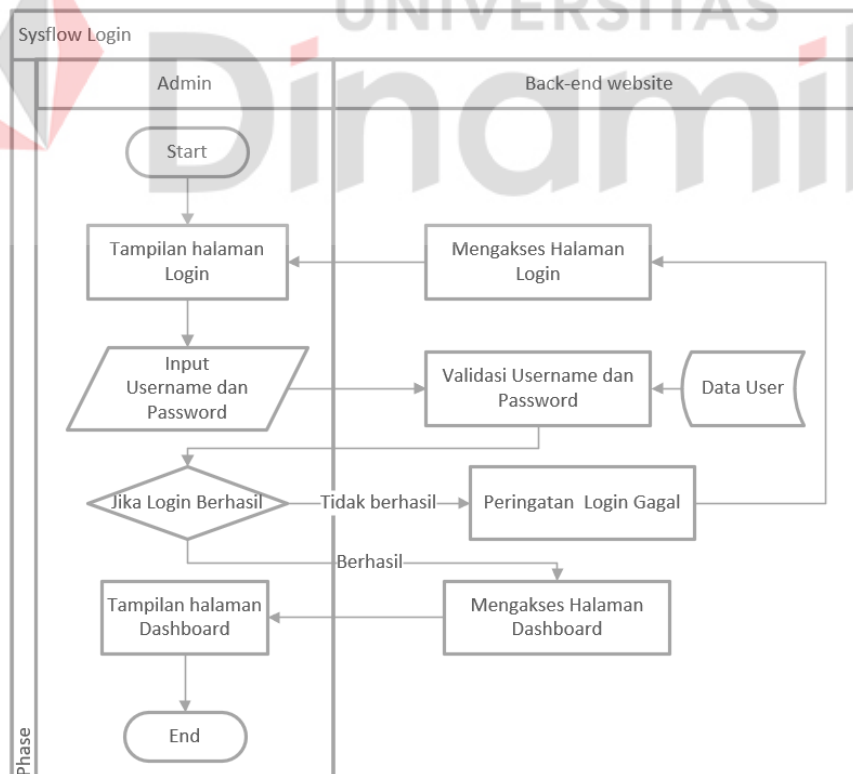
Masuk pada tahap *Desain System Development life Cycle* yang bisa disebut juga dengan *Planning* adalah tahap perencanaan dimana tim akan mengidentifikasi dan menentukan *scope* atau ruang lingkup yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan proyek dalam hal ini adalah pembuatan *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Pada tahapan berikut ini akan dilakukan

perancangan suatu sistem yang nantinya diterapkan atau diimplementasikan kepada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Tahap ini juga merupakan gambaran ide-ide yang ada untuk perancangan atau gambaran pembuatan *website* yang akan dilakukan nanti untuk mengetahui seperti apa bentuk dari *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang akan dibuat nantinya

Perancangan meliputi segala hal yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam website mulai dari alur kerja sistem dengan menggunakan System Flow Diagram, Rancangan data yang digunakan dan rancangan antarmuka pengguna atau tampilan dari *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

4.2.1 System Flow Diagram

1. System Flow hak akses login

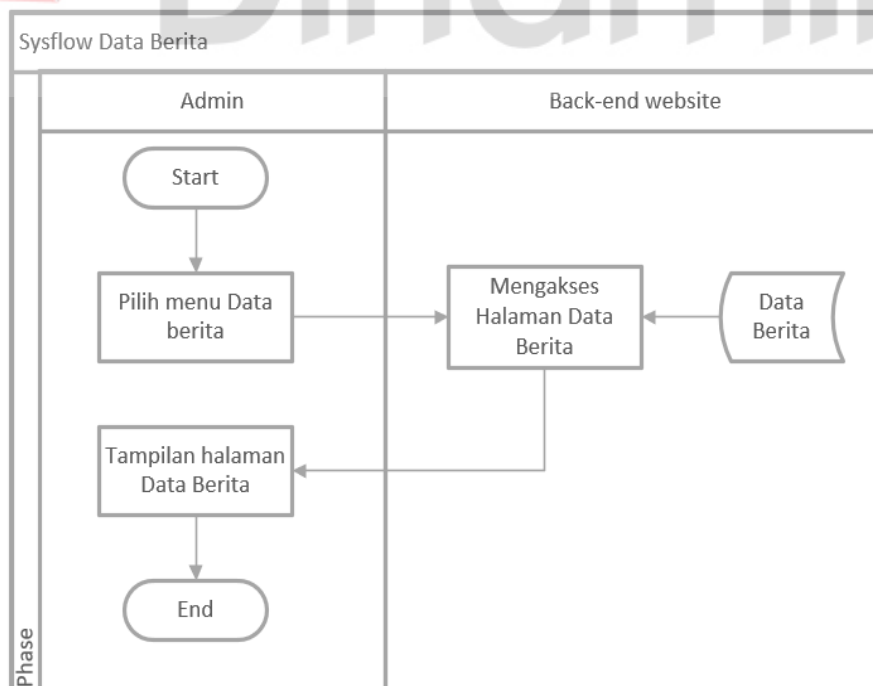


Gambar 4.1 System Flow hak akses login

Pada tahapan ini *login* hanya memiliki satu entitas yaitu admin. Pertama admin akan mengakses halaman *dashboard* untuk bisa memasukkan data yang diinginkan. Namun agar bisa masuk ke halaman *dashboard* admin harus memasuki menu login terlebih dahulu untuk memasukkan *username* dan *password*. Tidak semua orang bisa mengakses halaman *dashboard* karena *username* dan *password* hanya bisa dibuat oleh pihak PPTI sesuai admin yang diijinkan untuk mengelola *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif tersebut jadi tidak semua orang bisa membuka websit backend FDIK.

Untuk menjaga keamanan tidak semua orang bisa masuk ke halaman *dashboard*. Saat seseorang berusaha masuk secara paksa untuk bisa masuk ke halaman *dashboard*, sistem akan mengeluarkan paksa dan mengarahkan pengakses untuk masuk ke sebuah halaman *login*.

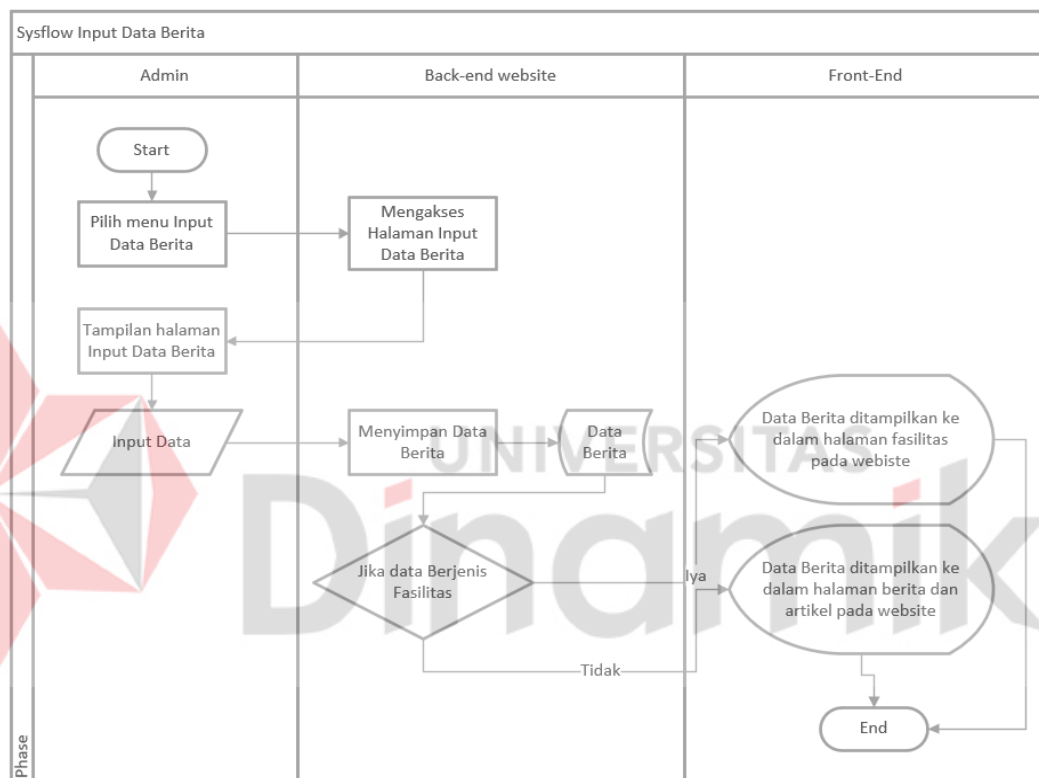
2. System Flow Data Berita



Gambar 4.2 System Flow Data Berita

Pada tahap ini admin masuk ke halaman data berita untuk bisa melihat data berita yang sudah dimasukkan oleh admin dan nantinya data itu bisa dikelola seperti di edit ataupun di hapus.

3. *System Flow Input Data Berita*

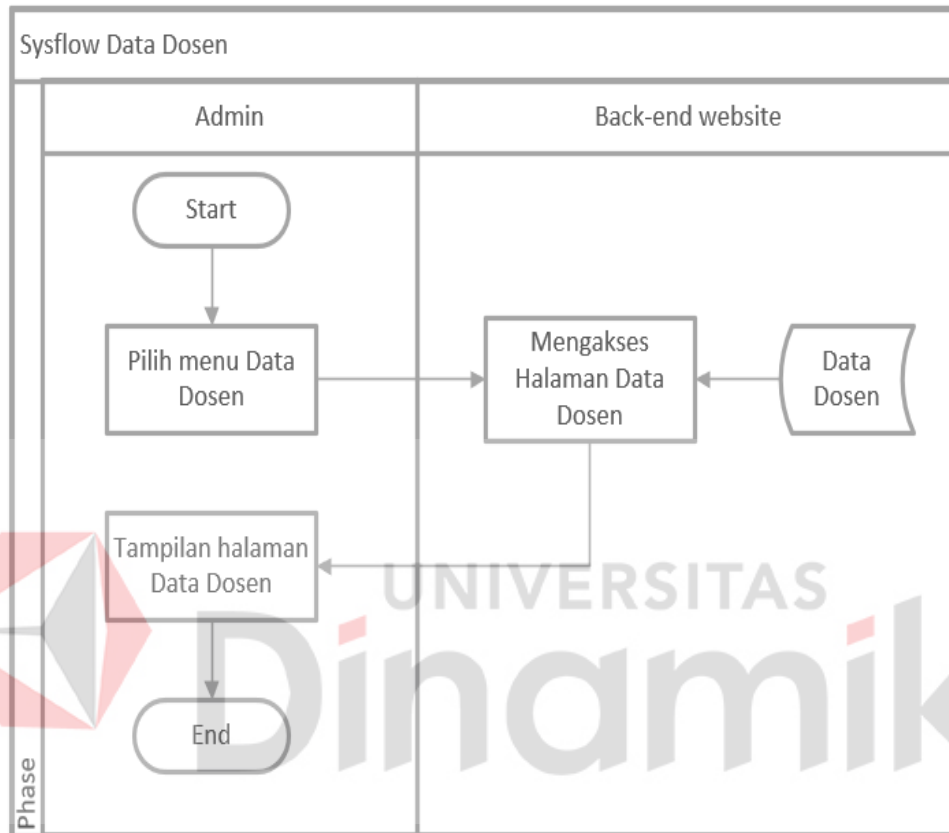


Gambar 4.3 *System Flow Input Data Berita*

Pada tahap ini admin masuk ke halaman input data berita. Pada halaman ini admin akan memasukan data berita serta jenis berita yang ingin dipublikasikan dan nantinya berita tersebut akan tertata rapi ke dalam halaman Frontend Berita dan Fasilitas. Untuk tata letak desain dari data berita sendiri nantinya data akan ditaruh pada dua tempat yang berbeda. Jika admin mengisi input data dan memilih jenis berita tersebut dengan berita maka data tersebut nantinya akan ditampilkan pada

menu halaman Frontend Berita dan Artikel namun jika memilih jenis data Fasilitas maka data tersebut akan ditampilkan ada halaman Frontend Fasilitas

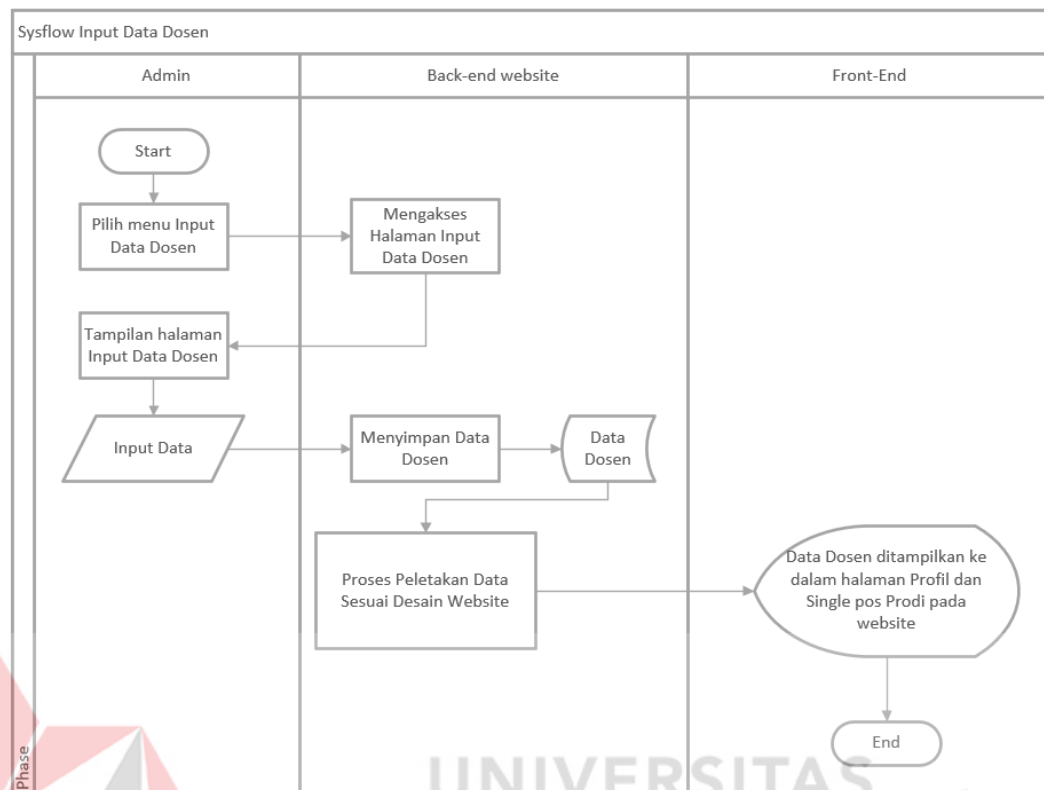
4. *System Flow* Data Dosen



Gambar 4.4 System Flow Data Dosen

Tahap ini admin masuk ke halaman data dosen untuk bisa melihat data dosen yang sudah dimasukkan oleh admin dan nantinya data itu bisa dikelola seperti di edit ataupun di hapus. Adapun data Dosen yang akan dikelola admin adalah Informasi mengenai Dosen tersebut mulai dari nama, jabatan, gelar yang didapat, NIK Dosen, gambar dosen dan link sosial media dari dosen. Admin akan diberikan pilihan combo box pada jabatan dosen yang berarti jenis data dosen yang akan dipilih nantinya akan menentukan tata letak desain pada dosen tersebut

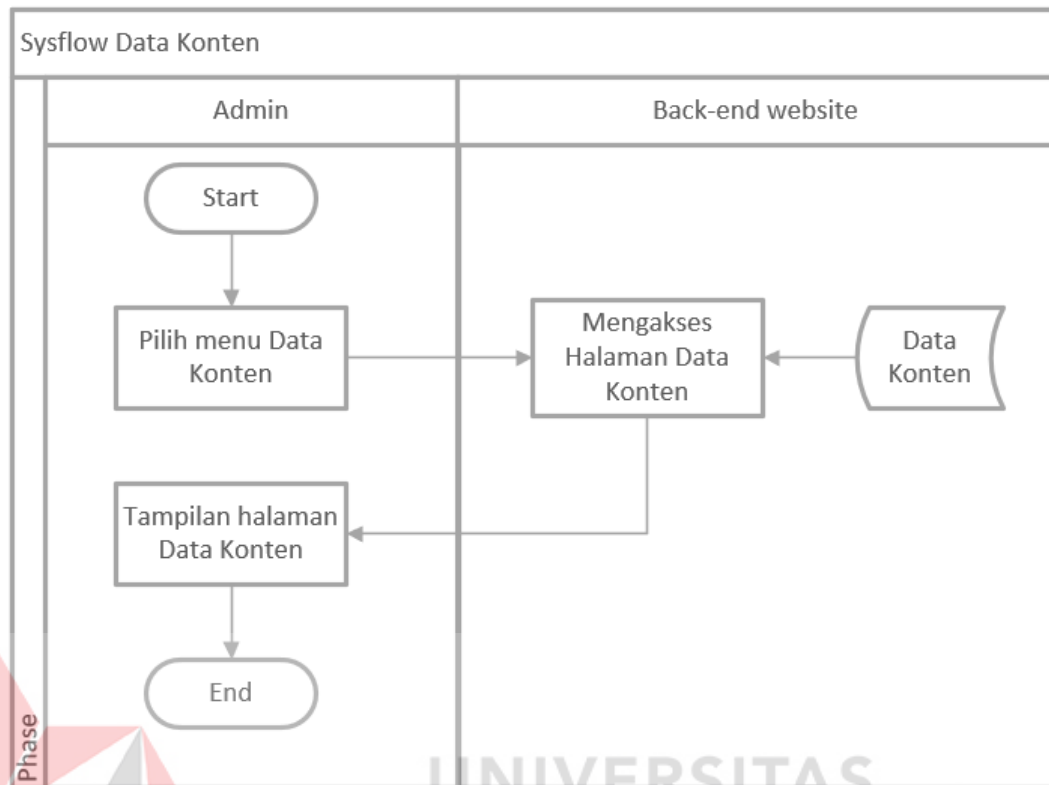
5. System Flow Input Data Dosen



Gambar 4.5 System Flow Input Data Dosen

Pada tahap ini admin masuk ke halaman *input* data dosen. Pada halaman ini admin akan memasukkan data dosen yang ingin dipublikasikan dan nantinya data tersebut akan tertata rapi ke dalam halaman profil dan setiap Prodi pada *website* sesuai dengan format desain yang sudah dirancang ke halaman berita pada *website*. Adapun data Dosen yang akan dimasukkan admin adalah Informasi mengenai Dosen tersebut mulai dari nama, jabatan, gelar yang didapat, NIK Dosen, gambar dosen dan link sosial media dari dosen. Admin akan diberikan pilihan combo box pada jabatan dosen yang berarti jenis data dosen yang akan dipilih nantinya akan menentukan tata letak desain pada dosen tersebut

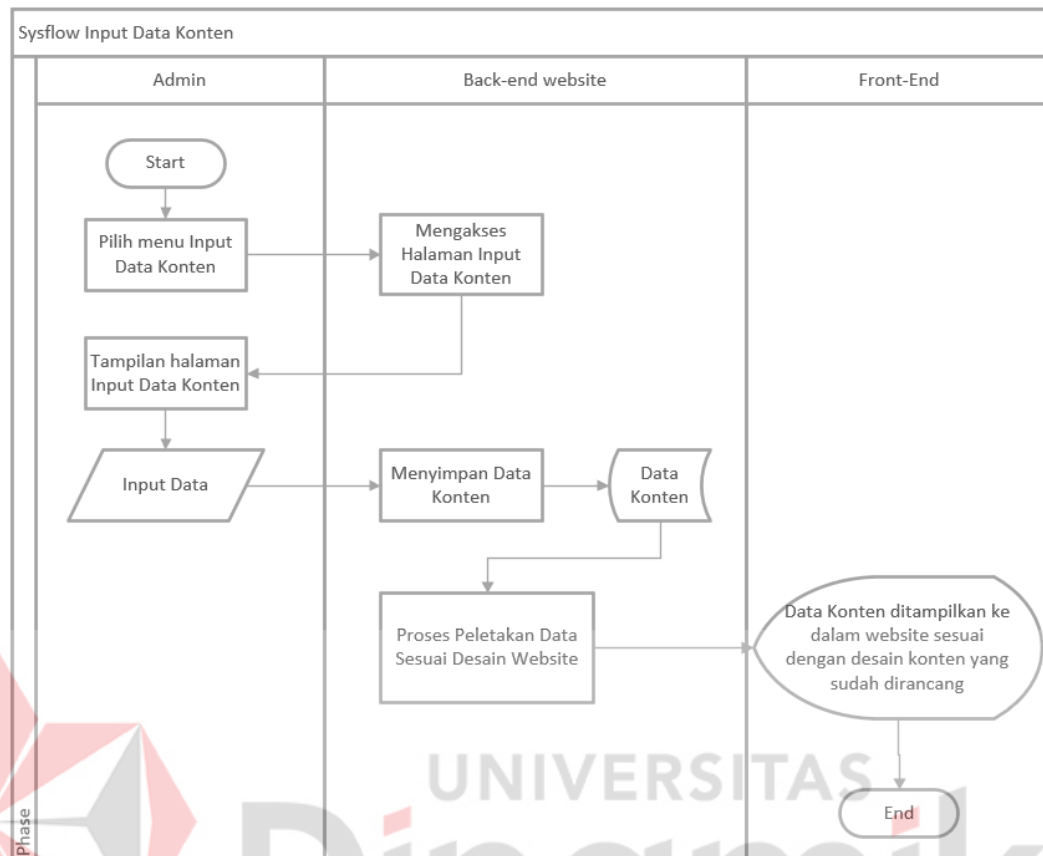
6. System Flow Data Konten



Gambar 4.6 System Flow Data Konten

Tahap ini admin masuk ke halaman data konten untuk bisa melihat data konten yang sudah dimasukkan oleh admin dan nantinya data itu bisa dikelola seperti di edit ataupun di hapus. Data konten nantinya akan diletakkan sesuai dengan desain yang sudah dirancang dan disusun secara berurutan. Perbedaan dari konten satu dengan konten yang lain adalah jenis konten tersebut pada menu input data konten admin akan menulis jenis konten apa yang nanti akan dimasukkan. Jika konten itu semisal berjenis "HOME S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL", maka konten itu nantinya akan diletakkan pada halaman home pada menu paling atas.

7. System Flow Input Data Konten



Gambar 4.7 System Flow Input Data Konten

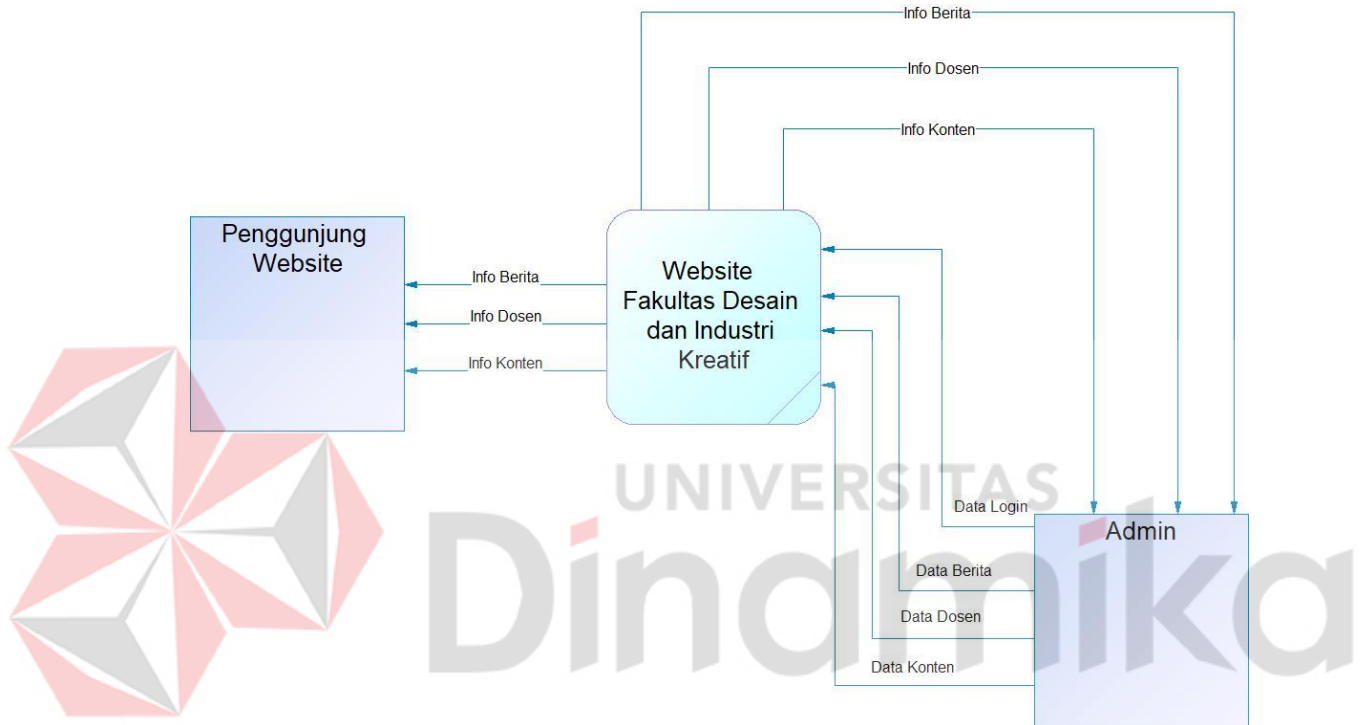
Pada tahap ini admin masuk ke halaman *input* data konten. Pada halaman ini admin akan memasukan data konten yang ingin dipublikasikan dan nantinya data tersebut akan tertata rapi ke dalam halaman tertentu sesuai dengan konten pada *website* sesuai dengan format desain yang sudah dirancang.

4.2.2 Merancang Proses

Untuk bisa mengetahui proses yang berjalan pada *website* diperlukan Context Diagram dan Data Flow Diagram untuk mengetahui proses yang sedang terjadi pada *website* FDIK

A. Context Diagram

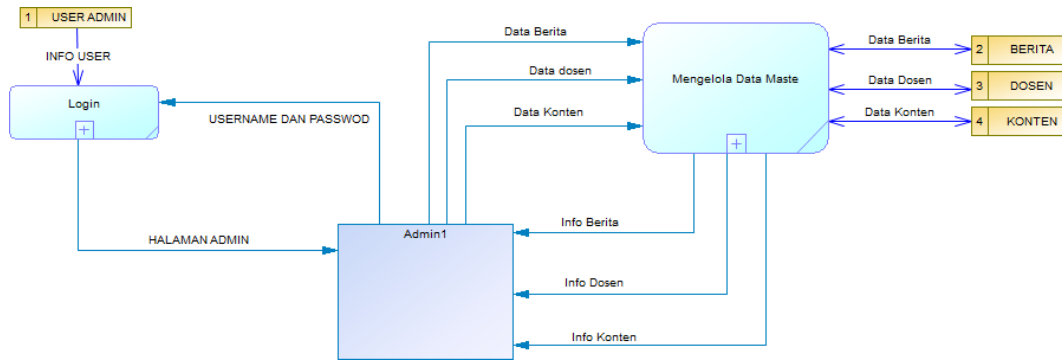
Berikut ini merupakan *context diagram* yang digunakan untuk *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Memiliki 2 aktor yang terhubung pada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif.



Gambar 4.8 Context Diagram

B. Data flow Diagram Level 0

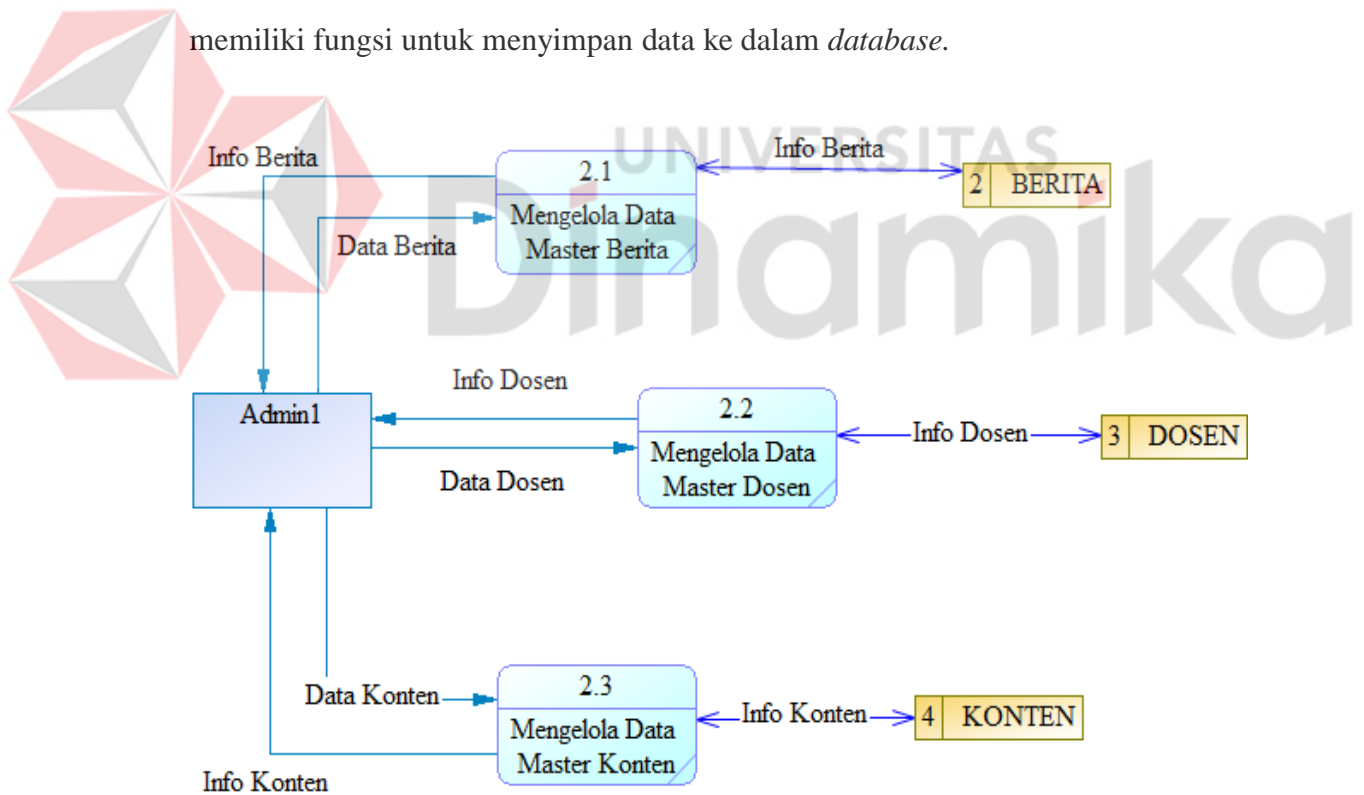
Data Flow Diagram (DFD) level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram*. Pada *Data Flow Diagram level 0* ini hanya akan dijelaskan mengenai proses yang terjadi pada halaman backend pada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Pada penjelasan *Data Flow Diagram (DFD) level 0* akan dijelaskan mulai dari Admin Login sampai masuk ke halaman dashboard admin untuk mengelola data yang ada pada *website*.



Gambar 4.9 Data flow Diagram Level 0

C. DFD Level 1 Mengelola Data Master

Pada DFD level 1 Mengelola data master dibagi menjadi 3 proses yaitu mengelola data Berita, data Dosen, dan data Konten. Semua proses tersebut memiliki fungsi untuk menyimpan data ke dalam database.

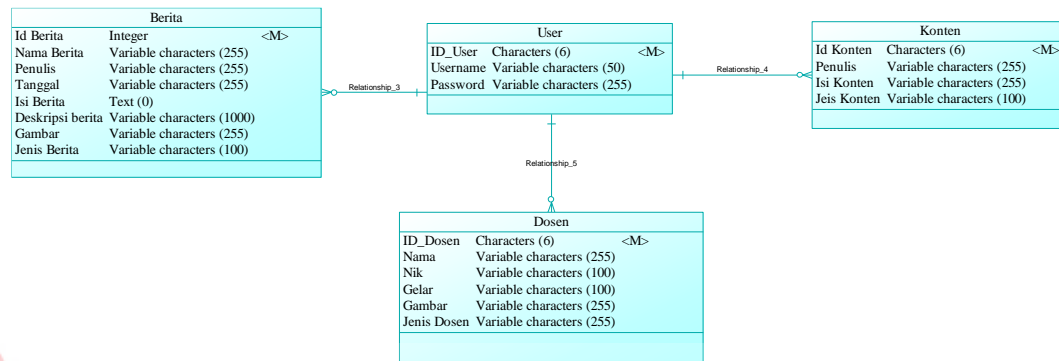


Gambar 4.10 DFD Level 1 Mengelola Data Master

4.2.3 Merancang data

A. Conceptual Data Model

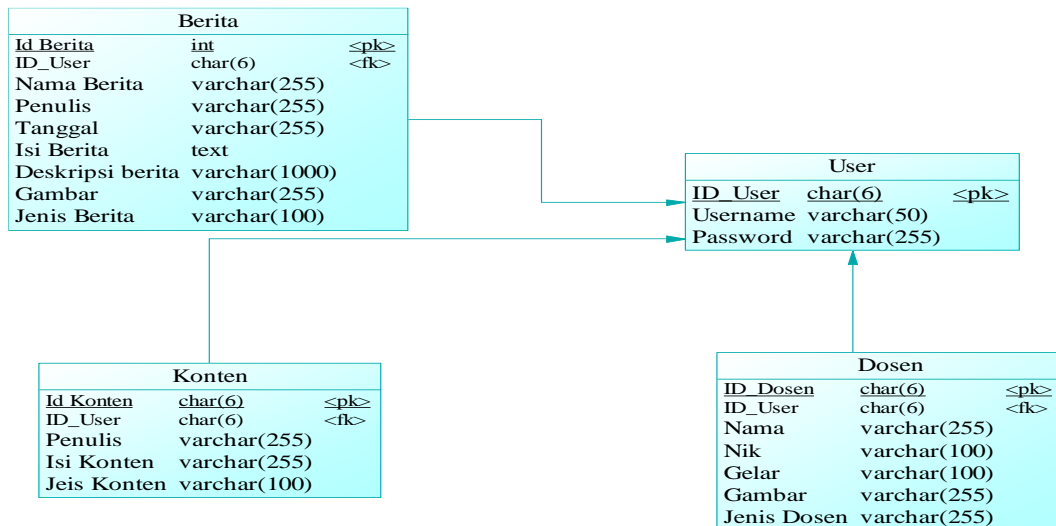
Conceptual Data Model disini hanya menjelaskan *entity* data yang akan terkait untuk pembuatan *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Berikut gambar *Conceptual Data Model* yang ditunjukkan pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Conceptual Data Model

B. Physical Data Model

Untuk perancangan *Physical Data Model* pada *website* ini akan dilakukan secara sederhana karena data disini hanya berfungsi untuk menampilkan segala sesuatu yang dimasukkan oleh admin (menuliskan berita, konten dan informasi dosen) yang nantinya akan ditampilkan ke dalam halaman sesuai dengan desain yang sudah di rancang. Agar lebih memahami data apa saja yang akan dibutuhkan akan dijelaskan mengenai data apa saja yang dipakai serta jenis data yang akan dipakai untuk pembuatan *website* FDIK agar lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.12



Gambar 4.12 Physical Data Model (PDM) website

Struktur table *website* FDIK dibuat berdasarkan *PDM* yang telah dibentuk.

Tabel–tabel ini akan digunakan untuk pengelolaan data *website* FDIK sebagai berikut :

A. Struktur Data Tabel Admin

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data Admin saat ingin masuk ke dalam *Website* pada halaman Dashboard untuk mengelola semua data yang ada pada halaman tampilan untuk pengunjung *website* (*frontend*) untuk nantinya bisa mengisi konten dan segala informasi yang dibutuhkan. Untuk pembuatan data admin tidak memerlukan menu register untuk membuat data admin karena pembuatan data admin yang bisa mengakses user hanya akan dibuatkan oleh pihak dari PPTI, oleh karena itu tidak semua orang bisa mengakses halaman dashboard pada *website* dan hanya orang tertentu saja yang di beri ijin untuk mengelola *website* FDIK.

Tabel 4.2 Struktur Data Tabel User

No.	Nama	Tipe Data	Length
1.	Id	Int	11
2.	Username	Varchar	100
3.	Password	Varchar	100

B. Struktur Data Tabel Data Berita

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan Data berita yang sudah dimasukkan oleh admin pengelola website untuk nantinya akan ditampilkan pada halaman tampilan untuk pengunjung *website (frontend)*.

Tabel 4.3 Struktur Data Tabel Berita

No.	Nama	Tipe Data	Length
1.	Id	Int	11
2.	Nama Berita	Varchar	100
3.	Penulis	Varchar	100
4.	Tanggal	Varchar	100
5.	Isi Berita	Medium Text	_
6.	Deskripsi	Varchar	1000
7.	Gambar	Varchar	100
8.	Jenis Berita	Varchar	100

C. Struktur Data Tabel Data Dosen

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan Data Dosen yang sudah dimasukkan oleh admin pengelola website untuk nantinya akan ditampilkan pada dua halaman website dan akan ditampilkan untuk pengunjung *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif pada bagian menu *profil* dan tersusun secara tingkat pada menu *Single Pos Prodi (frontend)*.

Tabel 4.4 Struktur Data Tabel Dosen

No.	Nama	Tipe Data	Length
1.	Id	Int	11
2.	Nama	Varchar	100
3.	Nik	Varchar	100
4.	Gelar	Varchar	100
5.	Gambar	Varchar	100
6.	Facebook	Varchar	100
7.	Twitter	Varchar	100
8.	Instagram	Varchar	100
9.	Prodi 1	Varchar	100
10.	Prodi 2	Varchar	100
11.	Prodi 3	Varchar	100
12.	Jabatan	Varchar	100

D. Struktur Data Tabel Data Konten

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan Data Konten yang sudah dimasukkan oleh admin pengelola website untuk nantinya akan ditampilkan pada halaman tampilan untuk pengunjung *website (frontend)*.

Tabel 4.5 Struktur Data Tabel Konten

No.	Nama	Tipe Data	Length
1.	Id	Int	11
2.	Penulis	Varchar	100

No.	Nama	Tipe Data	Length
3.	Tanggal	Varchar	100
4.	Isi Konten	Medium Text	_
5.	Deskripsi	Varchar	1000
6.	Gambar	Varchar	100
7.	Jenis Konten	Varchar	100

4.2.3 Rancang Antarmuka Pengguna

Rancangan antarmuka pengguna adalah atau *User Interface Design* adalah desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi *mobile*, aplikasi perangkat lunak dan situs *website* yang berfokus pada pengalaman pengguna dan interaksi terhadap pengguna (*user*).

Rancang Antarmuka Pengguna ini adalah tahapan untuk memberikan gambaran-gambaran rancangan dari *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang akan dibangun. Pada tahap ini akan dijelaskan gambaran dari desain yang sudah dirancang melalui pengambilan tema yang sudah di ambil saat wawancara dengan pihak yang berkaitan (*UI/UX*) mulai dari desain halaman *login*, *dashboard*, *input data* dan lain-lain. Berikut adalah rancangan *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif :

1. Halaman Login (Backend)

Berikut ini adalah tampilan dari rancang bangun dari halaman *login* pada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang di buat secara sederhana dan lebih mementingkan fungsional untuk kegunaan login. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.13.

Login

Username

Password

LOGIN

Gambar 4.13 Desain Halaman Login

2. Halaman Kelola Data / *Dashboard (Backend)*

Berikut ini adalah tampilan dari rancang bangun dari halaman kelola data mulai dari data Berita, dosen dan konten. Pada halaman ini admin bisa mengelola data tersebut mulai dari edit, hapus dan melihat keterangan data tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa melihat gambar 4.14.

XXXXXX navbar navbar navbar navbar

XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX
XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX
XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX

1 2 3

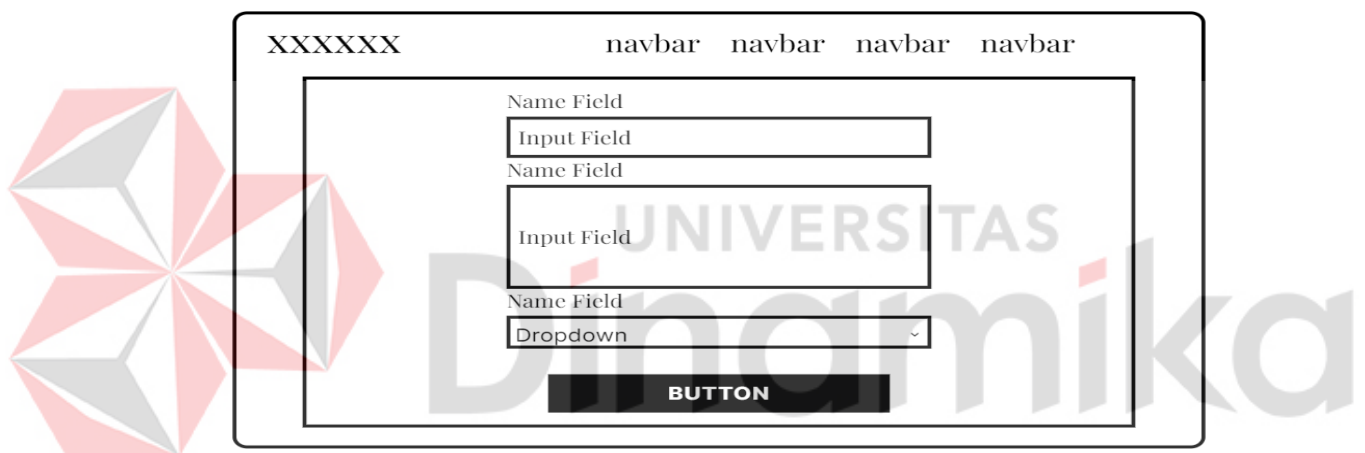
Gambar 4.14 Desain Halaman Kelola Data

3. Halaman Input Data (Backend)

Berikut ini adalah tampilan dari rancang bangun dari halaman *input data* mulai dari data Berita, Dosen dan Konten. Pada halaman ini admin akan

memasukkan data Berita, Dosen dan konten yang nantinya akan disimpan ke dalam *database* kemudian akan masuk ke dalam halaman kelola data (*Backend*) dan tampilan *website* pengunjung (*Frontend*).

Untuk tampilan dari *input* data sendiri dibuat sederhana dan sesuai dengan kebutuhan data apa yang nantinya akan dimasukkan oleh admin selaku penanggung jawab dari konten apa yang akan masuk ke dalam *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) nantinya, untuk bisa mengetahui gambaran dari desain yang telah dibuat bisa dilihat pada gambar 4.15

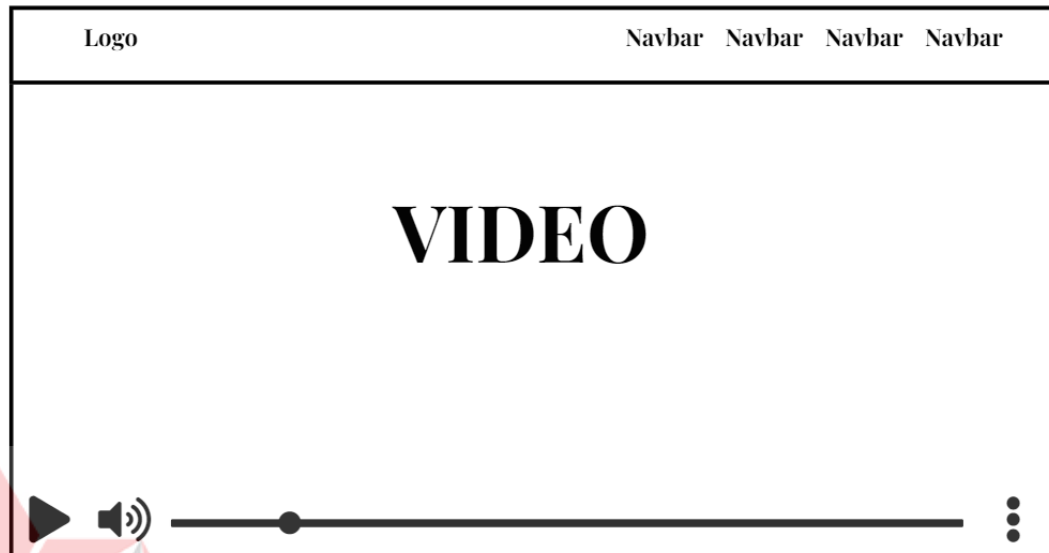


Gambar 4.15 Desain Halaman Input Data

4. Halaman Home / Tampilan Awal *website* (*Frontend*)

Berikut ini adalah tampilan dari rancang bangun dari halaman Home atau bisa dibilang tampilan awal saat pengunjung *website* (*frontend*) masuk ke dalam *website* FDIK. Saat pertama kali masuk ke halaman Home pengunjung akan langsung melihat sebuah video promosi Fakultas Desain dan Industri Kreatif, dan saat di scroll ke bawah pengunjung akan melihat konten-konten dari *website* (*frontend*) mulai dari pengenalan setiap prodi sampai informasi mengenai Fasilitas pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif.

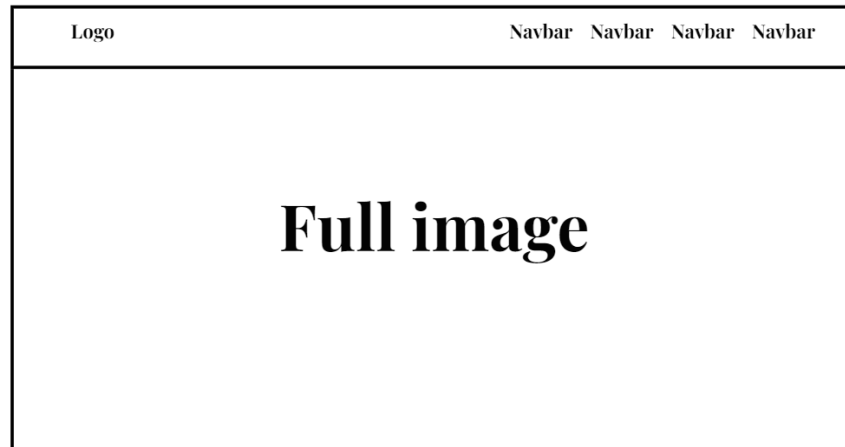
Untuk lebih jelasnya mengenai desain tampilan dari Video pada halaman Home bisa melihat gambar 4.16 dan untuk desain dari Konten yang ada pada halaman Home bisa melihat pada gambar 4.19.



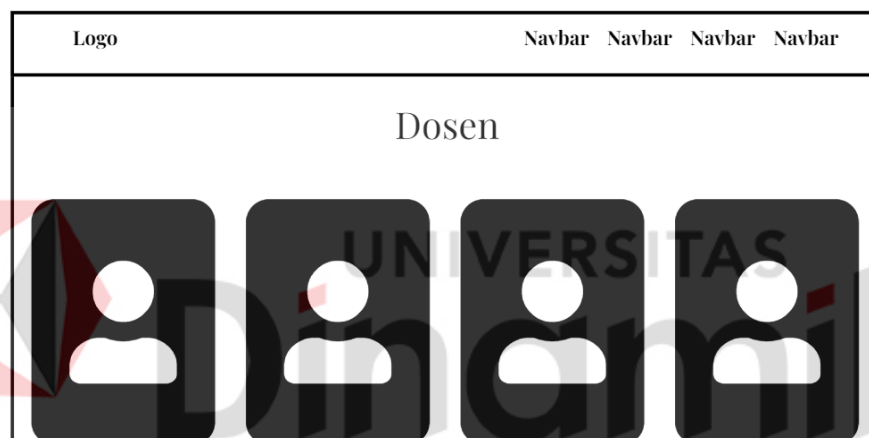
Gambar 4.16 Desain Halaman Home

5. Halaman Profil (*Frontend*)

Berikut ini adalah tampilan dari rancang bangun dari halaman profil yang berisikan semua profil dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif mulai dari Gambar full size yang ada pada tampilan awal membuka halaman profil, Sejarah Fakultas, Visi Misi, Sambutan Dekan dan semua informasi dari dosen-dosen dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif baik itu Dekan, Kaprodi dari setiap prodi, dan Dosen yang mengajar dari prodi tertentu. Untuk melihat desain tampilan dari gambar full size bisa dilihat pada gambar 4.17, untuk melihat desain konten-konten dari halaman profil seperti Sejarah Fakultas, Visi Misi dan Sambutan Dekan bisa dilihat pada gambar 4.19 dan untuk melihat desain dari tampilan informasi dari dosen bisa dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.17 Desain Halaman profil



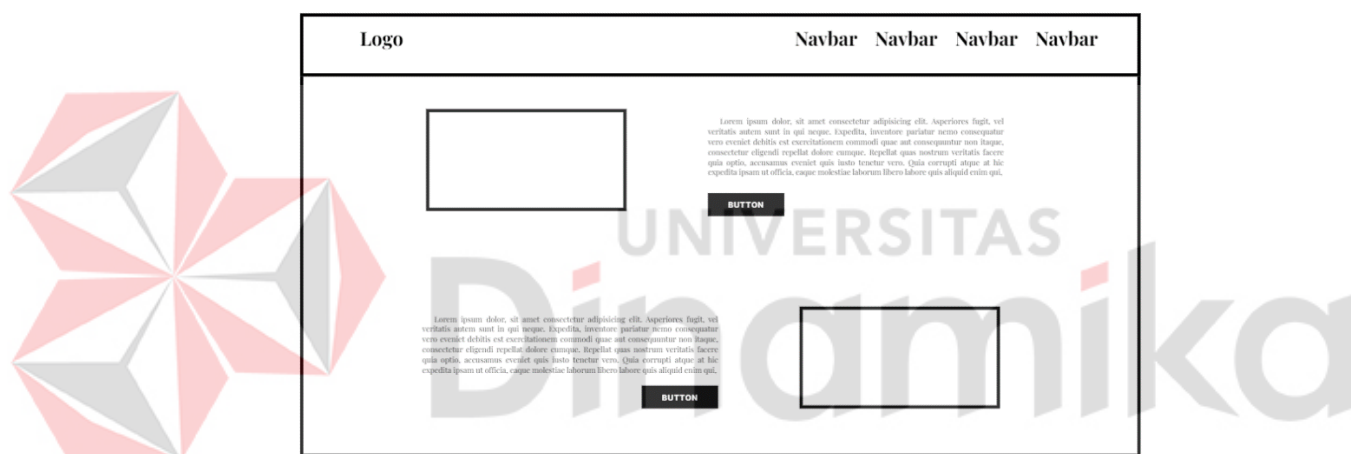
Gambar 4.18 Desain Dosen pada Halaman Profil

6. Desain Konten-Konten pada halaman *website (Frontend)*

Berikut ini adalah tampilan dari desain konten-konten yang ada pada halaman *website (frontend)*. Tampilan ini akan dipakai pada semua konten-konten yang ada pada *website (frontend)* yang tidak bersifat *single blog* atau bisa dibilang menjelaskan lebih detail dari isi konten *website (frontend)*. Mengingat pada *website (frontend)* FDIK ini memiliki banyak konten yang nantinya akan dikelola oleh admin, maka desain konten yang sudah dirancang ini akan banyak digunakan dalam *website (frontend)* seperti pada halaman *home* untuk menjelaskan setiap Prodi, pada

halaman profil untuk menjelaskan profil fakultas seperti Sejarah Fakultas, Visi Misi dan Sambutan Dekan dan menjadi tampilan dari urutan data berita pada menu berita dan artikel (*frontend*).

Desain konten dibuat antara konten yang satu dan konten yang lain akan berlawanan arah yang berarti bila konten pertama gambar berada pada posisi kiri dan deskripsi konten berada di arah kanan maka konten yang kedua gambar akan berada pada sebelah kanan dan deskripsi konten akan berada di arah kiri atau sebaliknya nanti. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Desain Konten pada website FDIK

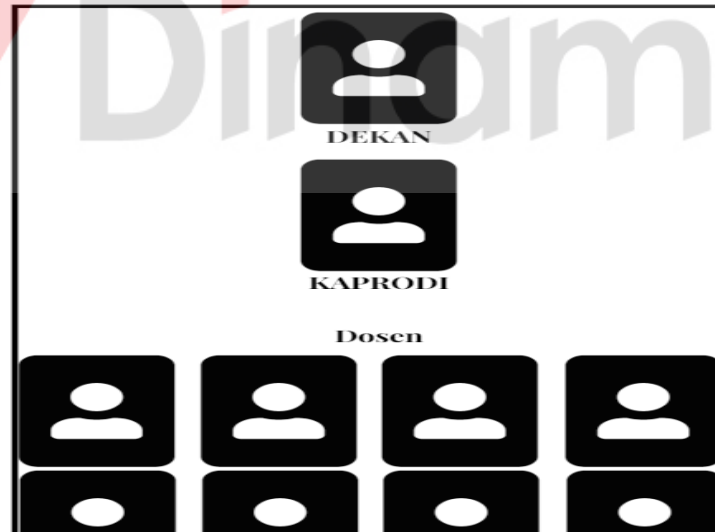
7. Desain Single Blog pada halaman website (Frontend)

Desain *Single blog* adalah tampilan di mana pengunjung mengklik suatu konten pada *website* bisa dari informasi seputar Prodi, konten dari profil dan berita yang ada pada *website* Fakultas Desain dan Industri Kreatif (*frontend*) yang akan dilihat pengunjung. Desain dari *single blog* cukup sederhana seperti memberikan gambar di bagian atas *single blog* lalu memberikan keterangan seputar konten dan terakhir isi konten itu sendiri. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat desain dari *single blog* pada gambar 4.20.

Pada *desain single post* pada konten Prodi diberikan penambahan berupa keterangan Dosen saat pengunjung *website* melakukan *scroll* pada halaman *single post* pada konten Prodi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.20 Desain Single Post



Gambar 4.21 Urutan Prodi pada halaman profil

Jika dilihat dari gambar 4.21 dosen diurutkan berdasarkan dengan Dekan, Kaprodi tergantung dari single post Prodi yang dibuka, contoh jika membuka Prodi S1 Desain Komunikasi Visual maka yang tampil adalah Kaprodi dari S1 Desain

Komunikasi Visual dan dosen yang ada pada tampilan *single blog* hanya dosen yang berkaitan dengan Prodi itu atau bisa dibayangkan dosen yang hanya mengajar pada Prodi tersebut.

Saat pengunjung mengarahkan kursor-nya pada foto dari dosen-dosen tersebut maka akan menampilkan informasi yang transparan seperti Nama dari dosen, NIK dosen, dan keahlian atau spesialis dari dosen tersebut. Tidak hanya itu pada bagian bawah dari informasi dosen terdapat sebuah icon Facebook, Twitter dan Instagram yang bila mana pengunjung mengklik icon tersebut pengunjung akan masuk ke dalam akun sosial media dari dosen yang diklik oleh pengunjung.

Hal ini bisa terjadi ketika admin dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif memasukkan sebuah link sosial media pada menu input data dosen, lalu data tersebut nantinya akan ditampilkan berupa icon. Ketika icon tersebut diklik pengunjung *website* bisa masuk ke dalam akun sosial media dari dosen yang diklik. Namun jika admin tidak memasukkan sebuah link pada input data dosen dikarenakan dosen tersebut tidak memiliki akun sosial media, maka saat pengunjung mengklik icon tersebut, pengunjung hanya akan masuk ke dalam halaman yang sama.

4.3 Implementasi

Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal yang sudah direncanakan atau sudah dibuat gambarannya. Aktivitas ini memiliki tujuan menerapkan segala hal yang sudah direncanakan dan digambarkan sebelumnya.

4.3.1. Black Box Testing

Black box testing adalah sebuah metode pengujian untuk perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas seperti *input* dan *output* aplikasi.

Tabel 4.6 Halaman Home (Konten)

No	Input	Proses	Output	Hasil Uji
1.	Admin Memasukkan Data Berita	Data disimpan ke dalam database kemudian data akan ditampilkan ke dalam <i>website</i> FDIK	Data Berita Ditampilkan di dalam <i>website</i> FDIK dan masuk ke dalam <i>Dashboard</i> admin	Berhasil
2.	Admin Memasukkan Data Dosen	Data disimpan ke dalam database kemudian data akan ditampilkan ke dalam <i>website</i> FDIK	Data Dosen akan Ditampilkan di dalam <i>website</i> FDIK dan masuk ke dalam <i>Dashboard</i> admin	Berhasil
3.	Admin Memasukkan Data Konten	Data disimpan ke dalam database kemudian data akan ditampilkan ke dalam <i>website</i> FDIK	Data Konten akan Ditampilkan di dalam <i>website</i> FDIK dan masuk ke dalam <i>Dashboard</i> admin	Berhasil

4.3.2. Upload Program

Upload Program dilakukan agar website dapat dinikmati oleh siapapun dan dimanapun. Proses yang pertama kali dilakukan adalah memberikan program kepada pihak PPTI untuk nantinya bisa ditaruh di server Universitas Dinamika. Untuk masalah mulai dari Database sampai alamat dari website semuanya akan dikelola oleh pihak PPTI berikut adalah alamat pada website FDIK yang sudah dibuat (<https://fdik.dinamika.ac.id/>).

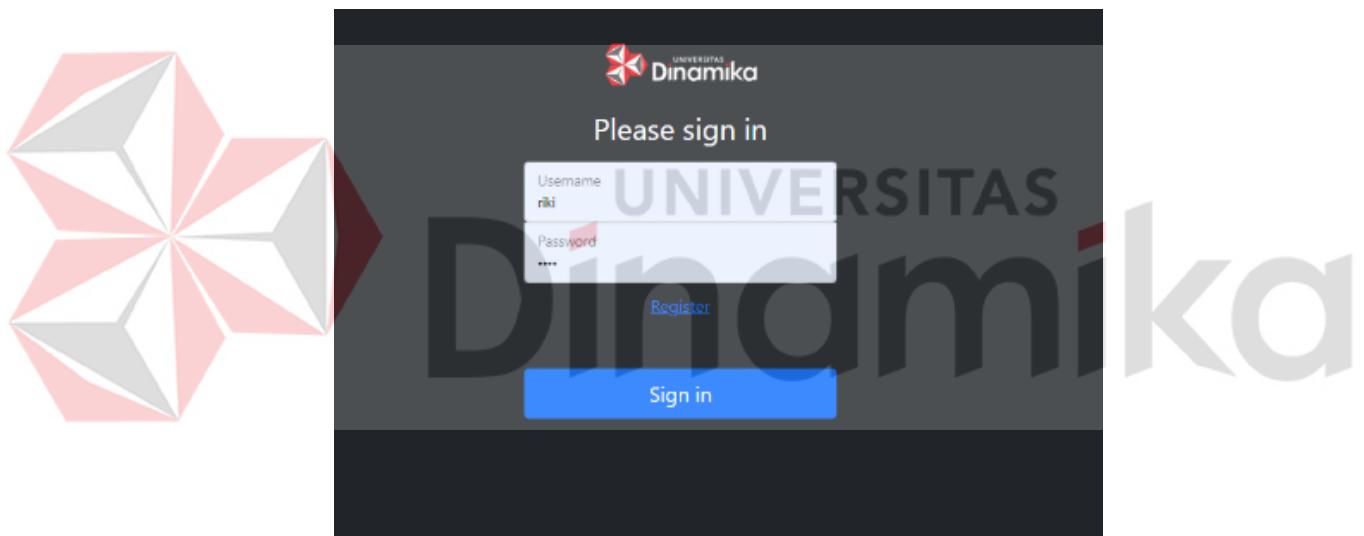
Untuk masalah pemeliharaan pada website FDIK, PPTI akan selalu melakukan perawatan dan selalu memantau apakah website berjalan dengan baik

dan jika terjadi kendala yang serius pihak yang terkait akan bekerja sama dengan PPTI untuk mengatasi masalah yang tengah terjadi pada website FDIK.

4.3.3. Implementasi tampilan website Backend

1. Halaman Login

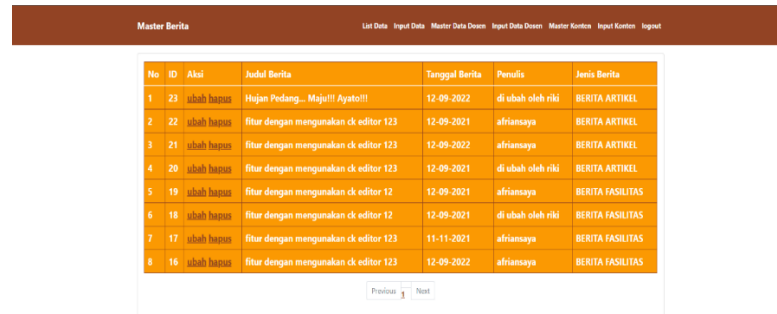
Berikut ini adalah tampilan dari implementasi desain halaman login pada website FDIK. Bisa dilihat bahwa tampilan *login* cukup sederhana yang hanya menggunakan warna hitam sebagai warna dasarnya dan terdapat logo DINAMIKA di bagian atas tulisan *sign in*. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman *Login* pada *website* FDIK

2. Halaman Kelola Data atau *Dashboard*

Berikut ini adalah tampilan dari implementasi desain halaman kelola data atau *Dashboard* pada *website* FDIK. Untuk warna yang digunakan di sini adalah warna orange sebagai tabel yang menampung data dan *navbar*-nya yang berwarna coklat. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.23.

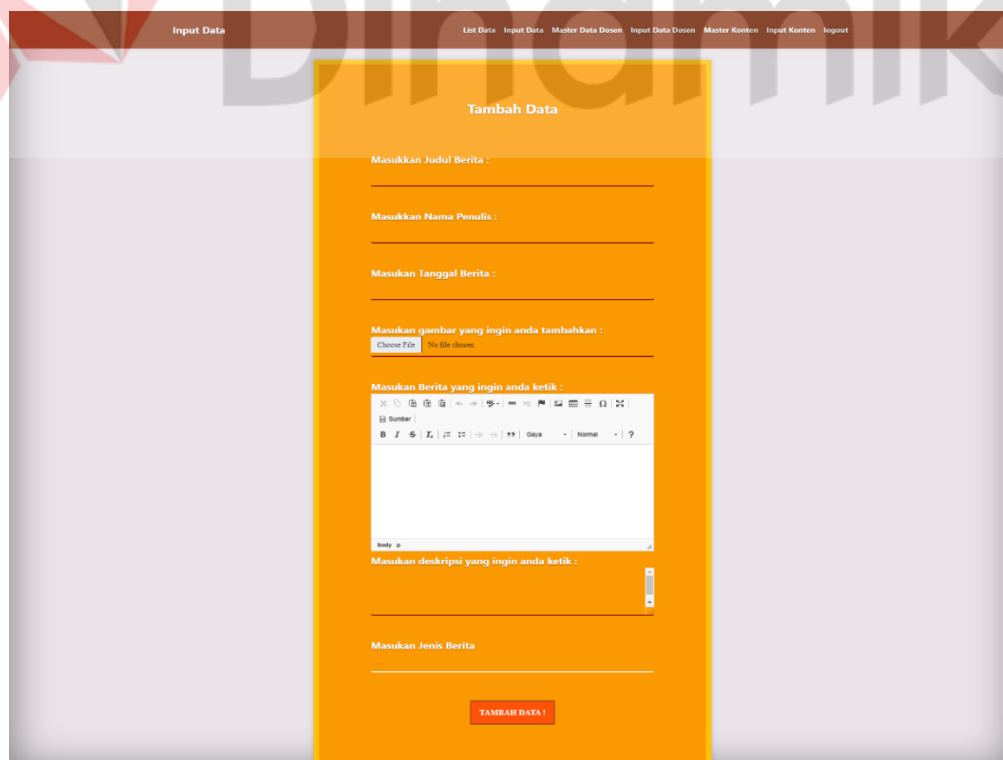


No.	ID	Aksi	Judul Berita	Tanggal Berita	Penulis	Jenis Berita
1	23	ubah basis	Hujan Pedang... Maju!! Ayatollah!	12-09-2022	di ubah oleh riki	BERITA ARTIKEL
2	22	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 123	12-09-2021	afriansaya	BERITA ARTIKEL
3	21	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 123	12-09-2022	afriansaya	BERITA ARTIKEL
4	20	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 123	12-09-2021	di ubah oleh riki	BERITA ARTIKEL
5	19	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 12	12-09-2021	afriansaya	BERITA FASILITAS
6	18	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 12	12-09-2021	di ubah oleh riki	BERITA FASILITAS
7	17	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 123	11-11-2021	afriansaya	BERITA FASILITAS
8	16	ubah basis	fitur dengan menggunakan ck editor 123	12-09-2022	afriansaya	BERITA FASILITAS

Gambar 4.23 Halaman Kelola Data atau Dashboard FDIK

3. Halaman Input Data

Berikut ini adalah tampilan dari implementasi desain halaman *Input Data* pada *website* FDIK. Untuk warna yang digunakan di sini adalah warna orange sebagai tabel untuk mengisi *field* data dan *navbar*-nya yang berwarna coklat untuk medium teksnya sendiri yang digunakan untuk mengisi data berita dan konten adalah CK Editor. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.24.



The screenshot shows the 'Input Data' form with the following fields and components:

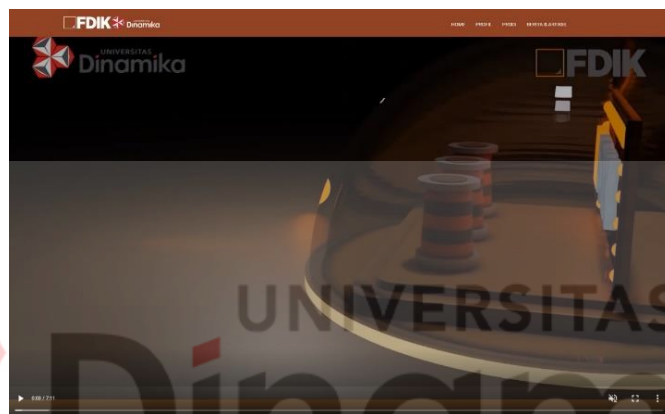
- Navbar:** Input Data, List Data, Input Data, Master Data Dosen, Input Data Dosen, Master Konten, Input Konten, Logout
- Title:** Tambah Data
- Fields:**
 - Masukkan Judul Berita :
 - Masukkan Nama Penulis :
 - Masukkan Tanggal Berita :
 - Masukkan gambar yang ingin anda tambahkan : (Choose File)
 - Masukkan Berita yang ingin anda ketik : (CK Editor)
 - Masukkan deskripsi yang ingin anda ketik :
 - Masukkan Jenis Berita :
- Button:** TAMBAH DATA!

Gambar 4.24 Halaman Input Data

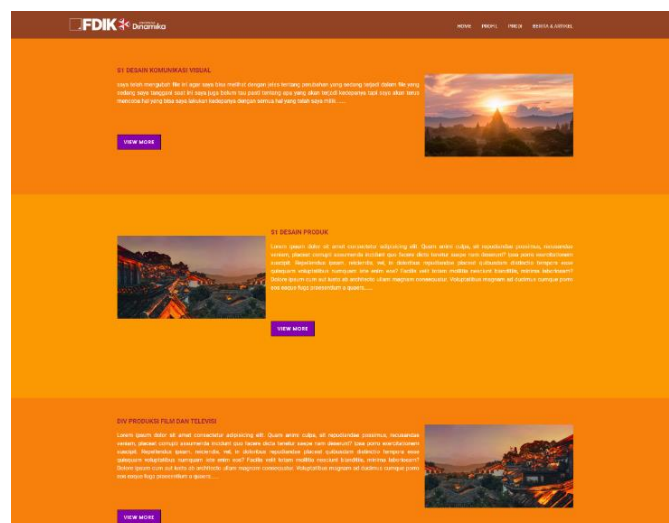
4.3.4. Implementasi tampilan website Frontend

1. Halaman *Home*

Berikut ini adalah tampilan dari implementasi desain halaman *Home* atau Tampilan Awal *website* pada *website* FDIK. Jika login sebuah video tentang Universitas Dinamika akan dimainkan. Untuk warna yang digunakan di sini adalah warna coklat sebagai *navbar*. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.25 dan gambar 4.26 untuk konten-kontennya.



Gambar 4.25 Halaman Home



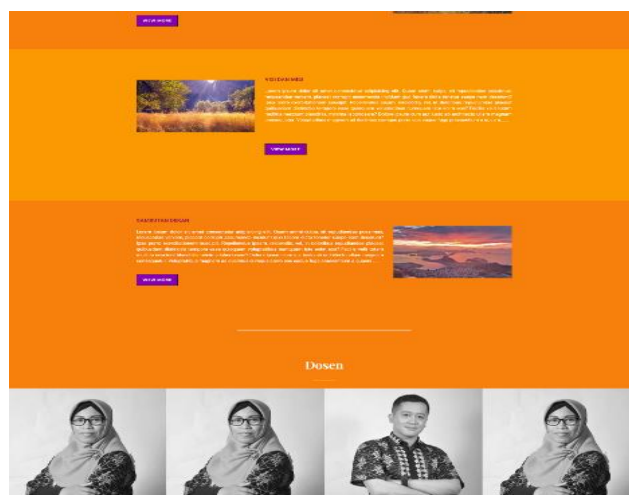
Gambar 4.26 Halaman Home (Konten)

2. Halaman profil

Pada bagian ini akan terdapat *full image*, Sejarah Fakultas, Visi Misi, sambutan Dekan dan Informasi seputar dosen-dosen yang bersangkutan dari Fakultas desain dan Industri Kreatif seperti yang sudah dijelaskan pada desain dari halaman profil itu sendiri. Gambar *full size* yang digunakan disini adalah gambar yang digunakan sebagai lambang dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang memiliki unsur warna orange dan warna putih sedangkan konten-konten yang ada dibawahnya memiliki warna utama orange. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.27 dan gambar 4.28.



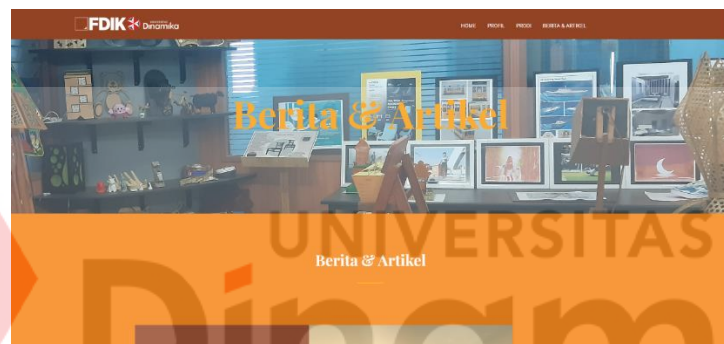
Gambar 4.27 halaman profil



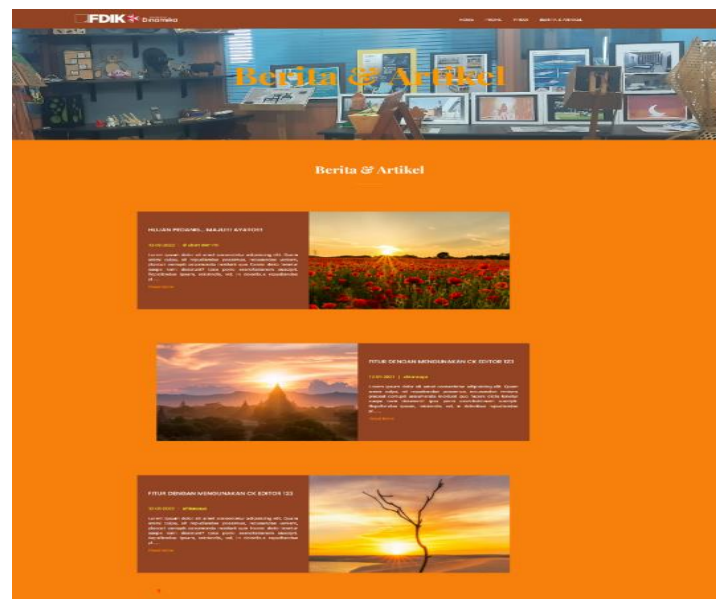
Gambar 4.28 Dosen pada halaman profil

3. Halaman Berita

Berikut ini adalah tampilan dari implementasi desain halaman Berita *website* pada *website* FDIK. Halaman Berita memiliki gambar sederhana yang ada pada bagian atas konten-konten pada halaman berita dan konten didominasi dengan warna orange untuk tata letaknya berita yang satu dengan berita yang ke dua akan berbeda letak posisinya semisal berita ke satu akan menghadap kanan dan yang satu akan menghadap kiri. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.29 dan gambar 4.30.



Gambar 4.29 Halaman Berita dan Artikel



Gambar 4.30 Halaman *full page* Berita dan Artikel

4. Halaman Single Page

Berikut ini adalah tampilan dari implementasi desain halaman *Single Page website* pada *website* FDIK. Pada halaman Desain disesuaikan dengan desain pada rancang antarmuka pengguna bagian *single post* dan didominasi oleh warna orange. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 halaman *single page*

Pada setiap halaman akan terdapat denah maps yang berada pada bawah *footer* pada *website* tersebut. Dena peta pada halaman *website* bertujuan untuk memberikan informasi secara pasti lokasi dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.32 dan gambar 4.33.

FDIK Dinamika

HOME PROFIL PRODI BERITA & ARTIKEL

PROFIL

SEJARAH FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

11-11-2021 | ahrensaya

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit. Quam animi culpa, et repudiandae possunt, recusandae veniam, placet corrupti assumenda incidunt quo facere dicta tenetur saepe nam dicitur? Ipsa peris concludaturam suscipit. Reprehenderit quam, risus, et. In dicitur repudiandae placet, quibusdam distinctio tempora esse, optatum voluptatem. Quoquam iste eveni eorum? Facilis velit totam mollitia recusati blanditiis, minima laboriosam? Dolore ipsum cum aut tunc et architecto ullam magnam consequatur. Voluptatibus magnam et dicitur cumque porro eos eaque fuga praesentium a quam laborum explicabo quas optio aut in, et blanditiis sint veli. Quam nostrum natus omnis nam, eaque optio nisi facilis. Temporibus, maiores qui eos cumque dolorem fugat. Inventore modi quo, minus ipsum perferendis, saepe reprehenderit odio officia et aliquid beatae quam in? Ullam assumenda non vel. Perferendis enim, quod explicabo eligendi deserunt porro consequatur impedit solida magnam impedit non dicit et. Voluptatem esse, voluptatum mollis fugi dicta beatae optio tempora autem quo. Distinctio anassamus aliquam dolore aliquam obsoletat repedit, vero vitae totam enim illo expectat? Minime nihil cum dolenti quo illo quoquam sunt tunc et et beatae dolibus libero, quae optio aut penatit vero suscipi dolor id ea laboriosam facere harum nam Adipisci, error. Capillato eum soluta, consequatur adipisci et placet.

ABOUT

Universitas Dinamika adalah sebuah perguruan tinggi swasta berbasis teknologi yang berkedudukan di Kota Surabaya, Jawa Timur. Sebelumnya bernama Institut Teknologi dan Informatika STekom Surabaya.

Alamat: Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya
Telp/Fax: +62 (31) 8721231/+62 (31) 8710218
Write us: office@dinamika.ac.id

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

- S1 Teknik Komputer
- S1 Sistem Informasi
- DIII Sistem Informasi

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

- S1 Manajemen
- S1 Akuntansi
- DIII Administrasi Perkantoran

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

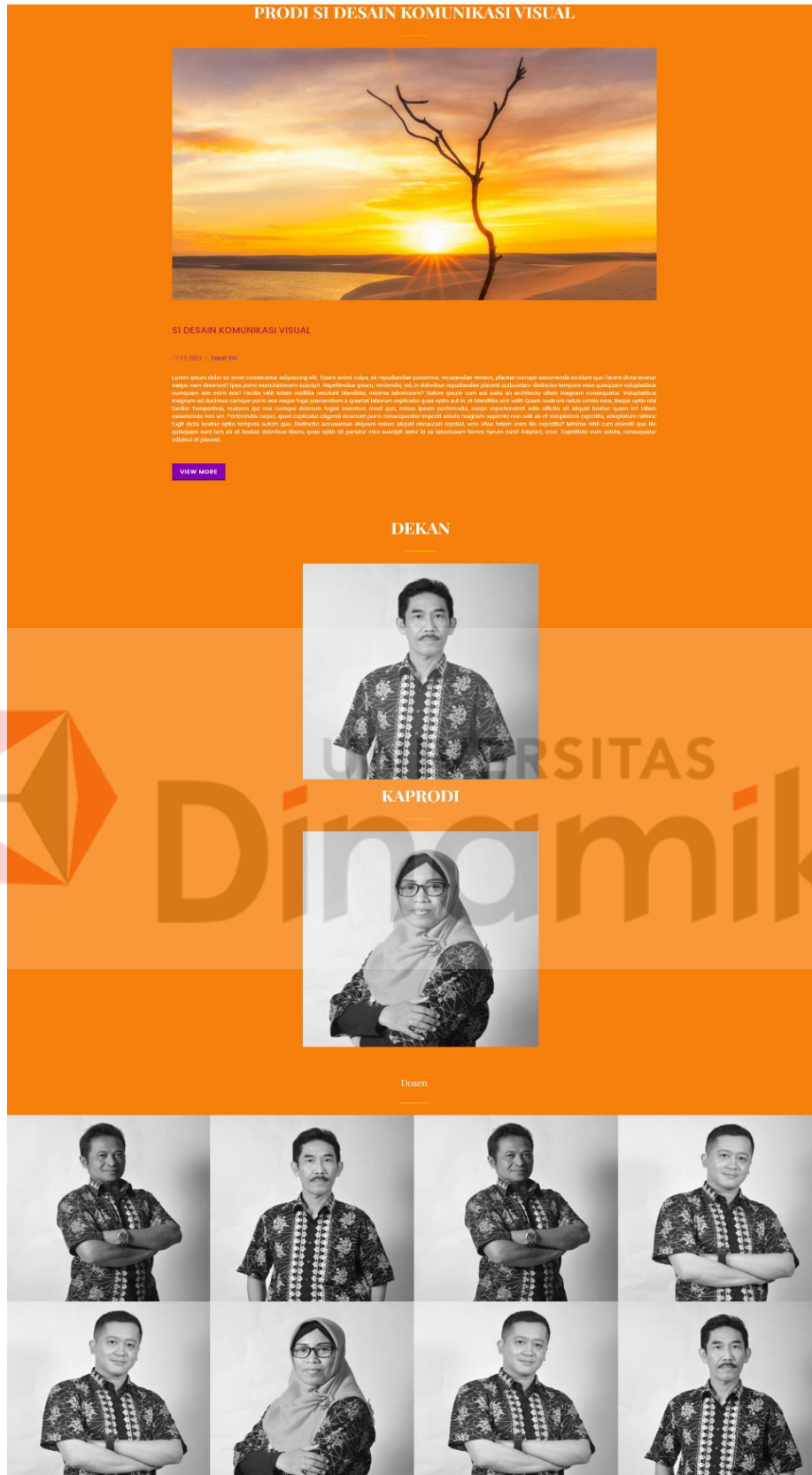
- S1 Desain Komunikasi Visual
- S1 Desain Produk
- DIV Produksi Film dan Televisi

Dinamika

© 2021 Universitas Dinamika
Design and Developed by Berdi Ikh. Hattamawan & Marzika Abbarahma

Gambar 4.32 halaman *single page full*

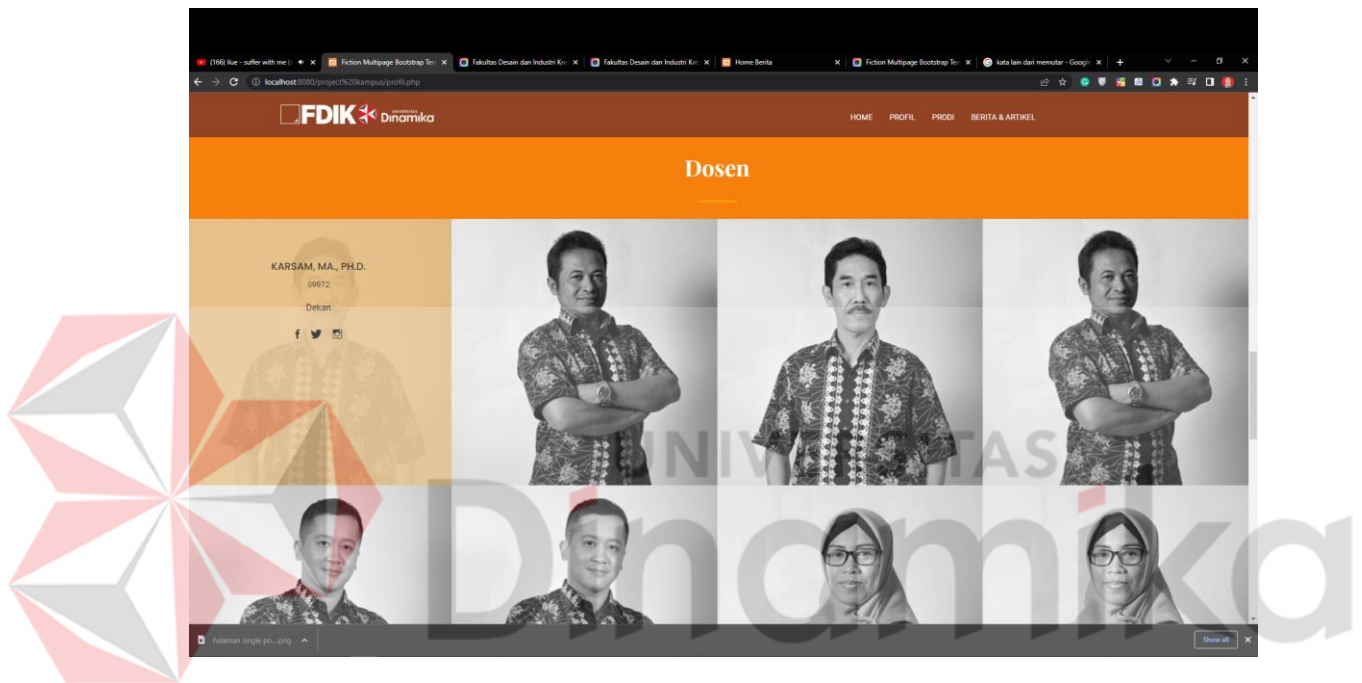
Footer pada semua halaman *website frontend* Fakultas Desain dan Industri Kreatif Dinamika juga memberikan link yang nantinya akan masuk ke halaman resmi Universitas dinamika



Gambar 4.33 halaman *single page full* pada Prodi

5. Desain pada Dosen saat kursor diarahkan

Desain pada saat kursor diarahkan pada foto dosen tertentu akan menghasilkan sebuah informasi dalam bentuk transparan yang bila mana jika diklik akan mengarahkan pada sebuah link tertentu. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.34



Gambar 4.34 kursor saat berada pada gambar dosen

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, serta implementasi pada *website* untuk Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK), maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* yang dibuat memberikan tampilan yang sesuai dengan tema dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif dan memberikan Informasi bagi Mahasiswa atau calon dari Mahasiswa
2. *Website* yang dibuat secara dinamis yang berarti pihak dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif dapat memasukkan informasi atau berita, Data Dosen dan Konten yang sesuai dengan yang diharapkan dari pihak Fakultas

5.2 Saran

Website Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) yang dirancang dan diimplementasikan pada laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dalam segi tampilan maupun segi fungsi, maka dari itu jika ada pengembangan pada *website* ini akan dirasa lebih baik agar dapat menjadi *website* yang lebih baik. Pengembangan tampilan yang lebih baik dari halaman dashboard admin, navbar yang lebih responsif dari halaman *website* (*User*) dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan untuk masa ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najooan, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, Vol. 5, No. 2, 29-36.
- Krismiaji. (2015). *Sistem informasi akuntansi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Laudon , K. (2009). Pearson HigherEducation. *Management Information Systems: International Edition*, 11/E.
- Ridha, H. (2017). *Implementasi Twitter Bootstrap Pada CodeIgniter*. yogyakarta: IlmuKomputer.
- Universitas Dinamika. (2019, September 09). Keputusan Rektor Nomer : 107/KPT-03B/IX/2019 tentang Penetapan Struktur Organisasi dan Tugas Pokok, dan Fungsi (TUPOKSI) Universitas Dinamika. Surabaya.
- Utama, B. (2020). *PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE COSMIC CLOTHES*.
- Widharma, I. S. (2017). Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web dengan Metode SDLC. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, Vol. 7, No. 2, 38-41.
- Yolanda, I. (2019). *ANALISA DAN EVALUASI USER EXPERIENCE DESIGN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR MENGGUNAKAN METODE LEAN UX*.