



**RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE DENGAN
KONSEP WEBVERTISING PADA CV. RINALTI JAYA ABADI**

KERJA PRAKTIK



Oleh :

ALWAN BAGUSAQIL SYAUQI

19.41010.0060

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE DENGAN
KONSEP WEBVERTISING PADA CV. RINALTI JAYA ABADI**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : Alwan Bagusaqil Syauqi

NIM : 19410100060

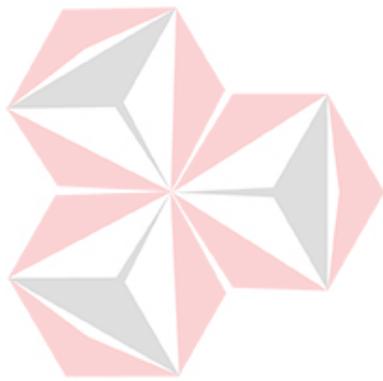
Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023



Finish what you started.

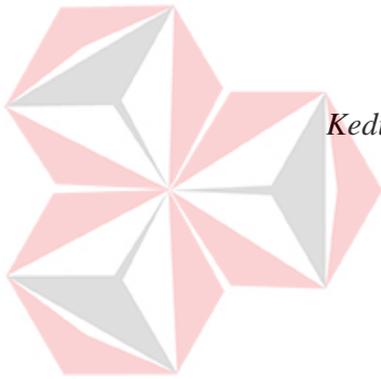
-Alwan Bagusaqil Syauqi-

UNIVERSITAS
Dinamika

Laporan Kerja Praktik ini

Saya persembahkan kepada

*Kedua Orang Tua, Keluarga Besar, Dosen Pembimbing, dan
Teman-teman tersayang saya.*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**Rancang Bangun *Website Company Profile* Dengan Konsep *Webvertising*
Pada CV. Rinalti Jaya Abadi**

Laporan Kerja Praktik oleh
Alwan Bagusaqil Syauqi
NIM : 19410100060
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 09 Januari 2023



Pembimbing



Yoppy Mirza M, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0725037505

Disetujui :

Penyelia



Titik, A.Md.

 Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



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

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Alwan Bagusqil Syauqi
NIM : 19410100060
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE*
DENGAN KONSEP *WEBVERTISING* PADA CV.
RINALTI JAYA ABADI

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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 8 Januari 2023



Alwan Bagusqil Syauqi
NIM : 19410100060

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi (TI) di era modern ini bergerak begitu cepat. Informasi didistribusikan oleh jaringan internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui satu media atau aplikasi yang disebut website. Salah satu jenis *website* yang mendukung kegiatan operasional yaitu *company profile* yang berisi gambaran umum mengenai suatu perusahaan yang hendak melakukan kegiatan promosi. Qidi *Laundry* merupakan penyedia jasa binatu yang berada di bawah naungan CV. Rinalti Jaya Abadi. Permasalahan yang dialami Qidi *Laundry* adalah keterbatasan aktivitas promosi yang masih belum berbasis teknologi. Hal ini membuat informasi tentang layanan perusahaan belum bisa terdistribusi secara menyeluruh sehingga berdampak pada pangsa pasar dan perkembangan *laundry* kedepannya.

Untuk itu dibuatlah *website company profile* dengan konsep *webvertising* yang bertujuan untuk meningkatkan pangsa pasar. Konsep *webvertising* yang digunakan akan menampilkan *banner, splash screen, email, Spot Leasing, URL, Email, dan chatting room*. *Website* ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* yang memiliki 5 tahapan proses yaitu: analisis sistem, *design, construction, testing, maintenance*. Dengan metode tersebut *website* yang dihasilkan dapat menjadi media penyebaran informasi tentang perusahaan sehingga dapat meningkatkan pangsa pasar.

Kata Kunci: *Website, Company Profile, Webvertising, SDLC*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik serta menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan kerja praktik di CV Rinalti Jaya Abadi. Laporan Kerja Praktik ini membahas tentang Rancang Bangun *Website Company Profile* dengan konsep *Webvertising* pada CV. Rinalti Jaya Abadi.

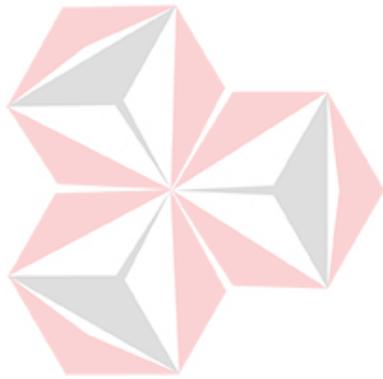
Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu, ijinakan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, yaitu kepada :

1. Ayah, Ibu dan seluruh Keluarga Besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Titik A.MD selaku pemilik dari perusahaan;
3. Ibu Tri Sagirani, S. Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika;
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi;
5. Bapak Yoppy Mirza Maulana, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing Kerja Praktik yang telah membimbing, memberi

masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Akhir Kerja Praktik;

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik yang bersifat membangun dan saran dan dari berbagai pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Surabaya, 09 Januari 2023



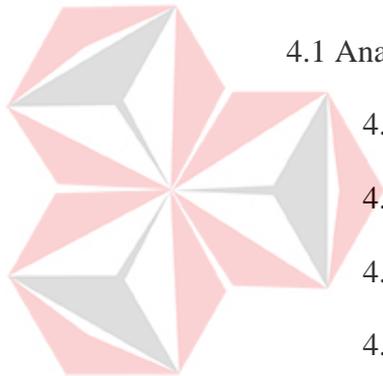
UNIVERSITAS
Dinamika

Penulis

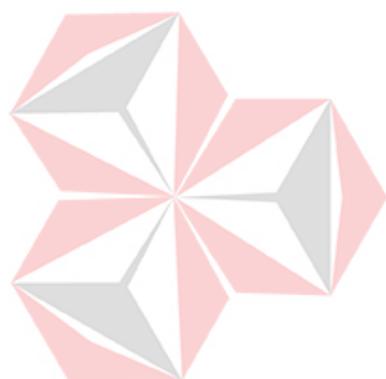
DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan	5
2.2 Logo CV. Rinalti Jaya Abadi	5
2.3 Struktur Organisasi	5
2.4 Visi	7
2.5 Misi	7
2.6 Identitas Perusahaan	7
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1 <i>Company Profile</i>	8
3.2 <i>Market</i>	8

3.2.1 <i>Market Place</i>	8
3.2.2 <i>Market Space</i>	9
3.3 <i>Webvertising</i>	9
3.4 <i>Software Development</i>	11
3.4.1 <i>Analisis Sistem</i>	11
3.4.2 <i>Design</i>	11
3.4.3 <i>Construction</i>	11
3.4.4 <i>Testing</i>	12
3.4.5 <i>Maintenance</i>	12
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	13
4.1 <i>Analisis Sistem</i>	13
4.1.1 <i>Analisis Proses Bisnis</i>	14
4.1.2 <i>Analisis Kebutuhan Pengguna</i>	16
4.1.3 <i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	18
4.1.4 <i>Analisis Kebutuhan Nonfungsional</i>	21
4.2 <i>Design</i>	22
4.2.1 <i>Diagram Input Process Output</i>	22
4.2.2 <i>System flow</i>	23
4.2.3 <i>Context Diagram</i>	28
4.2.4 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	29
4.2.5 <i>Data Flow Diagram Level 1</i>	30
4.3 <i>Construction</i>	31
4.3.1 <i>Conceptual Data Model</i>	31
4.3.2 <i>Physical Data Model</i>	32



4.3.3 Desain Struktur <i>Database</i>	33
4.3.4 Hasil Rancangan Sistem	36
4.4 <i>Testing</i>	46
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

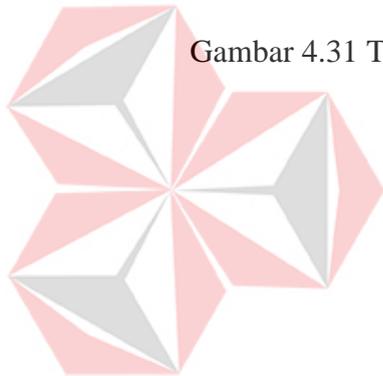
	Halaman
Tabel 4.1 Identifikasi Masalah	15
Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna	16
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Data Admin	19
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Data Layanan	19
Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Data Galeri	20
Tabel 4.6 Kebutuhan Fungsional Data Informasi	20
Tabel 4.7 Kebutuhan Fungsional Tentang Perusahaan	20
Tabel 4.8 Kebutuhan Nonfungsional	21
Tabel 4.9 Struktur Tabel Data Pengguna	33
Tabel 4.10 Struktur Tabel Informasi	34
Tabel 4.11 Struktur Tabel Layanan	34
Tabel 4.12 Struktur Tabel Galeri	35
Tabel 4.13 Tabel Struktur Pengaturan	35
Tabel 4.14 Tabel <i>Testing</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo CV. Rinalti Jaya Abadi	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Rinalti Jaya Abadi	6
Gambar 4.1 Document <i>Flowchart</i> Pemasaran Layanan	14
Gambar 4.2 Diagram IPO	22
Gambar 4.3 <i>System Flow</i> Login Owner	23
Gambar 4.4 <i>System Flow</i> Login Admin	24
Gambar 4.5 <i>System Flow</i> Layanan	25
Gambar 4.6 <i>System Flow</i> Galeri	26
Gambar 4.7 <i>System Flow</i> Informasi	27
Gambar 4.8 <i>Context Diagram</i>	28
Gambar 4.9 DFD <i>Level 0</i>	29
Gambar 4.10 DFD <i>Level 1</i>	30
Gambar 4.11 CDM	31
Gambar 4.12 PDM	32
Gambar 4.13 Tampilan Login Pengguna	37
Gambar 4.14 Tampilan <i>Dashboard Owner</i>	37
Gambar 4.15 Tampilan Daftar Pengguna	38
Gambar 4.16 Tampilan Tambah Pengguna	38
Gambar 4.17 Tampilan Login	39
Gambar 4.18 Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	39
Gambar 4.19 Tampilan Layanan	40
Gambar 4.20 Tampilan Tambah Layanan	40

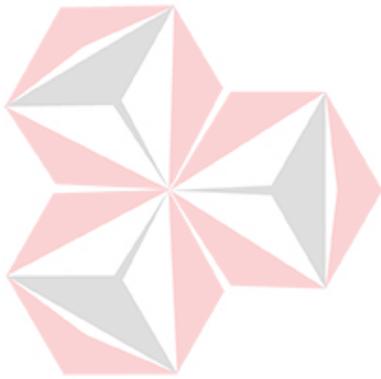
Gambar 4.21 Tampilan Galeri	41
Gambar 4.22 Tampilan Tambah Galeri	41
Gambar 4.23 Tampilan Informasi	42
Gambar 4.24 Tampilan Tambah Informasi	42
Gambar 4.25 Tampilan <i>Home</i>	43
Gambar 4.26 Tampilan <i>Splash Screen</i>	43
Gambar 4.27 Tampilan Layanan	44
Gambar 4.28 Tampilan Informasi	44
Gambar 4.29 Tampilan Galeri	45
Gambar 4.30 Tampilan Kontak	45
Gambar 4.31 Tampilan Iklan	46



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form KP-1 Permohonan Kerja Praktik	51
Lampiran 2. Form KP-3 Surat Balasan Permohonan Kerja Praktik	52
Lampiran 3. Form KP-5 Acuan Kerja.....	53
Lampiran 4. Form KP-5 Garis Besar Rencana Mingguan	54
Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	55
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	57
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	59
Lampiran 8. Biodata Penulis	60



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi (TI) di era modern ini bergerak begitu cepat. Dalam TI, yang mendistribusikan berbagai macam informasi dalam bentuk tulisan, audio, dan visual secara global adalah jaringan internet (Akmal & Jaenaudin, 2018). Jaringan internet adalah sebuah alat yang menghubungkan komputer satu dengan yang lainnya untuk mendistribusikan sebuah informasi secara global dan menyeluruh (*accessible*) (Cholik, 2021). Informasi yang didistribusikan oleh jaringan internet dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui satu media atau aplikasi yang disebut website (Akmal & Jaenaudin, 2018).

Website adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak disebut browser (Arief, 2011). Dalam bidang bisnis, *website* begitu penting karena digunakan oleh perusahaan untuk mendukung kegiatan operasionalnya. Salah satu jenis *website* yang mendukung kegiatan operasional yaitu *company profile*. *Company profile* berisi gambaran umum mengenai suatu perusahaan yang hendak melakukan kegiatan promosi (Fauji & Sabri, 2021).

Promosi merupakan aktivitas yang penting untuk dilakukan oleh sebuah perusahaan sebagai salah satu cara meningkatkan eksistensi perusahaan yang baru berkembang (Fauji & Sabri, 2021). Selain itu, promosi juga bermanfaat untuk

meningkatkan *value* produk atau jasa di mata konsumen sehingga perusahaan dapat mengetahui dan mengoptimalkan peluang pasar (Priyanto, Martina, Hamzah, Somantri, & Syarifuddin, 2018). Tentunya hal tersebut penting untuk kelangsungan perusahaan. Salah satu perusahaan yang melaksanakan aktivitas promosi dalam hal ini yaitu Qidi *Laundry*. Qidi *Laundry* merupakan penyedia jasa binatu yang berada di bawah naungan CV. Rinalti Jaya Abadi. Hingga saat ini, perusahaan tersebut masih beroperasi dan menawarkan kemudahan bagi masyarakat yang memiliki waktu terbatas untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti mencuci.

Sejak awal berdiri hingga saat ini, Qidi *Laundry* menjalankan aktivitas promosinya menggunakan media *flyer*, *banner*, dan review pelanggan dari mulut ke mulut. Hal inilah yang akhirnya menjadi satu permasalahan yang dialami Qidi *Laundry*, yaitu keterbatasan aktivitas promosi yang masih belum berbasis teknologi. Oleh sebab itu, informasi tentang layanan perusahaan belum bisa terdistribusi secara global dan menyeluruh (*accessible*) (Cholik, 2021). Hal ini berpengaruh pada pangsa pasar dan perkembangan *laundry* kedepannya.

Kondisi ini membuat Qidi *Laundry* akhirnya memutuskan untuk membuat *company profile* berbasis *website* sebagai salah satu media promosi dengan konsep *webvertising*. *Company profile* berbasis *website* dinilai efektif sebagai media promosi karena selain praktis dan dapat diakses oleh siapa saja dengan mudah, tampilannya pun dapat di kostumisasi sehingga dapat lebih menarik perhatian calon pelanggan (Fauji & Sabri, 2021). Informasi dalam *company profile* akan dirancang semenarik mungkin sehingga dapat menyelesaikan permasalahan mengenai sistem promosi perusahaan yang belum

berbasis teknologi dengan harapan dapat meningkatkan *value* produk atau jasa perusahaan di mata konsumen untuk meningkatkan pasar (Priyanto, Martina, Hamzah, Somantri, & Syarifuddin, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam laporan ini adalah bagaimana meningkatkan pasar pada Qidi *Laundry* dengan mengimplementasikan konsep *webvertising* pada *website company profile*?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah diatas dapat disusun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Konsep yang digunakan dalam rancang bangun ini menggunakan konsep *webvertising*.
- b. Aplikasi *website company profile* ini hanya sebagai sarana untuk memperluas pangsa pasar Qidi *Laundry*.
- c. Data yang diolah adalah data layanan yang disediakan Qidi *Laundry*.
- d. Informasi yang dihasilkan berupa informasi perusahaan layanan yang disediakan Qidi *Laundry*.
- e. Target dari pangsa pasar hanya di Surabaya Timur.

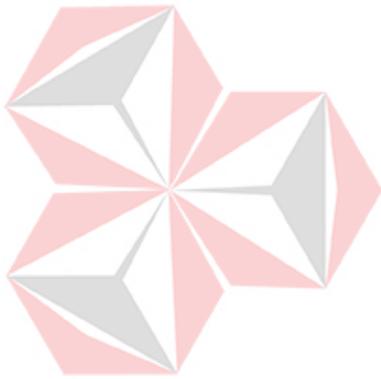
1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang dan membangun *website company profile* dengan konsep *webvertising* pada CV. Rinalti Jaya Abadi agar dapat meningkatkan pasar.

1.5 Manfaat

Manfaat dilakukannya perancangan *company profile* ini, yaitu:

1. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi terbaru.
2. Membantu mendatangkan calon pelanggan.
3. Memudahkan CV. Rinalti Jaya Abadi melakukan promosi dan menyampaikan informasi kepada pelanggan atau calon pelanggan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Qidi *Laundry* merupakan perusahaan di bawah naungan CV. Rinalti Jaya Abadi yang bergerak dibidang binatu (*laundry*). Perusahaan ini didirikan pada tahun 2014. Sejak perusahaan ini didirikan hingga saat ini telah memiliki kurang lebih puluhan hingga ratusan konsumen yang tersebar di Surabaya. CV. Rinalti Jaya Abadi berlokasi di Jalan Kyai Abdul Karim No. 63, Rungkut Menanggal, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur 60293, dan memiliki tujuan menawarkan kemudahan dalam memenuhi sehari-hari khususnya dalam bidang binatu atau *laundry* bagi pelanggan yang memiliki waktu terbatas untuk melakukan pekerjaan tersebut.

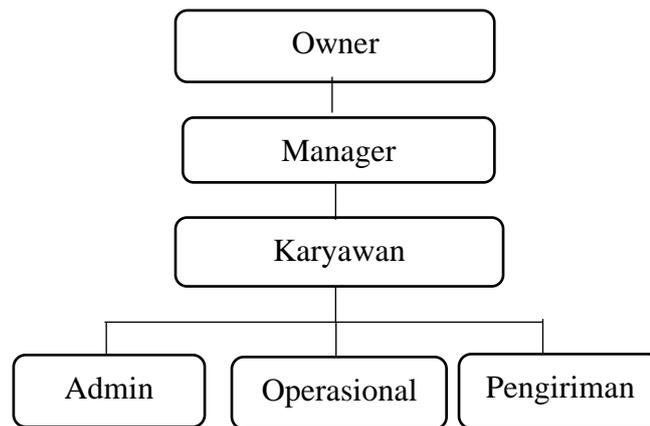
2.2 Logo CV. Rinalti Jaya Abadi



Gambar 2.1 Logo CV. Rinalti Jaya Abadi

2.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi pada anak perusahaan CV. Rinalti Jaya Abadi yaitu Qidi *Laundry* dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Rinalti Jaya Abadi

Berikut adalah tugas-tugas pada setiap jabatan yang ada pada Qidi *Laundry*:

1. *Owner*

Owner adalah pemilik dari perusahaan Qidi *Laundry* yang memiliki tugas membuat peraturan pada perusahaan, membuat inovasi baru pada perusahaan, mengembangkan strategi bisnis.

2. *Manager*

Manager memiliki tugas untuk mengarahkan, melakukan koordinasi, dan melakukan berbagai pengembangan dalam rangka mencapai tujuan perusahaan yang telah disampaikan oleh pemilik perusahaan. Serta memiliki tanggung jawab terhadap kinerja karyawan.

3. *Karyawan*

A. *Admin*

Admin bertugas membuat proses transaksi kepada pelanggan saat memasukkan cucian, membuat laporan bulanan.

B. Operasional

Operasional bertugas melakukan proses cucian kotor hingga bersih, mengeringkan cucian, melipat atau setrika cucian hingga siap untuk di packing.

C. Pengiriman

Pengiriman memiliki tugas untuk mengantarkan cucian ke alamat pelanggan jika pelanggan meminta untuk cucian diantar.

2.4 Visi

Membantu pelanggan dalam hal pencucian pakaian agar pakaian menjadi

wangi, rapi, dan bersih dengan pelayanan yang cepat dan professional.

2.5 Misi

1. Menjaga kualitas cucian agar tetap rapi, wangi, dan bersih.
2. Memberikan pelayanan yang ramah dan cepat.
3. Menjaga agar pakaian selesai tepat waktu.

2.6 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : CV. Rinalti Jaya Abadi

Alamat : Jl. Kyai Abdul Karim No. 63 Surabaya, Jawa Timur

No. Telepon : (082) 45532525

Email : rinalti.j.a04@gmail.com

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Company Profile*

Company profile merupakan gambaran umum yang menginformasikan tentang nilai-nilai positif suatu perusahaan yang hendak melakukan promosi agar mendapatkan tanggapan yang positif dari target audiens atau masyarakat. Oleh karena itu perusahaan dapat memilih poin tertentu yang akan ditampilkan dalam *company profile* berdasarkan target audiens (Islamiati, Jatmika, & Wahyudi, 2021).

Menurut Kriantono dalam Mukminin (2020) umumnya *company profile* mencakup tentang sejarah perusahaan, identitas, visi misi, strategi perusahaan, sistem pelayanan, dan fasilitas yang disediakan, prestasi dan keunggulan perusahaan, deskripsi dan produk tentang jasa yang ditawarkan, dan program pengembangan di masa mendatang.

3.2 *Market*

3.2.1 *Market Place*

Marketplace adalah media online berbasis internet (*web-based*) untuk melakukan aktivitas bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual (Apriadi & Saputra, 2017). Pembeli dapat mencari supplier dengan kriteria yang diinginkan dan mendapat harga yang sesuai dengan pasar. Maka dapat dikatakan bahwa *marketplace* merupakan sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling berinteraksi.

3.2.2 Market Space

Marketspace merupakan tempat jual beli barang grosir maupun eceran melalui internet atau biasa disebut dengan online shop. Fasilitas perdagangan dalam *marketspace* hanya dari dua arah yaitu penjual dan pembeli. Konsep kerjanya adalah barang yang diproduksi penjual disediakan dalam *marketspace* ini yang ditujukan kepada pembeli (Sisil, 2017).

3.3 Webvertising

Webvertising adalah sebuah layanan *one to one advertisement* yang memungkinkan konsumen untuk bisa berinteraksi secara langsung, *real time*, dan dua arah dengan perusahaan mengiklankan produk dan jasa. *Webvertising* menjadi salah satu pilihan karena mampu menjangkau pelanggan yang potensial dalam jumlah besar dan lingkup global dengan biaya yang sama tanpa mempengaruhi *audience* (Presditya & Putri, 2012).

Saat ini iklan dan internet telah menjadi kekuatan pendorong bagi inisiatif dan upaya periklanan (Amstrong & Philip, 2012). Seiring dengan penggunaan internet yang semakin luas mendorong transaksi *online* semakin meluas juga, bahkan menjadi media pemasangan iklan bagi produk yang dipasarkan.

Berikut adalah beberapa metode *webvertising*, yaitu: *Banners*, *Splash Screen*, *Spot Leasing*, *URL (Universal Resource Allocators)*, *E-mail*, serta *Chatting Room*.

1. *Banners*

Banners merupakan iklan yang paling sering dijumpai di *internet*. Ukuran *banners* pada *internet* biasanya berkisar antara 7 kilobyte hingga 10 kilobyte. Semakin kecil ukuran file maka akan semakin cepat mengaksesnya.

2. *Splash Screen*

Splash Screen adalah halaman pertama dari sebuah *website* yang memiliki kegunaan untuk menarik perhatian para pengunjung *website*. *Splash Screen* memiliki keunggulan dapat merancang efek multimedia inovatif untuk disampaikan dalam sekali kunjungan.

3. *Spot Leasing*

Spot Leasing merupakan penyedia ruang (*spot*) dalam *homepage* untuk disewakan kepada setiap pelaku bisnis yang berminat.

4. URL

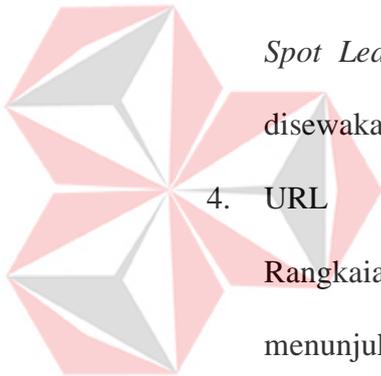
Rangkaian karakter menurut standar format tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu situs. Pengguna juga dapat mendaftarkan URL-nya pada *search engine* tertentu.

5. *Email*

Email merupakan sarana atau tempat untuk mengirimkan surat atau pesan melalui jaringan *internet/online*. Hanya dengan menggunakan *email* surat/pesan dapat sampai ke tujuan hanya dalam beberapa menit.

6. *Chatting Room*

Fasilitas *chatting room* merupakan ruang diskusi interaktif secara virtual antara sejumlah partisipan mengenai apa saja, termasuk promosi produk.



3.4 *Software Development*

Software Development Life Cycle (SDLC) adalah suatu tahapan proses yang bersifat dinamis dan berurutan untuk membangun dan mengembangkan sebuah sistem (Silitonga & Purba, 2021). Melalui SDLC, *programmer* dapat memenuhi kebutuhan pengembangan sistem dan dapat memperkirakan umur perangkat lunak yang akan digunakan. Secara umum SDLC memiliki 5 tahapan proses, yaitu analisis sistem, *design*, *construction*, *testing*, *maintenance* (Dwanoko, 2016).

3.4.1 Analisis Sistem

Tahap ini dilakukan analisa untuk menguraikan permasalahan sistem dan menggambarkan pada beberapa diagram, kemudian dilakukan sebuah solusi berupa desain yang akan diberikan (Mardianto, 2019).

3.4.2 *Design*

Pada tahap *design*, solusi yang telah digambarkan dalam tahap analisis selanjutnya diuraikan secara detail dalam bentuk diagram, layout, dan dokumentasi yang dibutuhkan (Mardianto, 2019).

3.4.3 *Construction*

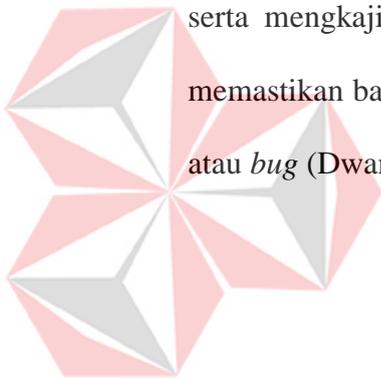
Pada tahap ini dilakukan coding sistem atau penyusunan bahasa pemrograman yang dipilih misalnya menggunakan html dan php untuk sistem berbasis *webiste*, membuat database dan mengkoneksikan dengan sistem, membuat manual *book* (Dwanoko, 2016).

3.4.4 *Testing*

Tahap ini merupakan tahap uji coba sistem yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari kebutuhan fungsional sistem dan hasil implementasi dalam bentuk rancang bangun sistem informasi. Pengujian sistem sangat penting dalam memberikan jaminan kualitas dan membuktikan bahwa fungsi yang dibuat telah beroperasi dengan benar (Ijudin & Saifudin, 2020).

3.4.5 *Maintenance*

Maintenance merupakan tahap akhir untuk mengevaluasi keseluruhan program dengan cara mengetahui data dari fungsional sistem yang belum berjalan, serta mengkaji untuk pengembangan berikutnya. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan bahwa sistem yang digunakan telah stabil dan tidak mengalami *error* atau *bug* (Dwanoko, 2016).



BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Pada bab ini membahas hasil dari pengerjaan sistem serta metode pada Rancang Bangun *Website Company Profile* Dengan Konsep *Webvertising* Pada CV. Rinalti Jaya Abadi. Ada beberapa tahapan-tahapan utama yang dilakukan untuk membangun website, antara lain:

1. Analisis Sistem
2. *Desain*
3. *Construction*
4. *Testing*

4.1 Analisis Sistem

Tahap awal dalam membuat sistem adalah dengan menganalisis sistem antara lain:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai pemilik dari CV. Rinalti Jaya Abadi untuk memperoleh data dan keterangan yang jelas tentang informasi yang ingin disampaikan melalui *website company profile* kepada pelanggan. Data yang didapat dari hasil wawancara meliputi data layanan, data informasi, serta gambaran umum mengenai perusahaan.

2. Observasi

Observasi pada kerja praktik ini dilakukan secara langsung dengan melihat dan mengamati pada perusahaan CV. Rinalti Jaya Abadi.

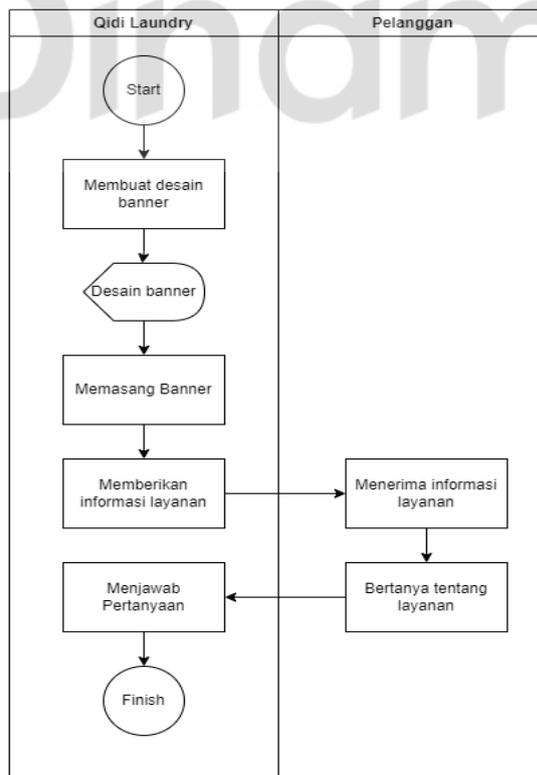
4.1.1 Analisis Proses Bisnis

A. *Document Flow*

Hasil dari wawancara dengan pemilik CV. Rinalti Jaya Abadi mengenai proses bisnis pada anak perusahaan Qidi *Laundry* saat ini masih mengenakan usaha dan layanan melalui *banner*. Hal tersebut kurang efektif dikarenakan teknologi informasi semakin berkembang khususnya saat ini dan dari kompetitor lain yang telah memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan usahanya kepada calon pelanggan. Maka dari itu perlu dibangunnya *website company profile* pada Qidi *Laundry* untuk memperkenalkan usaha dan layanannya kepada calon pelanggan.

Berikut ini adalah informasi yang didapat dari hasil wawancara:

1. Proses Pemasaran



Gambar 4.1 Document *Flowchart* Pemasaran Layanan.

Bagian *marketing* terlebih dahulu membuat desain *banner*, setelah desain telah dibuat selanjutnya dipasangkan pada titik sekitar tempat perusahaan yang telah ditentukan dan informasi layanan dapat dilihat oleh pelanggan. Kemudian pelanggan bertanya tentang layanan dan pihak perusahaan akan menjawab pertanyaan pelanggan.

B. Identifikasi Masalah

Tabel 4.1 Identifikasi Masalah

Masalah	Akibat	Solusi
Pengenalan perusahaan kepada calon pelanggan belum maksimal	Calon pelanggan kurang mengenal perusahaan	Membuat <i>website company profile</i>
Promosi layanan masih menggunakan banner	Membutuhkan uang yang tidak sedikit	Membuat <i>website company profile</i> dengan fitur layanan yang menampilkan jenis layanan

C. Identifikasi Pengguna

Berikut adalah pengguna yang dapat mengakses *website* adalah:

1. Owner
2. Admin
3. Pelanggan

D. Identifikasi Data

Berikut adalah hasil identifikasi data:

1. Data Master Owner
2. Data Master Admin
3. Data Master Layanan
4. Data Master Informasi
5. Data Master Galeri
6. Data Master Tentang *Laundry*

4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Berikut ini adalah analisis kebutuhan pengguna aplikasi *website company profile* di CV. Rinalti Jaya Abadi.

Tabel 4.2 Kebutuhan Pengguna

No	Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1.	Owner	Membuat, menambah, menghapus Pengguna Admin	Data Pengguna Admin	Daftar Informasi Admin
		Menambah Pengguna Admin	Data Pengguna Admin	Daftar Informasi Admin
		Hapus Pengguna	Data Pengguna	Daftar Informasi

No	Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
		Admin	Admin	Admin
		Edit Pengguna Admin	Data Pengguna Admin	Daftar Informasi Admin
2.	Admin	Tambah, edit, hapus data layanan	Data layanan	Daftar Informasi layanan
		Tambah, edit, hapus data informasi	Data Informasi	Daftar informasi perusahaan
		Tambah, edit, hapus data galeri	Data galeri	Daftar informasi galeri
		Tambah, edit, hapus data tentang perusahaan	Data tentang perusahaan	Informasi data tentang perusahaan
		Tambah, edit, hapus data kontak perusahaan	Data kontak perusahaan	Informasi data kontak

No	Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
3.	Pelanggan	Melihat layanan Informasi, Kontak, tentang perusahaan	Data layanan	Informasi layanan
		Melihat Informasi	Data informasi	Daftar informasi perusahaan
		Melihat Kontak	Data kontak	Informasi data kontak
		Melihat tentang perusahaan	Data tentang perusahaan	Infomasi data tentang perusahaan
		Melihat galeri	Data galeri	Informasi data galeri

4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisi tentang proses yang dijalankan oleh sistem yang berisi data ataupun informasi yang nantinya dihasilkan sistem. Kebutuhan fungsional juga menjelaskan tentang deskripsi fungsi, pengguna siapa saja yang dapat menggunakan fungsi, dan data yang akan digunakan. Di bawah ini adalah hasil analisis kebutuhan fungsional yang ada pada Aplikasi *Website Company Profile* di CV. Rinalti Jaya Abadi:

Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Data Admin

Pengguna	Fungsi	Kebutuhan sistem
Owner	Fitur tambah admin	Menginputkan Nama <i>user</i> , <i>Username</i> , level pengguna.
Owner	Fitur edit admin	Mengedit data yang sebelumnya telah di input
Owner	Fitur hapus admin	Mengedit data yang sebelumnya telah di input

Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Data Layanan

Pengguna	Fungsi	Kebutuhan sistem
Admin	Fitur Tambah Layanan	Menginputkan nama layanan, keterangan, gambar
Admin	Fitur Edit Layanan	Mengedit nama layanan, keterangan, gambar
Admin	Fitur Hapus Layanan	Menghapus suatu data yang sebelumnya di inputkan

Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsional Data Galeri

Pengguna	Fungsi	Kebutuhan Sistem
Admin	Fitur tambah data galeri	Menginputkan keterangan dan gambar
Admin	Fitur edit data galeri	Mengedit keterangan dan gambar
Admin	Fitur hapus data galeri	Menghapus suatu data yang sebelumnya di inputkan

Tabel 4.6 Kebutuhan Fungsional Data Informasi

Pengguna	Fungsi	Kebutuhan Sistem
Admin	Fitur tambah data informasi	Menginput judul, keterangan, gambar
Admin	Fitur edit data informasi	Mengedit judul, keterangan, gambar
Admin	Fitur Hapus data informasi	Menghapus suatu data yang sebelumnya di inputkan

Tabel 4.7 Kebutuhan Fungsional Tentang Perusahaan

Pengguna	Fungsi	Kebutuhan Sistem
Admin	Fitur tambah data tentang perusahaan	Menginput Nama, alamat, telepon perusahaan

Pengguna	Fungsi	Kebutuhan Sistem
Admin	Fitur edit data tentang perusahaan	Mengedit Nama, alamat, telepon perusahaan
Admin	Fitur hapus data tentang perusahaan	Menghapus suatu data yang sebelumnya di inputkan

4.1.4 Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional berisi tentang hal yang diperlukan sistem untuk tercapainya suatu tujuan. Berikut ini adalah hasil analisis kebutuhan nonfungsional dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Kebutuhan Nonfungsional

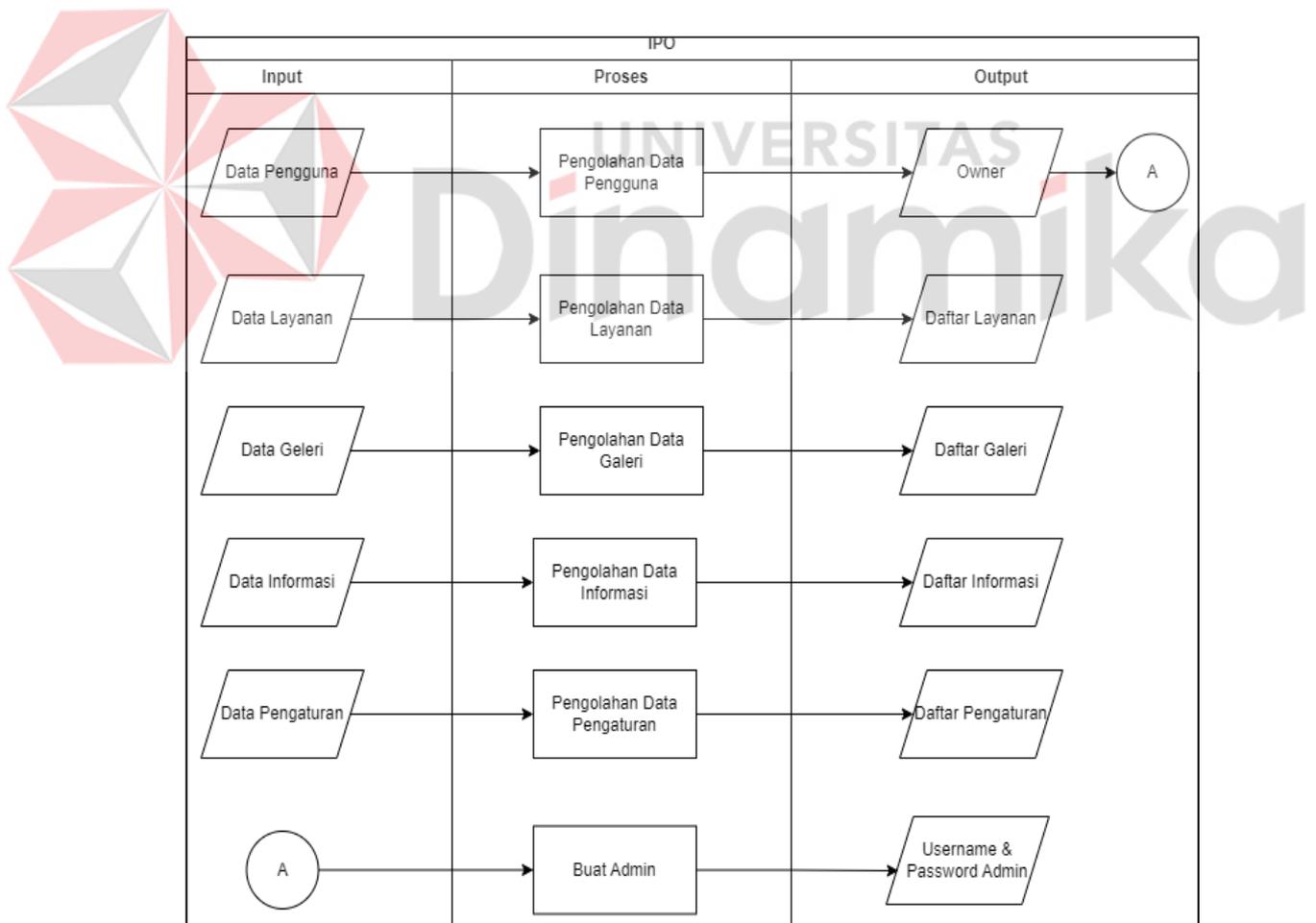
Aspek	Deskripsi
Keamanan	Pembatasan hak akses dengan <i>username</i> dan <i>Password</i> yang telah diberikan kepada owner dan admin
<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses 24 jam setiap hari
<i>Response time</i>	perangkat lunak berjalan kurang lebih 2 detik dengan asumsi kalau perangkat lunak berjalan dengan normal tanpa adanya kerusakan sistem, database, dan jaringan.

4.2 Design

Setelah melakukan analisis, selanjutnya melakukan perancangan desain sistem untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan aplikasi. Didalamnya terdapat proses penggambaran sistem yang akan diterapkan pada kasus *company profile* berbasis *website CV. Rinalti Jaya Abadi*.

4.2.1 Diagram *Input Process Output*

Diagram IPO digunakan untuk mengetahui proses dari data yang diinputkan hingga menjadi *Output*. Berikut adalah diagram IPO, dapat dilihat Gambar 4.2 di bawah ini:



Gambar 4.2 Diagram IPO

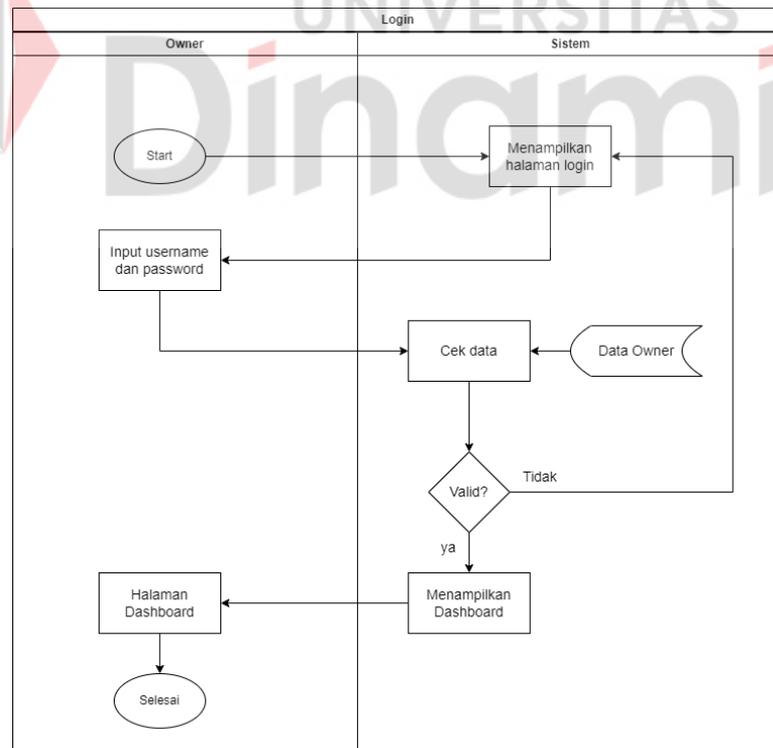
4.2.2 System flow

System flow adalah suatu *flowchart* yang dikerjakan sistem secara keseluruhan yang menjelaskan tentang jalannya proses dari *company profile* perusahaan CV. Rinalti Jaya Abadi.

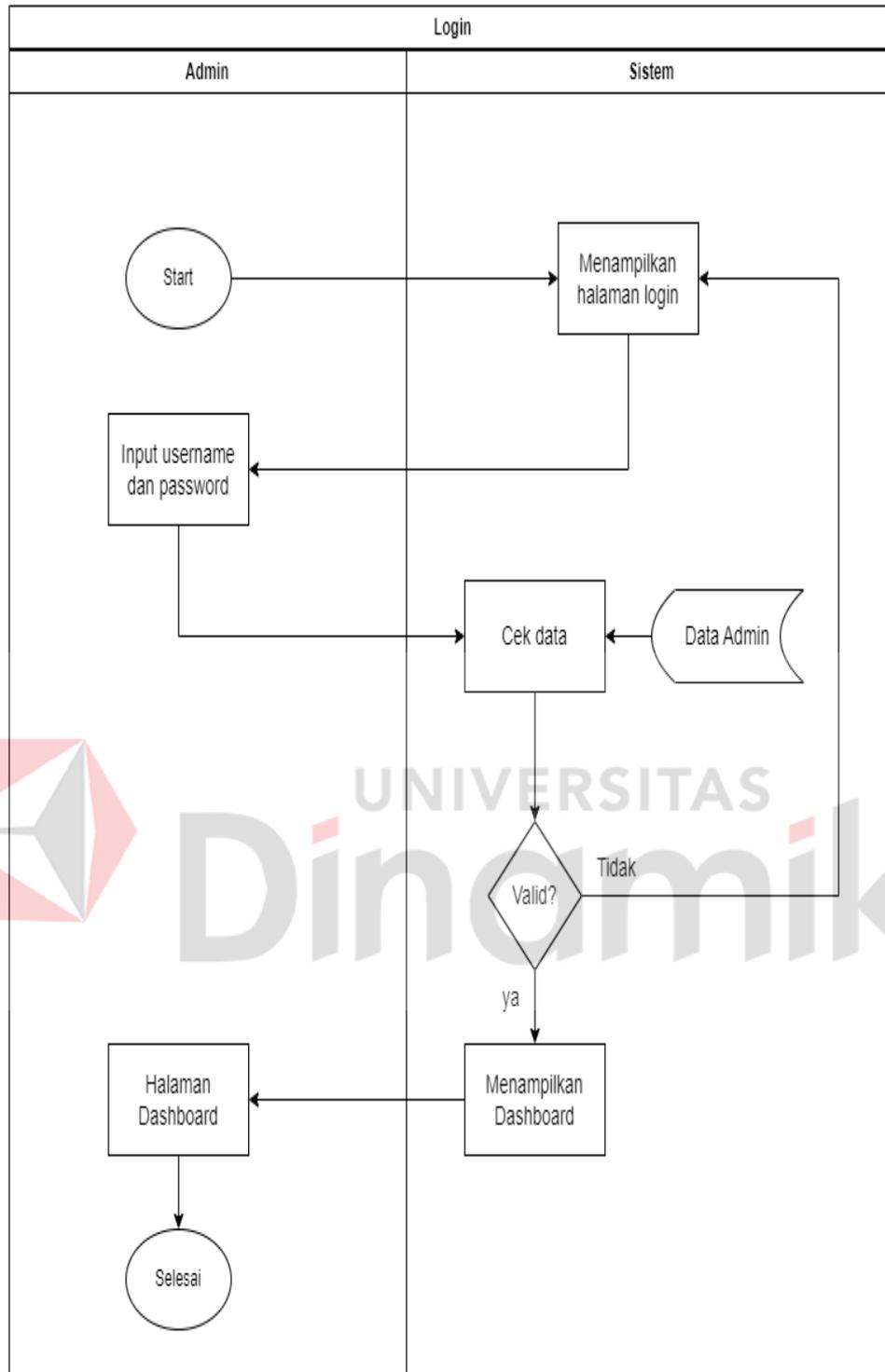
1. System Flow Login

System flow ini menjelaskan proses login yang dilakukan oleh owner dan admin perusahaan. Proses ini dimulai dari sistem menampilkan halaman login, owner melakukan login dengan input *username* dan *password*, lalu sistem cek data, jika data valid sistem menampilkan halaman dashboard pada owner. Jika data tidak valid owner diharuskan mengisi *username* dan *password* kembali.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4.



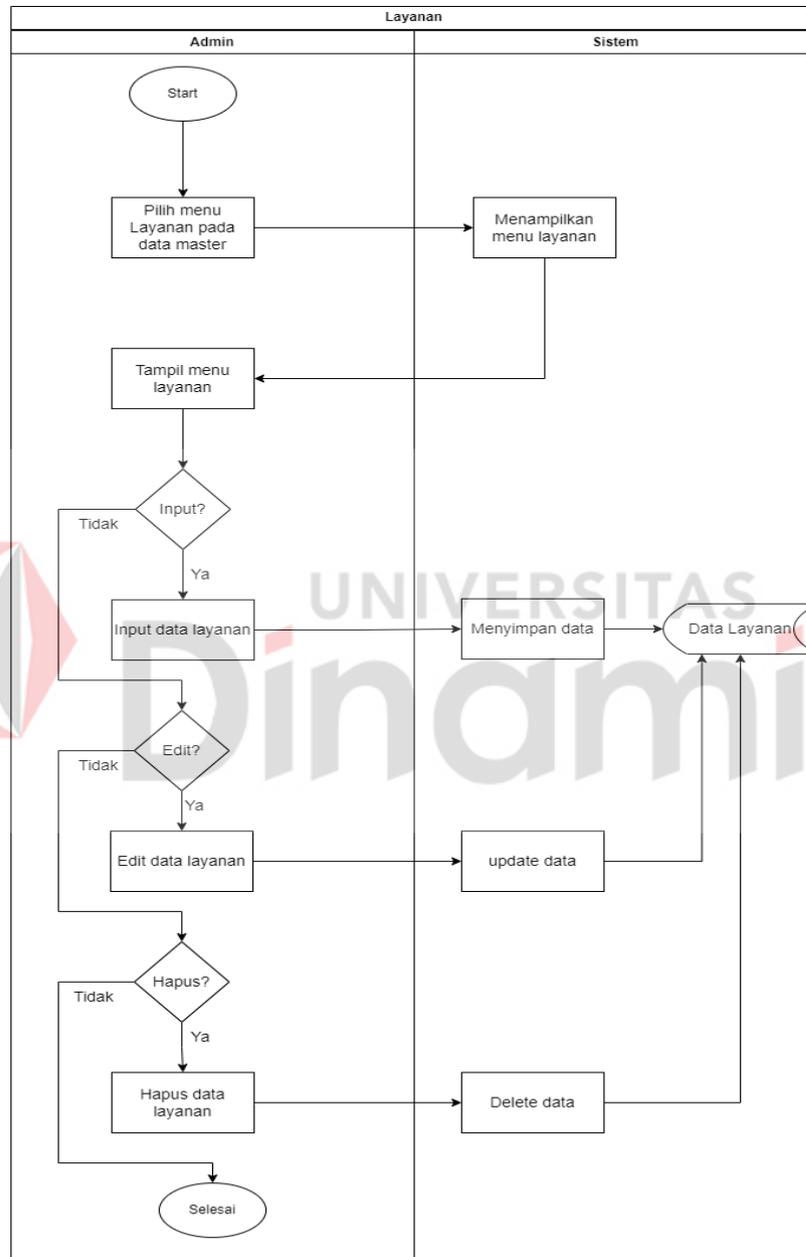
Gambar 4.3 System Flow Login Owner

Gambar 4.4 *System Flow* Login Admin

2. System Flow Layanan

Gambar 4.5 menjelaskan tentang proses pengelolaan data layanan.

Didalam data layanan terdapat 3 fungsi yaitu *input* data, *edit* data, hapus data.

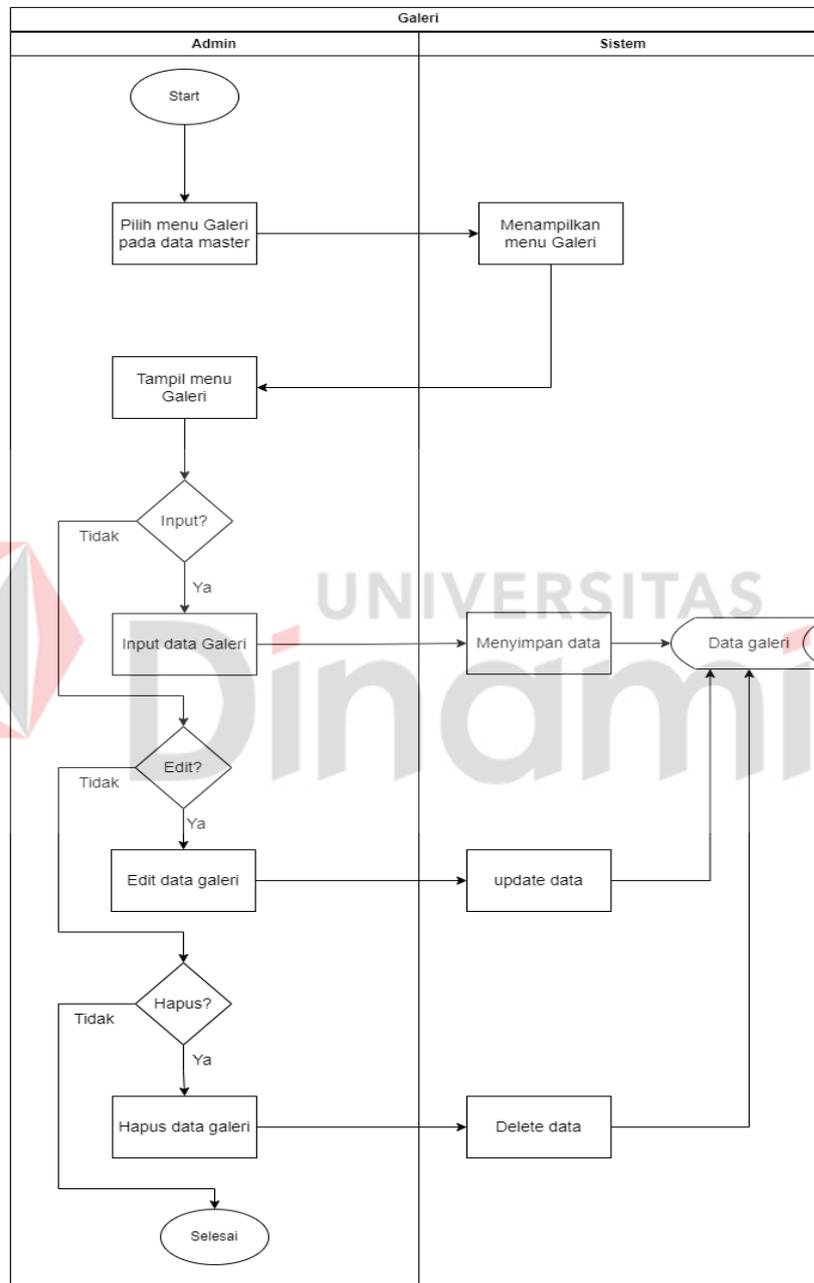


Gambar 4.5 System Flow Layanan

3. System Flow Galeri

Gambar 4.6 menjelaskan tentang proses pengelolaan data Galeri.

Didalam data layanan terdapat 3 fungsi yaitu *input* data, *edit* data, hapus data.

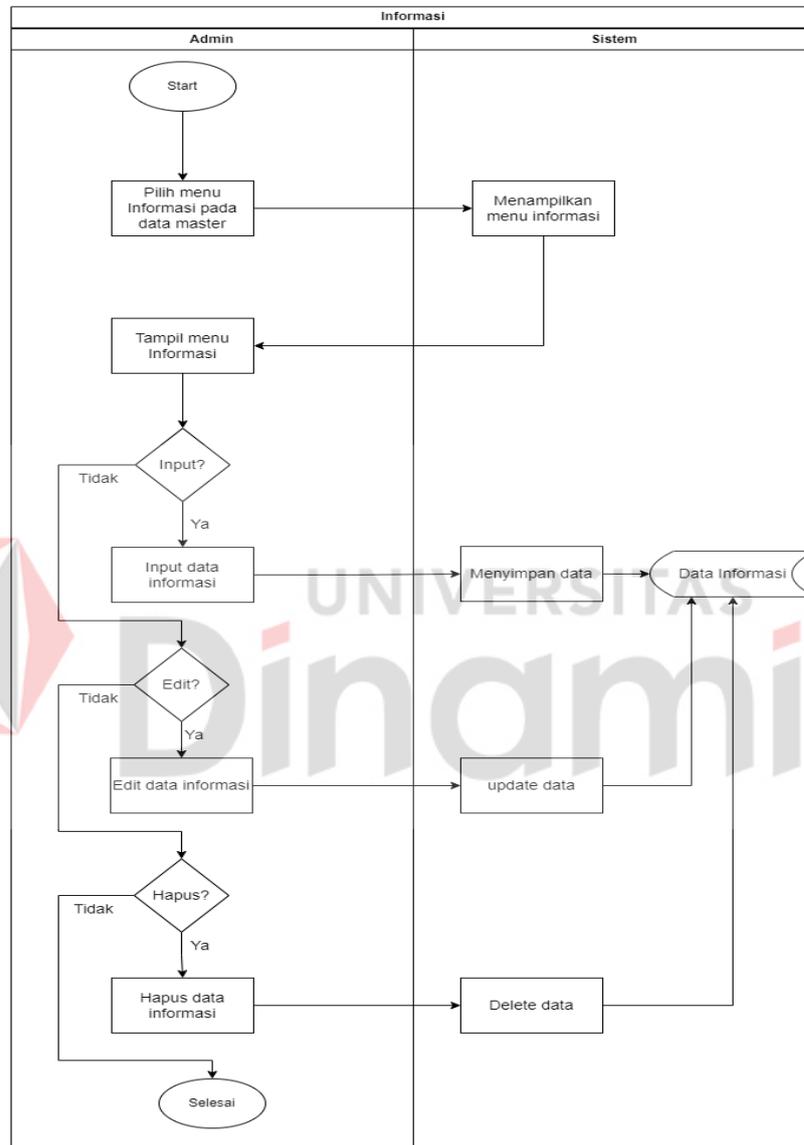


Gambar 4.6 System Flow Galeri

4. System Flow Informasi

Gambar 4.7 menjelaskan tentang proses pengelolaan data Galeri.

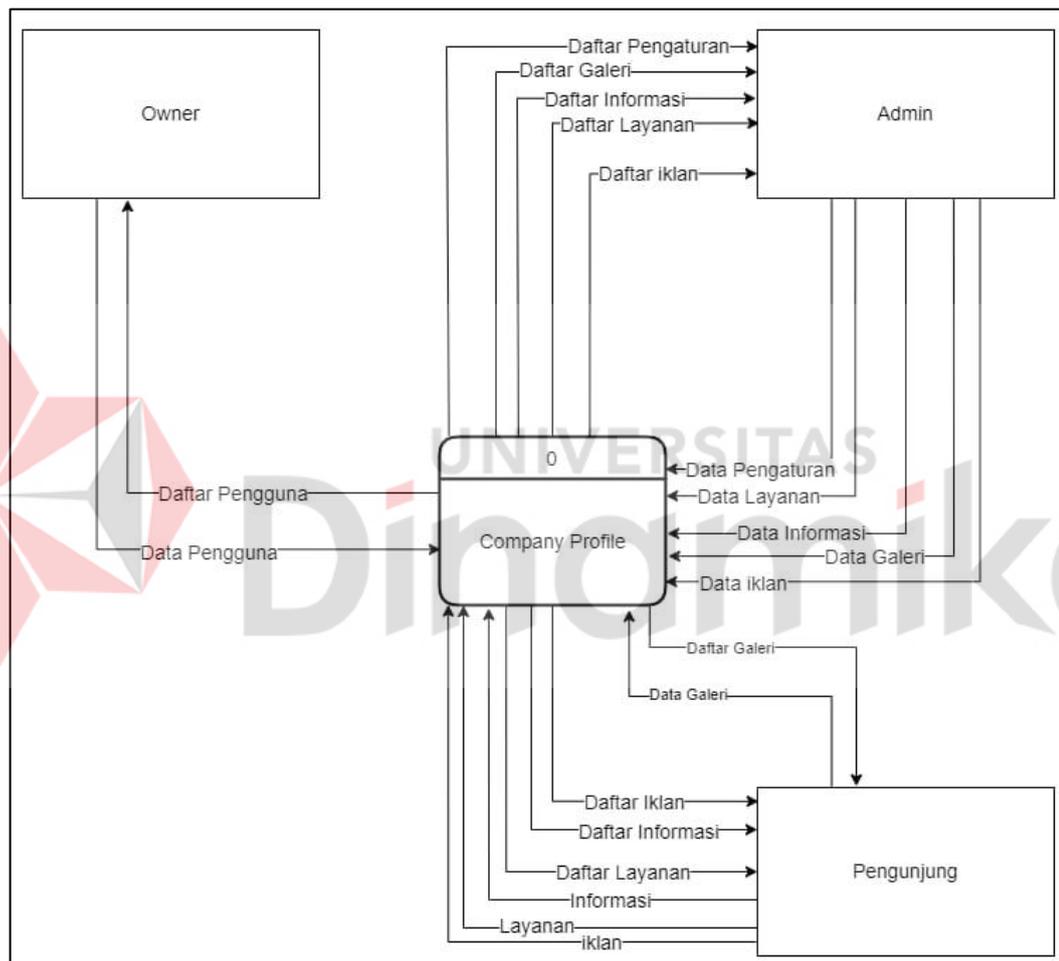
Didalam data layanan terdapat 3 fungsi yaitu *input* data, *edit* data, hapus data.



Gambar 4.7 System Flow Informasi

4.2.3 Context Diagram

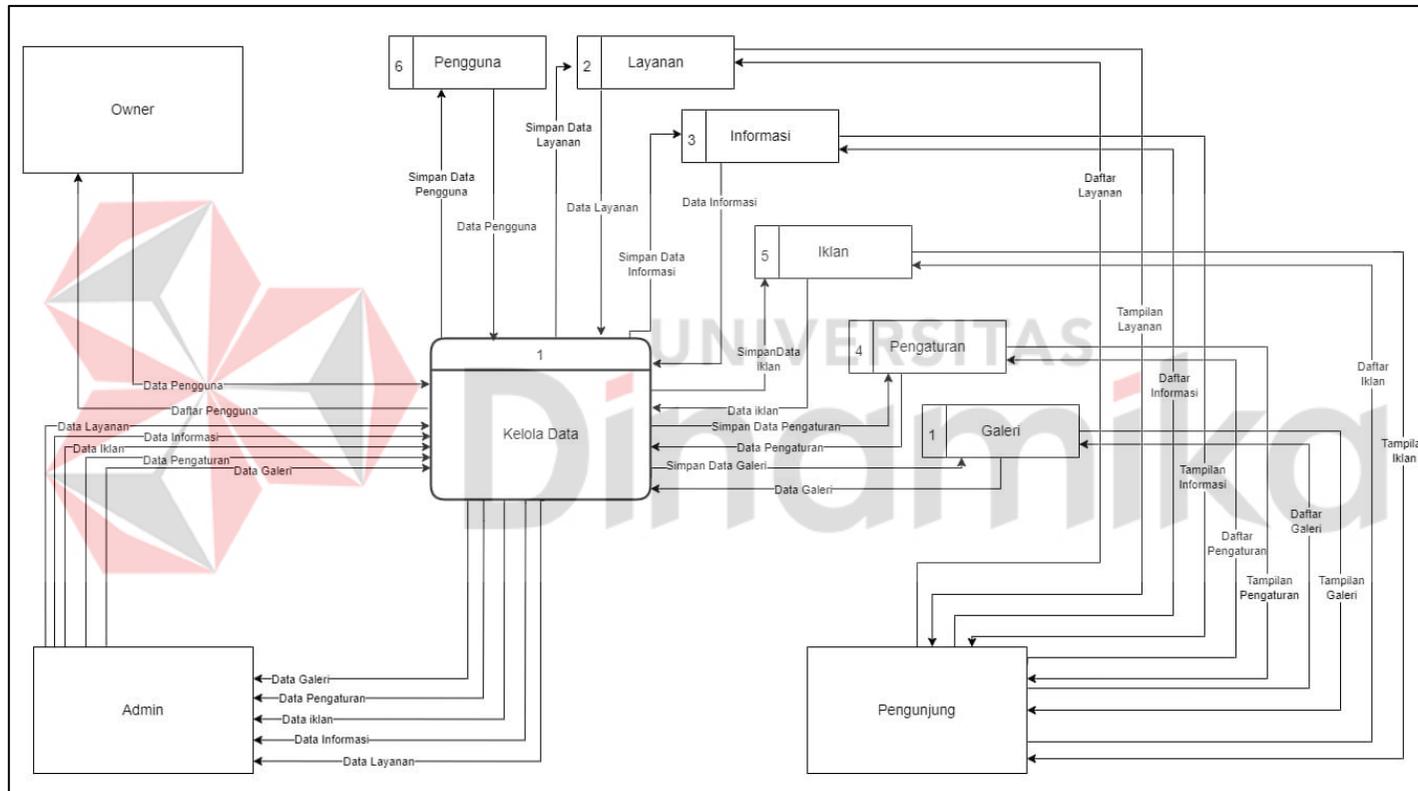
Context Diagram adalah diagram yang menggambarkan alur data pada sistem yang didalamnya terdapat aktor untuk jadi pemicu dan alur data menggambarkan *input* dan *output* berfungsi sebagai jalannya sistem yang dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 *Context Diagram*

4.2.4 Data Flow Diagram Level 0

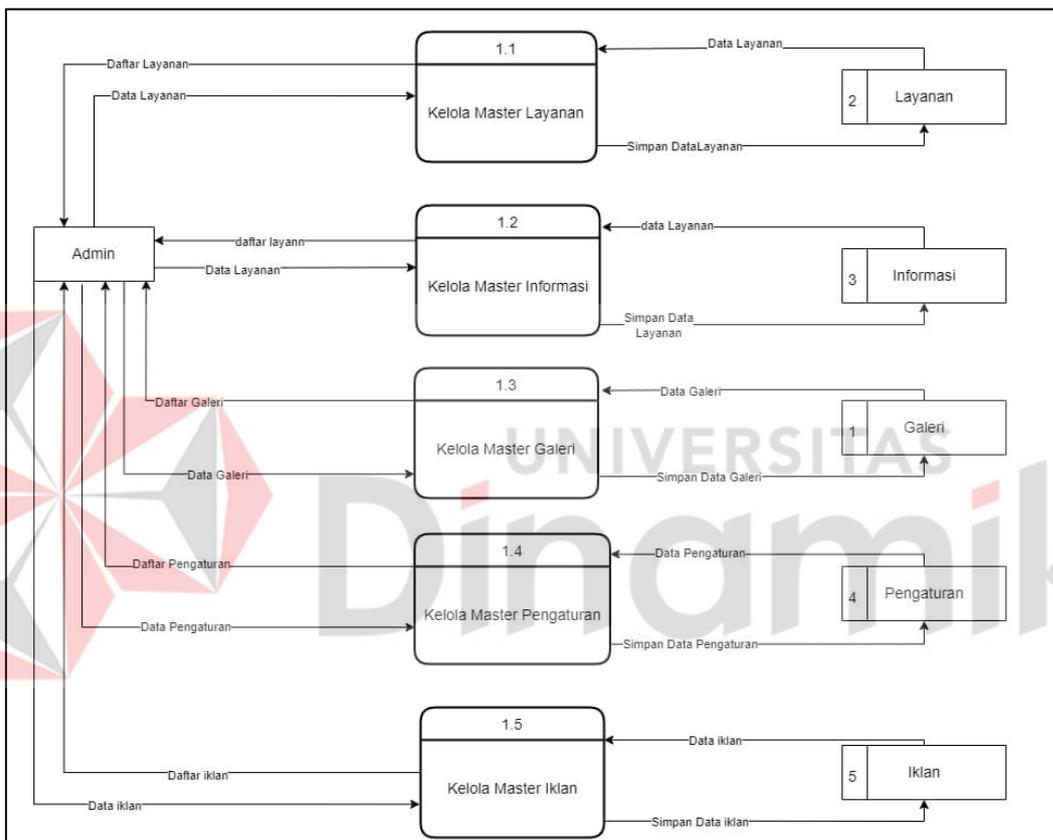
Gambar 4.9 adalah keseluruhan proses yang dilakukan oleh CV. Rinalti Jaya Abadi.



Gambar 4.9 DFD Level 0

4.2.5 Data Flow Diagram Level 1

Data Flow Diagram level 1 mengelola data pengguna. Gambar di bawah ini merupakan *Data Flow Diagram level 1* mengelola data pengguna pada *company profile* Qidi Laundry yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dapat dilihat pada Gambar 4.10.

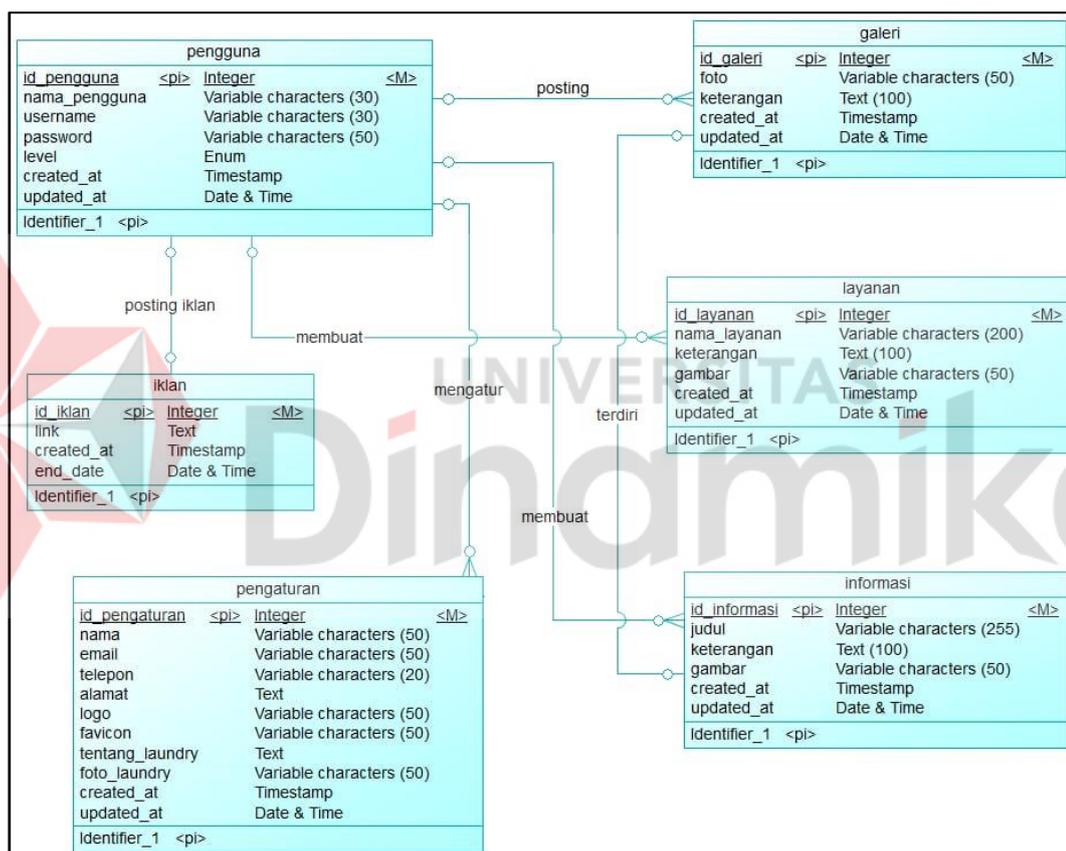


Gambar 4.10 DFD Level 1

4.3 Construction

4.3.1 Conceptual Data Model

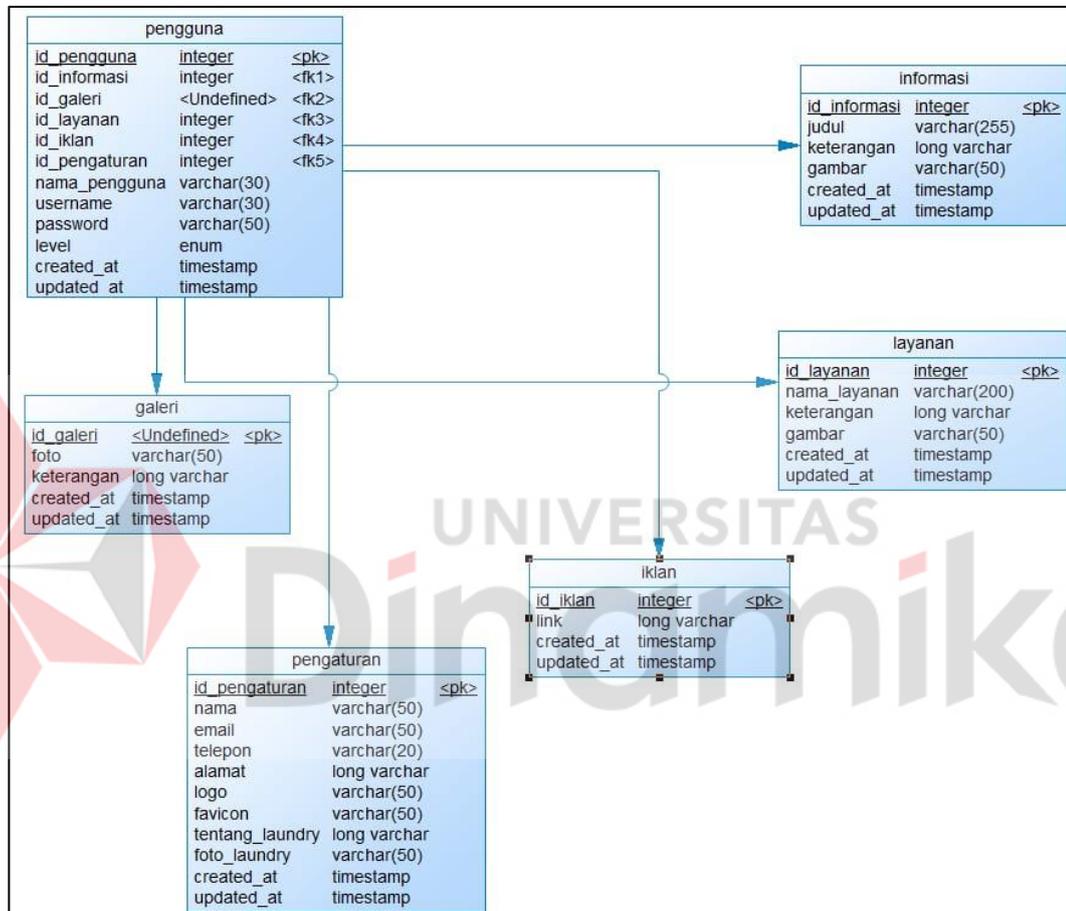
Conceptual Data Model (CDM) adalah gambaran awal dari struktur tabel yang ada pada database, nantinya akan digenerate kedalam bentuk fisik atau *Physical Data Model* (PDM). Gambar CDM di bawah (Gambar 4.11) merupakan keseluruhan tabel yang digunakan aplikasi ini.



Gambar 4.11 CDM

4.3.2 Physical Data Model

Physical Data Model adalah gambaran fisik dari database pada aplikasi yang dibuat dan dihasilkan melalui CDM yang telah dibuat. Selanjutnya di generate kedalam PDM seperti Gambar 4.12 di bawah ini.



Gambar 4.12 PDM

4.3.3 Desain Struktur Database

Tahapan ini digunakan untuk mengetahui detail table yang akan digunakan pada aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Di bawah ini adalah desain struktur *database*.

1. Tabel Data Pengguna

Primary key : id_pengguna

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pengguna

Tabel 4.9 Struktur Tabel Data Pengguna

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	<i>Constraint</i>
Id_pengguna	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	30	
Username	<i>Varchar</i>	30	
Password	<i>varchar</i>	50	
Level	<i>Enum</i>	'owner', 'admin'	
Created_at	<i>Timestamp</i>		
Updated_at	<i>Datetime</i>		

2. Tabel Data Informasi

Primary key : id_informasi

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data informasi

Tabel 4.10 Struktur Tabel Informasi

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	<i>Constraint</i>
Id_informasi	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
Judul	<i>Varchar</i>	255	
Keterangan	<i>Text</i>	30	
Gambar	<i>varchar</i>	50	
Level	<i>Enum</i>	'owner', 'admin'	
Created_at	Timestamp		
Updated_at	Datetime		

3. Tabel Data Layanan

Primary key : id_layanan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data layanan

Tabel 4.11 Struktur Tabel Layanan

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	<i>Constraint</i>
Id_layanan	<i>Integer</i>	9	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	20	
Keterangan	<i>Text</i>		
Gambar	<i>varchar</i>	50	
Created_at	Timestamp		
Updated_at	Datetime		

4. Tabel Data Galeri

Primary key : id_galeri

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data galeri

Tabel 4.12 Struktur Tabel Galeri

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Id_galeri	<i>integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Foto	<i>variabel character</i>	50	
Keterangan	<i>text</i>	100	
<i>Created_at</i>	<i>timestamp</i>		
<i>Updated_at</i>	<i>datetime</i>		

5. Tabel Data Pengaturan

Primary key : id_pengaturan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pengaturan

Tabel 4.13 Tabel Struktur Pengaturan

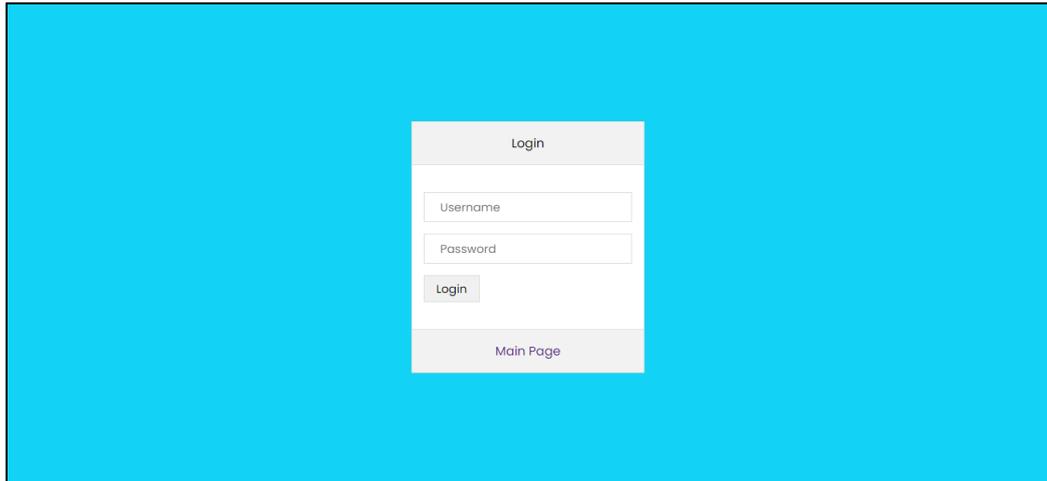
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Id_pengaturan	<i>integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>variabel character</i>	50	
Email	<i>text</i>	100	

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
Telepon	<i>variabel character</i>	20	
Alamat	<i>text</i>	100	
Logo	<i>variabel character</i>	50	
Favicon	<i>variabel character</i>	50	
Tentang_laundry	<i>text</i>	100	
Foto_laundry	<i>variabel character</i>	50	
<i>Created_at</i>	timestamp		
<i>Updated_at</i>	datetime		

4.3.4 Hasil Rancangan Sistem

1. Tampilan Login Pengguna

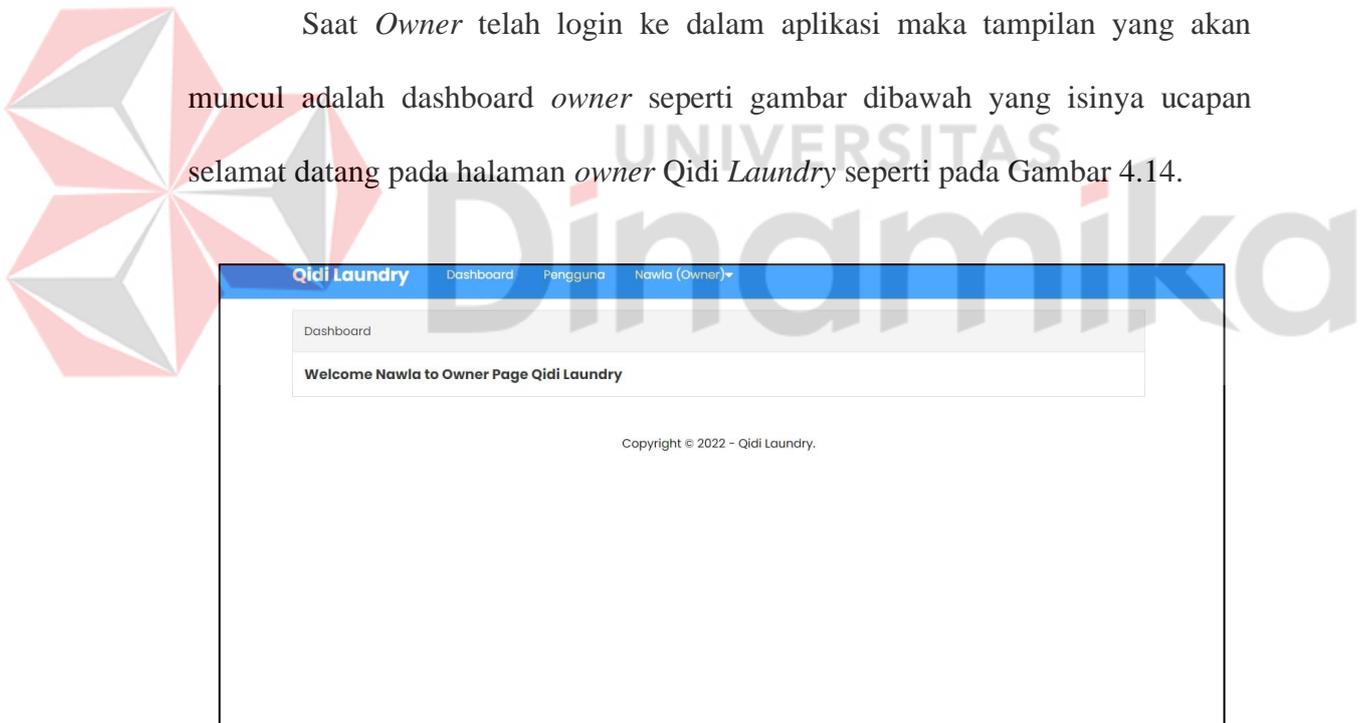
Gambar 4.13 merupakan tampilan login pengguna. Pengguna yang dimaksud adalah *owner* dan *admin* yang memiliki hak akses berbeda-beda setelah melakukan *login*. *Owner* memiliki hak akses untuk mengelola pengguna seperti dapat menambahkan data pengguna baru, mengedit data pengguna, dan menghapus data pengguna. Untuk *admin* akan mendapatkan hak akses untuk *maintenance* isi konten dari *website*.



Gambar 4.13 Tampilan Login Pengguna

2. Tampilan *Dashboard Owner*

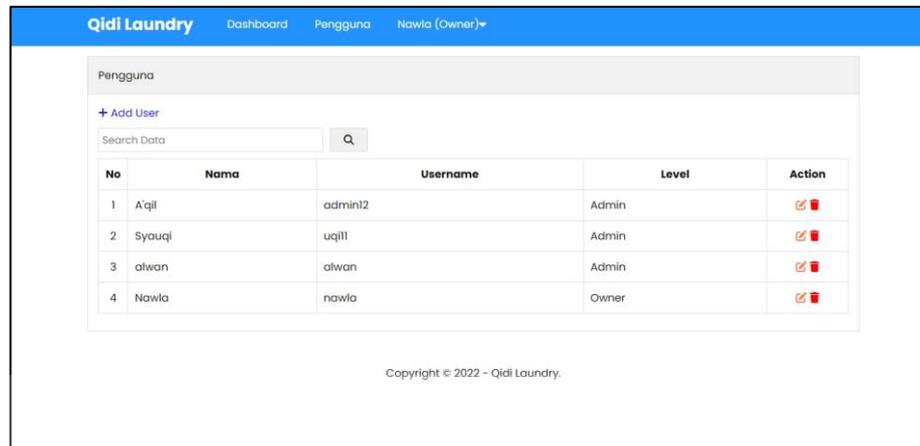
Saat *Owner* telah login ke dalam aplikasi maka tampilan yang akan muncul adalah dashboard *owner* seperti gambar dibawah yang isinya ucapan selamat datang pada halaman *owner* Qidi Laundry seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan *Dashboard Owner*

3. Tampilan Daftar Pengguna

Gambar 4.15 adalah tampilan halaman dari pengguna yang isinya akun-akun yang dapat mengakses halaman admin untuk *maintenance* isi ataupun dari konten pada *website company profile Qidi Laundry*.

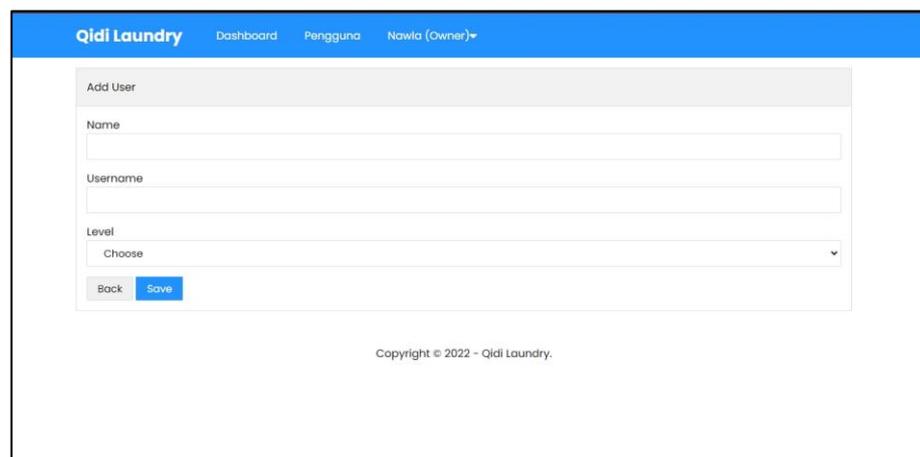


No	Nama	Username	Level	Action
1	A'qil	admin12	Admin	 
2	Syauqi	uqill	Admin	 
3	alwan	alwan	Admin	 
4	Nawla	nawla	Owner	 

Gambar 4.15 Tampilan Daftar Pengguna

4. Tampilan Tambah Pengguna

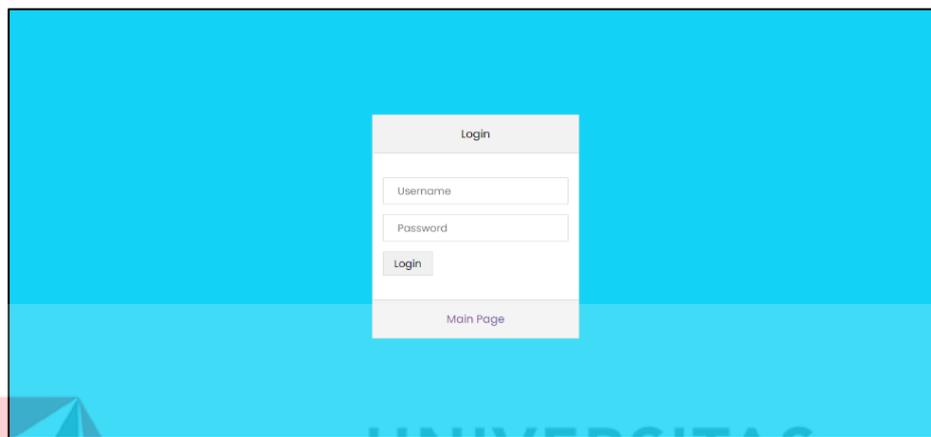
Gambar 4.16 adalah tampilan halaman *owner* membuat akun yang dapat mengakses halaman admin. Pada halaman tambah pengguna, *owner* tak hanya dapat membuat akun admin melainkan juga dapat membuat akun *owner*.



Gambar 4.16 Tampilan Tambah Pengguna

5. Tampilan Login Admin

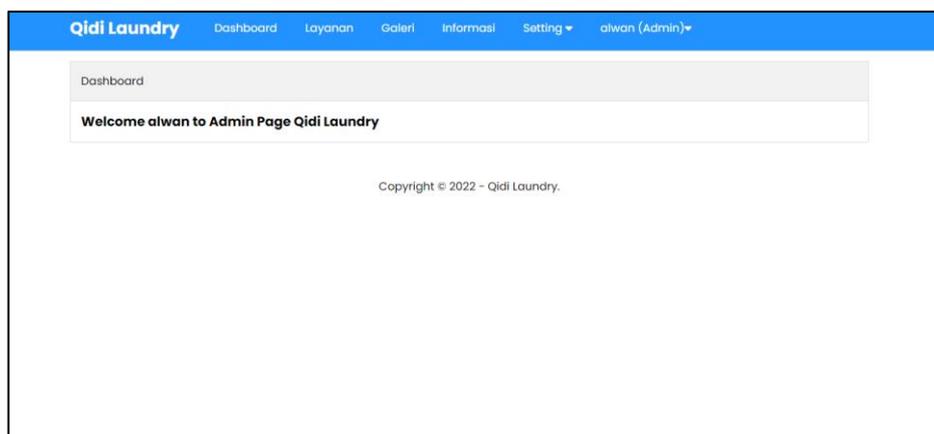
Gambar 4.17 adalah gambar yang menunjukkan tampilan login admin pada *website company profile*. Sebelum masuk ke dalam aplikasi admin diwajibkan login dengan *username* dan *password* yang telah didaftarkan oleh *owner*.



Gambar 4.17 Tampilan Login

6. Tampilan Dashboard Admin

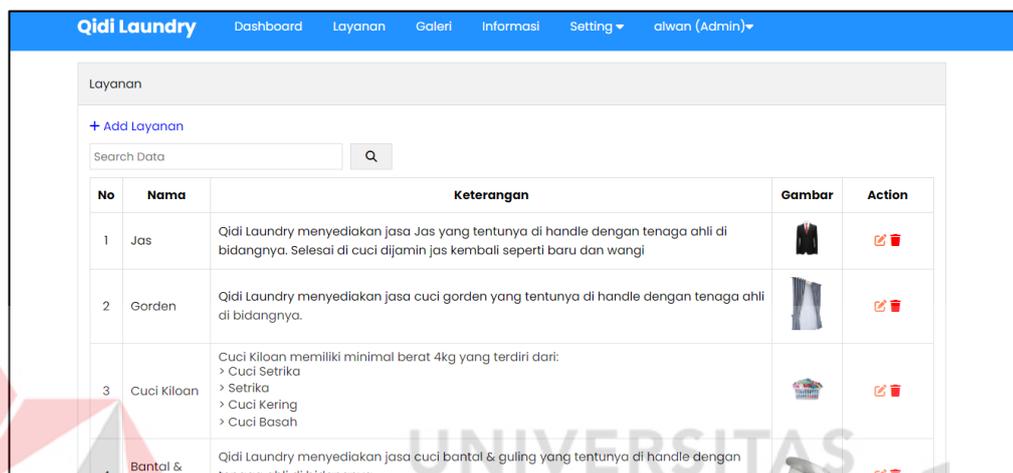
Saat admin telah login ke dalam aplikasi maka tampilan yang akan muncul adalah dashboard admin seperti gambar dibawah yang berisi ucapan selamat datang pada halaman admin *Qidi Laundry* seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan *Dashboard Admin*

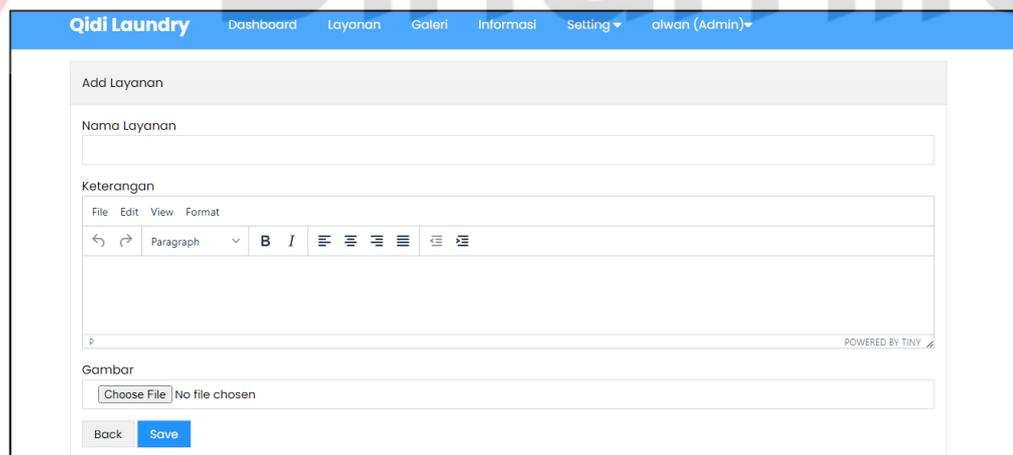
7. Tampilan Daftar Layanan

Tampilan layanan berfungsi untuk *maintenance* postingan layanan. Sedangkan pada tampilan layanan, terdapat fitur *add* untuk menginput layanan baru, *edit* layanan, dan hapus layanan. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada Gambar 4.19 dan Gambar 4.20.



No	Nama	Keterangan	Gambar	Action
1	Jas	Qidi Laundry menyediakan jasa Jas yang tentunya di handle dengan tenaga ahli di bidangnya. Selesai di cuci dijamin jas kembali seperti baru dan wangi		 
2	Gorden	Qidi Laundry menyediakan jasa cuci gorden yang tentunya di handle dengan tenaga ahli di bidangnya.		 
3	Cuci Kiloan	Cuci Kiloan memiliki minimal berat 4kg yang terdiri dari: > Cuci Setrika > Setrika > Cuci Kering > Cuci Basah		 
4	Bantal &	Qidi Laundry menyediakan jasa cuci bantal & guling yang tentunya di handle dengan tenaga ahli di bidangnya.		 

Gambar 4.19 Tampilan Layanan



Add Layanan

Nama Layanan

Keterangan

File Edit View Format

Paragraph B I [Text alignment icons]

Gambar

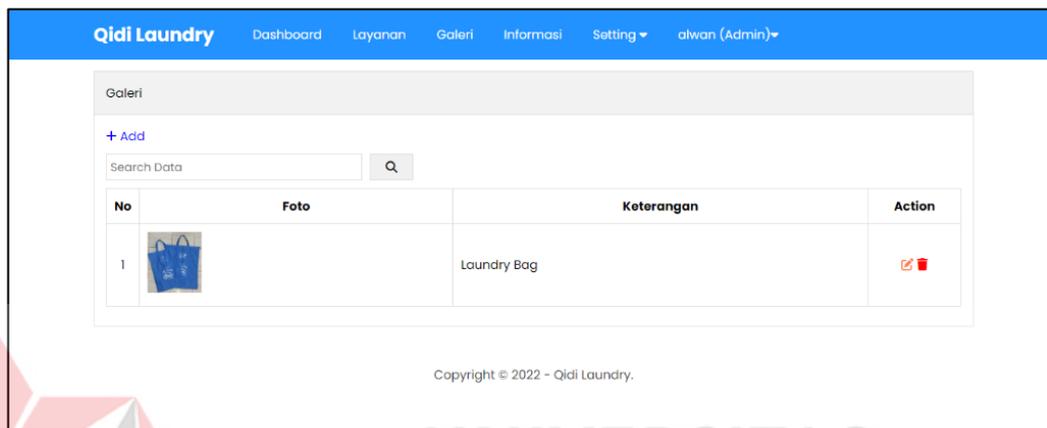
Choose File No file chosen

Back Save

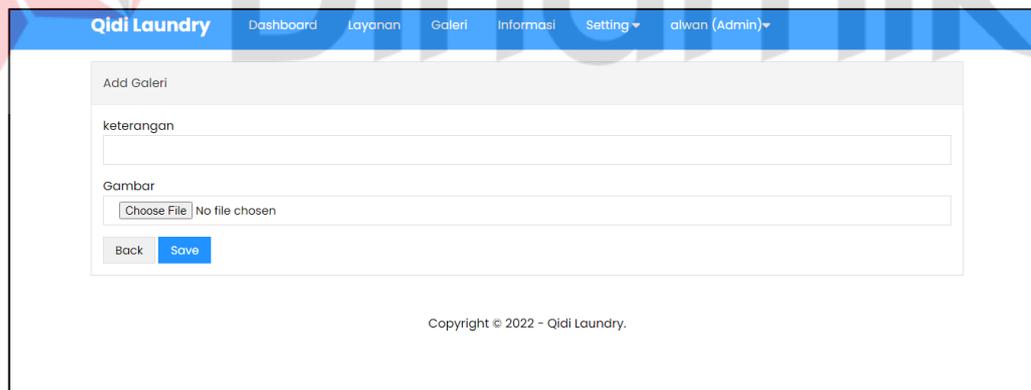
Gambar 4.20 Tampilan Tambah Layanan

8. Tampilan Galeri

Tampilan galeri berfungsi untuk *maintenance* postingan galeri yang dilakukan oleh admin. Pada halaman ini admin dapat menginput isi dari galeri baru, edit galeri, dan hapus galeri. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.21 untuk tampilan galeri dan Gambar 4.22 untuk tampilan halaman tambah galeri.



Gambar 4.21 Tampilan Galeri

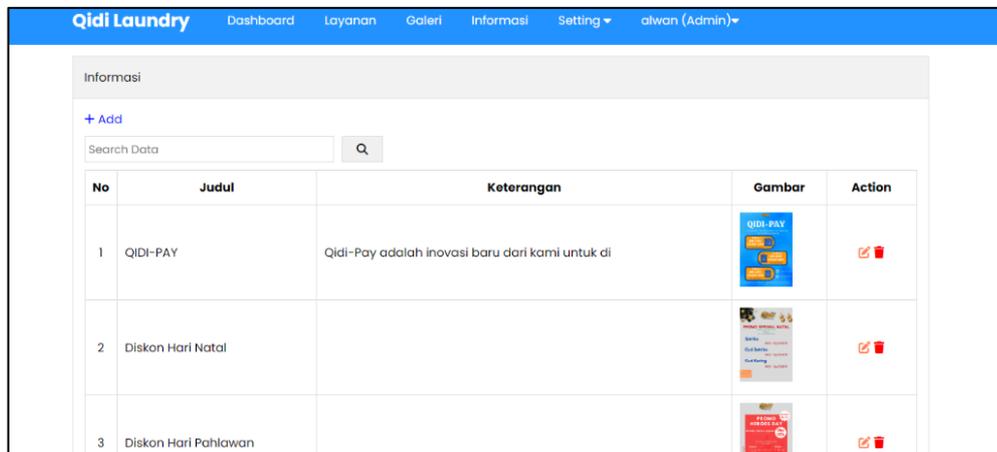


Gambar 4.22 Tampilan Tambah Galeri

9. Tampilan Informasi

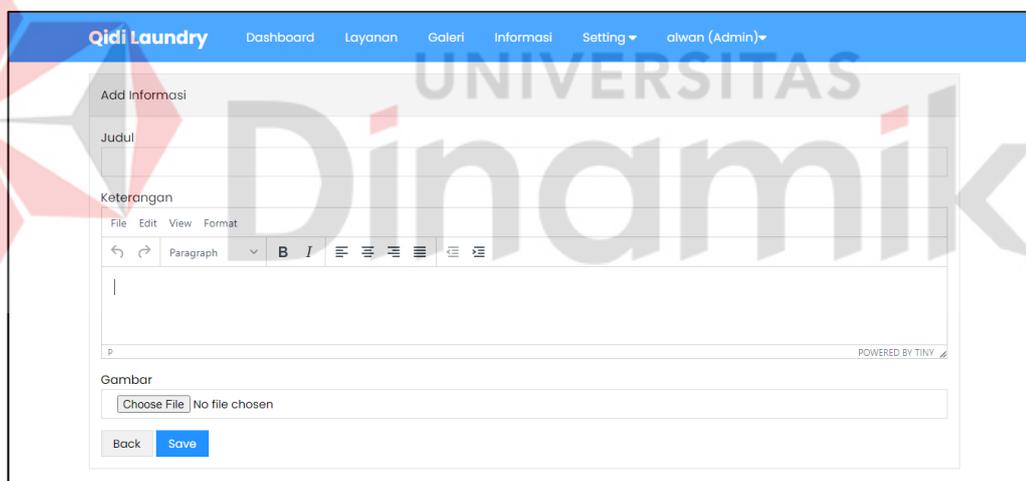
Tampilan informasi berfungsi untuk *maintenance* postingan informasi. Pada tampilan informasi admin dapat menginput informasi baru, edit informasi,

dan hapus informasi. Gambar 4.23 adalah tampilan halaman informasi dan Gambar 4.24 adalah tampilan untuk tambah informasi.



No	Judul	Keterangan	Gambar	Action
1	QIDI-PAY	Qidi-Pay adalah inovasi baru dari kami untuk di		 
2	Diskon Hari Natal			 
3	Diskon Hari Pahlawan			 

Gambar 4.23 Tampilan Informasi



Add Informasi

Judul

Keterangan

File Edit View Format

Paragraph B I

POWERED BY TINY

Gambar

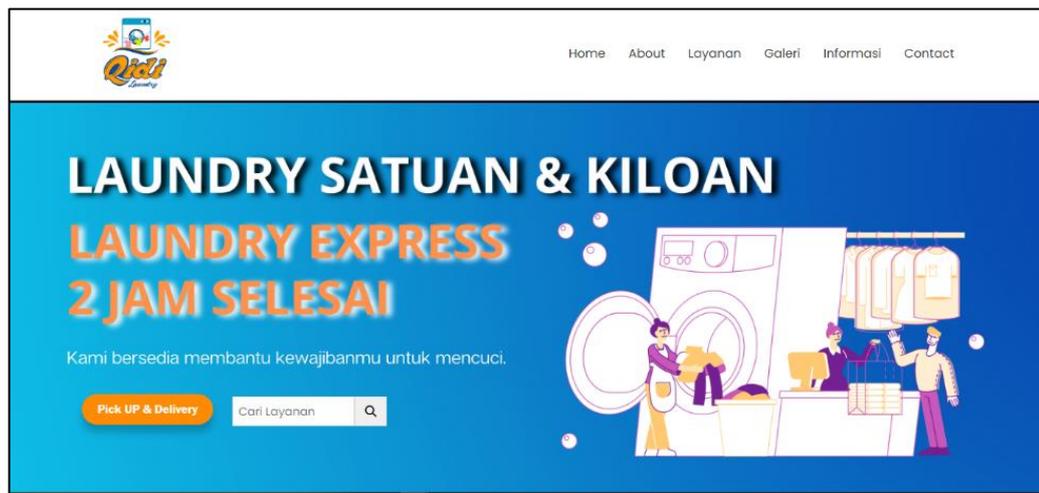
Choose File No file chosen

Back Save

Gambar 4.24 Tampilan Tambah Informasi

10. Tampilan *Home*

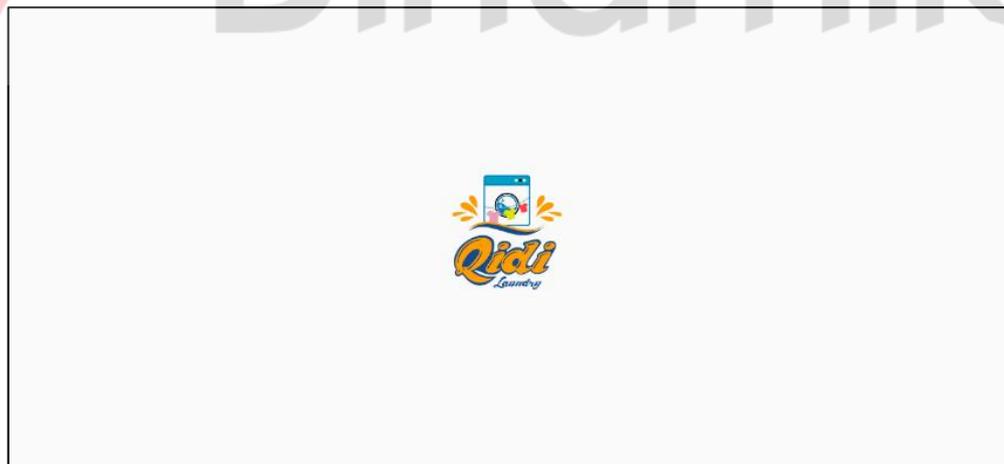
Gambar 4.25 merupakan tampilan *Home* pada menu utama *website company profile yang telah dibuat*. Pada tampilan *home* pengguna dapat mencari layanan pada menu URL dan menghubungi melalui *Whatsapp* untuk melakukan ambil-antar cucian.



Gambar 4.25 Tampilan *Home*

11. Tampilan *Splash Screen*

Sebelum menampilkan halaman utama, *website* akan menampilkan *splash screen* seperti pada Gambar 4.26. *Splash screen* akan muncul pertama kali dan hanya tampil satu kali pada saat pengunjung membuka *website*.



Gambar 4.26 Tampilan *Splash Screen*

12. Tampilan Layanan

Tampilan layanan berisi tentang layanan yang dimiliki oleh perusahaan, sehingga pelanggan dapat mengetahui layanan yang apa saja yang dimiliki perusahaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.27 di bawah ini.



Gambar 4.27 Tampilan Layanan

13. Tampilan Informasi

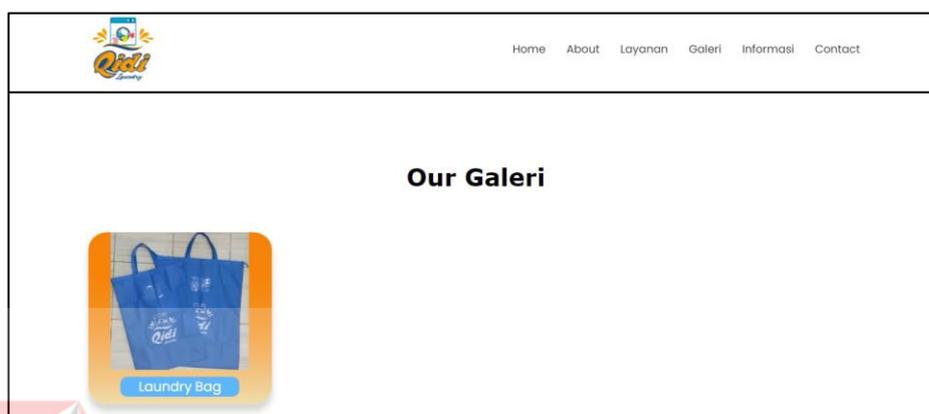
Tampilan Informasi pada *website* ini berisi tentang informasi seperti diskon yang diadakan oleh perusahaan, libur hari besar, dll. Di bawah ini (Gambar 4.28) adalah tampilan informasi dari *website company profile* ini. Nantinya informasi akan disampaikan melalui *website* ini.



Gambar 4.28 Tampilan Informasi

14. Tampilan Galeri

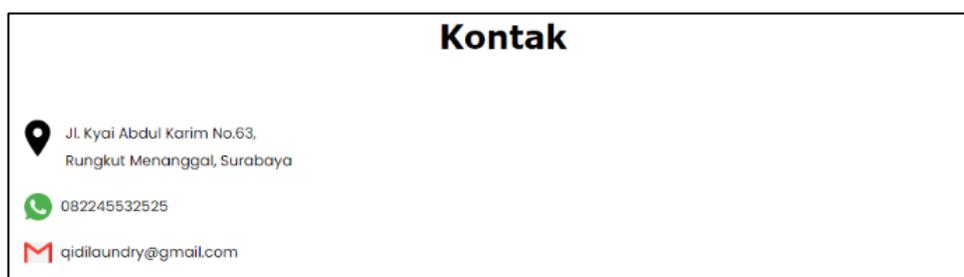
Halaman ini menampilkan galeri yang isinya foto saja. Seperti pada Gambar 4.29 merupakan contoh tampilan galeri *Laundry Bag* bagi pelanggan yang menggunakan metode pembayaran *Qidi-Pay*. Nantinya, tampilan ini akan berisi foto cucian sebelum dan setelah dicuci (*before after*).



Gambar 4.29 Tampilan Galeri

15. Tampilan Contact

Gambar 4.30 adalah tampilan *Contact* berisi tentang *contact* perusahaan (*email* dan *Whatsapp*) yang dapat dihubungi oleh pengunjung *website* apabila memiliki pertanyaan perihal layanan, dll. Selain itu juga terdapat informasi mengenai alamat lengkap yang dapat dikunjungi oleh pelanggan. Di bawah ini adalah gambar dari tampilan *contact*.



Gambar 4.30 Tampilan Kontak

16. Tampilan Iklan

Gambar 4.31 merupakan tampilan iklan pada *website company profile* ini. Jadi *website* ini menyediakan wadah untuk produk ataupun nama usaha yang ingin mempromosikan produk atau nama usahanya.



Gambar 4.31 Tampilan Iklan

4.4 Testing

Tahap ini merupakan tahap akhir dengan melakukan percobaan pada berbagai fungsi untuk membuktikan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik.

Tabel 4.14 Tabel *Testing*

No	Nama Tes	Output Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Login Halaman Admin	Masuk kedalam tampilan <i>dashboard</i>	Setelah dilakukan login, masuk ke tampilan <i>dashboard admin</i>

No	Nama Tes	Output Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
2.	Mengelola data <i>admin</i>	Dapat menambah, mengubah, hapus data master admin	Data master <i>admin</i> dapat ditambahkan, diubah dan dihapus
3.	Mengelola Data Layanan	Dapat menambah, mengubah, hapus data master layanan	Data master layanan dapat ditambahkan, diubah dan dihapus
4.	Mengelola Data Informasi	Dapat menambah, mengubah, hapus data master informasi	Data master informasi dapat ditambahkan, diubah dan dihapus
5.	Mengelola Data Galeri	Dapat menambah, mengubah, hapus data master galeri	Data master galeri dapat ditambahkan, diubah dan dihapus

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada pihak CV. Rinalti Jaya Abadi terkait permasalahan yang dialami yakni upaya pengenalan perusahaan yang belum maksimal dan promosi layanan yang masih manual, sehingga dapat disampaikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya pengenalan dan penyebaran informasi layanan perusahaan kepada pelanggan dan calon pelanggan yang semula dilakukan secara manual menjadi *Website Company Profile* dapat menyelesaikan masalah yang berdampak pada meningkatnya pangsa pasar dan memperkecil pengeluaran perusahaan.
2. Dari pengujian *Website Company Profile* beserta fitur layanan yang ada didalamnya menunjukkan bahwa *website* tersebut sudah sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam memperkenalkan informasi dan layanan perusahaan kepada pelanggan.

5.2 Saran

Website Company Profile berbasis *webvertising* ini tentu masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis memberikan saran yang dapat dikembangkan atau diperbaiki dari *website company profile* ini, yaitu mengembangkan fitur halaman layanan dan informasi yang dimiliki perusahaan.

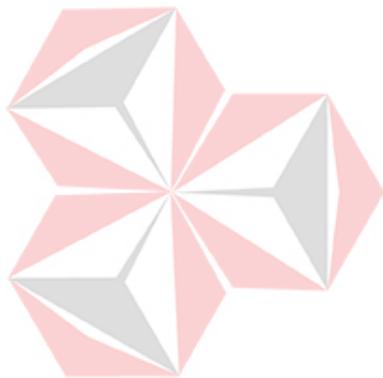
DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, R. K., & Jaenaudin, J. (2018). PERANCANGAN COMPANY PROFILE BPM BIDAN WITA UTAMI. *Jurnal Inovatif*, 126.
- Amstrong, G., & Philip, K. (2012). *Dasar-Dasar Pemasaran* (Vol. I). (A. Sindoro, & B. Molan, Trans.) Jakarta: Prenhalindo.
- Apriadi, D., & Saputra, A. Y. (2017). E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian. *Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 132.
- Arief, M. R. (2011). *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL*. Andi.
- Cholik, C. A. (2021). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT. *Jurnal Fakultas Teknik*, 40.
- Dwanoko, Y. S. (2016). IMPLEMENTASI SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC) DALAM PENERAPAN PEMBANGUNAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK. *Jurnal Teknologi Informasi*, 84-85.
- Fauji, M., & Sabri, M. (2021). Perancangan Company Profile Berbasis Website Sebagai. *Jurnal Mahasiswa*, 154.
- Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). pengujian Black Box pada palikasi berita online dengan menggunakan metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika*, 9.
- Islamiati, Y., Jatmika, A. H., & Wahyudi, F. (2021). PEMBUATAN SISTEM INFORMASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE SMPN 4 GUNUNGSARI. *Jurnal Begawe Teknologi*, 127.
- Mardianto, B. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pengambilan Keputusan Penilaian Kinerja Berbasis Web Pada CV Anugerah Mandiri*. Surabaya: Institut Bisnis Dan Informatika.
- Mukminin, A. (2020). *Perancangan Company Profile Berbasis Website (Studi Kasus Lentera Consultant in LAW)*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Presditya, M. B., & Putri, J. P. (2012). *Laporan Kerja Praktek Rancang Bangun Aplikasi Self Promotion Dengan Konsep Webvertising (Studi Kasus Pada PT Langgeng Jaya)*. Surabaya: Stikom.

Priyanto, R., Martina, S., Hamzah, F., Somantri, P. R., & Syarifuddin, D. (2018). Peranan Promosi Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Produk Rajutan di CV Konta Djaya Binong Jati. *Jurnal Abdimas BSI*, 297.

Silitonga, P. D., & Purba, D. E. (2021). Implementasi System Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 198.

Sisil. (2017, Juni 13). *Marketspace anda Marketplace*. Retrieved from Sistem Informasi Telkom Purwokerto.



UNIVERSITAS
Dinamika