



**RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA CV. SAHABAT MITRA**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**RIZALDY PASYA WIJAYA**

**17410100017**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

# LAPORAN KERJA PRAKTIK

## RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA CV. SAHABAT MITRA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah  
Kerja Praktik



Disusun Oleh:

Nama : Rizaldy Pasya Wijaya

NIM 17410100017

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA CV. SAHABAT MITRA**

Laporan Kerja Praktik oleh :

**RIZALDY PASYA WIJAYA**

**NIM : 17410100017**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 5 Januari 2023

Disetujui



Dosen Pembimbing,

**Sulistiowati, S.Si., M.M.**  
NIDN. 0719016801

Penyelia,

**Suprawono**



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

**Dr. Anjiek Sukmaaji, S.Kom., M.Eng**  
NIDN. 0731057301

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Rizaldy Pasya Wijaya

NIM : 17410100017

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek

Judul Karya : RANCANG BANGUN WEBSITE PADA CV.  
SAHABAT MITRA

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, 5 Januari 2023



Rizaldy Pasya Wijaya  
NIM : 17410100017

## ABSTRAK

*Website* merupakan bentuk media informasi dan alat untuk perusahaan memberikan gambaran mengenai perusahaan itu sendiri. *Website* dijadikan alat dan media promosi untuk dapat menjangkau lebih banyak dan luas wilayah mendapatkan *customer* baru. Akan tetapi, masalah yang saat ini ditemukan pada CV. Sahabat Mitra yaitu mereka yang masih kesulitan dalam menemukan *customer* baru. Cara mereka untuk mendapatkan *customer* adalah dengan membuat proposal untuk diberikan kepada UKM/KM atau perusahaan lain mengenai produk dan perusahaan seperti apa CV. Sahabat Mitra. Cara ini menghabiskan waktu yang lama dan promosi menjadi tidak maksimal diketahui oleh banyak calon *customer*.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dibuatlah perancangan *website* untuk memaksimalkan bentuk media promosi bagi CV. Sahabat Mitra. Penerapan model ini diharapkan dapat memberikan manfaat tambahan bagi perusahaan.

Hasil pengujian dari *website* ini menunjukkan bahwa *website* ini dapat digunakan oleh perusahaan untuk memperkenalkan dan mengelola informasi promosi CV. Sahabat Mitra. *Website* ini dapat digunakan oleh pihak *customer* untuk lebih mendapatkan informasi tentang perusahaan.

Kata Kunci: *Website, media promosi, CV. Sahabat Mitra*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik dengan judul “Rancang bangun *website* pada CV. Sahabat Mitra”. Laporan ini disusun berdasarkan hasil dari studi pelaksanaan kerja praktik pada CV. Sahabat Mitra, memiliki tujuan menghasilkan sebuah sistem informasi berupa *website*.

Dalam pelaksanaan kerja praktik hingga penyelesaian laporan kerja praktik, penulis mendapatkan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan semangat dan motivasi.
2. Bapak Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku ketua program studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika
3. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku dosen pembimbing
4. Bapak Suprawono selaku penyelia dari CV. Sahabat Mitra

Surabaya, 5 Januari 2023

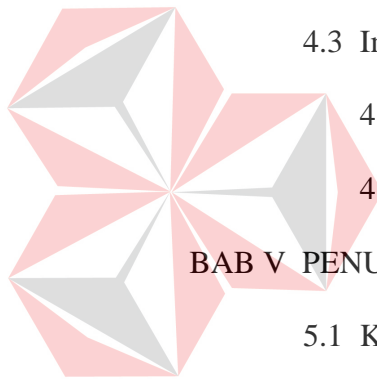


**Rizaldy Pasva Wijaya**  
NIM 17410100017

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	3
2.1 Identitas Perusahaan.....	3
2.2 CV. Sahabat Mitra .....	3
2.3 Visi.....	4
2.4 Misi .....	4
2.5 Struktur Organisasi .....	4
2.6 Kantor CV. Sahabat Mitra .....	5
BAB III LANDASAN TEORI .....	7
3.1 Aplikasi .....	7
3.2 Website .....	7
3.3 Hypertext Preprocessor (PHP).....	7
3.4 Database.....	8

3.5	MySQL.....	8
3.6	HyperText Markup Language (HTML).....	9
3.7	SDLC (Software Development Life Cycle).....	9
<b>BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK.....</b>		<b>11</b>
4.1	Analisis Sistem.....	11
4.1.1	Analisis Kebutuhan Bisnis .....	13
4.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	13
4.1.3	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	14
4.2	Perancangan Sistem .....	15
4.2.1	Design Interface .....	15
4.3	Implementasi Sistem.....	17
4.3.1	Kebutuhan Sistem .....	17
4.3.2	Hasil Implementasi .....	18
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>23</b>
5.1	Kesimpulan .....	23
5.2	Saran .....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>24</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>25</b>

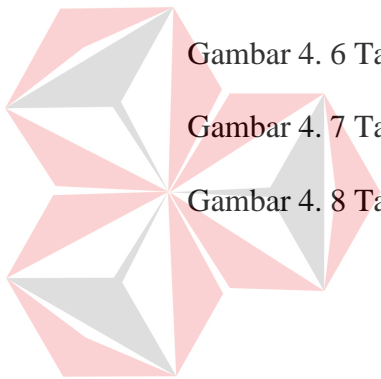


UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Sturktur Organisasi.....	4
Gambar 2. 2 Kantor CV. Sahabat Mitra.....	6
Gambar 3. 1 SDLC.....	10
Gambar 4. 1 Halaman Utama.....	16
Gambar 4. 2 Tentang Perusahaan.....	17
Gambar 4. 3 Tampilan Utama.....	19
Gambar 4. 4 Tampilan Tentang Perusahaan .....	19
Gambar 4. 5 Tampilan Nilai Perusahaan .....	20
Gambar 4. 6 Tampilan Testimoni Pelanggan.....	20
Gambar 4. 7 Tampilan Gallery Project .....	21
Gambar 4. 8 Tampilan Lokasi Perusahaan .....	22



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

### Halaman

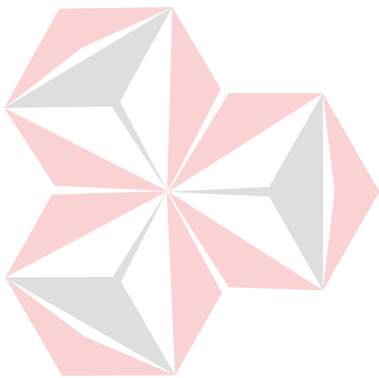
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional .....	14
---------------------------------------	----



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Balasan. ....	25
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	26
Lampiran 3 Form KP-5 Acuan Kerja 2.....	27
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian.....	28
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik. ....	29
Lampiran 6 Kartu Bimbingan. ....	30
Lampiran 7 Biodata.....	31



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Sahabat Mitra merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa *Graptic art supplay* (suplai bahan percetakan) yang berlokasi di Dusun Bendo Desa Bringinbendo RT. 05 RW. 01 TAMAN-SIDOARJO. Selama ini CV. Sahabat Mitra masih belum mempunyai media promosi seperti perusahaan lain yang menggunakan teknologi. Hal ini mengakibatkan perusahaan CV. SahabatMitra tidak dikenal masyarakat secara meluas, sehingga pelanggan dari perusahaan berasal dari sekitar perusahaan

Pada saat ini CV. Sahabat Mitra ingin mengenalkan dalam bentuk media *website* (Josi, 2017) *Website* atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.. Oleh sebab itu pada penelitian ini diberikan solusi pembuatan *website* pada CV. Sahabat Mitra sebagai media promosi dan media informasi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang sedang terjadi yaitu:  
Bagaimana Merancang dan Membangun *Website* pada CV. Sahabat Mitra yang dapat memperkenalkan identitas perusahaan dan mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan didalan tugas akhir ini yaitu:

1. Aplikasi tidak menangani kegiatan transaksi pada perusahaan.
2. Pelanggan hanya dapat melihat informasi mengenai produk dan jasa yang diberikan oleh perusahaan.
3. Sistem berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Priprocessore*) dan perancangan database menggunakan MySQL.

### 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah untuk menghasilkan rancang bangun aplikasi *website* pada CV. Sahabat Mitra.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan dibangunnya aplikasi ini sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari Universitas Dinamika untuk pengabdian ilmu kedalam masyarakat.

2. Bagi Universitas Dinamika

Universitas Dinamika sebagai tempat asal mahasiswa dapat menjalin hubungan baik dengan perusahaan



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Identitas Perusahaan

Tempat	: CV. SAHABAT MITRA
Alamat	: Dusun. Bendo Desa. Bringinbendo RT.05 RW.01, Taman Sidoarjo
Contact Person	: Bpk.Suprawono   Direktur   081357462947
Email	: sahabatsejatisentosa@gmail.com
Bisnis	: <i>Graphic Art Supply</i> (Suplai bahan Percetakan)

#### 2.2 CV. Sahabat Mitra

Didirikan pada tahun 2005 di Jakarta, CV. Sahabat Mitra resmi menjadi perusahaan *chemical* manufaktur dan supplier alat dan bahan percetakan untuk industri percetakan kertas dan penerbit di Jakarta. CV. Sahabat Mitra bergerak di bidang perdagangan dan Manufaktur. CV. Sahabat Mitra terus berkembang menjadi supplier bahan percetakan di Jakarta dan pada tahun 2008 didirikan kantor cabang di Surabaya. Perusahaan yang didirikan oleh Bapak Suprawono ini sempat berganti nama yang pada awal didirikan CV. Sahabat SejatiSentosa menjadi CV. Sahabat Mitra tahun 2018.

CV. Sahabat Mitra mengedepankan kepuasan konsumen dengan menyediakan barang berkualitas kepada *customer*, dengan pengiriman yang cepat, harga yang bersaing, pelayanan yang konsisten, dan juga pelayanan after sering *service*. Memiliki Moto "*consistent in service*" yang artinya CV. Sahabat Mitra akan memberikan pelayanan yang terbaik dan konsisten untuk para *customer*

### 2.3 Visi

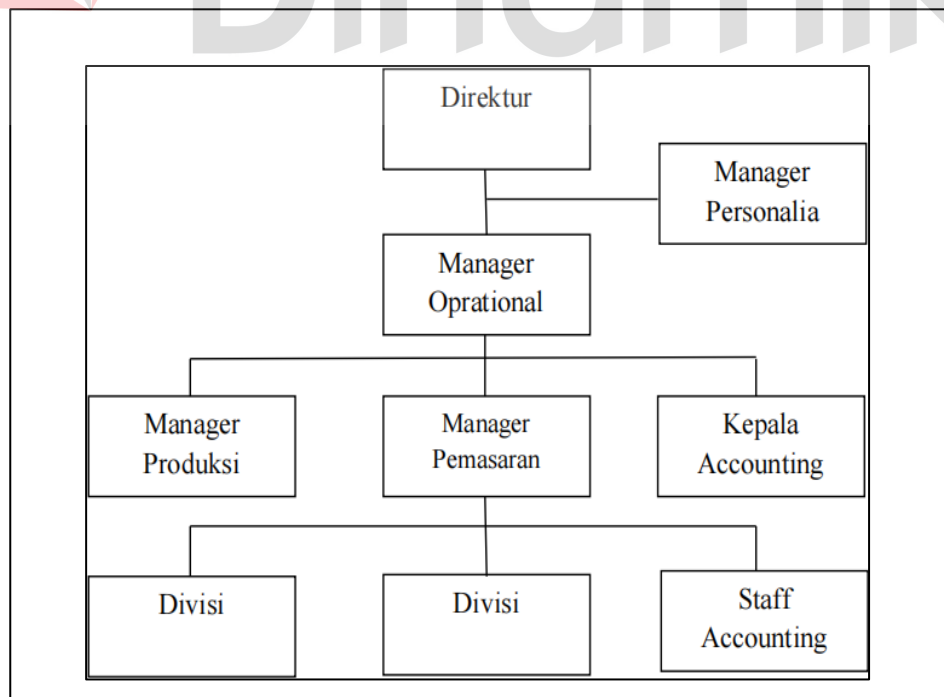
- Menjadi supplier bahan percetakan terpercaya dan dapat diandalkan oleh para customer.
- Menjadi sahabat bagi para pelaku usaha percetakan offset dari kelas UMKM sampai raksasa.

### 2.4 Misi

- Menyediakan barang berkualitas untuk para customer.
- Memberikan pelayanan yang terbaik dan konsisten.

### 2.5 Struktur Organisasi.

Menguraikan struktur organisasi dari CV. Sahabat Mitra tugas-tugas di setiap bagian dapat terselesaikan dengan baik. Adapun struktur organisasi di CV. Sahabat Mitra dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 1 Sturktur Organisasi

Tugas dan Tanggung Jawab:

1. **Direktur:** bertugas memimpin dan mengurus perusahaan sesuai dengan tujuan perusahaan, dan mengatur pembagian tugas dari masing-masing staff bagian.
2. **Manager personalia:** bertugas untuk merekrut karyawan agar dapat membantu performa perusahaan.
3. **Manager operational:** bertugas mengawasi kualitas produk dan memantau aktifitas produksi unit oprasional perusahaan.
4. **Manager produksi:** bertugas melakukan pengawasan terhadap proses produksi, dan bertanggung jawab atas kerahasiaan produksi. Serta mengatur persediaan bahan baku produk.
5. **Manager pemasaran:** betugas merencanakan dan mengkoordinasikan kebijakan dalam program pemasaran. Seperti membuat iklan, promosi, dan menawarkan produk kepada *customer*.
6. **Kepala accounting:** bertugas membantu kepala badan untuk mengelolah keuangan perusahaan.
7. **Divisi:** bertugas menyusun dan melaksanakan rencana yang diberikan atasan. Agar proses bisnis di perusahaan berjalan dengan lancer.
8. **Staff accounting:** bertugas menyusun laporan keuangan secara akurat.

## 2.6 Kantor CV. Sahabat Mitra

Lokasi CV. Sahabat Mitra berada di Dusun. Bendo Desa. Bringinbendo RT.05 RW.01 Taman Sidoarjo. Sementara gambar dari kantor CV. Sahabat Mitra bisa dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini :





Gambar 2. 2 Kantor CV. Sahabat Mitra



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam Bab III ini penulisan akan menjelaskan penjelasan-penjelasan dari berbagai sumber teoritis yang berhubungan dengan pembuatan *Website*.

#### **3.1 Aplikasi**

Aplikasi adalah sebuah komponen yang merupakan alat yang berguna untuk mengolah data atau berbagai aktivitas lainnya seperti membuat atau mengedit dokumen dan file. (Huda & Priyatna, 2019).

#### **3.2 Website**

*Website* dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman halaman yang berisi informasi berupa data digital berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya, yang disampaikan melalui koneksi internet (Josi, 2017) Website umumnya digunakan untuk menyimpan dan menampilkan informasi penting terkait organisasi atau bisnis yang menggunakan arsitektur *client/server* (Hernandhi, 2018).

#### **3.3 Hypertext Preprocessor (PHP)**

PHP adalah bahasa pemrograman yang sering ditambahkan ke HTML. PHP sendiri berasal dari kata *hypertext preprocessor*. Sejarah PHP awalnya merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. PHP pertama kali dikembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf. Dahulu PHP masih bernama *Form Interpreted* (FI), sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari web. Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman yang terutama

digunakan untuk pengembangan situs web. (Yasin, Pengertian PHP, 2019) Menurut Edy Winarno, Ali Zaki dan Smitdev Community (Sitohang, 2018) PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman web berbasis server yang dapat mengurai kode PHP dari kode dengan ekstensi PHP untuk menghasilkan tampilan web yang dinamis.

### 3.4 Database

Menurut Gordon C. Everest pada buku (Setiawan, 2017) menjelaskan bahwa *database* adalah kumpulan data dalam jumlah besar yang saling terkait yang dikumpulkan dalam satu tempat dan digunakan oleh suatu sistem aplikasi yang dikendalikan secara terpusat yang memiliki nilai berharga bagi pemiliknya.

Sedangkan menurut (Setiawan, 2017) database adalah kumpulan data operasional yang disimpan dan juga digunakan oleh sistem aplikasi organisasi.

- Data *input* adalah data yang masuk dari luar sistem
- Data *output* adalah data yang dihasilkan oleh sistem
- Data operasional adalah data yang tersimpan dalam sistem

### 3.5 MySql

*MySQL* adalah sebuah *database management system* (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*) yang cukup terkenal. *MySQL* adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi *MySQL* adalah *database server* yang gratis dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL) sehingga dapat dipakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. *MySQL*

masuk ke dalam jenis RDBMS (*Relational Database Management System*) (Yasin, Pengertian MySQL, 2019).

*MySQL* mempunyai beberapa kelebihan yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan perangkat lunak yang andal seperti:

1. Mendukung integrasi dengan bahasa pemrograman lain.
2. Tidak membutuhkan RAM besar.
3. Mendukung *multi user*.
4. Bersifat *open source*.

Beberapa kelemahan yang dimiliki oleh *MySQL* adalah sebagai berikut :

1. Kurang cocok untuk aplikasi game dan mobile.
2. Sulit mengelola *database* yang besar.
3. *Technical support* yang kurang bagus.

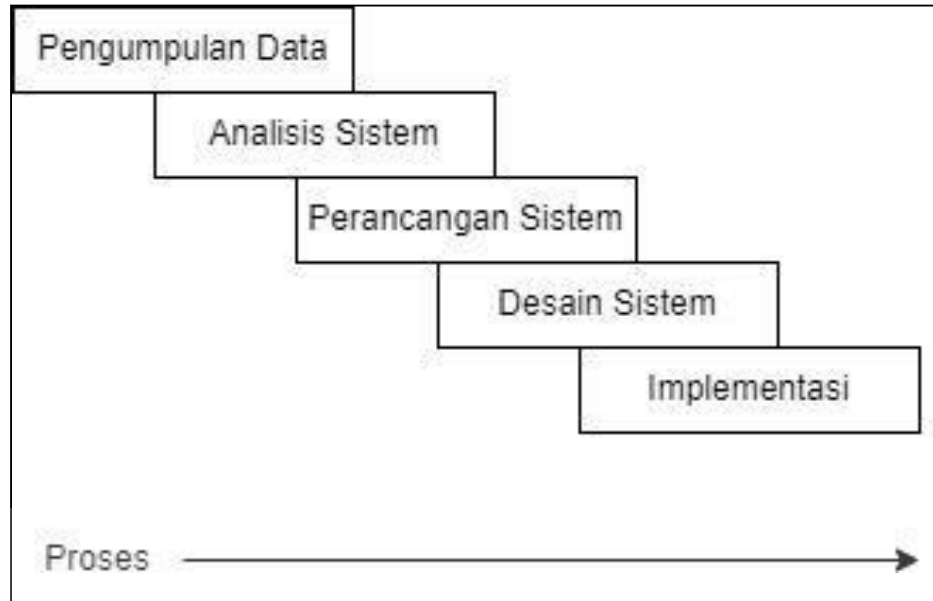
### **3.6 *HyperText Markup Language (HTML)***

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, sekumpulan kode pemrograman yang membentuk dasar representasi visual dari sebuah halaman web. Berisi kumpulan data yang disimpan dalam tag yang digunakan untuk memformat data tersebut. (Harison, 2016 )

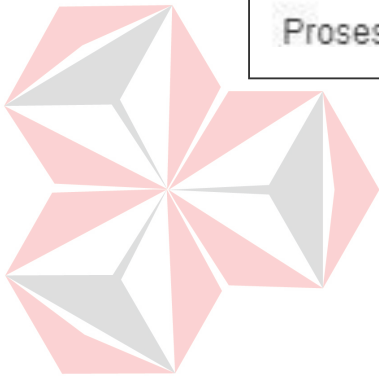
### **3.7 *SDLC (Software Development Life Cycle)***

(Rosa & Shalahuddin, 2018) mengemukakan bahwa: *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-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan

*best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Berikut contoh gambar 3.1 SDLC



Gambar 3. 1 SDLC



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTIK**

Pada Bab ini membahas tentang hasil pengerjaan system terhadap Berbasis *website* pada CV. Sahabat Mitra. Berikut tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam mengatasi permasalahan dan menyelesaikan Kerja Praktik iniyaitu:

1. Analisis Sistem
2. Perancangan Sitem
3. Implementasi Sistem

Tahapan-tahapan tersebut dilakukan untuk dapat mengatasi dan menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Berikut merupakan cara dan penjelasan dari masing-masing tahapan:

#### **4.1 Analisis Sistem**

Analisis sistem merupakan langkah pertama dalam membuat suatu sistem yang baru. Terdapat beberapa langkah dalam analisis sistem, adapun beberapa langkah-langkanya, yaitu :

1. Observasi

Langkah observasi dilakukan secara langsung dengan melihat, mengamati, dan mencatat proses bisnis yang ada pada perusahaan CV. Sahabat Mitra.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai bagian manajer produksi CV. Sahabat Mitra. Bagian manajer produksi yang bertugas merencanakan,

melakukan, dan mengawasi jalannya produksi diperusahaan. CV. Sahabat Mitra saat ini melakukan promosi dan pengenalan perusahaan kepada *customer*. Cara awal yang sampai sekarang masih diterapkan perusahaan dengan membuat proposal mengenai informasi dan produk perusahaan, dengan bertemu langsung dengan calon *customer* dan mencoba meyakinkan calon *customer* untuk memakai dan berlangganan produk dari perusahaan. CV. Sahabat Mitra sudah berencana untuk mengganti cara lama tersebut dengan memanfaatkan teknologi informasi, dari sini penulis melakukan kerja praktik pada CV. Sahabat Mitra dan menyelesaikan permasalahan promosi tersebut. Wawancara tersebut mendapatkan hasil informasi mengenai permasalahan mengenai *website* yang ada pada CV. Sahabat Mitra.

Manfaat dari kegiatan ini adalah memperoleh keterangan dan data- data yang jelas mengenai informasi apa saja yang ingin disampaikan oleh CV. Sahabat Mitra kepada *customer* melalui *website* yang akan dibuat. Data yang didapat akan dijadikan acuan dan dibuat dalam perancangan *website*.

### 3. Studi Literatur

Langkah studi literatur dilakukan penulis sebagai acuan untuk mencari referensi teori, informasi, metode, dan konsep yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam kerja praktik. Tujuan dari studi literatur untuk memperkuat menyelesaikan permasalahan, memperkuat dasar teori untuk membangun sebuah sistem dan membuat laporan dalam kerja praktik. Hasil dari studi literatur terdapat pada bab III Landasan Teori yang terdiri dari definisi sistem, informasi, sistem informasi, *website*, dan landasan-landasan teknologi yang digunakan dalam membuat *website*. Dalam analisis sistem terdapat beberapa tahap, yaitu analisis bisnis, analisis kebutuhan fungsional, dan analisis kebutuhan sistem.

#### 4.1.1 Analisis Kebutuhan Bisnis

CV. Sahabat Mitra dalam proses promosi dan pengenalan perusahaan masih menggunakan cara lama, yaitu dengan cara perusahaan membuat proposal. Proposal yang berisikan informasi pengenalan perusahaan dan informasi mengenai produk apa yang dijual beserta keunggulannya, untuk diberikan langsung kepada beberapa UKM atau perusahaan yang sekiranya membutuhkan produk dari CV. Sahabat Mitra. Hal tersebut sangat kurang efektif karena memakan waktu lama dan tidak tersebar luas jangkauan perusahaan dalam mencari *customer* baru, terlebih persaingan yang sudah menerapkan teknologi informasi dari perusahaan sesama dapat mengurangi *customer* CV. Sahabat Mitra.

Dari permasalahan tersebut perlu dibangun *website* yang berisikan tentang profile perusahaan, visi misi, informasi layanan perusahaan, galeri, informasi produk, serta informasi kontak, dan alamat perusahaan.

#### 4.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Terdapat kebutuhan sistem dimana terdapat spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam sebuah sistem, dimana perintah-perintah diberikan kepada perangkat keras agar bisa saling berinteraksi di antara keduanya. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun *website* yaitu:

1. *Windows 10*
2. *Browser Google Chrome, Mozilla Firefox, dan sejenisnya*
3. *Visual Studio*
4. *XAMPP*
5. *PHP Sdk*

Terdapat spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan dalam



membangun *website* yaitu:

1. *Processor intel core i3*
2. RAM 64 GB
3. *Harddisk 1 TB*
4. *Mouse dan Keyboard*
5. Layar Monitor
6. Kabel jaringan dan modem intranet

#### 4.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Tahap ini merupakan tahap dimana setiap pengguna menetapkan layanan atau sistem yang ada pada aplikasi yang dibangun untuk mendukung kinerja operasional dalam mengelola *website* perusahaan. Berikut merupakan penjelasan mengenai analisis kebutuhan fungsional dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut

Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Fungsi
1.	<i>Customer</i>	1. Dapat melihat profil perusahaan yang ditampilkan oleh <i>website</i> berisi nama perusahaan, lokasi, dan tentang perusahaan.

No	Pengguna	Fungsi
		<p>2. Dapat melihat nilai perusahaan untuk meningkatkan kepercayaan <i>customer</i> terhadap perusahaan akan kinerja dari perusahaan tersebut.</p> <p>3. Dapat melihat tampilan testimoni pelanggan CV. Sahabat Mitra, untuk mengetahui tanggapan <i>customer</i>.</p> <p>4. Dapat melihat tampilan foto tentang pelayanan di perusahaan.</p> <p>5. Dapat melihat tampilan kontak dan lokasi perusahaan.</p>

## 4.2 Perancangan Sistem

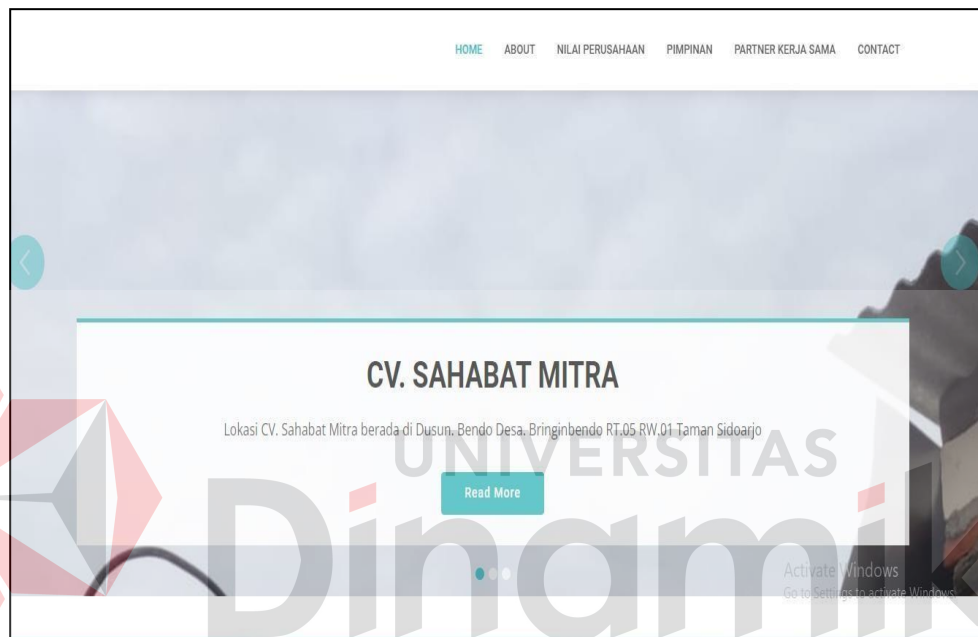
Tahap perancangan sistem adalah tahap kedua setelah selesai melakukan tahapan analisis sistem. Tahap ini dilakukan untuk memecahkan masalah pada sistem yang akan dibuat dapat menjadi lebih baik dengan adanya sistem yang terkomputerisasi. Rancangan ini melalui beberapa tahap perencanaan, yaitu:

### 4.2.1 Design Interface

*Design interface* merupakan tampilan atau visual dari sistem yang akan disusun untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi dan bertukar informasi. *Design interface* dirancang untuk menjadi acuan pembuatan aplikasi yang mudah dipahami dan juga menarik, oleh *customer*. Berikut merupakan *design interface* dari *website* CV. Sahabat Mitra:

## A. Halaman Utama

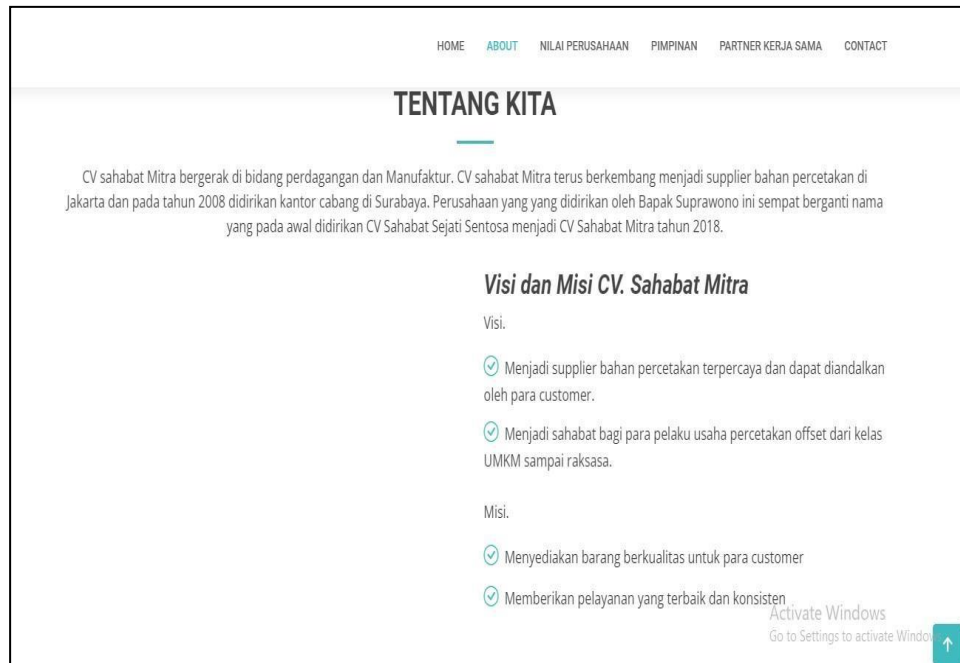
Pada gambar 4.1 menampilkan halaman utama *customer* adalah menu utama dari *website* CV. Sahabat Mitra, yang berisi informasi lengkap mengenai alamat perusahaan, informasi perusahaan dibidang jasa. Supaya *customer* dapat mengetahui lebih jelas tentang perusahaan



Gambar 4. 1 Halaman Utama

## B. Halaman Tentang Perusahaan

Pada gambar 4.2 menampilkan tentang perusahaan terdapat informasi mengenai profil perusahaan, visi, dan misi dari CV. Sahabat Mitra. Dengan menampilkan profil perusahaan bertujuan untuk memberi tahu informasi tentang perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kesadaran para *customer* serta menarik perhatian dan kepercayaan.



Gambar 4. 2 Tentang Perusahaan

### 4.3 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem berisikan pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Pengimplementasian sistem dibuat dari hasil analisis dan perancangan sistem yang sudah terlebih dahulu dibuat.

#### 4.3.1 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem menjelaskan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam implementasi sistem oleh pengguna. Perangkat lunak yang digunakan yaitu:

1. *Xampp v3.2.1 (2013)*
2. *Visual Studio*
3. *PHP sdk*
4. *Windows 10*
5. *Browser Google Chrome* atau sejenisnya

Implementasi sistem membutuhkan beberapa perangkat keras, yaitu:

1. Minimal *Processor intel core i5*
2. *Mouse, Keyboard, dan Layar Monitor*
3. Modem internet atau peralatan jaringan
4. *Hardisk 1 TB*
5. RAM 64 GB

#### 4.3.2 Hasil Implementasi

Hasil implementasi merupakan output dari perancangan sistem, hasil ini berupa program *website* yang sudah jadi. Dari hasil implementasi diperlukan hasil pembahasan, sehingga pengguna memahami sistem dengan lebih baik.

1. Instalasi program

Tahap ini menjelaskan bagaimana cara benar melakukan penginstalan perangkat lunak. Berikut langkah langkah penginstalan :

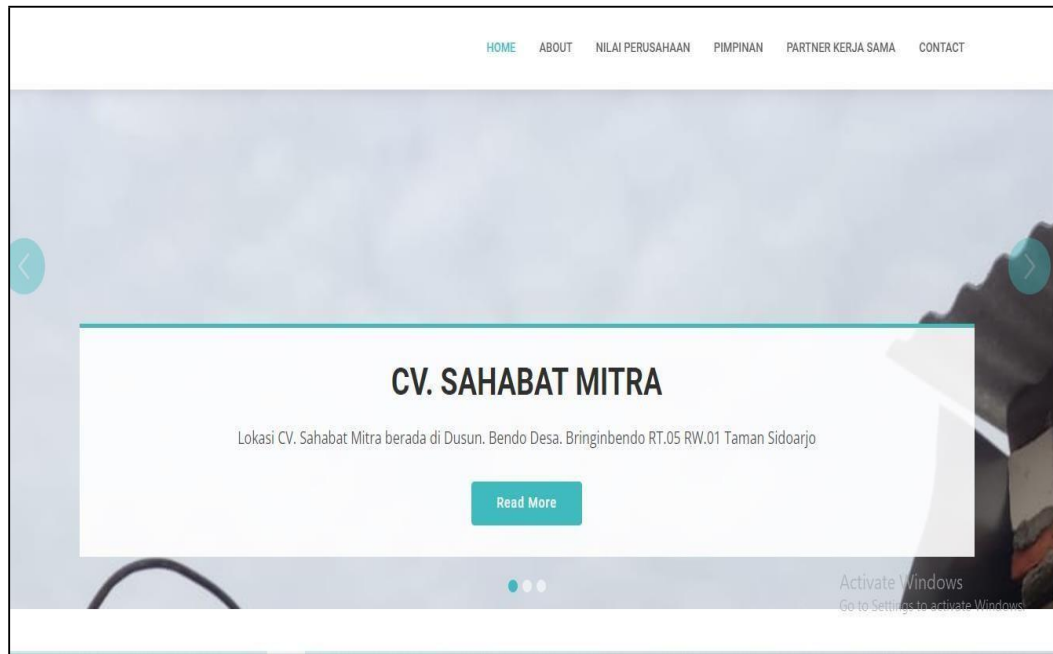
1. Install Visual Studio
2. Install *Xampp v3.2.1 (2013)*
3. Install *PHP sdk*

2. Penjelasan pemakaian

Tahap penjelasan merupakan tahap berisikan langkah langkah pemakaian *website* dengan benar. Berikut ini adalah penjelasan pemakaiannya:

##### A. Tampilan Utama

Pada gambar 4.3 dapat dilihat halaman ini adalah halaman awal dimana *customer* akan melihat tampilan awal *Website* bertuliskan CV. Sahabat Mitra. Halaman ini dapat kita lihat adanya beberapa informasi mengenai lokasi perusahaan, tentang perusahaan. Yang dipaparkan dengan jelas.



Gambar 4. 3Tampilan Utama

## B. Tampilan Tentang Perusahaan

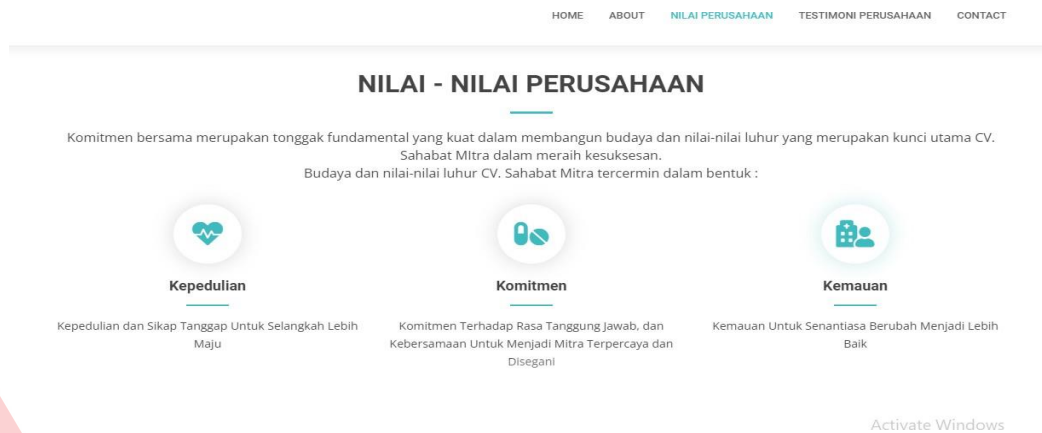
Pada gambar 4.4 ini akan memunculkan informasi mengenai perusahaan CV. Sahabat Mitra, bahkan pada halaman ini memunculkan profil perusahaan, gambar perusahaan dan visi misi dari CV. Sahabat Mitra.



Gambar 4. 4 Tampilan Tentang Perusahaan

### C. Tampilan Nilai Perusahaan

Pada Gambar 4.5 menampilkan nilai perusahaan bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan *customer* terhadap perusahaan akan kinerja dari perusahaan tersebut.



Gambar 4. 5 Tampilan Nilai Perusahaan

### D. Testimoni Pelanggan

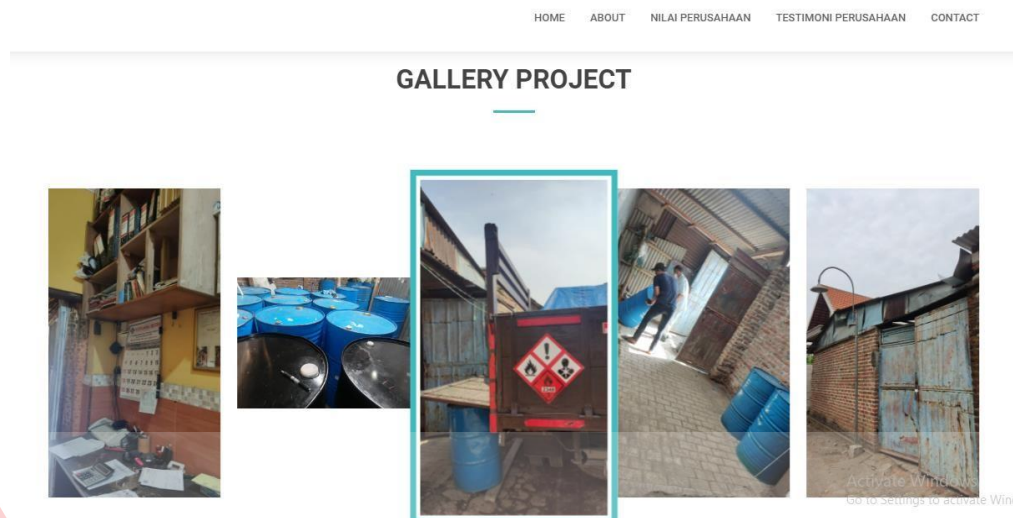
Pada Gambar 4.6 dapat melihat tampilan testimoni pelanggan CV. Sahabat Mitra, untuk mengetahui tanggapan *customer*.



Gambar 4. 6 Tampilan Testimoni Pelanggan

### E. Tampilan Gallery Project

Pada Gambar 4.7 dapat dilihat *customer* dari beberapa foto tentang pelayanan di *website* perusahaan.



Gambar 4. 7 Tampilan Gallery Project

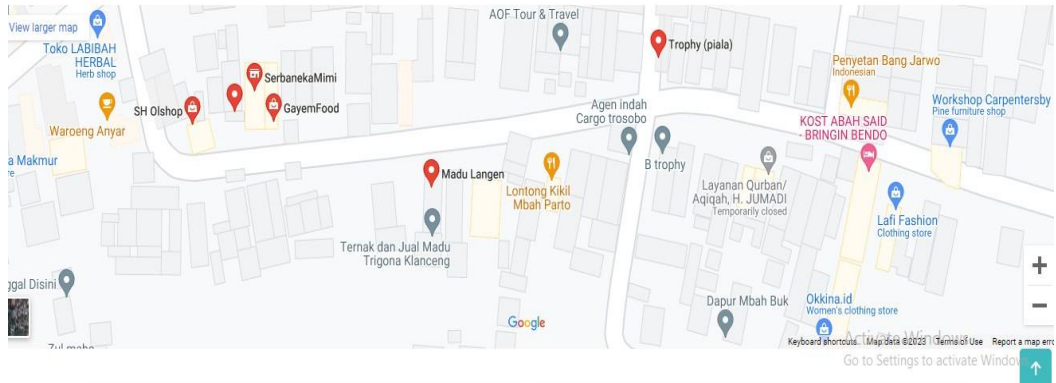
### F. Tampilan Lokasi Perusahaan

Pada Gambar 4.8 menampilkan lokasi dan kontak perusahaan yang dapat digunakan oleh *customer* jika membutuhkan atau kesulitan dalam mencari informasi tentang perusahaan.



## HUBUNGI KAMI

Kedatangan anda adalah hal yang kami tunggu dan akan kami sambut dengan penuh sukacita dan kebahagiaan. Mengetahui bahwa anda percaya dengan pelayanan kami adalah suatu hal yang akan membuat kami bahagia. Selamat datang di CV. Sahabat Mitra!



Gambar 4. 8 Tampilan Lokasi Perusahaan



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website* CV. Sahabat Mitra, customer dapat lebih mudah mendapatkan informasi mengenai perusahaan dan layanan yang disediakan oleh perusahaan tanpa harus menghubungi perusahaan.
2. *Website* dan sistem ini sebagai bentuk pelayanan yang diberikan kepada *customer* oleh perusahaan.
3. Dengan adanya *website*, perusahaan lebih mudah memberikan informasi mengenai perusahaan.

#### 5.2 Saran

Walaupun *website* dapat memberikan solusi kepada perusahaan tentang bagaimana memberikan pelayanan dan promosi kepada *customer* dengan lebih luas, aplikasi ini masih memerlukan pengembangan yang lebih baik. Saran pengembangan yang bisa dilakukan adalah mengembangkan dan menambahkan lagi informasi seperti disediakan *maps* lokasi perusahaan, sehingga *customer* lebih mudah lagi untuk mengetahui letak perusahaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Harison. (2016 ). Sistem Informasi Geografis Saran pada Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Teknoif*, 42.
- Hernandhi, D. A. (2018). Desain Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Untuk Promosi (Studi Kasus pada Kedai Ayam Geprak & Sambal Bawang Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)/Vol. 55*, 1 - 10.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019, Desember). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *SYSTEMATICS*, 1(2), 81-88.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan WebsiteDesa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *JTI, Vol 9 No.1*, 50 - 57.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan berorientasi*. Bandung: Informatika.
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Sitohang, H. (2018). Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. *Journal Of Informati Pelita Nusantara Volume 3*, 6 - 9.
- Yasin. (2019, 7 24). *Pengertian MySQL*. Retrieved from Niagahoster. Dipetik 10 25, 2020: <https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/>
- Yasin. (2019, 1 17). *Pengertian PHP*. Retrieved from Niagahoster. Dipetik 10 25, 2020, : <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>