



**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE PADA CV. DIVA PRESS
BERBASIS WEB**

KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

ADINDA SALSABILA JUWITA

20410100056

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE PADA
CV. DIVA PRESS BERBASIS WEB**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

Disusun Oleh :

Nama : Adinda Salsabila Juwita

NIM : 20410100056

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024



“Awal yang bersamaan bukan berarti sampai finish bersamaan juga, tiap manusia memiliki proses dan tantangan masing-masing, tetapi sampai finish terakhir bukan berarti tidak berhasil. Tetap semangat berjalan bersama proses, istirahat jika diperlukan.”

UNIVERSITAS
Dinamika



Laporan Kerja Praktik ini saya persembahkan untuk orang tua saya dan teman-teman yang telah mendukung, serta saya persembahkan untuk diri saya sendiri telah hebat menyelesaikan laporan ini.

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

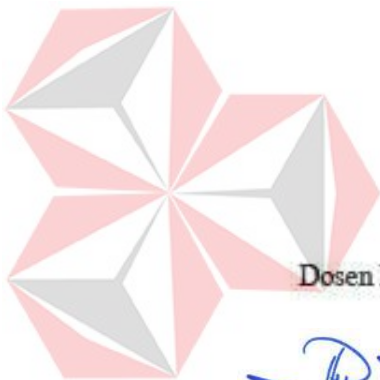
**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE PADA
CV. DIVA PRESS BERBASIS WEB**

Laporan Kerja Praktik oleh

Adinda Salsabila Juwita

NIM : 20410100056

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS
Surabaya, 16 Januari 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Penyelia

Digitally signed
by Tri Sagirani
Date: 2024.01.16
10:39:33 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

Mohammad Bisvri, M.H., C.L.A.

NIDN. 0731017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Julianto Lemantara
Date: 2024.01.16
14:31:45 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng

NIDN. 0722108601

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

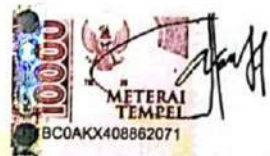
Nama : **Adinda Salsabila Juwita**
NIM : **20410100056**
Program Studi : **SI Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE PADA
CV. DIVA PRESS BERBASIS WEB**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 05 Desember 2023



Adinda Salsabila Juwita
NIM : 20410100056

ABSTRAK

CV. Diva Press merupakan perusahaan yang berpusat di Yogyakarta yang telah berdiri sejak tahun 2001 dan memiliki 3 cabang yaitu di Jakarta, Medan, dan Surabaya. Setiap cabang memiliki manajemen pemasaran secara independen tanpa adanya ikut campur dari cabang lain. Pada cabang Surabaya mengalami kesulitan dalam melakukan promosi atau pemasaran produk sehingga pendapatan yang masuk tidak menentu. Oleh karena itu, untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut maka didapatkan solusi dengan membuat *website company profile* pada CV. Diva Press Surabaya yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas dan memperluas target pasar. Disusun hasilnya adalah *platform* berupa *website* untuk CV. Diva Press Surabaya sehingga dapat digunakan untuk memperkenalkan perusahaan dan sebagai wadah pemasaran buku secara luas.

Kata kunci: *Company Profile*, Penerbitan Buku, Percetakan Buku, Rancang Bangun

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Kerja Praktik 23.1. Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman Kerja Praktik penulis selama kurang lebih 1,5 bulan di CV. Diva Press Surabaya. Pada Kerja Praktik ini penulis membahas tentang Rancang Bangun Website Company Profile pada CV. Diva Press Surabaya.

Penyusunan laporan kerja praktik ini tidak lepas dari dukungan dan arahan serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan masukan, saran dan kritik kepada penulis. Dengan adanya hal tersebut, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam setiap proses yang dilakukan.
2. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing penulis yang telah membantu, membimbing, dan memberikan arahan setiap proses kerja praktik yang dilakukan penulis.
4. Bapak Mohammad Bisyrri, M.H.,C.L.A. selaku penyelia dari CV. Diva Press Surabaya yang telah memberikan izin untuk dapat melaksanakan kerja praktik di CV. Diva Press Surabaya.

5. Teman-teman yang memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan laporan kerja praktik.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberikan bimbingan dalam menyelesaikan kerja praktik ini. Laporan kerja praktik ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas aplikasi ini. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi pembaca dan penulis.



Surabaya, 16 Januari 2024

UNIVERSITAS
Dinamika

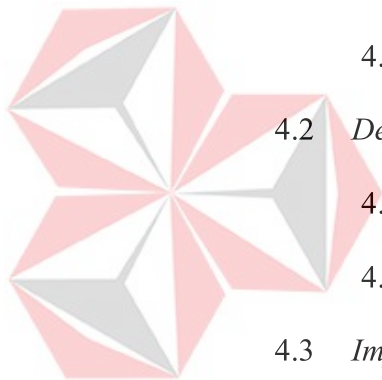


Penulis

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	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	5
2.2 Identitas Perusahaan.....	5
2.3 Visi Perusahaan	6
2.4 Misi Perusahaan.....	6
BAB III LANDASAN TEORI	7
3.1 Rancang Bangun.....	7
3.2 Company Profile.....	7
3.3 Metode Waterfall.....	8
3.3.1 Tahap <i>Analysis</i>	8

	Halaman
3.3.2 Tahap <i>Design</i>	9
3.3.3 Tahap <i>Implementation</i>	9
3.3.4 Tahap <i>Testing</i>	9
3.3.5 Tahap <i>Maintenance</i>	9
3.4 Blackbox Testing.....	10
3.5 User Acceptance Testing (UAT).....	10
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	11
4.1 <i>Analysis</i>	11
4.1.1 Identifikasi Masalah.....	11
4.1.2 Analisis Kebutuhan.....	12
4.2 <i>Design</i>	16
4.2.1 Pemodelan Sistem	17
4.2.2 Pemodelan Data	31
4.3 <i>Implementation</i>	37
4.3.1 Halaman <i>Login</i>	38
4.3.2 Halaman <i>Home</i>	38
4.3.3 Halaman <i>Contact</i>	40
4.3.4 Halaman <i>About</i>	40
4.3.5 Halaman <i>Product</i>	41
4.3.6 Halaman <i>News</i>	42
4.3.7 Halaman Admin <i>Dashboard</i>	43
4.3.8 Halaman Admin <i>About</i>	44
4.3.9 Halaman Admin <i>Mail</i> atau <i>Saran</i>	44



Halaman

4.3.10	Halaman Admin <i>Product</i>	45
4.3.11	Halaman Admin <i>News</i>	45
4.3.12	Halaman Admin <i>User</i>	46
4.3.13	Halaman Admin <i>Banner</i>	46
4.4	Testing.....	47
4.4.1	<i>Blackbox Testing</i>	47
4.4.2	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	54
4.5	<i>Maintenance</i>	58
BAB V PENUTUP		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		61
BIODATA		68



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Menu-Menu <i>Website</i>	13
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional	14
Tabel 4.3 Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	16
Tabel 4.4 Struktur Tabel <i>Content</i>	33
Tabel 4.5 Struktur Tabel <i>About</i>	34
Tabel 4.6 Struktur Tabel <i>Product</i>	35
Tabel 4.7 Struktur Tabel <i>News</i>	35
Tabel 4.8 Struktur Tabel <i>User</i>	36
Tabel 4.9 Struktur Tabel <i>Banner</i>	36
Tabel 4.10 Struktur Tabel <i>Saran</i>	37
Tabel 4.11 Struktur Tabel <i>Kategori</i>	37
Tabel 4.12 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	48
Tabel 4.13 Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	54
Tabel 4.14 Poin Penilaian	55
Tabel 4.15 Hasil Pembobotan	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lokasi CV. Diva Press Kantor Surabaya	5
Gambar 3.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	8
Gambar 4.1 <i>Site Map</i>	12
Gambar 4.2 <i>System flow Admin Dashboard</i>	17
Gambar 4.3 <i>System flow Admin About</i>	18
Gambar 4.4 <i>System flow Admin News</i>	19
Gambar 4.5 <i>System flow Admin Banner</i>	20
Gambar 4.6 <i>System flow Admin Product</i>	21
Gambar 4.7 <i>System flow Admin Mail (Saran)</i>	22
Gambar 4.8 <i>System flow Admin User</i>	23
Gambar 4.9 <i>System flow Pengunjung Home</i>	24
Gambar 4.10 <i>System flow Pengunjung Product</i>	25
Gambar 4.11 <i>System flow Pengunjung About</i>	26
Gambar 4.12 <i>System flow Pengunjung Contact</i>	27
Gambar 4.13 <i>System flow Pengunjung News</i>	28
Gambar 4.14 Context Diagram	29
Gambar 4.15 Data Flow Diagram <i>Level 0</i>	29
Gambar 4.16 <i>Data Flow Diagram Level 1 Manajemen Website Admin</i>	30
Gambar 4.17 <i>Data Flow Diagram Level 1 Website Company Profile</i>	31
Gambar 4.18 <i>Conceptual Data Model</i>	32
Gambar 4.19 <i>Physical Data Model</i>	33
Gambar 4.20 Halaman <i>Login</i>	38

Halaman

Gambar 4.21 Halaman *Home* 39

Gambar 4.22 Halaman *Contact* 40

Gambar 4.23 Halaman *About* 41

Gambar 4.24 Halaman *Product* 41

Gambar 4.25 Halaman *Detail Product* 42

Gambar 4.26 Halaman *News* 43

Gambar 4.27 Halaman *Admin Dashboard* 43

Gambar 4.28 Halaman *Admin About* 44

Gambar 4.29 Halaman *Admin Mail* atau *Saran* 44

Gambar 4.30 Halaman *Admin Product* 45

Gambar 4.31 Halaman *Admin News* 46

Gambar 4.32 Halaman *Admin User* 46

Gambar 4.33 Halaman *Admin Banner* 47



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Form</i> KP-3 Surat Balasan.....	61
Lampiran 2. <i>Form</i> KP-5 Acuan Kerja	62
Lampiran 3. <i>Form</i> KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	63
Lampiran 4. <i>Form</i> KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	64
Lampiran 5. <i>Form</i> KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	66
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	67



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diva Press Group adalah Perusahaan penerbitan dan percetakan buku yang sudah berdiri sejak 14 Februari 2001 dengan buku pertama yang berjudul Bernard Lewis. Diva Press Group berpusat di Yogyakarta sebagai kantor pusat redaksi, produksi, dan distribusi. Diva Press Group memiliki tiga kantor perwakilan yang terletak di Jakarta, Medan, dan Surabaya. Beberapa perwakilan kantor memiliki media promosi yang berbeda seperti Jakarta dan Medan, sehingga tiap perwakilan kantor memiliki pemasukan yang berbeda. Namun, pada perwakilan kantor Surabaya tidak memiliki media promosi sama sekali, mereka hanya menjual buku ketika ada *event* dan pendistribusian ke toko buku yang ada di Surabaya. Ada beberapa toko buku yang menjadi *partner* dalam pendistribusian buku seperti Togamas, Gramedia, dan lainnya. Media promosi yang tidak maksimal menyebabkan pemasukan tidak naik secara signifikan.

Pada era digital saat ini promosi secara digital atau digital marketing dapat membangun, meningkatkan, dan mempertahankan reputasi suatu bisnis secara online pada semua *platform* digital (Firdaus, 2021). Perusahaan yang terlibat dalam kontak langsung dengan pelanggan memerlukan profil perusahaan yang dapat dengan mudah dikenali oleh pelanggan. Dengan hal ini maka promosi secara digital diperlukan untuk Diva Press cabang Surabaya. *Company Profile* adalah representasi atau citra dari suatu perusahaan yang berguna untuk menjelaskan informasi mengenai perusahaan tersebut (Cahyaningtiyas, 2022). *Company Profile*

memiliki peranan penting dalam sebuah perusahaan karena mampu menyampaikan detail seputar perusahaan, termasuk visi, misi, layanan yang disediakan, dan informasi kontak sehingga secara tidak langsung *company profile* dapat digunakan sebagai media pemasaran secara digital oleh perusahaan. *Company Profile* dapat dirancang dan dibangun dengan berbasis *website* agar dapat diakses secara luas oleh pelanggan atau pengunjung.

Berdasarkan hal tersebut dirancang suatu *website company profile* bagi cabang Surabaya untuk membantu dan memperkenalkan perusahaan ke masyarakat luas, *website* ini juga dapat digunakan sebagai media promosi buku yang diterbitkan atau diproduksi. *Website* ini menyediakan informasi yang terdiri dari beberapa halaman seperti beranda, tentang kami, produk buku, berita, kontak perusahaan, dan saran yang dapat disampaikan oleh pengunjung *website*. Selain itu, *website* ini dapat membantu pengunjung *website* mengenal tentang penerbitan dan buku yang diterbitkan oleh CV. Diva Press. Aplikasi ini diuji dengan teknik *blackbox testing* untuk menguji sistem dan pengujian yang dilakukan oleh pengguna untuk pemeriksaan sistem telah berjalan sesuai kebutuhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik adalah bagaimana merancang dan membangun *website company profile* CV. Diva Press Surabaya yang dapat memberikan informasi identitas perusahaan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka batasan masalah dalam pelaksanaan Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

1. *Website* tersebut membahas *company profile* atau informasi yang berhubungan dengan perusahaan.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan *platform* berbasis *website*.
3. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP.

1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah menghasilkan *website company profile* yang memberikan informasi kepada masyarakat luas dan dapat digunakan sebagai salah satu media pemasaran untuk menjangkau pasar.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan kerja praktik sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

1. Mengasah kemampuan mahasiswa dalam merancang suatu *website*.
2. Mendapatkan pengalaman di dunia kerja.
3. Mengetahui informasi terkait perusahaan penerbitan buku dan sistem penjualan buku.

b. Bagi Perusahaan

1. Menghasilkan media promosi perusahaan.
2. Menghasilkan aplikasi *company profile*.



UNIVERSITAS
Dinamika

c. Bagi Masyarakat

1. Memudahkan masyarakat mendapat informasi terkait buku dan berita pada

CV. Diva Press.



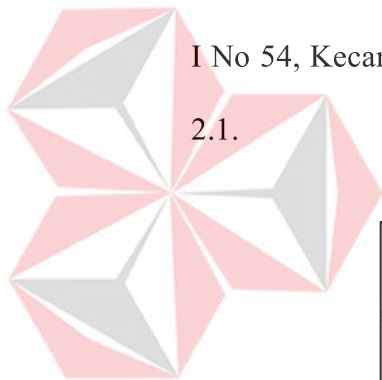
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Diva Press Group berdiri sejak 14 Februari 2001 di Yogyakarta dengan buku pertamanya Bernard Lewis bertema konflik antar agama dengan harga 12.500 rupiah dan dicetak 1500 eksemplar. Tahun 2006 melebarkan sayap dengan membuka cabang di kota besar seperti Jakarta, Medan dan Surabaya. Untuk cabang kantor Surabaya sebelumnya berada di daerah Jalan Medokan Semampir AWS, Kota Surabaya, kemudian berpindah lokasi yang beralamat di Jalan Nginden Jaya I No 54, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya hingga saat ini seperti pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Lokasi CV. Diva Press Kantor Surabaya

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Diva Press Perwakilan Surabaya

Alamat : Jl. Nginden Jaya I No. 54, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya

No. Telepon : +62 823-3148-3531

Email : divapress_sby@yahoo.co.id

2.3 Visi Perusahaan

Menjadikan penerbit Diva Press mampu dan bisa ikut berkembang dalam dunia penerbitan nasional dan internasional.

2.4 Misi Perusahaan

Menciptakan buku-buku yang berkualitas dan berkuantitas baik.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Rancang Bangun

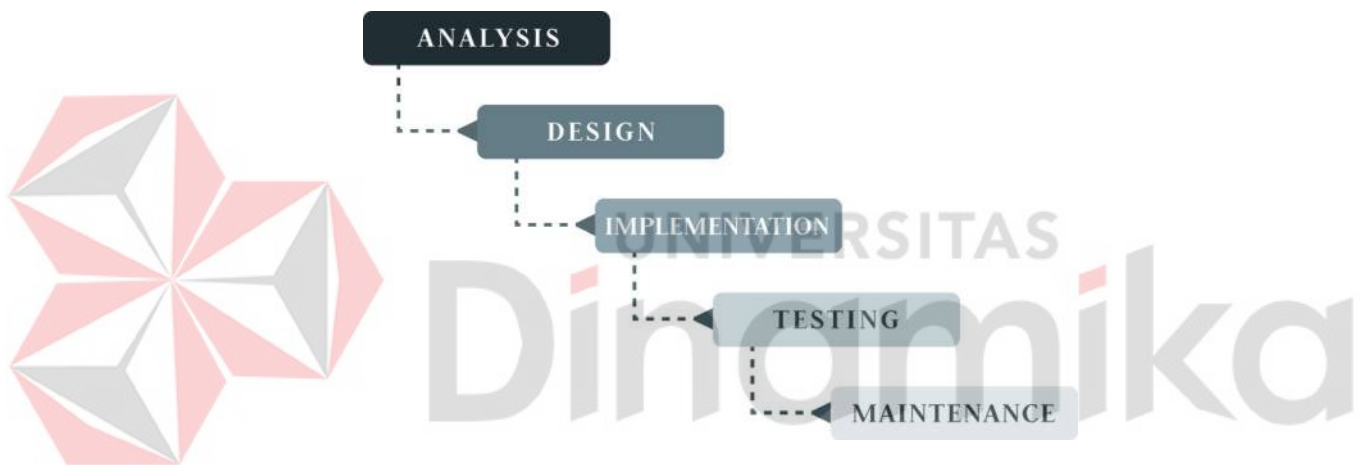
Rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisis ke dalam bentuk perangkat lunak sehingga menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada (Rahmat Gunawan dkk., 2021). Rancang bangun adalah tahap awal dari membuat gambaran dan bentuk sketsa yang belum pernah dibuat sama sekali kemudian dikelola menjadi sketsa yang memiliki fungsi yang diinginkan (Nurhayati dkk., 2018). Rancang bangun adalah tahapan hasil analisis kemudian diolah menjadi perangkat lunak untuk menciptakan sistem baru atau memperbaiki sistem yang telah ada. Proses ini melibatkan pembuatan kerangka kerja yang menguraikan struktur sistem, komponen, dan fungsi yang diharapkan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

3.2 *Company Profile*

Menurut Binanto dalam (Rahastine, 2022) *Company Profile* merupakan suatu identitas dari perusahaan, baik di bidang jasa maupun produk hal ini bertujuan untuk memberikan informasi, mempengaruhi dan membujuk, serta mengingatkan pelanggan tentang perusahaan. *Company Profile* adalah sebuah aset perusahaan dengan tujuan memperkenalkan latar belakang perusahaan dan hal yang terkait perusahaan dimuat dalam suatu *website* (Lestari dkk., 2021). *Company Profile* merupakan identitas perusahaan yang bertujuan memberikan informasi, mempengaruhi, dan mengingatkan pelanggan tentang perusahaan.

3.3 Metode Waterfall

Banyak jenis model pengembangan perangkat lunak atau *Software Development Life Cycle* (SDLC), salah satunya adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah model pengembangan aplikasi yang menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis, metode ini dianalogikan seperti air terjun yang dikerjakan secara bertahap mulai dari atas hingga ke bawah (Adani, 2020). Metode ini adalah metode yang digunakan oleh penulis dalam membangun sistem *website company profile*.



Gambar 3.1 Tahapan Metode *Waterfall*

Ada beberapa tahapan pada metode waterfall seperti pada gambar 3.1.

Tahapan tersebut dijelaskan seperti berikut:

3.3.1 Tahap *Analysis*

Tahapan ini adalah tahapan pertama untuk mempersiapkan dan menganalisa kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun. Informasi yang diperoleh dapat berupa hasil wawancara, observasi, studi literatur, dan survey. Informasi tersebut akan digunakan untuk menganalisis kebutuhan, sehingga hasil dari fase ini adalah dokumen analisis.

3.3.2 Tahap *Design*

Tahap berikutnya adalah pembuatan desain aplikasi yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tampilan atau antarmuka aplikasi. Tahapan ini berfokus pada pengembangan struktur data, perancangan desain antarmuka, arsitektur, dan fungsionalitas.

3.3.3 Tahap *Implementation*

Pada tahapan ini rancangan tahapan design ditransformasi menjadi code yang dapat dibaca atau dimengerti oleh sistem komputer. Tim pengembang mengeksekusi desain menjadi pengkodean perangkat lunak berdasarkan desain yang sudah dirancang di tahapan design.

3.3.4 Tahap *Testing*

Pada tahapan ini tim pengembang melakukan uji coba sistem dengan tujuan untuk memastikan sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan. Pengujian ini menguji beberapa hal seperti pengujian unit dan pengujian sistem untuk mendeteksi adanya kesalahan atau bug pada sistem perangkat lunak.

3.3.5 Tahap *Maintenance*

Jika pada tahapan testing sistem lulus uji coba dan telah digunakan, maka tim pengembang melakukan upaya pemeliharaan sistem yang telah dibangun untuk peningkatan kinerja sistem agar lebih optimal.

3.4 *Blackbox Testing*

Suatu aplikasi atau sistem yang telah dirancang perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah sistem terdapat kesalahan atau *bug*. Salah satu pengujian yang dapat diimplementasikan adalah *blackbox testing*. *Blackbox Testing* adalah pengujian sistem yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari sistem tersebut dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga hanya fokus pada informasi domain (Jaya, 2018). Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelemahan sistem sehingga sistem yang dihasilkan sesuai data yang telah dimasukkan dan dieksekusi serta menghindari kesalahan atau kekurangan sistem sebelum aplikasi digunakan oleh pengguna.

3.5 *User Acceptance Testing (UAT)*

User Acceptance Testing (UAT) adalah proses uji terima sistem yang melibatkan interaksi langsung antara pengguna atau karyawan perusahaan dengan sistem untuk memeriksa fitur-fitur pada sistem telah berjalan sesuai kebutuhan (Chamida dkk., 2021). Pengujian UAT adalah fase terakhir pada proses pengujian sistem, pengujian mengukur kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Dokumen yang didapat dari hasil pengujian UAT dapat digunakan sebagai bukti bahwa sistem diterima dan memenuhi kebutuhan.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 *Analysis*

Pada tahapan *analysis* kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mempersiapkan dengan menganalisa kebutuhan aplikasi dengan wawancara, menganalisis kebutuhan pengguna, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non fungsional.

4.1.1 Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi masalah untuk memahami, mencari informasi, dan mengenali secara tepat kebutuhan yang dibutuhkan. Proses identifikasi dilakukan dengan wawancara kepada kepala perwakilan kantor Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara CV. Diva Press Surabaya hingga saat ini untuk penjualan masih menjual buku ketika ada *event* dan pendistribusian ke toko buku yang ada di Surabaya, sehingga pembeli buku hanya bisa melihat dan membeli buku CV. Diva Press dari *event* yang diikuti dan di toko buku. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan *company profile* pada CV. Diva Press Surabaya berbasis *website*. Adanya *website* ini pembeli dapat mengetahui identitas, informasi, produk yang dijual, dan layanan jasa yang diberikan oleh CV. Diva Press Surabaya.

Didapatkan gambaran halaman yang ditampilkan pada *website* seperti halaman *home* yang berisi informasi umum CV. Diva Press Surabaya, halaman *about* yang berisi halaman utama CV. Diva Press Surabaya, halaman *product* yang berisi produk yang dijual CV. Diva Press Surabaya, halaman *news* yang berisi berita pada CV. Diva Press Surabaya, dan halaman *contact us* yang berisi *form* saran dan

identitas CV. Diva Press Surabaya. Dari gambaran tersebut maka dapat digambarkan *site map* seperti gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Site Map*

4.1.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan untuk memahami secara keseluruhan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memungkinkan pengembang lebih fokus pada apa yang dibutuhkan, sehingga mendapatkan hasil solusi yang lebih efektif dan sesuai. Dalam sistem yang dibangun terdapat beberapa pengguna yang terlibat untuk dapat mengoperasikan aplikasi. Pengguna pada sistem *company profile* pada CV. Diva Press Surabaya adalah admin sistem yang merupakan karyawan CV. Diva Press Surabaya dan pengunjung *website*.

Tahap analisis kebutuhan selanjutnya setelah analisis pengguna adalah menganalisis kebutuhan lain yaitu kebutuhan fungsional, non-fungsional, perangkat keras, dan perangkat lunak. Kebutuhan fungsional merupakan penjelasan terkait fitur yang akan dibangun atau dimiliki oleh sistem. Kebutuhan fungsional menguraikan yang harus dilakukan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pada umumnya sistem memiliki fungsi yang meliputi kemampuan melakukan operasi seperti *Create, Read, Update, Delete* (CRUD). Operasi-operasi tersebut

akan diimplementasikan pada menu yang akan digunakan oleh pengguna admin sebagai yang mengontrol *website company profile* dan pengunjung *website*. Adapun menu-menu tersebut seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Menu-Menu *Website*

Pengguna	Menu	Fungsi
Admin	<i>Dashboard</i>	Ringkasan visual terkait informasi seperti jumlah saran yang masuk, jumlah produk yang diunggah, jumlah admin yang terdaftar, dan jumlah berita yang diunggah.
	<i>About</i>	Mengontrol tampilan pada menu <i>about</i> sisi pengunjung.
	<i>Product</i>	Mengontrol produk yang diunggah untuk pengunjung.
	<i>News</i>	Mengontrol berita perusahaan yang akan disampaikan ke pengunjung.
	<i>Mail</i>	Tampilan saran pengunjung yang masuk, menu ini dapat melihat saran apa yang sering disampaikan pengunjung.
	<i>User</i>	Mengelola pengguna admin yang dapat mengakses <i>website</i> admin.
	<i>Banner</i>	Mengelola tampilan <i>banner</i> pada <i>website</i> pengunjung.

Pengguna	Menu	Fungsi
Pengunjung	<i>Home</i>	Berisi informasi umum layanan yang diberikan CV. Diva Press Surabaya
	<i>About</i>	Berisi informasi CV. Diva Press Surabaya
	<i>Product</i>	Berisi produk yang tersedia atau dijual oleh CV. Diva Press Surabaya
	<i>News</i>	Berisi berita yang terjadi pada CV. Diva Press Surabaya
	<i>Contact</i>	Berisi <i>form</i> saran dan identitas CV. Diva Press Surabaya

Dari menu yang sudah dianalisis maka menghasilkan analisis kebutuhan fungsional pada tabel 4.2. Kebutuhan fungsional ini menunjukkan apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna pada *website*.

Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional

Pengguna	Kebutuhan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dapat melakukan login. 2. Menu <i>dashboard</i> admin dapat melakukan verifikasi informasi <i>Read (R)</i>. 3. Menu <i>about</i> admin dapat melakukan pengelolaan informasi perusahaan <i>Create, Read, Update, Delete (CRUD)</i>. 4. Menu <i>product</i> admin dapat mengelola produk yang diunggah <i>Create, Read, Update, Delete (CRUD)</i>.

Pengguna	Kebutuhan
	<p>5. Menu <i>news</i> admin dapat mengelola berita perusahaan yang diunggah <i>Create, Read, Update, Delete</i> (CRUD).</p> <p>6. Menu <i>user</i> admin dapat mengelola pengguna <i>website</i> admin <i>Create, Read, Update, Delete</i> (CRUD).</p> <p>7. Menu <i>banner</i> admin dapat mengelola gambar yang ditampilkan pada <i>website</i> <i>Create, Read, Update, Delete</i> (CRUD).</p> <p>8. Menu <i>mail</i> admin dapat melakukan <i>Read, Delete</i> (R, D) saran pengunjung yang masuk.</p>
Pengunjung	<p>1. Menu <i>home</i> pengunjung dapat melakukan <i>Read</i> (R) informasi umum layanan perusahaan.</p> <p>2. Menu <i>about</i> pengunjung dapat melakukan <i>Read</i> (R) informasi tentang perusahaan.</p> <p>3. Menu <i>product</i> pengunjung dapat melakukan <i>Read</i> (R) informasi buku yang diterbitkan dan dijual perusahaan.</p> <p>4. Menu <i>news</i> pengunjung dapat melakukan <i>Read</i> (R) informasi berita perusahaan.</p> <p>5. Menu <i>contact</i> pengunjung dapat melakukan <i>Read</i> (R) informasi identitas perusahaan dan pengunjung dapat melakukan <i>Create</i> (C) saran untuk perusahaan.</p>

Setelah menganalisis kebutuhan fungsional maka selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan non-fungsional tidak secara

langsung berkaitan dengan sistem, hal ini mencakup kualitas, kemanan, dan aspek teknis lainnya. Kebutuhan non-fungsional yang dibutuhkan seperti berikut ini:

1. Keamanan *website* admin menggunakan *login* dan penyediaan tombol *logout* pada aplikasi untuk keamanan akses.
2. *Website* memiliki tata letak yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses.

Setelah menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional adapun analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Hal ini penting dalam pengembangan sistem untuk menetapkan spesifikasi, penyusunan dokumen kebutuhan, dan perencanaan infrastruktur. Pada tabel 4.3 merupakan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem *Company Profile* CV. Diva Press Surabaya.

Tabel 4.3 Kebutuhan *Software* dan *Hardware*

Software	Hardware
1. <i>Visual Studio Code</i>	1. Jaringan internet
2. <i>Internet Browser Chrome</i>	2. <i>Harddisk</i> minimal 512 GB
3. XAMPP V3.3.0 (MySQL dan Apache)	3. RAM minimal 4 GB

4.2 Design

Pada tahap ini, pengembang membuat perancangan sistem untuk memberikan gambaran sistem akan bekerja. Tahap *design* membantu dalam menentukan struktur sistem yang dibangun. Tahapan ini meliputi pemodelan sistem, pemodelan data, dan desain antarmuka dari aplikasi.

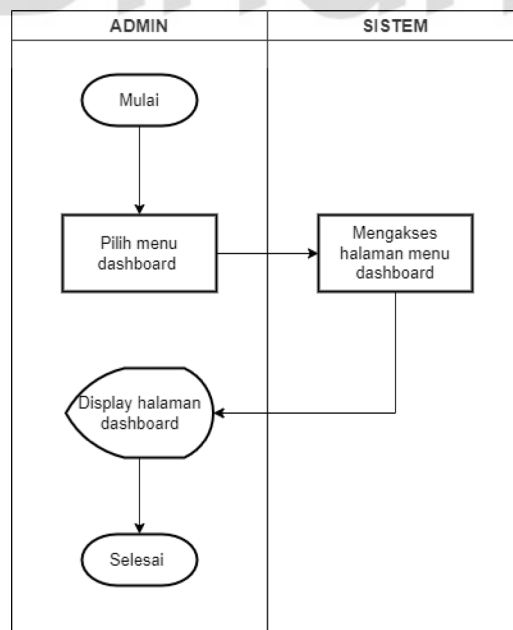
4.2.1 Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem adalah proses mendokumentasikan sistem yang dibangun dengan menggunakan berbagai metode atau model. Pemodelan sistem *company profile* pada CV. Diva Press Surabaya menggunakan model *system flow*, *context diagram*, dan *data flow diagram* untuk merepresentasikan sistem yang dibangun.

A. *System flow*

System flow merupakan representasi dari proses sistem kerja secara keseluruhan dalam sistem termasuk seperti langkah-langkah, interaksi antara pengguna dengan sistem, dan proses kerja sistem. Adapun *system flow* pada *website company profile* pada CV. Diva Press Surabaya seperti berikut.

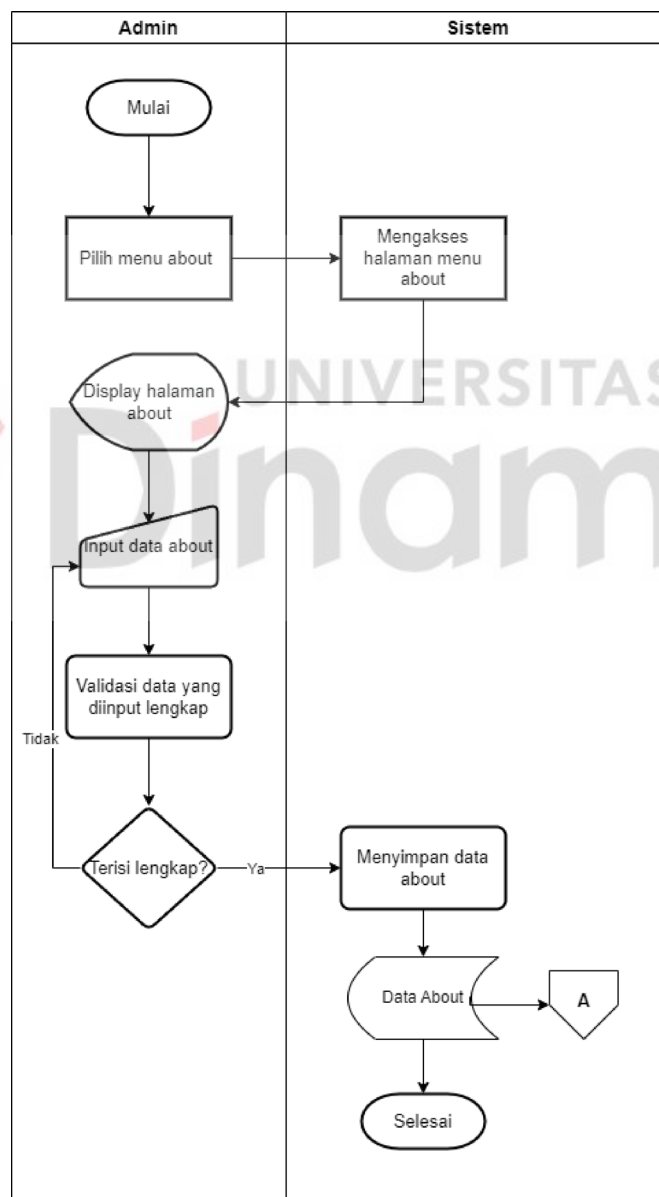
A.1 *System flow* Admin Dashboard



Gambar 4.2 *System flow* Admin Dashboard

System flow admin dashboard pada gambar 4.2 merupakan alur proses sistem dalam mengetahui laporan atau hasil rekapan beberapa data master. Pada halaman ini admin dapat melihat jumlah saran yang masuk, jumlah produk yang diunggah, jumlah admin yang terdaftar, dan jumlah berita yang diunggah.

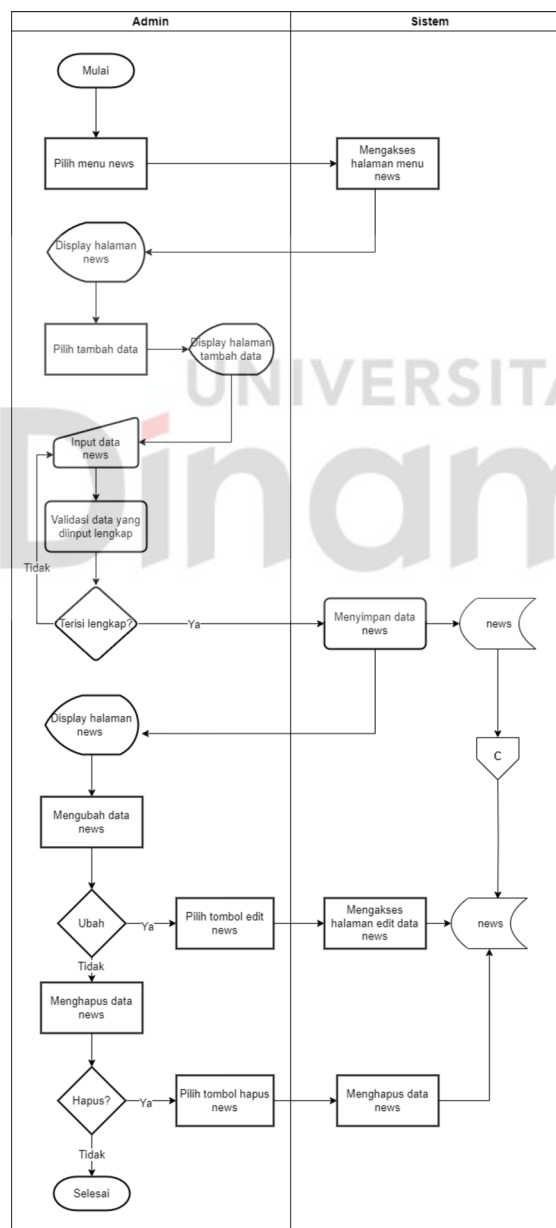
A.2 *System flow Admin About*



Gambar 4.3 *System flow Admin About*

System flow admin *about* pada gambar 4.3 merupakan alur proses sistem mengelola informasi atau tampilan tentang perusahaan yang ditampilkan pada *website* pengunjung. Pada halaman ini admin dapat mengubah keterangan dan *cover* halaman.

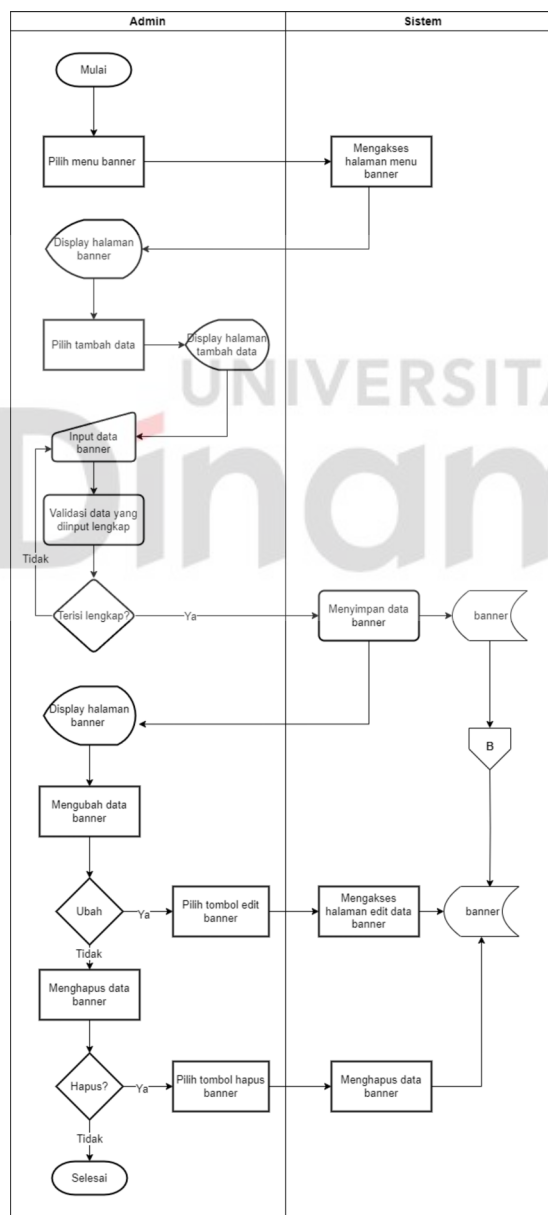
A.3 *System flow* Admin News



Gambar 4.4 *System flow* Admin News

System flow admin news pada gambar 4.4 merupakan alur proses sistem mengelola berita yang diinformasikan kepada pengunjung *website*. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit berita yang akan disampaikan.

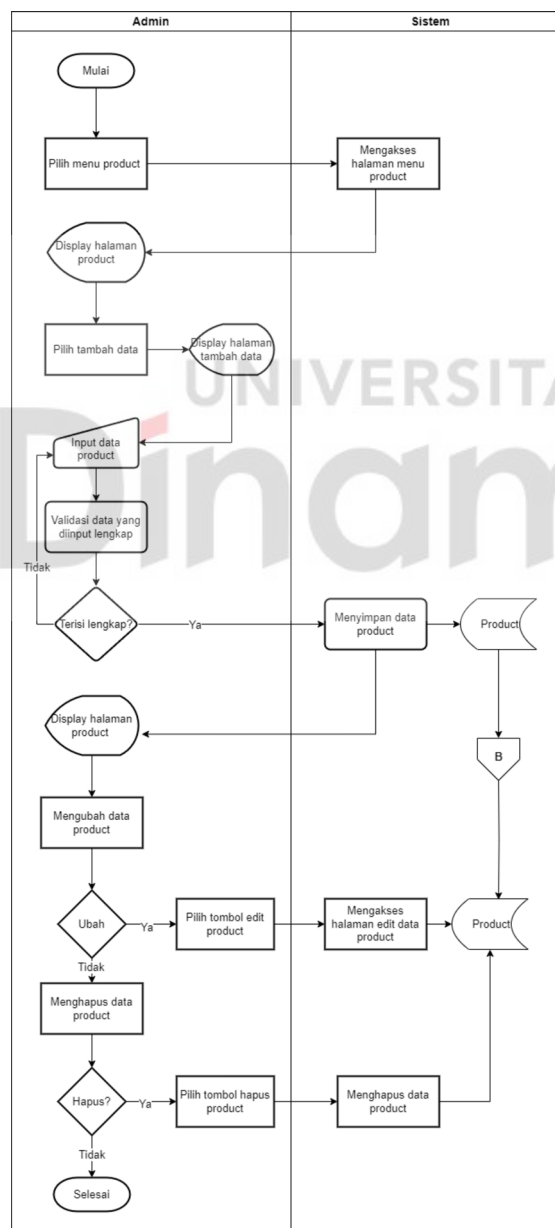
A.4 *System flow* Admin Banner



Gambar 4.5 *System flow* Admin Banner

System flow admin *banner* pada gambar 4.5 merupakan alur proses sistem mengelola tampilan *cover* pada *website* pengunjung. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit *banner* yang akan ditampilkan. *Banner* yang ditampilkan dapat disesuaikan dengan urutan yang diatur oleh admin.

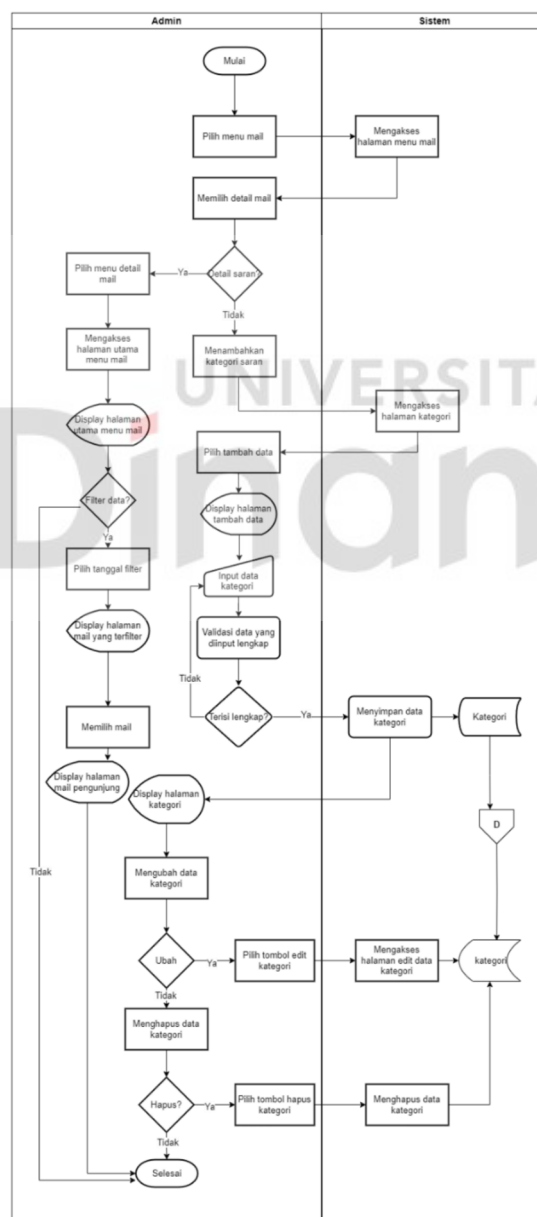
A.5 *System flow* Admin Product



Gambar 4.6 *System flow* Admin Product

System flow admin *product* pada gambar 4.6 merupakan alur proses sistem dalam memberikan informasi terkait *product* buku apa saja yang ada pada perusahaan. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit *product*.

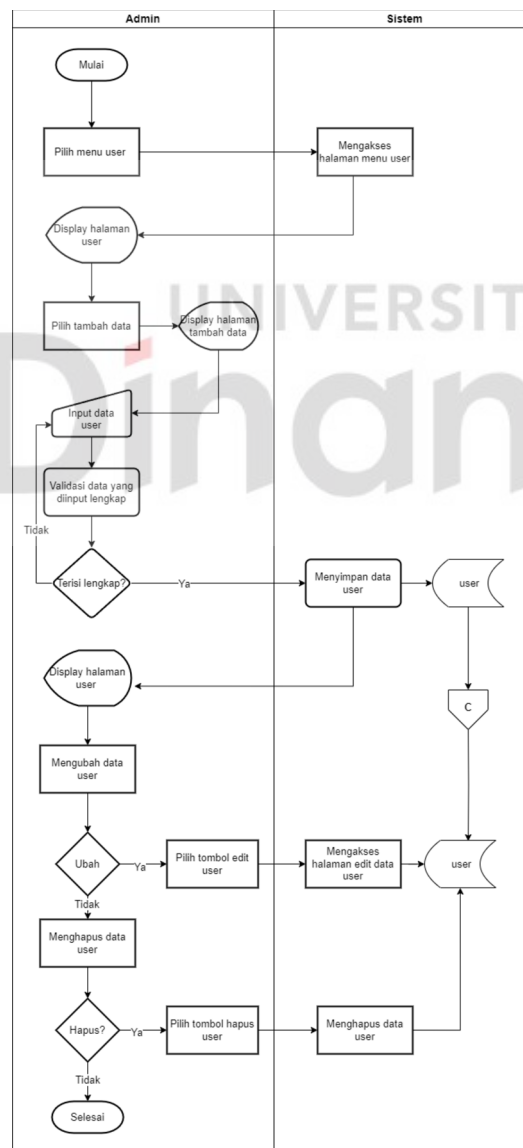
A. 6 *System flow* Admin Mail



Gambar 4.7 *System flow* Admin Mail (Saran)

System flow admin mail pada gambar 4.7 merupakan alur proses sistem dalam mengelola laporan saran yang telah dikirimkan oleh pengunjung *website* untuk evaluasi perusahaan. Pada halaman ini terdapat master kategori untuk label saran yang dikirimkan oleh pengunjung, sehingga dapat terlihat saran yang masuk mengarah ke kategori *website*, pemesanan, buku, dan penerbitan.

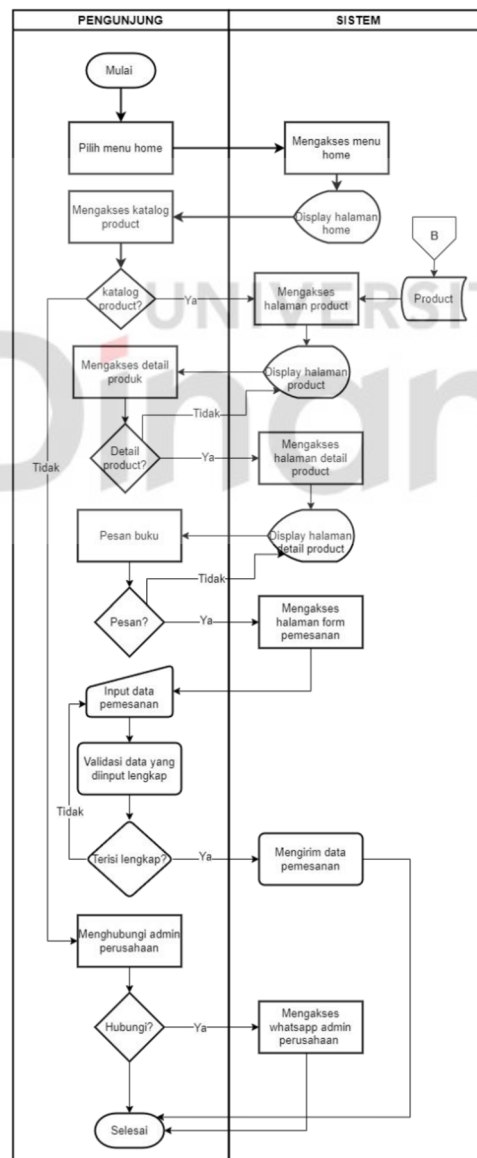
A.7 *System flow* Admin User



Gambar 4.8 *System flow* Admin User

System flow admin user pada gambar 4.8 merupakan alur proses sistem dalam mengelola pengguna admin yang dapat mengakses *website* admin. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit pengguna. Untuk dapat mengakses *website* admin diperlukan *username* dan *password* minimal 6 karakter.

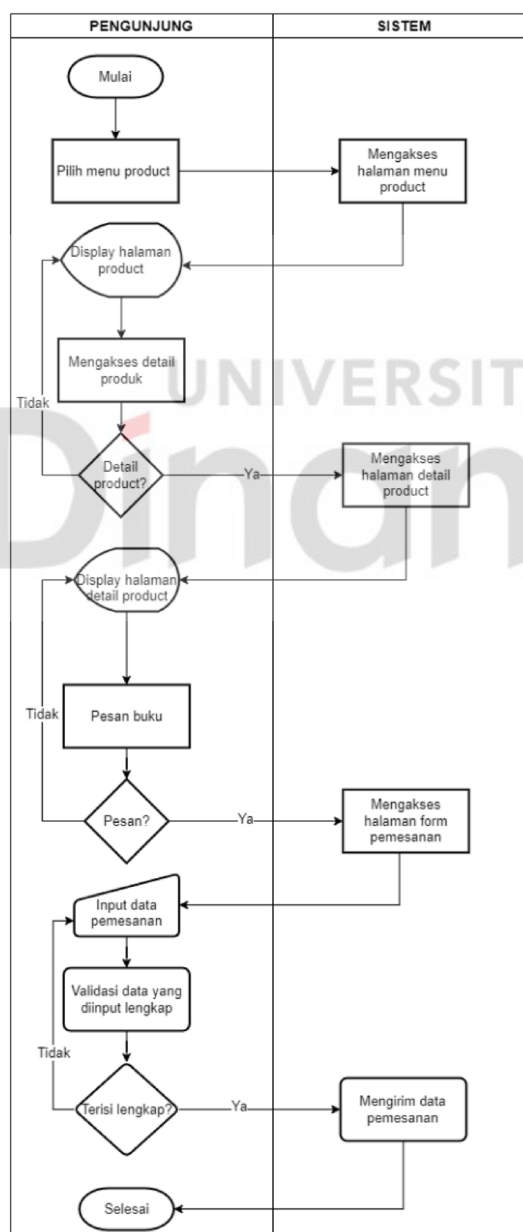
A. 8 *System flow* Pengunjung Home



Gambar 4.9 *System flow* Pengunjung Home

System flow pengunjung *home* pada gambar 4.9 merupakan alur proses sistem dalam menampilkan informasi terkait tentang perusahaan, *product*, jasa yang diberikan, dan informasi kontak admin perusahaan. Pada halaman ini pengunjung dapat mengakses *detail product* yang ingin dilihat.

A.9 *System flow* Pengunjung *Product*

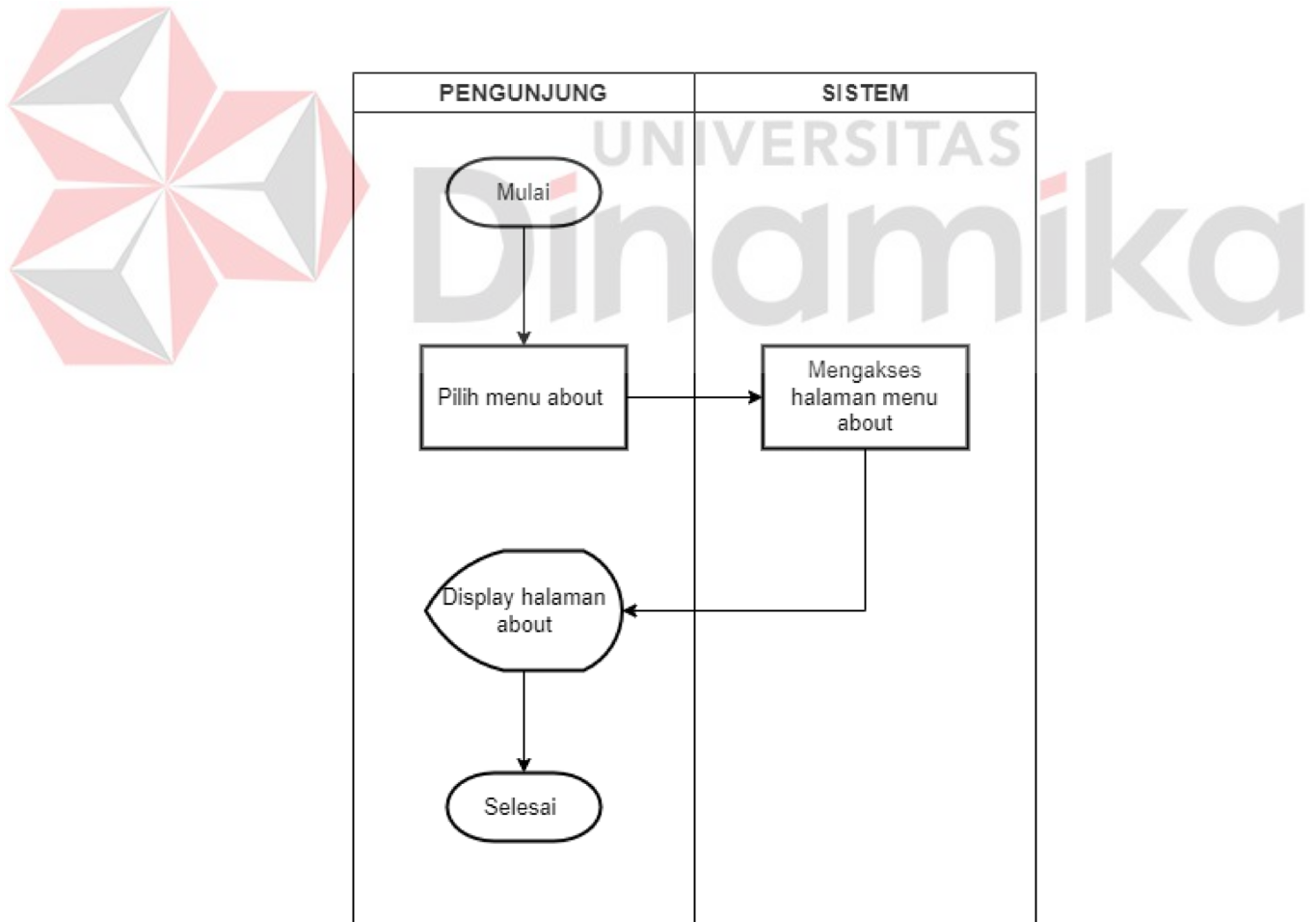


Gambar 4.10 *System flow* Pengunjung *Product*

System flow pengunjung *product* pada gambar 4.10 merupakan alur proses sistem dalam menampilkan informasi terkait detail *product* buku yang ada atau yang dijual pada perusahaan. Pada halaman ini pengunjung dapat memesan buku secara *Purchase Order* (PO) dan akan dihubungi oleh admin untuk konfirmasi pemesanan.

A. 10 *System flow* Pengunjung *About*

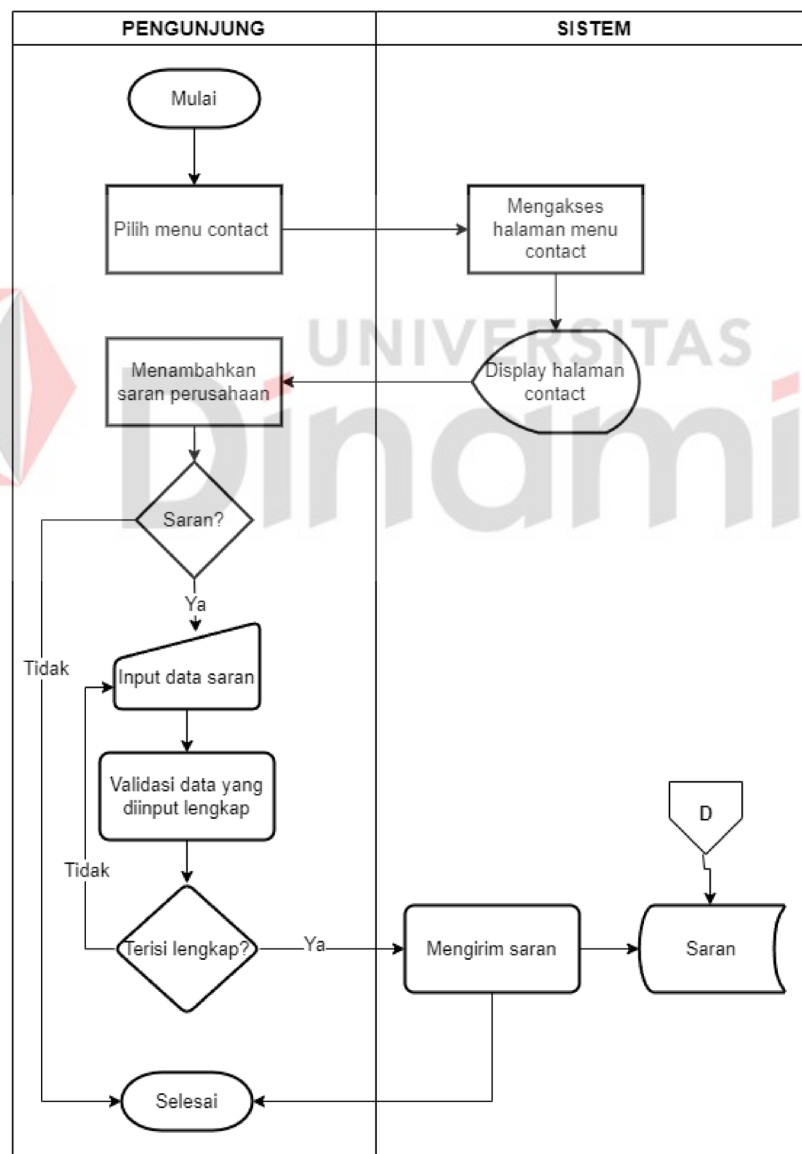
System flow pengunjung *about* pada gambar 4.11 merupakan alur proses sistem dalam menampilkan informasi terkait tentang perusahaan. Pada halaman ini pengunjung hanya dapat melihat tampilan atau penjelasan umum perusahaan.



Gambar 4.11 *System flow* Pengunjung *About*

A. 11 System flow Pengunjung Contact

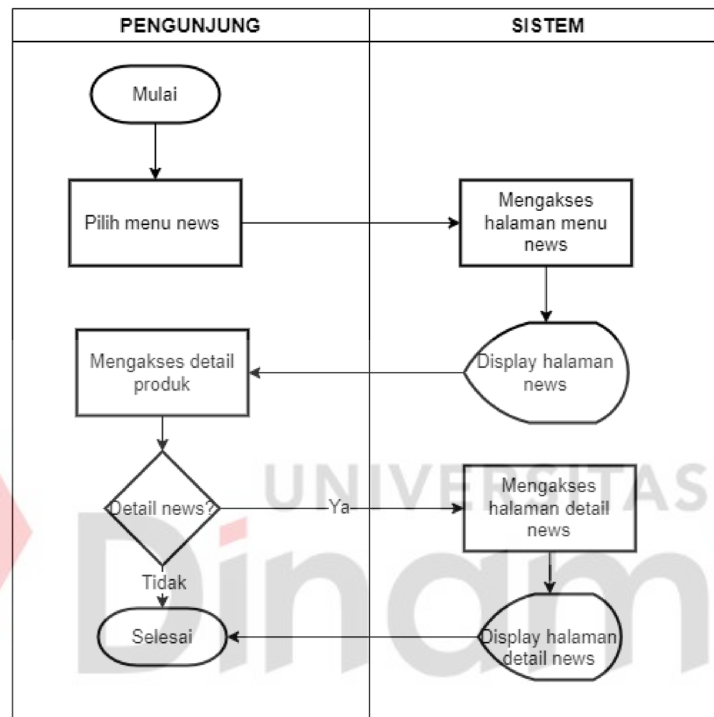
System flow pengunjung *contact* pada gambar 4.12 merupakan alur proses sistem dalam menampilkan informasi identitas perusahaan. Pada halaman ini pengunjung dapat memberikan saran atau bertanya dengan mengisi *form* yang tersedia. Terdapat beberapa kategori yang dapat digunakan pengunjung dalam menyampaikan saran atau pesan.



Gambar 4.12 *System flow* Pengunjung *Contact*

A. 12 *System flow* Pengunjung News

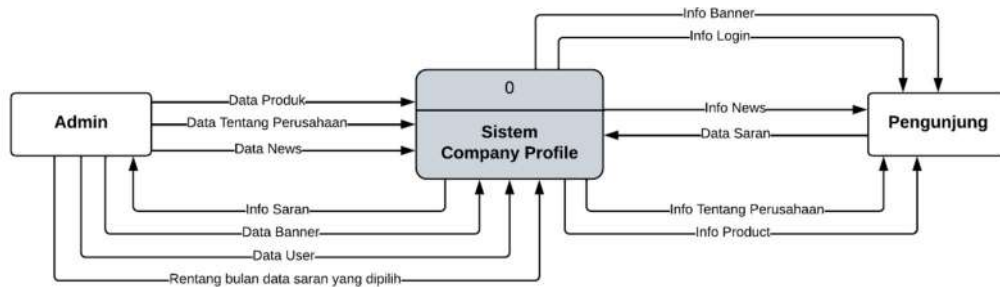
System flow pengunjung news pada gambar 4.13 merupakan alur proses sistem dalam menampilkan berita perusahaan. Pada halaman ini pengunjung dapat mengetahui secara rinci berita yang disampaikan oleh perusahaan.



Gambar 4.13 *System flow* Pengunjung News

B. *Context Diagram*

Context diagram adalah jenis diagram yang menganalisis sistem untuk memberikan pandangan tentang suatu sistem yang berhubungan atau berinteraksi dengan entitas eksternal seperti pengguna admin dan pengunjung. Pada gambar 4.14 merupakan *context diagram* pada *website* company profile CV. Diva Press Surabaya, diagram ini membantu dalam mengidentifikasi batas antara sistem dengan pengunjung atau admin.

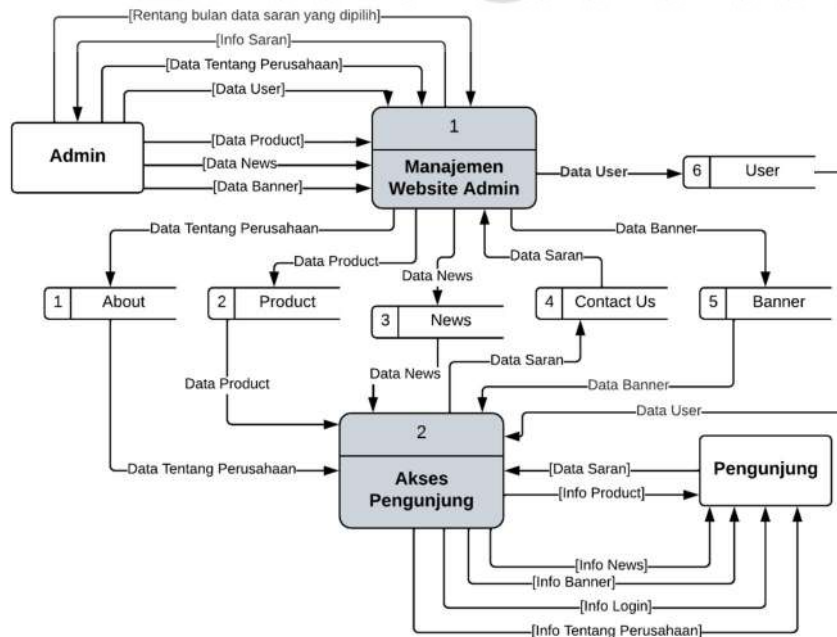


Gambar 4.14 Context Diagram

C. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan penggambaran bagaimana data mengalir dalam suatu sistem, data DFD mengilustrasikan transformasi data melalui berbagai proses dan menunjukkan bagaimana data disimpan dalam *database*. Pada DFD terdiri dari beberapa tingkat seperti *Level 0*, *Level 1*, *Level 2*, dan seterusnya, DFD *website company profile* ini sampai ke tingkat *Level 1*.

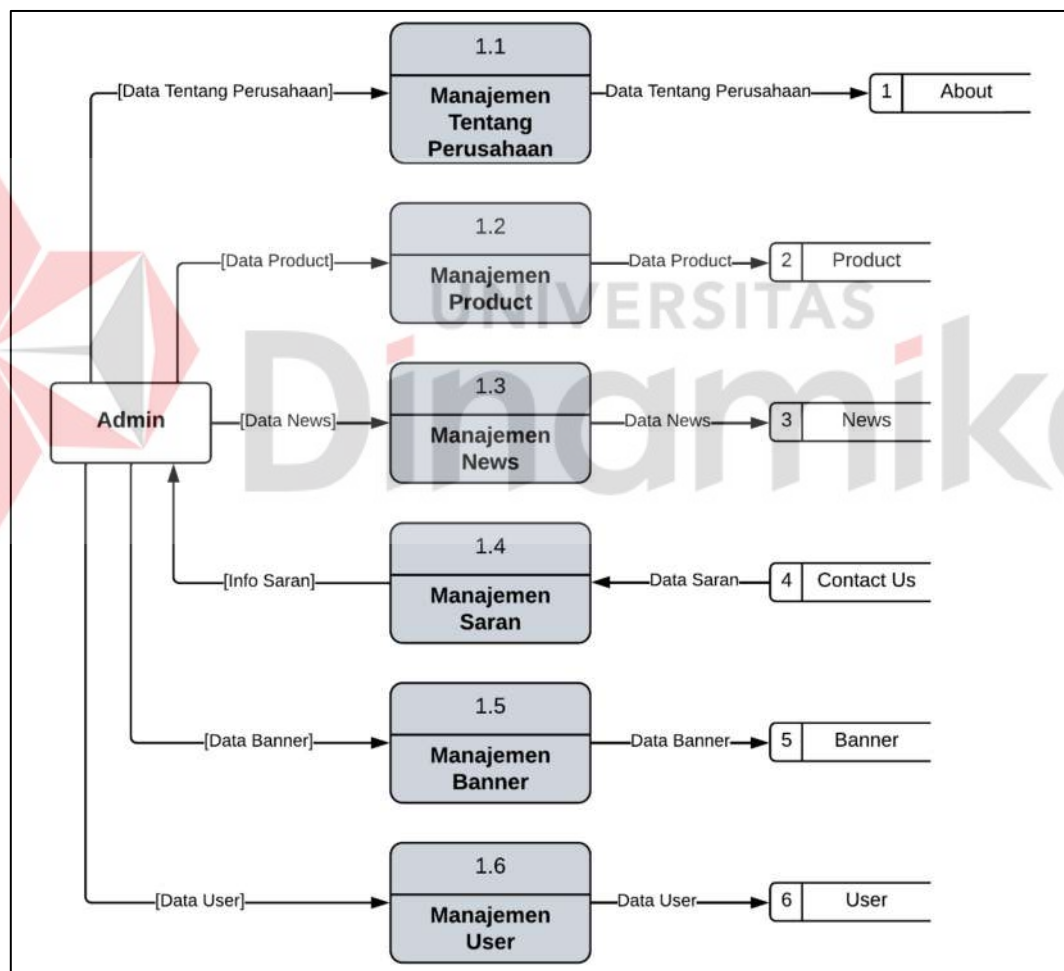
C.1 Data Flow Diagram (DFD) Level 0



Gambar 4.15 Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram (DFD) Level 0 memberikan gambaran umum secara keseluruhan sistem yang tidak rinci, menggambarkan interaksi antara sistem dan entitas eksternal utama seperti pengguna admin dan pengunjung *website*. Pada gambar 4.15 merupakan DFD *Level 0* dari proses sistem *website company profile* CV. Diva Press Surabaya.

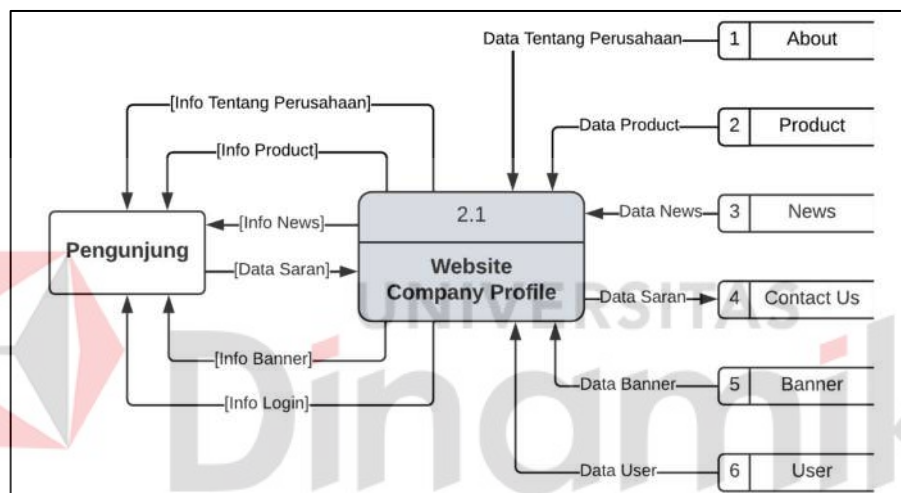
C.2 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1*



Gambar 4.16 *Data Flow Diagram Level 1* Manajemen Website Admin

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 adalah tingkat yang lebih rinci pada DFD dibandingkan dengan *Level 0*, fokus data mulai diperinci dengan proses-

proses utama. Diagram ini sangat berguna dalam merinci operasi sistem dan membantu untuk mengidentifikasi proses informasi digunakan. *Website company profile CV. Diva Press Surabaya* terdapat 2 proses dalam DFD *Level 1*. Pada gambar 4.16 merupakan DFD *Level 1* dengan proses dari manajemen *website* admin pada DFD *Level 0*, sedangkan gambar 4.17 merupakan DFD *Level 1* dari proses akses pengunjung pada DFD *Level 0*. Proses pada DFD *Level 0* diperinci pada DFD *Level 1*.



Gambar 4.17 *Data Flow Diagram Level 1 Website Company Profile*

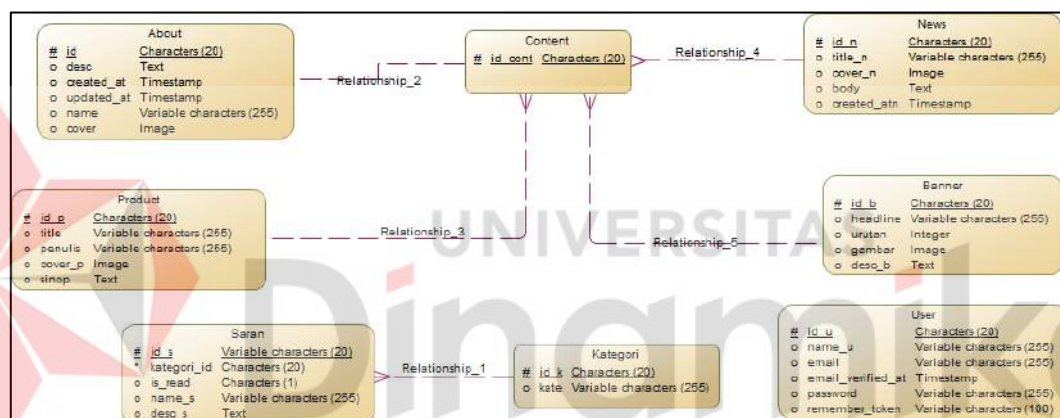
4.2.2 Pemodelan Data

Pemodelan data membantu dalam merinci struktur data dan memahami hubungan antar data. Pada *website company profile CV. Diva Press Surabaya* dilakukan pemodelan data seperti *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*.

A. *Conceptual Data Model (CDM)*

Conceptual Data Model (CDM) membantu merancang basis data sesuai dengan kebutuhan bisnis serta memberikan pandangan yang jelas terkait data yang

akan disimpan dalam sistem *company profile* CV. Diva Press Surabaya seperti pada gambar 4.18. CDM di bawah terdiri dari 8 entitas yaitu *content*, *about*, *product*, *news*, *banner*, *user*, saran, dan kategori. Entitas *about*, *product*, dan *news* disesuaikan dengan nama menu pada aplikasi. Entitas *content* memiliki 1 atribut *primary key* dan memiliki 4 hubungan dengan entitas lain. Entitas saran berisi saran yang telah dikirim oleh pengunjung, entitas kategori digunakan untuk mengkategorikan saran yang masuk. Entitas *user* berisi identitas pengguna admin yang memiliki hak akses agar dapat mengakses *website* admin.

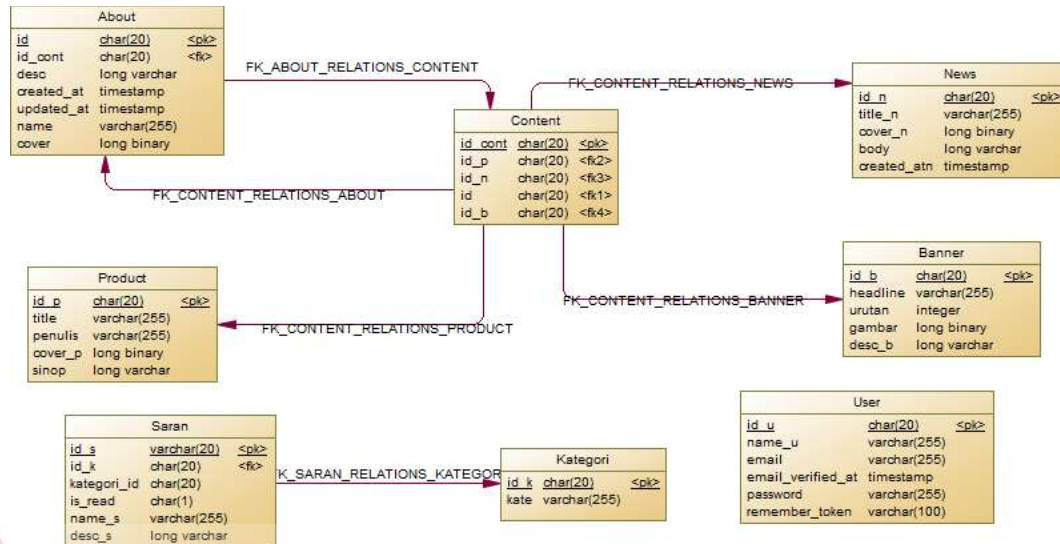


Gambar 4.18 *Conceptual Data Model*

B. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) merupakan turunan lebih rinci dari *Conceptual Data Model (CDM)*, model ini memperinci bagaimana disimpan dan diakses seperti pada gambar 4.19. Model ini digunakan untuk implementasi dan pemeliharaan basis data. PDM di bawah merupakan *generate* dari CDM yang telah disusun sebelumnya, terdapat 6 hubungan yang dimiliki. Entitas *content* memiliki 5 hubungan antara entitas *about*, *news*, *product*, dan *banner*. Entitas saran memiliki hubungan dengan entitas kategori agar dapat mengelompokkan saran sesuai

kategori. Entitas *user* tidak memiliki hubungan dengan entitas manapun karena tidak berkesinambungan antar entitas lain.



Gambar 4.19 *Physical Data Model*

Berdasarkan hasil dari *Physical Data Model* (PDM) maka didapatkan struktur tabel data yang dibangun untuk menyimpan data dalam sistem *website company profile* CV. Diva Press Surabaya seperti berikut:

1. Tabel *Content*

Primary Key : id_cont

Foreign Key : id_p; id_n; id_b; id

Fungsi : Menyimpan data *content* yang akan ditampilkan

Tabel 4.4 Struktur Tabel *Content*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_cont	Char	20	Primary Key
2.	Id_p	Char	20	Foreign Key

No	Field	Type Data	Length	Constraint
3.	Id_n	Char	20	Foreign Key
4.	Id_b	Char	20	Foreign Key
5.	id	Char	20	Foreign Key

2. Tabel *About*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data tentang perusahaan.

Tabel 4.5 Struktur Tabel *About*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
6.	id	Char	20	Primary Key
7.	desc	Long Varchar	-	
8.	created_at	Timestamp	-	
9.	updated_at	Timestamp	-	
10.	name	Varchar	255	
11.	cover	Long Binary	-	

3. Tabel *Product*

Primary Key : id_p

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *product*.

Tabel 4.6 Struktur Tabel *Product*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_p	Char	20	Primary Key
2.	title	Varchar	255	
3.	penulis	Varchar	255	
4.	cover_p	Long Binary	-	
5.	sinop	Long Varchar	-	

4. Tabel *News*

Primary Key : id_n

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *news*.

Tabel 4.7 Struktur Tabel *News*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_n	Char	20	Primary Key
2.	title_n	Varchar	255	
3.	cover_n	Long Binary	-	
4.	body	Long Varchar	-	
5.	created_atn	Timestamp	-	

5. Tabel *User*

Primary Key : id_u

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *user* admin.

Tabel 4.8 Struktur Tabel *User*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_u	Char	20	Primary Key
2.	name_u	Varchar	255	
3.	email	Varchar	255	
4.	email_verified_at	Timestamp	-	
5.	password	Varchar	255	
6.	remember_token	Varchar	100	

6. Tabel *Banner*

Primary Key : id_b

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data *banner* untuk tampilan *website*.

Tabel 4.9 Struktur Tabel *Banner*

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_b	Char	20	Primary Key
2.	headline	Varchar	255	
3.	urutan	Integer	-	
4.	gambar	Long Binary	-	
5.	desc_b	Long Varchar	-	

7. Tabel *Saran*

Primary Key : id_s

Foreign Key : id_k

Fungsi : Menyimpan data saran pengunjung.

Tabel 4.10 Struktur Tabel Saran

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_s	Varchar	20	Primary Key
2.	id_k	Char	20	Foreign Key
3.	kategori_id	Char	20	
4.	is_read	Char	1	
5.	name_s	Varchar	255	
6.	desc_s	Long Varchar	-	

8. Tabel Kategori

Primary Key : id_k

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan kategori saran.

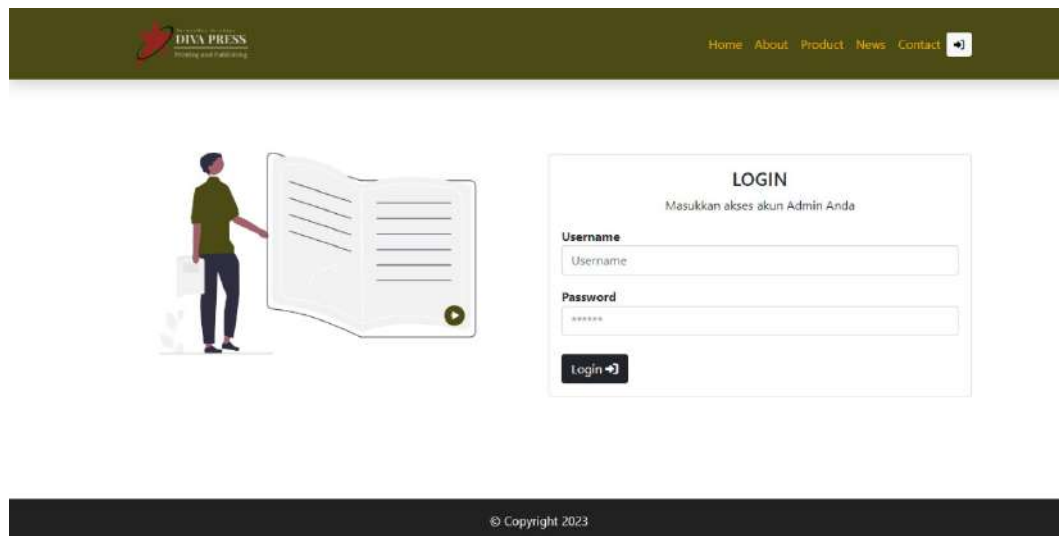
Tabel 4.11 Struktur Tabel Kategori

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	id_k	Char	20	Primary Key
2.	kate	Varchar	255	

4.3 Implementation

Setelah dilakukan tahapan analisis dan desain data maka tahapan selanjutnya adalah implementasi atau pengaplikasian desain data yang telah disusun menjadi tampilan antarmuka pada *website company profile* CV. Diva Press Surabaya. Adapun beberapa halaman menu dari pengguna admin dan pengunjung seperti berikut.

4.3.1 Halaman *Login*



Gambar 4.20 Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan menu admin pada *website* pengunjung untuk dapat mengakses *website* admin. Untuk dapat mengakses *website* admin maka admin terlebih dulu menambahkan data pada menu *user* di *website* admin. Admin hanya perlu memasukkan *username* dan *password* yang telah masuk dalam *database* seperti gambar 4.20.

4.3.2 Halaman *Home*

Halaman ini merupakan informasi umum CV. Diva Press Surabaya, ada beberapa informasi seperti tentang perusahaan, *product*, dan layanan yang diberikan seperti gambar 4.21. Pengunjung dapat mengetahui secara keseluruhan layanan yang dimiliki perusahaan.

DIVA PRESS
Berbagai Pilihan

Home About Product News Contact

Broken Melodies

lorean ipsun

ABOUT

DIVA PRESS
Berbagai Pilihan

Diva Press Group berdiri sejak 14 Februari 2001 di Yogyakarta dengan buku pertamanya Bernard Lewis bertema konflik antar agama dengan harga 12.500 rupiah dan dicetak 1500 eksemplar. Tahun 2006 melebarkan sayap dengan membuka cabang di kota besar seperti Jakarta, Medan dan Surabaya. Untuk cabang kaitor Surabaya sebelumnya berada di daerah Jalan Medokan Semampir JWS, Kota Surabaya, kemudian berpindah lokasi yang beralamat di Jalan Nginden Jaya I No 54, Kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya hingga saat ini seperti pada gambar 2.1.

SERVICE

Kami menyediakan layanan untuk customer.

PRINTING **PUBLISHING**

OUR PUBLICATION

Berbagai buku yang kami terbitkan.

Sukses ala Elon Musk
Bahagia ala Lao Tzu

Everyday in My Life

Sate Rohani dari Madura

Selengkapnya →

FIND US

Kami mendistribusikan buku terbitan kami maupun non terbitan kami di toko buku seperti Gramedia dan Jogamas. Segera beli buku favorit Anda.

CONTACT US

Anda dapat menghubungi kami secara langsung melalui Whatsapp di bawah ini.

Whatsapp

ABOUT
Diva Press Group berdiri sejak 14 Februari 2001 di Yogyakarta dengan buku pertamanya Bernard Lewis bertema konflik antar agama dengan harga 12.500 rupiah dan dicetak 1500 eksemplar.

SERVICE
Buku Publishing
Buku 5000000

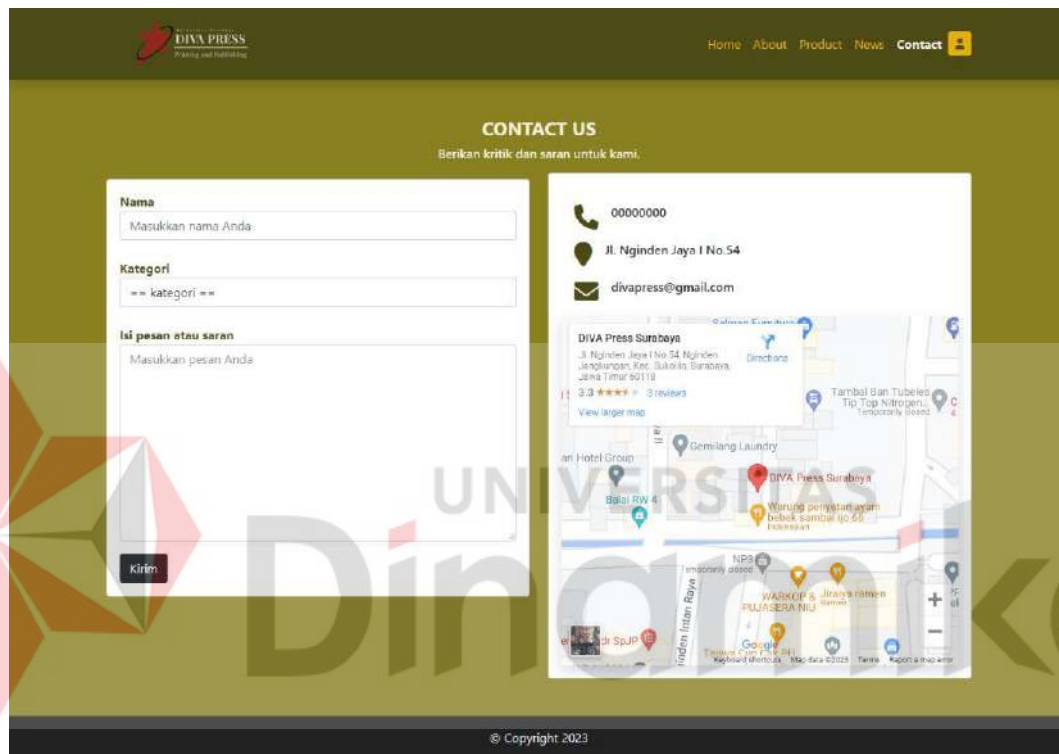
QUICK LINKS
About Us
Contact Us
Product
News
Location

© Copyright 2013

Gambar 4.21 Halaman *Home*

4.3.3 Halaman *Contact*

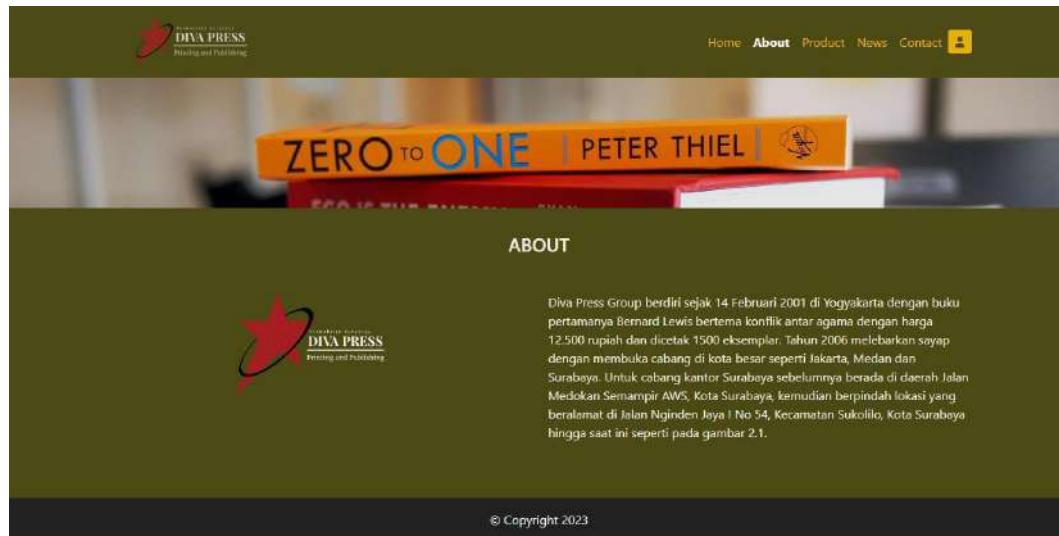
Pada halaman ini pengunjung dapat mengetahui informasi identitas perusahaan dan pengunjung dapat memberikan saran atau pesan yang ingin disampaikan pada pihak CV. Diva Press Surabaya seperti gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman *Contact*

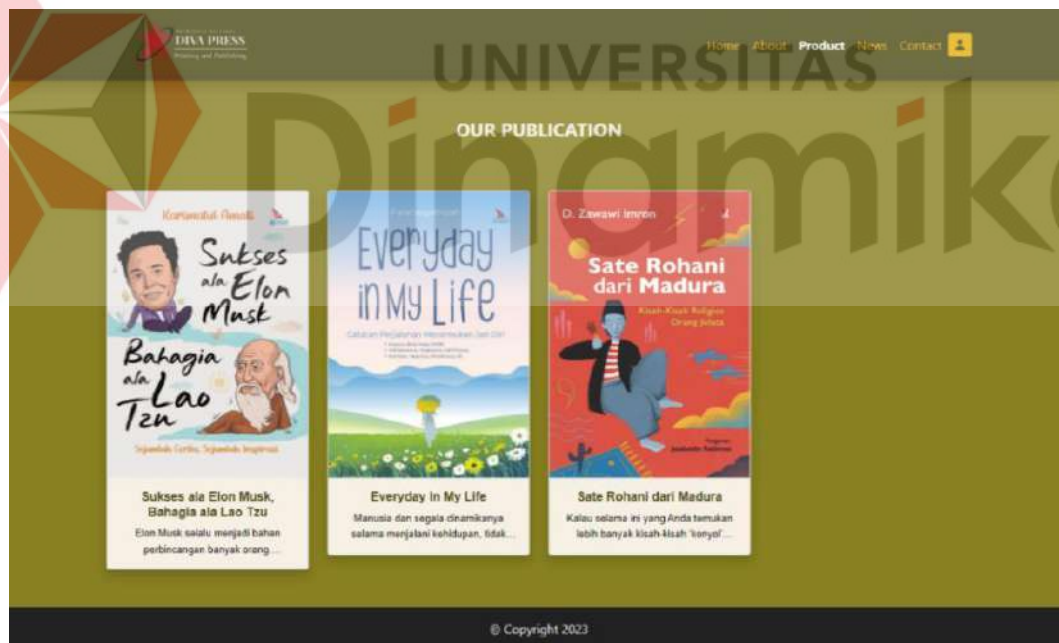
4.3.4 Halaman *About*

Halaman ini merupakan tampilan *website* yang memberikan informasi dari CV. Diva Press Surabaya seperti gambar 4.22. Pada halaman ini pengunjung dapat mengetahui sejarah atau latar belakang dari perusahaan.



Gambar 4.23 Halaman *About*

4.3.5 Halaman *Product*



Gambar 4.24 Halaman *Product*

Pada gambar 4.24 merupakan halaman katalog yang menampilkan *product* buku pada CV. Diva Press Surabaya. Pada halaman ini pengunjung dapat melihat secara rinci sinopsis atau identitas buku.

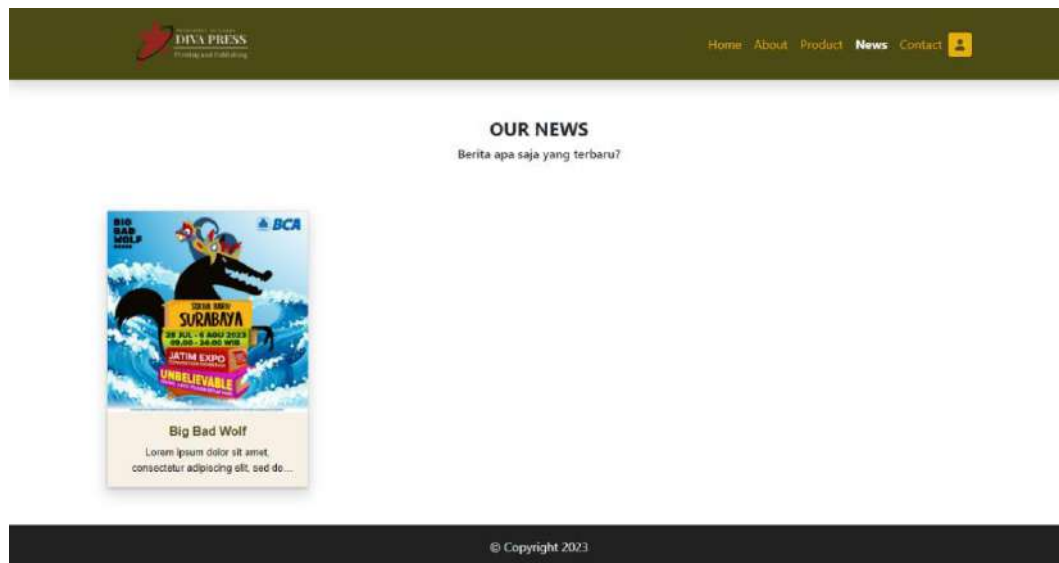


Gambar 4.25 Halaman *Detail Product*

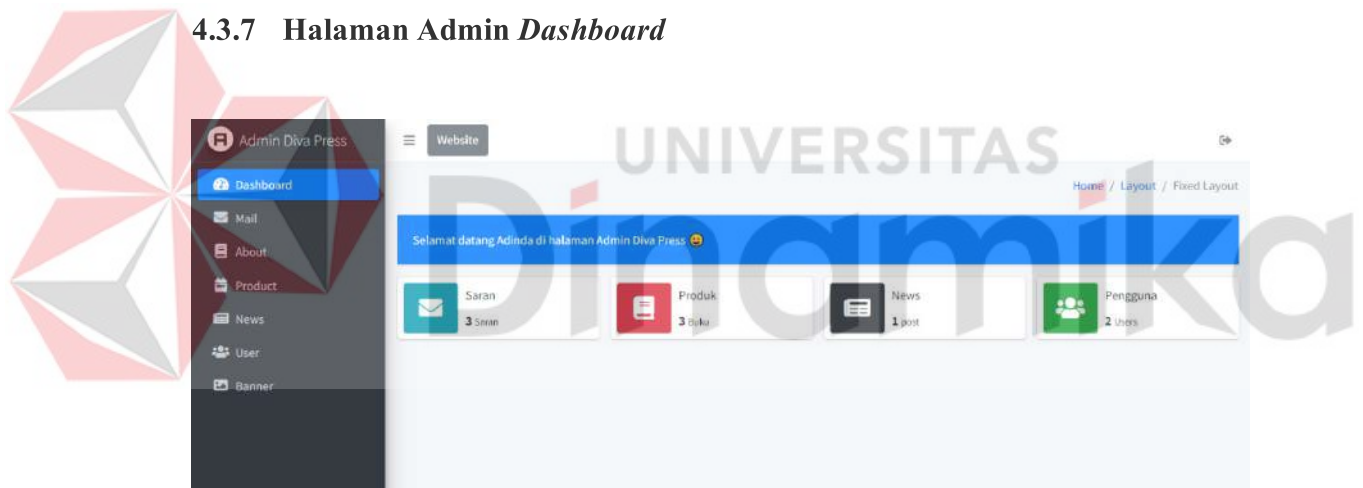
Pada halaman detail buku, pengunjung dapat memesan buku dengan sistem pemesanan *Purchase Order* (PO) dan pemesan akan dihubungi oleh admin sebagai konfirmasi pemesanan seperti gambar 4.25.

4.3.6 Halaman *News*

Pada halaman ini pengunjung dapat mengetahui berita atau informasi apa saja yang telah terjadi atau kegiatan (event) yang telah dilakukan oleh CV. Diva Press Surabaya seperti gambar 4.26.

Gambar 4.26 Halaman *News*

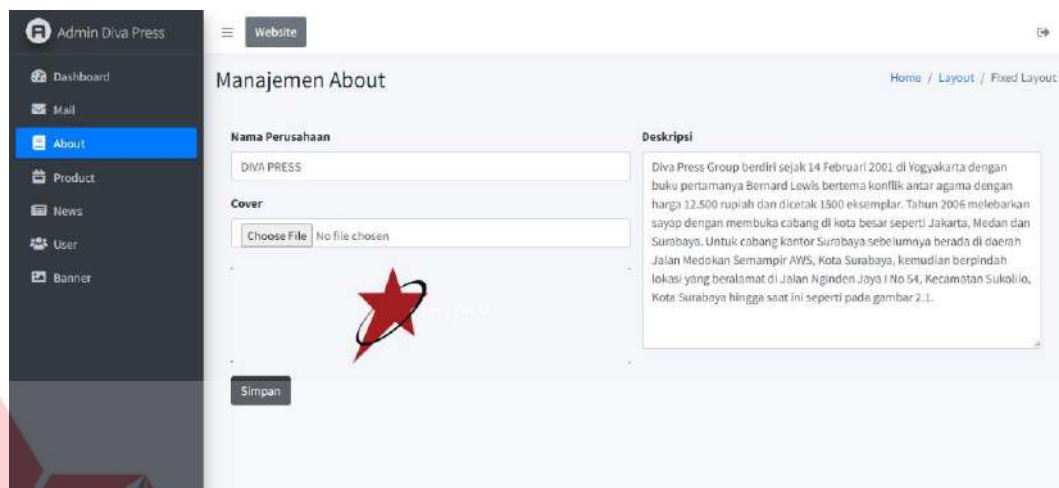
4.3.7 Halaman Admin *Dashboard*

Gambar 4.27 Halaman Admin *Dashboard*

Pada halaman ini merupakan ringkasan visual terkait informasi seperti jumlah saran atau pesan yang masuk, jumlah *product* yang diunggah, jumlah admin yang terdaftar, dan jumlah berita yang diunggah seperti gambar 4.27.

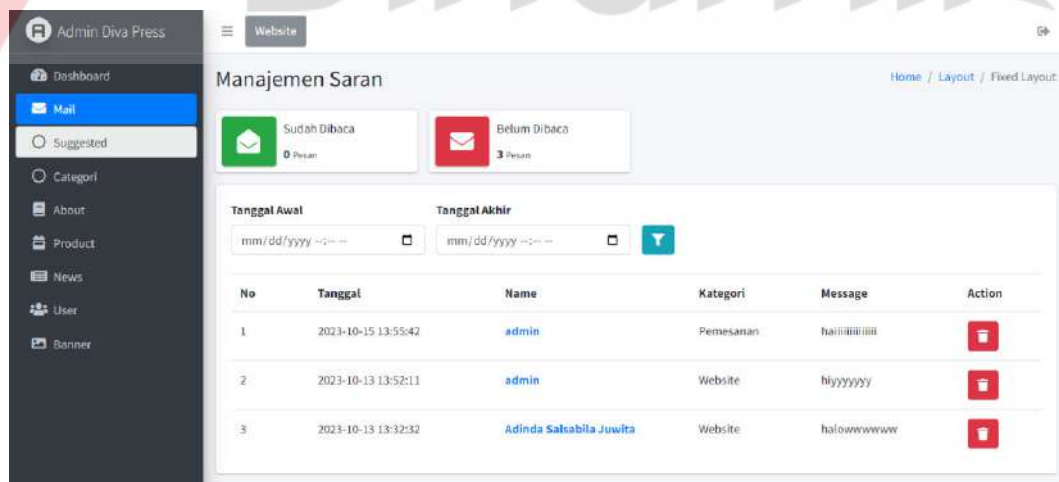
4.3.8 Halaman Admin *About*

Halaman ini berfungsi untuk mengontrol tampilan *about* yang akan ditampilkan pada *website* pengunjung. Admin dapat mengubah isi dari keterangan *about* seperti gambar 4.28.



Gambar 4.28 Halaman Admin *About*

4.3.9 Halaman Admin *Mail* atau Saran

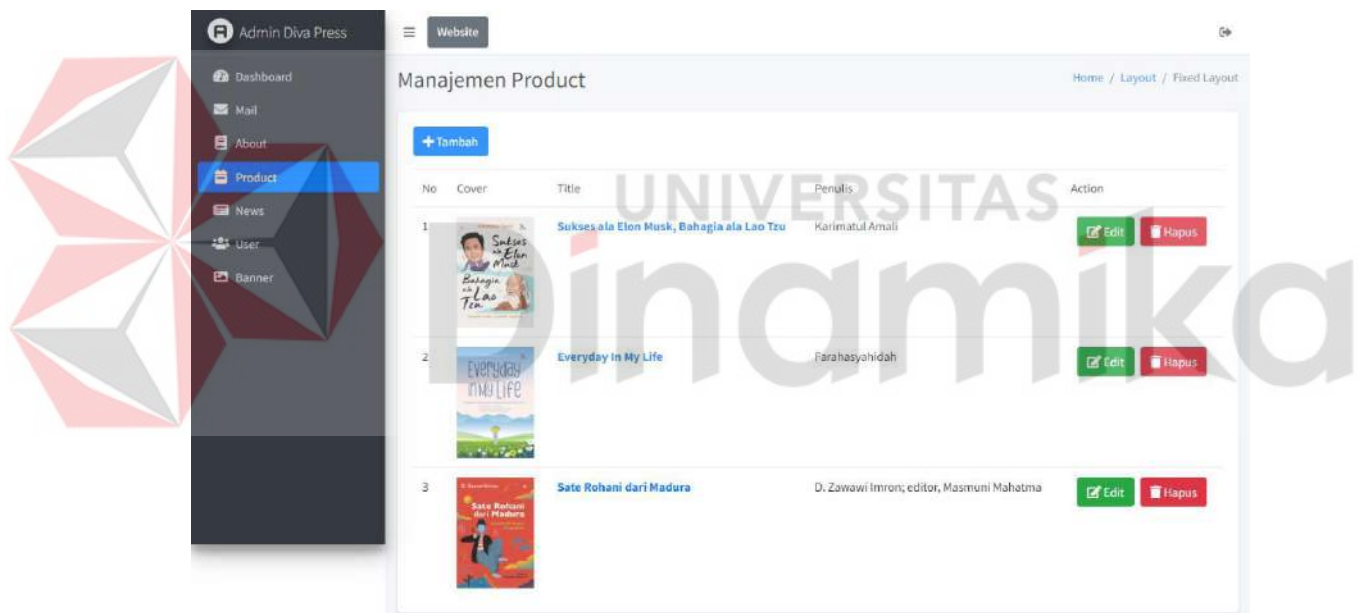


Gambar 4.29 Halaman Admin *Mail* atau Saran

Halaman ini menampilkan saran atau pesan yang telah dikirim oleh pengunjung. Admin dapat membaca isi pesan, menghapus pesan, dan melakukan *filter* data berdasarkan rentang bulan atau hari seperti gambar 4.29.

4.3.10 Halaman Admin *Product*

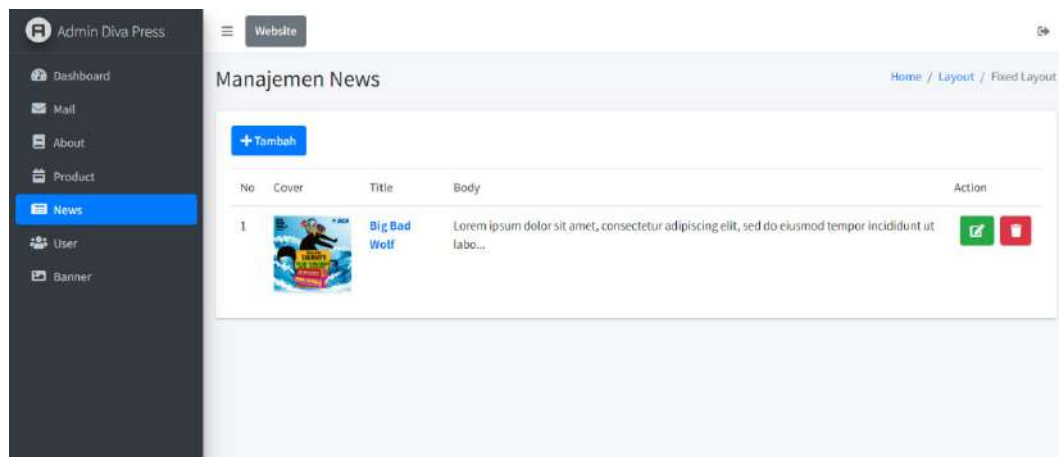
Halaman ini berfungsi untuk mengelola tampilan *product* yang akan diunggah atau ditampilkan pada *website* pengunjung. Admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit atau mengubah *product* yang diunggah seperti gambar 4.30.



Gambar 4.30 Halaman Admin *Product*

4.3.11 Halaman Admin *News*

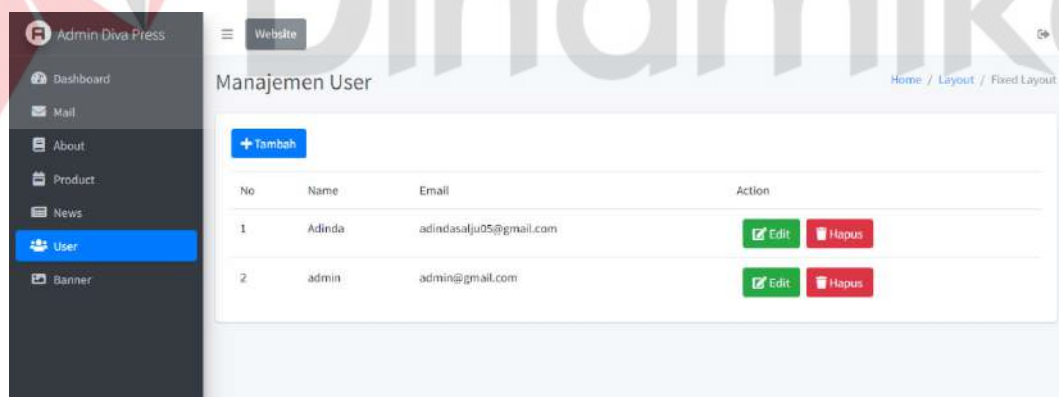
Halaman ini berfungsi untuk mengelola tampilan informasi berita yang akan disampaikan atau ditampilkan pada *website* pengunjung. Admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah berita yang diunggah seperti gambar 4.31.



Gambar 4.31 Halaman Admin News

4.3.12 Halaman Admin User

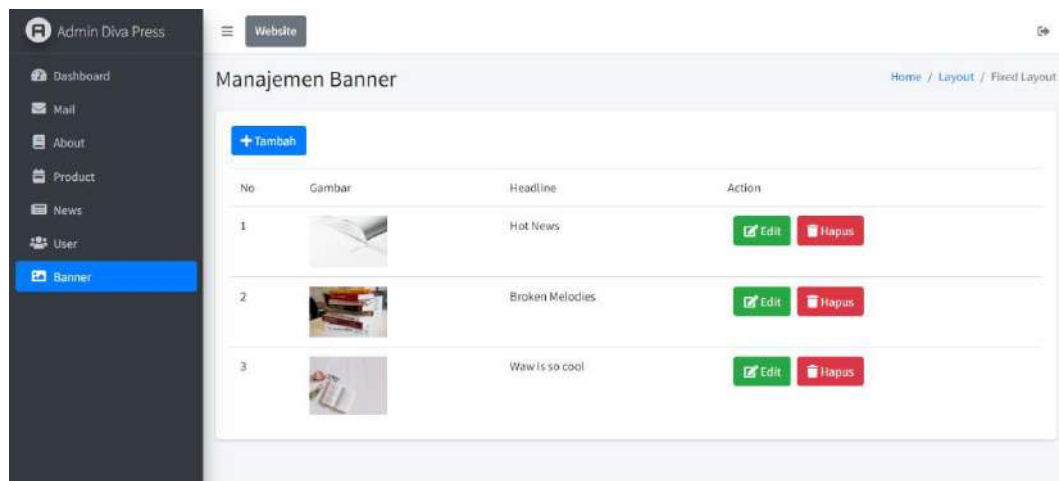
Halaman ini berfungsi untuk mengelola data pengguna admin agar dapat mengakses *website* admin. Admin yang telah terdaftar dapat menambah pengguna, menghapus, dan mengubah data seperti gambar 4.32.



Gambar 4.32 Halaman Admin User

4.3.13 Halaman Admin Banner

Halaman ini berfungsi untuk mengontrol tampilan *banner* pada *website* pengunjung. Admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah tampilan *banner* sesuai dengan urutan yang ditampilkan seperti gambar 4.33.



Gambar 4.33 Halaman Admin *Banner*

4.4 Testing

Tahapan *testing* menggunakan 2 metode yaitu *blackbox testing* dan *user acceptance testing*. *Blackbox testing* dilakukan untuk menguji menu-menu dan fungsi *website company profile* pada CV. Diva Press Surabaya serta mengetahui apakah ada fungsi yang tidak berfungsi. *User acceptance testing* dilakukan untuk menilai apakah aplikasi dapat diterima atau digunakan oleh pengguna sesuai kebutuhan.

4.4.1 *Blackbox Testing*

Terdapat 22 kebutuhan yang diujikan, pada tabel 4.12 merupakan hasil dari pengujian *website company profile* pada CV. Diva Press Surabaya. Dari tabel tersebut secara keseluruhan menu memiliki status berhasil yang menunjukkan bahwa menu-menu yang telah dibangun dapat berfungsi dengan baik, dengan keberhasilan ini maka aplikasi tidak memiliki kesalahan atau bug.

Tabel 4.12 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
Pengujian Proses Login				
1.	Login ke <i>website</i> admin menggunakan email dan password yang terdaftar akses	Email: adindasalju05@gmail.com Password : 12345678	Login berhasil dan dapat mengakses dan mengelola <i>website</i> admin.	Berhasil
Pengujian Pengelolaan Data <i>About</i>				
2.	Menyimpan data <i>about</i>	Nama Perusahaan : Divi Press <i>Cover</i> : Logo Perusahaan Deskripsi : Deskripsi tentang perusahaan	Data <i>about</i> telah tersimpan dalam <i>database</i> dan ditampilkan pada halaman <i>about</i> .	Berhasil
3.	Mengubah data <i>about</i>	Mengganti deskripsi <i>about</i> .	Data <i>about</i> berubah dan tersimpan dalam <i>database</i> .	Berhasil
Pengujian Pengelolaan Data <i>Product</i>				

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
4.	Menambahkan data <i>product</i>	Cover : Cover buku Title : Judul buku Penulis : Penulis buku Deskripsi : Sinopsis buku	Halaman menampilkan <i>form</i> data untuk <i>product</i> yang akan diunggah.	Berhasil
5.	Menyimpan data <i>product</i>	Menekan button "simpan" pada data <i>product</i>	Data <i>product</i> akan tersimpan pada <i>database</i> dan ditampilkan pada halaman <i>product</i> .	Berhasil
6.	Mengubah data <i>product</i>	Menekan button "edit" pada <i>product</i> yang dipilih	Data <i>product</i> yang dipilih akan berubah pada <i>database</i> ataupun aplikasi.	Berhasil
7.	Menghapus data <i>product</i>	Menekan button "hapus" pada <i>product</i> yang dipilih	Data <i>product</i> yang dipilih akan terhapus	Berhasil

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
			baik dalam <i>database</i> dan aplikasi.	
Pengujian Pengelolaan Data News				
8.	Menambahkan data <i>news</i>	<i>Cover</i> : <i>Cover</i> berita <i>Title</i> : Judul berita <i>Deskripsi</i> : Deskripsi berita	Halaman menampilkan <i>form</i> data untuk <i>news</i> yang akan diunggah.	Berhasil
9.	Menyimpan data <i>news</i>	Menekan button "simpan" pada data <i>news</i>	Data <i>news</i> akan tersimpan pada <i>database</i> dan ditampilkan pada halaman <i>news</i> .	Berhasil
10.	Mengubah data <i>news</i>	Menekan button "edit" pada <i>news</i> yang dipilih	Data <i>news</i> yang dipilih akan berubah pada <i>database</i> ataupun aplikasi.	Berhasil

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
11.	Menghapus data <i>news</i>	Menekan button "hapus" pada <i>news</i> yang dipilih	Data <i>news</i> yang dipilih akan terhapus baik dalam <i>database</i> dan aplikasi.	Berhasil
Pengujian Pengelolaan Data Saran atau Mail				
12.	Menghapus data saran	Menekan button "hapus" pada saran yang dipilih	Data saran yang dipilih akan terhapus baik dalam <i>database</i> dan aplikasi.	Berhasil
13.	Menyaring data sesuai bulan atau hari yang ditentukan	Menekan rentang bulan atau hari yang dipilih	Data saran menampilkan data yang tersaring sesuai filter.	Berhasil
14.	Membuka tiap saran	Menekan nama pengirim saran atau pesan	Halaman menampilkan secara rinci	Berhasil

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
			pesan yang masuk.	
Pengujian Pengelolaan Data <i>User</i>				
15.	Menambahkan data <i>user</i>	Nama : Nama admin Email : Email admin Password : Password admin minimal 6 karakter	Halaman menampilkan <i>form</i> data untuk <i>user</i> yang akan mengakses <i>website</i> admin.	Berhasil
16.	Menyimpan data <i>user</i>	Menekan button "simpan" pada data <i>user</i>	Data <i>user</i> akan tersimpan pada <i>database</i> .	Berhasil
17.	Mengubah data <i>user</i>	Menekan button "edit" pada <i>user</i> yang dipilih	Data <i>user</i> yang dipilih akan berubah pada <i>database</i> .	Berhasil
18.	Menghapus data <i>user</i>	Menekan button "hapus" pada <i>user</i> yang dipilih	Data <i>user</i> yang dipilih akan terhapus baik dalam <i>database</i> .	Berhasil

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
Pengujian Pengelolaan Data <i>Banner</i>				
19.	Menambahkan data <i>banner</i>	Gambar : <i>Cover banner</i> Headline : Judul <i>banner</i> Deskripsi : Deskripsi <i>banner</i>	Halaman menampilkan <i>form</i> data untuk <i>banner</i> yang akan diunggah.	Berhasil
20.	Menyimpan data <i>banner</i>	Menekan button "simpan" pada data <i>banner</i>	Data <i>banner</i> akan tersimpan pada <i>database</i> dan ditampilkan pada halaman home.	Berhasil
21.	Mengubah data <i>banner</i>	Menekan button "edit" pada <i>banner</i> yang dipilih	Data <i>banner</i> yang dipilih akan berubah pada <i>database</i> ataupun aplikasi.	Berhasil

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
22.	Menghapus data <i>banner</i>	Menekan button "hapus" pada <i>banner</i> yang dipilih	Data <i>banner</i> yang dipilih akan terhapus baik dalam <i>database</i> dan aplikasi.	Berhasil

4.4.2 User Acceptance Testing (UAT)

Pengujian ini dilakukan oleh 3 responden dengan acuan poin dan bobotnya serta pertanyaan yang diajukan untuk menilai apakah aplikasi dapat diterima atau digunakan oleh pengguna sesuai kebutuhan. Adapun hasil pengumpulan data dari respondengan seperti pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Pengujian *User Acceptance Testing*

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1.	Menu-menu pada <i>website</i> dapat dipahami dan mudah diakses.	1	2	-	-	-
2.	Tampilan <i>website</i> terlihat nyaman oleh pengguna.	3	-	-	-	-
3.	<i>Website</i> dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dari sisi operasional.	2	1	-	-	-

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
4.	Sistem dapat diakses sesuai dengan hak akses pengguna.	2	1	-	-	-
5.	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan.	2	1	-	-	-
6.	<i>Website</i> memiliki tingkat responsif yang baik.	3	-	-	-	-
7.	<i>Website</i> dapat mengelola data yang akan ditampilkan pada website pengunjung.	2	1	-	-	-

Setelah hasil pengujian diperoleh maka dilakukan pembobotan dan menghitung hasil pengujian. Pada tabel 4.14 merupakan tabel bobot jawaban yang digunakan untuk pembobotan pertanyaan.

Tabel 4.14 Poin Penilaian

Penilaian Kuesioner	Bobot	Keterangan
A	5	Sangat Baik
B	4	Baik
C	3	Cukup Baik
D	2	Kurang Baik
E	1	Tidak Baik

Pada tabel 4.15 merupakan perhitungan hasil pengujian terhadap pernyataan responden dengan menghitung jumlah responden yang diperoleh dikali oleh bobot yang telah ditentukan.

Tabel 4.15 Hasil Pembobotan

No	Pertanyaan	Penilaian					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1.	Menu-menu pada <i>website</i> dapat dipahami dan mudah diakses.	5	8	-	-	-	13
2.	Tampilan <i>website</i> terlihat nyaman oleh pengguna.	15	-	-	-	-	15
3.	<i>Website</i> dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dari sisi operasional.	10	4	-	-	-	14
4.	Sistem dapat diakses sesuai dengan hak akses pengguna.	10	4	-	-	-	14
5.	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan.	10	4	-	-	-	14
6.	<i>Website</i> memiliki tingkat responsif yang baik.	15		-	-	-	15
7.	<i>Website</i> dapat mengelola data yang akan ditampilkan pada <i>website</i> pengunjung.	10	4	-	-	-	14

a. Perhitungan pertanyaan ke-1

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan pertama adalah 13, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $13/3 = 4,3$.

Persentase nilainya adalah $(4,3/5) \times 100\% = 87\%$.

b. Perhitungan pertanyaan ke-2

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan kedua adalah 15, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $15/3 = 5$.
Persentase nilainya adalah $(5/5) \times 100\% = 100\%$.

c. Perhitungan pertanyaan ke-3

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan ketiga adalah 14, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $14/3 = 4,7$.
Persentase nilainya adalah $(4,7/5) \times 100\% = 93\%$.

d. Perhitungan pertanyaan ke-4

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan keempat adalah 14, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $14/3 = 4,7$.
Persentase nilainya adalah $(4,7/5) \times 100\% = 93\%$.

e. Perhitungan pertanyaan ke-5

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan kelima adalah 14, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $14/3 = 4,7$.
Persentase nilainya adalah $(4,7/5) \times 100\% = 93\%$.

f. Perhitungan pertanyaan ke-6

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan keenam adalah 15, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $15/3 = 5$.
Persentase nilainya adalah $(5/5) \times 100\% = 100\%$.

g. Perhitungan pertanyaan ke-7

Dari tabel hasil pembobotan di atas, jumlah nilai dari responden untuk pertanyaan ketujuh adalah 14, sehingga nilai rata-rata yang didapatkan adalah $14/3 = 4,7$. Persentase nilainya adalah $(4,7/5) \times 100\% = 93\%$.

Perhitungan keseluruhan merupakan hasil perhitungan rata-rata dari keseluruhan pertanyaan. Perhitungan pengujian secara keseluruhan menggunakan perhitungan $(87\% + 100\% + 93\% + 93\% + 93\% + 100\% + 93\%) / 7$ menghasilkan persentase sebesar 94%, dari hasil tersebut maka website dapat digunakan atau dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan.

4.5 Maintenance

Setelah dilakukan proses *testing* atau pengujian maka proses terakhir adalah *maintenance*. Tahapan ini dilakukan jika terdapat kesalahan atau bug pada *system* yang dibangun, hal ini dilakukan agar kinerja sistem dapat berjalan secara optimal ketika dioperasikan. Jika pada tahapan ini tidak terjadi kesalahan maka *website* siap digunakan atau dioperasikan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Rancang bangun *website company profile* pada CV. Diva Press Surabaya dapat diambil kesimpulan seperti berikut:

1. Aplikasi membantu pengunjung *website* atau pelanggan perusahaan mendapatkan informasi terkait layanan dan *product* yang ada pada perusahaan.
2. Adanya penyebaran informasi yang maksimal maka secara tidak langsung jangkauan pasar semakin meluas.
3. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat digunakan dan dioperasikan dengan hasil pengujian *Blackbox Testing* sistem secara keseluruhan berhasil serta persentase *User Acceptance Testing* sebesar 94%.

5.2 Saran

Website company profile yang telah dibangun atau dikembangkan memiliki beberapa saran untuk pengembangan *website company profile* yang lebih sempurna kedepannya, seperti berikut:

1. *Website* dapat dikembangkan kembali dengan lebih memberi *detail* informasi yang dimiliki oleh CV. Diva Press Surabaya.
2. *Website* dapat dikembangkan dengan menambahkan menu *live chat* untuk berkomunikasi secara langsung dengan admin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). *Metode Waterfall: Pengertian, Sejarah, Manfaat & Tahapannya*. Sekawan Media. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>
- Cahyaningtiyas, A. P. (2022). *Rancangan Bangun Company Profile Berbasis Website pada KBPR Arta Kencana*. Universitas Dinamika.
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Firdaus, M. R. (2021). *Pemanfaatan Digital Marketing Di Era Digitalisasi*. News BSI. <https://news.bsi.ac.id/2021/12/24/pemanfaatan-digital-marketing-di-era-digitalisasi/#:~:text=Digital marketing dapat membangun%2C meningkatkan,sering menghabiskan waktu di internet.>
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45–48. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.647>
- Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 160–179. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i3.531>
- Nurhayati, A. N., Josi, A., & Hutagalung, N. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Koperasi Kartiksa Samara Grawira Prabumulih. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 7(2), 13–23.
- Rahastine, M. P. (2022). Analisa Peranan Public Relatin PT. Graha Bina Mandiri Dalam Pembuatan Company Profile Sebagai Media Informasi. *J-Ika*, 9(1), 47–53. <https://doi.org/10.31294/kom.v9i1.12020>
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47–58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>