



**RANCANG BANGUN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN *LARAVEL* PADA MEBEL MAJU ABADI**

**KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh :**

**GADING SUKMA PRASETIO**

**18410100260**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**RANCANG BANGUN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN *LARAVEL* PADA MEBEL MAJU ABADI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



UNIVERSITAS  
Disusun oleh :

**Nama : Gading Sukma Prasetyo**

**NIM : 18410100260**

**Program : Strata Satu (S1)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

***“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya  
diingat.”***

***- Imam Syafi'i***



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Terima kasih ku ucapkan kepada  
Keluarga, dan Teman–teman Tercinta.*

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN *LARAVEL* PADA MEBEL MAJU ABADI

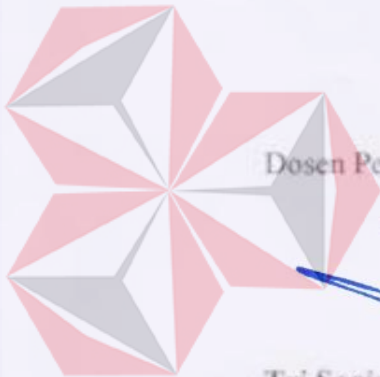
Laporan Kerja Praktik oleh

Gading Sukma Prasetyo

NIM: 18410100260

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 9 Juli 2024



Dosen Pembimbing,

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

NIDN. 0731017601

Disetujui:

UNIVERSITAS

Penyelia,

"UD. MAJU ABADI"

Melexani Segala Jenis & Ukuran Kayu  
(Kusen, Plank, Kap, Plafon)  
RT 04-RW 01 Punjul - Karangrejo  
TULUNGAGUNG

Nurkapi

Pemilik Maju Abadi

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by  
Julianto

Date: 2024.08.05

15:54:57 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0722108601

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Gading Sukma Prasetio**  
NIM : **18410100260**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN PROFIL PERUSAHAAN  
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN LARAVEL  
PADA MEBEL MAJU ABADI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 9 Juli 2024



Gading Sukma Prasetio  
NIM : 18410100260

## ABSTRAK

Mebel Maju Abadi merupakan pengrajin berbagai jenis perabot yang terbuat dari kayu. Dalam bisnis Mebel Maju Abadi pelanggan hanya ada didaerah bisnis saja belum sampai ke luar daerah dikarenakan belum ada sistem untuk memberitahukan ke calon pelanggan luas tentang Mebel Maju Abadi, sedangkan produk yang telah dibuat di pergunakan untuk perumahan pribadi sampai ke kalangan seperti penggunaan yang masif seperti sekolahan, pondok pesantren, dan instansi lainnya, tetapi masih menjangkau area domisili dimana bisnis ini berada.

Dari permasalahan diatas Mebel Maju Abadi memerlukan sebuah sistem/aplikasi yang dapat menyebarluaskan informasi tentang perusahaan dengan jelas dan bisa diakses dari mana saja dan oleh siapa saja. Aplikasi yang akan digunakan pada Mebel Maju Abadi ini berbasis *Website* dengan *Framework Laravel* agar proses pembuatannya lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan menggunakan *black box* terhadap fungsional aplikasi didapatkan aplikasi bisa digunakan sebagaimana semestinya seperti terdapat halaman pengguna yang menampilkan informasi yang terdapat pada *database*, dan juga terdapat fitur dan halaman admin untuk melakukan pengolahan terhadap data yang akan ditampilkan ke halaman pengguna seperti menambah, menghapus, dan memperbaharui data pada *database* yang dimana nantinya data tersebut akan di ambil untuk ditampilkan ke halaman pengguna.

**Kata kunci:** *Laravel*, Profil Perusahaan, *Software Development Life Cycle*, *Website*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Selama kurang lebih 3 bulan di Mebel Maju Abadi. Untuk menyusun laporan berdasarkan hasil studi dan kerja praktik. Kerja Praktik ini membahas tentang rancang bangun profil perusahaan berbasis *website* menggunakan *laravel* pada mebel maju abadi.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

Ibu dan Bapak tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.

1. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
2. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.



4. Bapak Nurkapi selaku pemilik Mebel Maju Abadi yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
5. Teman-teman yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini. Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangat diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

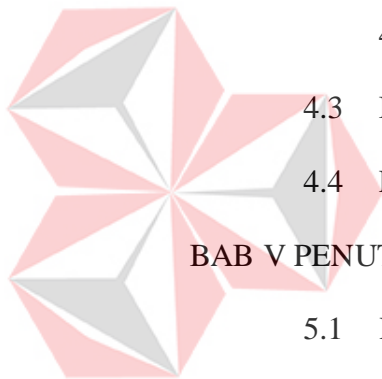
Surabaya, Agustus 2024

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	4
2.1 Identitas Instansi.....	4
2.2 Sejarah Singkat Usaha.....	4
2.3 Struktur Organisasi.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 <i>Company Profile</i> .....	8
3.2 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i> .....	8
3.3 <i>Website</i> .....	9
3.4 <i>Laravel</i> .....	9
3.5 <i>MySQL</i> .....	9
3.6 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	10

BAB IV DESKRIPSI PEKERAAAN .....	12
4.1 Analisis Sistem .....	12
4.1.1. Identifikasi Pengguna .....	13
4.1.2. Identifikasi Data.....	15
4.1.3. Identifikasi Kebutuhan Fungsional.....	15
4.1.4. Analisis Pengguna.....	16
4.2 Merancang Sistem .....	18
4.2.1. <i>System Flow Diagram</i> .....	19
4.2.2. Merancang Proses.....	28
4.2.3. Merancang Data.....	30
4.2.4. Rancangan Antarmuka Pengguna.....	37
4.3 Implementasi Sistem.....	42
4.4 Pengujian .....	48
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN .....	72



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna .....	13
Table 4.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional .....	16
Table 4.3 Analisis Pengguna Admin/Pemilik .....	17
Table 4.4 Analisis Pengguna.....	18
Table 4.5 Tabel Users .....	33
Table 4.6 Tabel Homes .....	33
Table 4.7 Tabel Abouts .....	34
Table 4.8 Tabel Blogs .....	34
Table 4.9 Tabel Misis.....	35
Table 4.10 Tabel Customers .....	35
Table 4.11 Tabel Galleries .....	36
Table 4.12 Tabel Portofolios.....	36
Table 4.13 Tabel Videos .....	37
Table 4.14 Skenario Tes Admin <i>Login</i> .....	49
Table 4.15 Skenario Tes Admin <i>Home</i> .....	51
Table 4.16 Skenario Tes Admin <i>Blog</i> .....	53
Table 4.17 Skenario Tes Admin <i>Gallery</i> .....	56
Table 4.18 Skenario Tes Admin <i>Portofolio</i> .....	59
Table 4.19 Skenario Tes Admin <i>Profile</i> .....	61
Table 4.20 Skenario Tes Admin <i>Customer</i> .....	63
Table 4.21 Skenario Tes Admin <i>About</i> .....	66
Table 4.22 Hasil Pegujian Skenario Tes .....	67

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Tempat Mebel Maju Abadi .....	5
Gambar 2.2 Lokasi Mebel Maju Abadi.....	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 System Development Life Cycle (SDLC).....	10
Gambar 4.1 <i>Sysflow Login</i> .....	19
Gambar 4.2 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Home</i> .....	20
Gambar 4.3 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Blog</i> .....	21
Gambar 4.4 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Gallery</i> .....	22
Gambar 4.5 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Portofolio</i> .....	24
Gambar 4.6 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Profile</i> .....	25
Gambar 4.7 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>Customer</i> .....	26
Gambar 4.8 <i>Sysflow</i> Pengelolaan Data <i>About</i> .....	27
Gambar 4.9 Context Diagram .....	28
Gambar 4.10 DFD Level 0.....	29
Gambar 4.11 DFD Level 1 Mengelola Data Master .....	30
Gambar 4.12 CDM.....	31
Gambar 4.13 PDM .....	32
Gambar 4.14 Rancang Halaman <i>Login</i> .....	38
Gambar 4.15 Rancang Halaman <i>Master Home</i> .....	38
Gambar 4.16 Rancang Halaman <i>Master Blog</i> .....	39
Gambar 4.17 Rancang Halaman <i>Master Gallery</i> .....	40
Gambar 4.18 Rancang <i>Master Portofolio</i> .....	40
Gambar 4.19 Rancang <i>Master Profile</i> .....	41

Gambar 4.20 Rancang <i>Master About</i> .....	41
Gambar 4.21 Rancang <i>Master Customer</i> .....	42
Gambar 4.22 Implementasi Halaman <i>Login</i> .....	43
Gambar 4.23 Implementasi Halaman <i>Home</i> .....	43
Gambar 4.24 Implementasi Halaman <i>Master Blog</i> .....	44
Gambar 4.25 Implementasi Halaman <i>Master Gallery</i> .....	45
Gambar 4.26 Implementasi Halaman <i>Master Portofolio</i> .....	46
Gambar 4.27 Implementasi Halaman <i>Master Profile</i> .....	46
Gambar 4.28 Implementasi Halaman <i>Master Customer</i> .....	47
Gambar 4.29 Implementasi Halaman <i>Master About</i> .....	47
Gambar 4.30 Halaman <i>Login Admin</i> .....	49
Gambar 4.31 Halaman Admin <i>Home</i> .....	50
Gambar 4.32 Halaman Edit Admin <i>Home</i> .....	51
Gambar 4.33 Halaman Admin <i>Blog</i> .....	52
Gambar 4.34 Halaman <i>Add New Admin Blog</i> .....	52
Gambar 4.35 Halaman <i>Edit Admin Blog</i> .....	53
Gambar 4.36 Halaman Admin <i>Gallery</i> .....	55
Gambar 4.37 Halaman <i>Add New admin Gallery</i> .....	55
Gambar 4.38 Halaman <i>Edit Admin Gallery</i> .....	56
Gambar 4.39 Halaman Admin <i>Portofolio</i> .....	58
Gambar 4.40 Halaman <i>Add New Admin Portofolio</i> .....	58
Gambar 4.41 Halaman <i>Edit Admin Portofolio</i> .....	59
Gambar 4.42 Halaman Admin <i>Profile</i> .....	60
Gambar 4.43 Halaman <i>Edit Admin Profile</i> .....	61
Gambar 4.44 Halaman Admin <i>Customer</i> .....	62

Gambar 4.45 Halaman <i>Add New Admin Customer</i> .....	62
Gambar 4.46 Halaman <i>Edit Admin Customer</i> .....	63
Gambar 4.47 Halaman <i>Admin About</i> .....	64
Gambar 4.48 Halaman <i>Add New Admin About</i> .....	65
Gambar 4.49 Halaman <i>Edit Admin About</i> .....	65



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Balasan .....	72
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	73
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan .....	74
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	75
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	76
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	77
Lampiran 7. Biodata Penulis .....	78



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada bidang telekomunikasi saat ini berkembang secara pesat. Banyak orang saat ini menggunakan *device* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *computer* sebagai alat komunikasi dan pencari informasi sehari-hari. Saat ini, *smartphone*, *tablet*, dan *computer* bukan hanya sekedar alat komunikasi saja karena memiliki berbagai aplikasi penunjang kehidupan seperti kalkulator, catatan, *m-banking* dan lain-lain. *Device* memerlukan sebuah *operating system (OS)* untuk menjalankan berbagai aplikasi dan setiap operasinya. Terdapat banyak *operating system* saat ini yang dapat digunakan antara lain yang paling populer adalah *Android* dan *iOS* untuk *mobile* dan *windows*, *linux*, dan *MacOS* untuk *computer*. Menurut [statista.com](http://statista.com), terdapat pengguna *android* dengan presentase 72,84 %, pengguna *iOS* sebesar 26,34%, dan untuk pengguna *computer* 47.1% diseluruh dunia pada tahun 2019.

Maju Abadi merupakan pengrajin mebel menggunakan kayu yang berkualitas yang mana memproduksi alat rumah tangga seperti almari, meja, kursi, jendela, dan lain-lain. Mebel Maju Abadi juga melakukan kerja sama dengan berbagai instansi seperti sekolahan negeri maupun swasta, pondok pesantren, ataupun dengan kontraktor pengusaha properti, biasanya kerja sama dengan instansi yang besar mereka juga melakukan pemesanan secara banyak sampai ratusan perabot. Maju Abadi saat ini masih mendapatkan pesanan terbanyak di Tulungagung dimana Mebel Maju Abadi berdiri, usaha mebel ini sendiri sudah

berdiri sejak tahun 1984 dan selama ini masih belum banyak pesanan luar kota dikarenakan informasi mengenai mebel belum tersebar sejauh itu. Solusi yang diberikan kepada Mebel Maju Abadi dengan membuat sebuah *website* yang bertujuan untuk memudahkan pihak Mebel untuk memperkenalkan perusahaan ke pelanggan yang lebih luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi profil perusahaan berbasis *website* pada Mebel Maju Abadi.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah diatas maka batasan masalah dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya mencakup informasi seputar perusahaan dan produk
2. Aplikasi ini tidak mencakup proses pengiriman barang
3. Aplikasi hanya berbasis *website*

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka Tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini untuk merancang bangun aplikasi Profil Perusahaan berbasis *website* pada Mebel Maju Abadi.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi ini bagi Mebel maju Abadi adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah dalam mengelola data master aplikasi.
2. Mempermudah dalam memberikan informasi atau memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat luas.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Identitas Instansi

Nama Instansi : Maju Abadi

Nama Penyelia : Nurkapi

Alamat : Jl. Mbolu, Dsn. Genengan, RT/RW. 004/001,  
Bolu, Punjul, Kec. Karangrejo, Tulungagung, Jawa  
Timur

No. Telepon : +62 821-9920-5852

Website : -

Email : nurkapi.mebel@gmail.com

#### 2.2 Sejarah Singkat Usaha

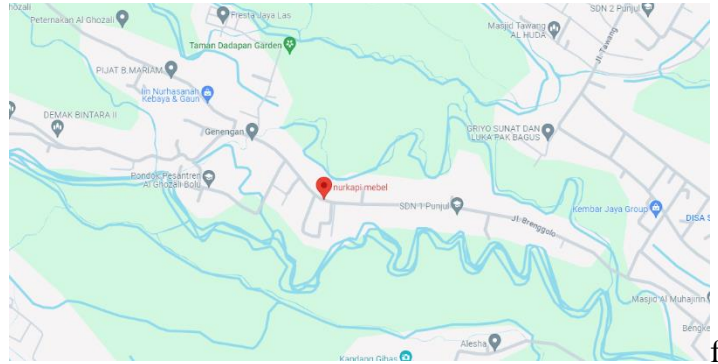
Maju Abadi mebel nurkapi.mebel usaha yang bergerak dalam bidang *furniture* atau perabot dari kayu, dan yang dikerjakan dari usaha ini adalah pembuatan perabot rumah dan instansi seperti sekolahan, dan pondok pesantren berupa kursi, meja, almari, *kitchen set*, dan dan lain-lain. Pada Maju Abadi ini juga bisa melakukan perbaikan perabot yang sudah rusak karena tua atau karena ketidak sengajaan pengguna, dan juga pada semua produk disini memiliki layanan purna jual yang bertanggung jawab jadi pelanggan tidak perlu jika perabot yang dibuat pada Maju Abadi mengalami kerusakan, karena dari pihak mebel akan langsung memperbaiki produknya. Dan Maju Abadi ini terletak di kabupaten tulungagung, lebih tepatnya pada jalan mbolu desa punjul kecamatan karangrejo, Kabupaten

Tulungagung, Jawa Timur



Gambar 2.1 Tempat Mebel Maju Abadi

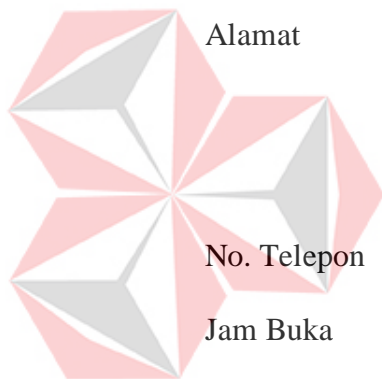
Gambar 2.1 merupakan tempat dimana pengrajin melakukan proses pembuatan perabot yang dipesan oleh pelanggan dan juga pada bagian belakang terdapat tempat dimana untuk menyimpan semua jenis kayu yang merupakan bahan untuk pembuatan mebel, di bagian tengah adalah tempat pengrajin membuat mebel yang sudah dipesan oleh pelanggan, dan bagian depan merupakan tempaan untuk menjemur kayu untuk mengurangi kadar air pada kayu. Untuk bagian administrasi dan penerimaan pelanggan biasanya para pelanggan langsung kerumah pemilik mebel, tapi itupun hanya sebatas seperti melakukan pembayaran, jika pelanggan ingin diskusi tentang jenis kayu yang dipakai dan bahan yang dipakai seperti paku, lem, pewarna, dan lain sebagainya bisa langsung ke tempat pengrajin karena akan memudahkan untuk menunjukan barang yang di pakai selama produksi berlangsung



Gambar 2.2 Lokasi Mebel Maju Abadi

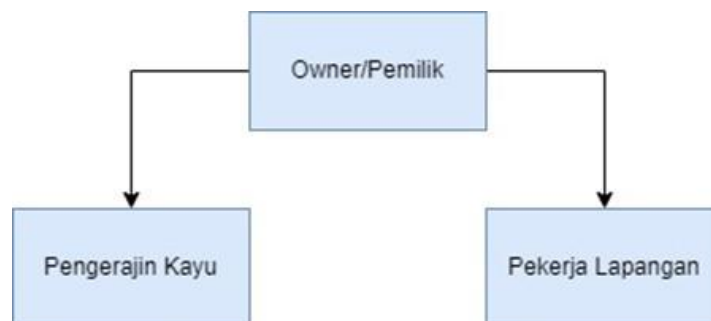
Sumber: (Google Inc, 2021)

Pada Gambar 2.2 Memiliki simbol berwarna merah yang menandakan lokasi dari Mebel Maju Abadi. Adapun informasi lengkap sebagai berikut:



Alamat : Jl. Mbolu, Dsn. Genengan, RT/RW. 004, 001,  
Bolu, Punjul, Kec. Karangrejo, Kabupaten  
Tulungagung, Jawa Timur 66253  
No. Telepon : +62 821-9920-5852  
Jam Buka : 07.30 – 16.30 WIB

### 2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

Berdasarkan struktur organisasi gambar 2.3 diatas maka dapat dibuat

deskripsi tugas dari masing–masing entitas sebagai berikut:

- a. Pemilik Toko: Menerima dan melakukan negoisasi pesanan, Menentukan ketentuan kerja untuk karyawan, Mengawasi dan mengoreksi pekerjaan yang di lakukan, Memiliki tanggung jawab terhadap produk yang di jual
- b. Pengerajin Kayu: Mengerjakan ketentuan pekerjaan yang sudah di berikan dengan sesuai, Melakukan proses produksi perabot kayu
- c. Pekerja Lapangan: Mengerjakan ketentuan pekerjaan yang sudah di berikan dengan sesuai, Melaksanakan proses pengiriman dan pemasangan perabot ke pelanggan



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 *Company Profile*

*Company profile* adalah salah satu media perusahaan yang berfungsi sebagai identity ketika menjalin relasi atau kerjasama dengan perusahaan lain. *Company profile* memiliki peranan penting bagi perusahaan untuk menampilkan profesionalisme dan mengangkat citra baik perusahaan. Di dalamnya memberikan gambaran tentang profil perusahaan visi dan misi, juga produk atau jasa yang ditawarkan. (Ningsih & Oemar, 2021)

#### 3.2 *PHP (Hypertext Preprocessor)*

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open-source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan *web* dan dapat ditanamkan pada sebuah skrip HTML. PHP merupakan bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, *server* yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan. *Hypertext preprocessor* (PHP) merupakan bahasa *pemrograman* untuk pembuatan *website* dinamis, yang mampu berinteraksi dengan pengunjung atau penggunanya. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan bahasa *pemrograman* yang mengolah *database*, *content website* sehingga *website* yang dibuat merupakan *web* dinamis, dan PHP merupakan bahasa *pemrograman* yang dikombinasikan dengan HTML. (Arafat, Trimarsiah, & Susantho, 2022)



### 3.3 Website

*Website* atau *Web* merupakan Sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser* seperti *Mozilla*, *Firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya. *Web* merupakan salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya menggunakan *protocol* HTTP (*Hypertext Tranfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. (Arafat, Trimarsiah, & Susantho, 2022)

### 3.4 Laravel

“*Laravel* merupakan sebuah *framework* berbasis PHP yang bersifat *open source*. *Framework Laravel* adalah salah satu *framework* yang banyak digunakan oleh para *programmer*. *Laravel* menggunakan konsep *model-view-controller* dan dibawah oleh sebuah lisensi yaitu MIT *Lisence* yang menggunakan Github sebagai tempat berbagai kode dalam menjalankannya.” (Mediana & Nurhidayat, 2018, p. 78). Dalam pembuatan aplikasi *website* pada Mebel Maju Abadi ini nantinya akan menggunakan *framework Laravel* karena memiliki struktur program yang sudah dibagi-bagi sehingga memudahkan dalam pembuatan aplikasi.

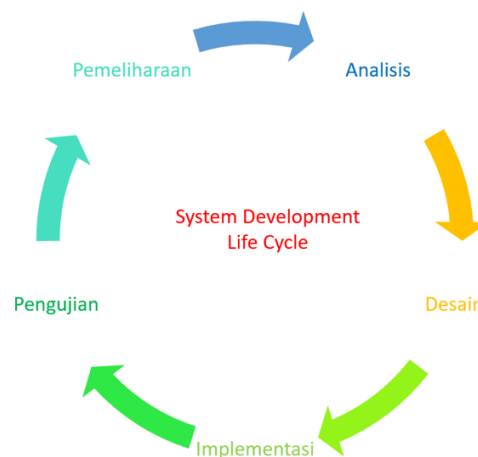
### 3.5 MySQL

Aplikasi Pengelolaan Data Master pada Mebel Maju Abadi akan menggunakan *database* berupa *MySQL* Pemilihan *database* ini dipilih karena lebih

mudah dalam pemakaiannya dan memiliki pemrosesan data yang lebih ringan. MySQL merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* sistem manajemen basis data SQL atau DBMS Multithread dan multi user. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam *database* untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan secara mudah dan otomatis. MySQL diciptakan oleh Michael "Monty" Widenius pada tahun 1979, seorang *programmer* komputer asal Swedia yang mengembangkan sebuah sistem *database* sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi *low-level ISAM database engine* dengan *indexing*. (Suhartini, Sadali, & Putra, 2020)

### 3.6 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut (Widharma, 2017, p. 38) *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan siklus dalam pengembangan sebuah sistem yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah yang secara garis besar terdiri dari lima bagian yaitu analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 3.1 System Development Life Cycle (SDLC)

Dengan menggunakan metode SDLC bisa membantu dalam membuat aplikasi Profil Perusahaan pada Mebel Maju Abadi karena SDLC ini dijadikan sebagai acuan dalam perencanaan pembuatan aplikasi. Alur dari System *Development Life Cycle (SDLC)* dimulai dengan menganalisa proses bisnis yang ada pada Mebel Maju Abadi, Analisa ini meliputi Analisa sistem, Analisa kebutuhan pengguna, Analisa kebutuhan data.

Tahap kedua dari *Development Life Cycle (SDLC)* yaitu melakukan desain, desain ini meliputi desain *database* dan desain *UI/UX*. Desain *database* dan desain *UI/UX* ini nantinya dijadikan acuan dalam pembuatan program aplikasi Profil Perusahaan pada Toko Pertanian Puji Buluh.

Masuk ketahap tiga dari System *Development Life Cycle (SDLC)* yaitu tahap implementasi, ditahap ini apa yang sudah dibuat ditahap desain akan diimplementasikan kedalam program dan hasil dari implementasi ini yaitu sebuah aplikasi Profil Perusahaan pada Toko Pertanian Puji Buluh.

Pada tahap keempat dari System *Development Life Cycle (SDLC)* yaitu tahap pengujian, ditahap ini akan diuji apakah aplikasi yang sudah dibuat sesuai dengan yang sudah dibuat apa belum dan aplikasi tersebut bisa digunakan dengan normal apa tidak.

Kemudian masuk ke tahap terakhir dari System *Development Life Cycle (SDLC)* yaitu tahap pemeliharaan. Ditahap ini aplikasi nantinya akan dilakukan pengecekan agar aplikasi tersebut tidak mengalami masalah ketika digunakan.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Sebelum melakukan pembuatan aplikasi Profil perusahaan yang nanti akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada Mebel Maju Abadi. Penulis melakukan *analisis, observasi* dan wawancara kepada pemilik mebel secara langsung.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada kegiatan kerja praktik di Mebel Maju Abadi, ditemukan beberapa permasalahan terkait pelanggan yang masih terdapat pada area Tulungagung dan terbatas pada beberapa instansi saja. Mebel Maju Abadi mengharapkan adanya aplikasi yang dapat membantu dalam menyediakan berbagai jenis informasi terkait perusahaan guna untuk memberikan pengetahuan ataupun memberikan wadah untuk pelanggan mencari tahu mengenai perusahaan ini.

#### **4.1 Analisis Sistem**

Analisis sistem merupakan tahapan awal dalam merancang suatu sistem. Dengan adanya analisis dan pengelolaan sistem yang baik diharapkan dapat menghasilkan kinerja sistem yang sesuai dengan kebutuhan instansi, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dengan *efektif* dan *efisien*. Pada tahapan ini, penulis melakukan pengumpulan data, identifikasi pengguna, Identifikasi data, identifikasi kebutuhan fungsional serta analisis pengguna. Proses analisis sistem tersebut akan dijelaskan pada sub bab dibawah berikut.

#### 4.1.1. Identifikasi Pengguna

Dari hasil *observasi* dan wawancara yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat mengidentifikasi siapa saja pengguna yang terkait dalam sistem. Berikut pada tabel 4.1 ini adalah pengguna-pengguna yang sudah teridentifikasi, yaitu:

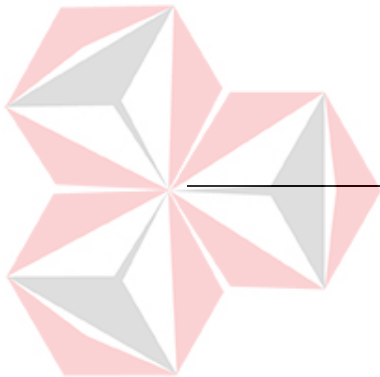
1. Admin/Pemilik
2. Pelanggan (*User*)

Tabel 4.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

No	Pengguna	Akses	Deskripsi
1	Admin/Pemilik	<i>Login</i>	Sistem dapat menampilkan halaman login untuk pengisian <i>Emial</i> dan <i>Password</i>
		<i>Dashboard</i>	Pada halaman <i>dashboard</i> terdapat beberapa menu seperti <i>Home</i> , <i>Blog</i> , <i>Gallery</i> , <i>Portofolio</i> , <i>Profile</i> , <i>Customer</i> , dan <i>About</i>
		<i>Data Home</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>Home</i> dan terdapat fitur <i>edit</i> yang dapat mengubah data
		<i>Data Blog</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>Blog</i> dan terdapat fitur <i>add new data</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> yang dapat mengubah data



No	Pengguna	Akses	Deskripsi
		Data <i>Gallery</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>Gallery</i> dan terdapat fitur <i>add new data</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> yang dapat mengubah data
		Data <i>Portofolio</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>Portofolio</i> dan terdapat fitur <i>add new data</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> yang dapat mengubah data
		Data <i>Profile</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>Profile</i> dan terdapat fitur <i>edit</i> yang dapat mengubah data
		Data <i>Customer</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>Customer</i> dan terdapat fitur <i>add new data</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> yang dapat mengubah data
		Data <i>About</i>	Pada halaman ini terdapat detail data master <i>About</i> dan terdapat fitur <i>add new data</i> , <i>edit</i> dan <i>delete</i> yang dapat mengubah data
2	Pelanggan	Melihat informasi	Pelanggan hanya dapat melihat data atau informasi dari menu-menu yang ada di <i>website</i>



No	Pengguna	Akses	Deskripsi
			yang ada di <i>website</i>
		Menu <i>Contact</i>	Pelanggan dapat mengirim pesan atau pertanyaan ke pada pihak mebel melalui email di menu <i>contact</i> pada <i>website</i>

#### 4.1.2. Identifikasi Data

Dari hasil *observasi* dan wawancara dan identifikasi pengguna yang sudah dilakukan sebelumnya, pengguna dapat mengidentifikasi data apa saja yang akan dibuat pada sistem. Berikut ini adalah data–data yang sudah teridentifikasi, yaitu:

1. Data *Home*
2. Data *Blog*
3. Data *Gallery*
4. Data *Portofolio*
5. Data *Profile*
6. Data *Customer*
7. Data *About*

#### 4.1.3. Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Dari hasil *observasi* identifikasi pengguna dan identifikasi data yang sudah dilakukan sebelumnya, disini penulis dapat melakukan identifikasi pada kebutuhan fungsional apa saja yang akan dibuat untuk membuat sistem. Berikut ini adalah

tabel 4.2 berisi kebutuhan fungsional pada aplikasi Profil Perusahaan Mebel Maju Abadi:

Table 4.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Admin/Pemilik	Fungsional Pengelolaan Data <i>Home</i>
	Fungsional Pengelolaan Data <i>Blog</i>
	Fungsional Pengelolaan Data <i>Gallery</i>
	Fungsional Pengelolaan Data <i>Portofolio</i>
	Fungsional Pengelolaan Data <i>Profile</i>
	Fungsional Pengelolaan Data <i>Customer</i>
	Fungsional Pengelolaan Data <i>About</i>

#### 4.1.4. Analisis Pengguna

Pada tahap ini, akan dilakukan analisis pengguna untuk kebutuhan sistem dimana pengguna akan mempunyai tugas yang sesuai dengan perannya dalam bisnis

##### a. Admin/Pemilik

Tugas dari admin ataupun pemilik ini adalah melakukan pengelolaan terhadap data-data master *Home*, *Blog*, *Gallery*, *Portofolio*, *Profile*, *Customer*, dan *About* tugas yang dapat admin lakukan untuk mengelolah data pada server seperti bisa melakukan ubah, hapus, dan membuat data baru pada menu master tersebut dan yang nantinya akan terseimpan pada *server* dan akan digunakan untuk menampilkan informasi pada halaman untuk pelanggan dengan cara mengambil



data dari *server* lalu dikirimkan ke bagian halaman pelanggan dimana nantinya akan menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan. Berikut adalah tabel 4.3 analisis pengguna admin/pemilik:

Table 4.3 Analisis Pengguna Admin/Pemilik

Nama Pengguna	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Admin/Pemilik	Melakukan pengolahan data master	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data <i>Home</i></li> <li>2. Data <i>Blog</i></li> <li>3. Data <i>Gallery</i></li> <li>4. Data <i>Portofolio</i></li> <li>5. Data <i>Profile</i></li> <li>6. Data <i>Customer</i></li> <li>7. Data <i>About</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi judul dan deskripsi</li> <li>2. Informasi gambar, <i>author</i>, judul, dan konten</li> <li>3. Informasi foto, video, nama, dan judul</li> <li>4. Informasi gambar, nama, dan judul</li> <li>5. Informasi foto, deskripsi, visi, dan misi</li> <li>6. Informasi gambar dan nama</li> <li>7. Informasi gambar, judul, dan deskripsi</li> </ol>



## b. Pengguna

Tugas dari pengguna adalah melihat informasi yang ada dalam website dan bisa juga memberikan pesan atau pertanyaan ke pemilik dengan fitur *Contact* yang dapat mengirim *email* ke pemilik. Berikut table 4.4 analisis pengguna:

Table 4.4 Analisis Pengguna

Nama	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Pengguna			
Pengguna	Mengirim pesan atau pertanyaan	Email	Informasi isi pesan atau pertanyaan

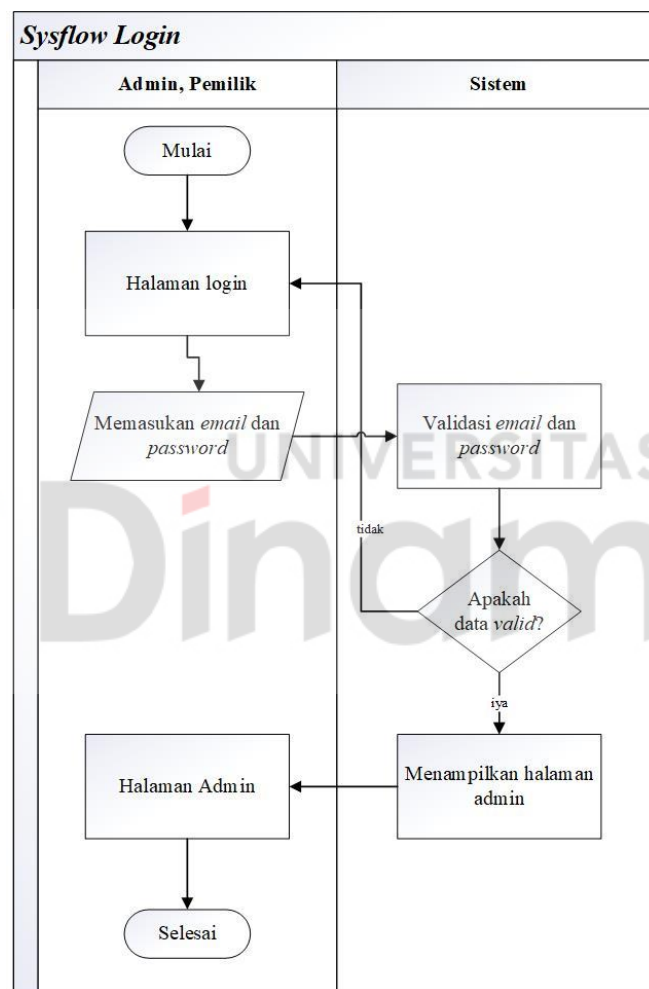
## 4.2 Merancang Sistem

Pada proses ini dilakukannya perancangan suatu sistem yang dimana sistem tersebut akan membantu proses bisnis pada Mebel Maju Abadi dalam melakukan mengelola dan menampilkan informasi tentang perusahaan ke pengguna luas, dimana informasi yang ditampilkan akan dikelola oleh pihak Maju Abadi sehingga data yang dimasukkan akan sesuai seperti yang ada pada lapangan. Sistem ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional perusahaan dengan mengotomatisasi beberapa proses manual yang sebelumnya memakan waktu dan sumber daya. Dengan adanya sistem ini, diharapkan Mebel Maju Abadi dapat lebih mudah menjangkau pelanggan potensial dan memperluas jangkauan pasar mereka. Selain itu, sistem ini akan memungkinkan perusahaan untuk memperbarui informasi secara *real-time*, sehingga informasi yang diterima oleh pengguna selalu akurat dan terkini.

#### 4.2.1. System Flow Diagram

*System flow diagram* merupakan bagan yang menggunakan serangkaian notasi/symbol yang dapat menunjukkan arus pekerjaan sistem secara keseluruhan dalam sebuah aplikasi.

##### A. System Flow Login

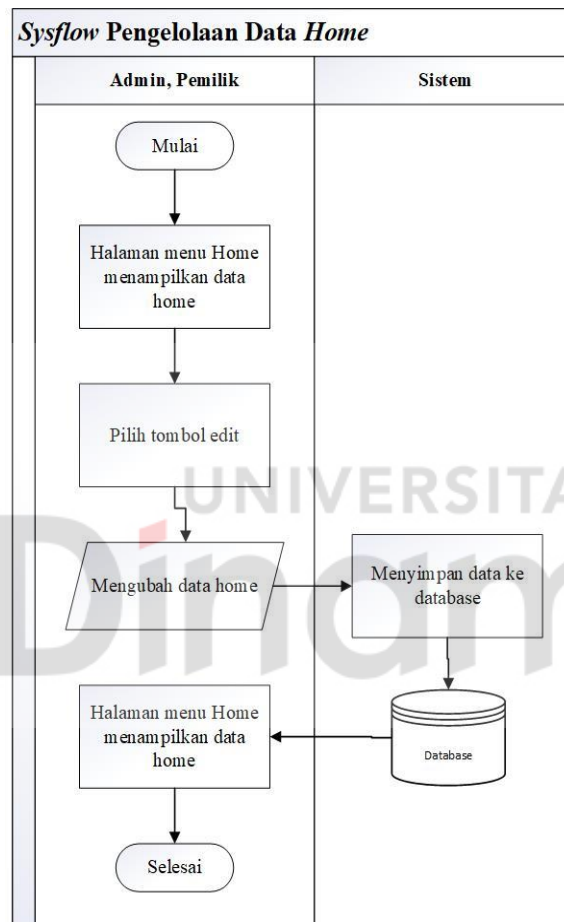


Gambar 4.1 Sysflow Login

Dari gambar 4.1 diatas, *Sysflow login* memiliki 2 entitas yaitu admin/pemilik dan sistem. Pertama admin akan mengakses halaman *login* kemudian menginputkan *email & password* agar sistem dapat memvalidasi apakah

*email* dan *password* cocok dengan yang di *database*. Jika *login* berhasil maka admin dapat mengakses halaman *dashboard* master data, jika admin tidak berhasil *login* maka akan kembali ke halaman *login*.

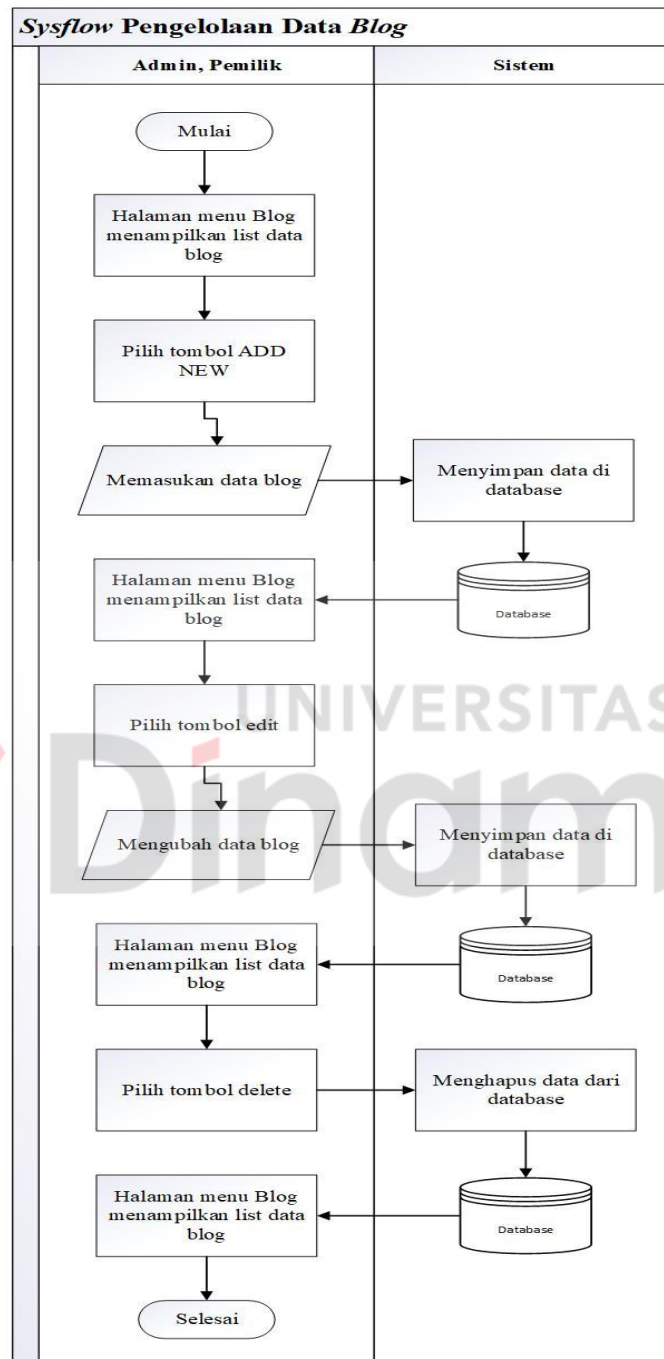
### B. *System Flow* Pengelolaan Data *Home*



Gambar 4.2 *Sysflow* Pengelolaan Data *Home*

Dari gambar 4.2 diatas, *Sysflow* Pengelolaan Data *Home* memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu *home* dan admin bisa melakukan *edit* data dengan pilih tombol *edit* lalu admin melakukan pengubahan data *home* kemudian data tersebut di simpan di *database* selanjutnya admin akan diarahkan kembalil ke halaman menu *home*.

### C. System Flow Pengelolaan Data Blog

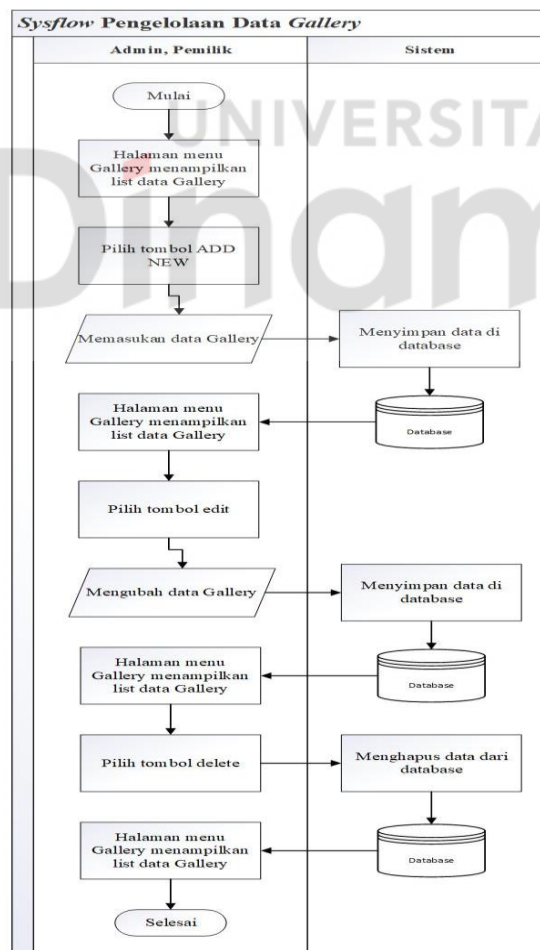


Gambar 4.3 Sysflow Pengelolaan Data Blog

Dari gambar 4.3 diatas, Sysflow Pengelolaan Data Blog memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu *blog* dan admin

bisa menambahkan data *blog* dengan pilih tombol *ADD NEW* kemudian admin memasukan data baru ke *form* selanjutnya data tersebut akan di simpan di *database* dan admin akan di arahkan kembali ke halaman menu *blog*. Admin ingin mengubah data *blog* dengan pilih tombol edit kemudian admin akan mengubah data *blog* selanjutnya data tersebut akan di simpan kembali di *database* dan selanjutnya admin kembali ke halaman menu *blog*. Admin bisa menghapus data *blog* dengan menekan tombol *delete* maka data tersebut akan terhapus pada *database* dan selanjutnya admin akan kembali ke halaman *blog*.

#### D. System Flow Pengelolaan Data Gallery

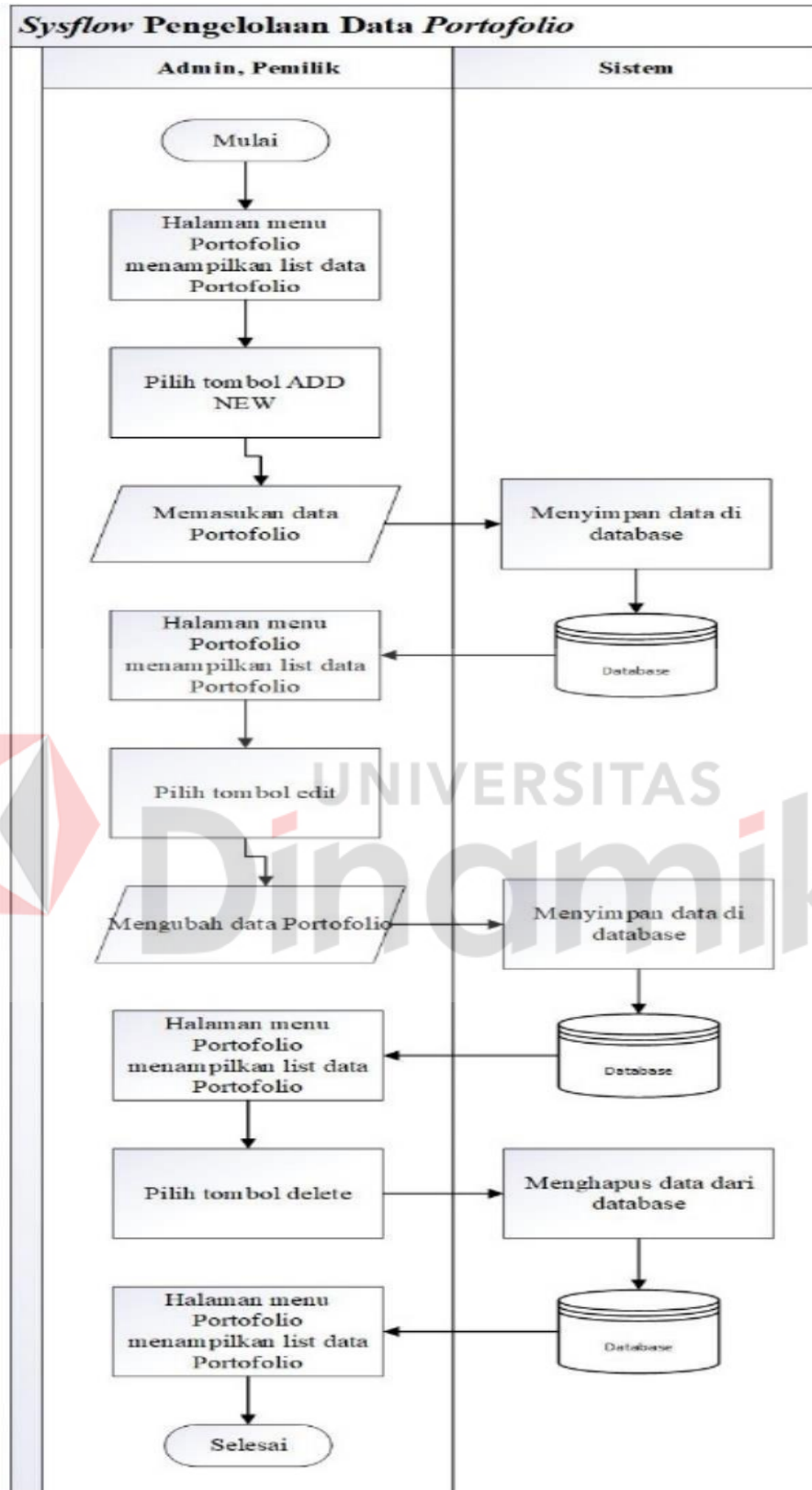


Gambar 4.4 Sysflow Pengelolaan Data Gallery

Dari gambar 4.4 diatas, *Sysflow* Pengelolaan Data *Gallery* memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu *gallery* dan admin bisa menambahkan data *gallery* dengan pilih tombol *ADD NEW* kemudian admin memasukan data baru ke *form* selanjutnya data tersebut akan di simpan di *database* dan admin akan di arahkan kembali ke halaman menu *gallery*. Admin ingin mengubah data *gallery* dengan pilih tombol edit kemudian admin akan mengubah data *gallery* selanjutnya data tersebut akan di simpan kembali di *database* dan selanjutnya admin kembali ke halaman menu *gallery*. Admin bisa menghapus data *gallery* dengan menekan tombol *delete* maka data tersebut akan terhapus pada *database* dan selanjutnya admin akan kembali ke halaman menu *gallery*.

#### E. *System Flow* Pengelolaan Data *Portofolio*

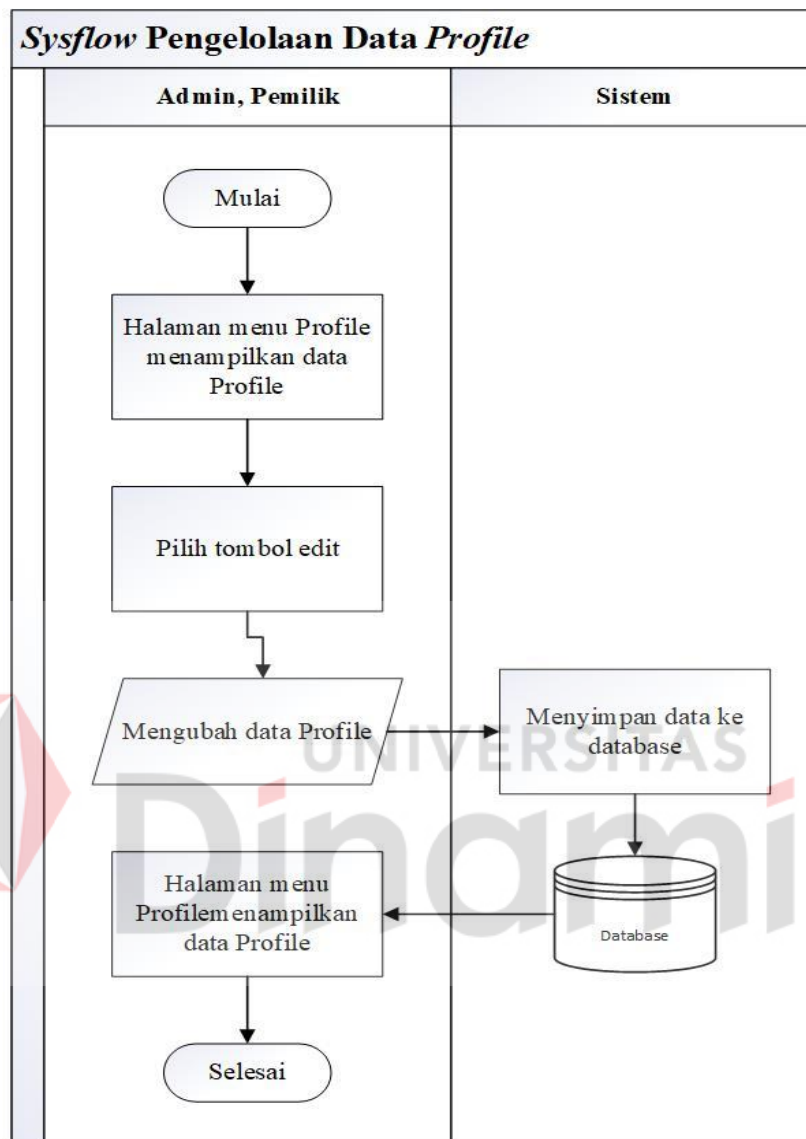
Dari gambar 4.5 dibawah, *Sysflow* Pengelolaan Data *Portofolio* memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu *Portofolio* dan admin bisa menambahkan data *Portofolio* dengan pilih tombol *ADD NEW* kemudian admin memasukan data baru ke *form* selanjutnya data tersebut akan di simpan di *database* dan admin akan di arahkan kembali ke halaman menu *Portofolio*. Admin ingin mengubah data *Portofolio* dengan pilih tombol *edit* kemudian admin akan mengubah data *Portofolio* selanjutnya data tersebut akan di simpan kembali di *database* dan selanjutnya admin kembali ke halaman menu *Portofolio*. Admin bisa menghapus data *Portofolio* dengan menekan tombol *delete* maka data tersebut akan terhapus pada *database* dan selanjutnya admin akan kembali ke halaman menu *Portofolio*.



Gambar 4.5 Sysflow Pengelolaan Data Portofolio



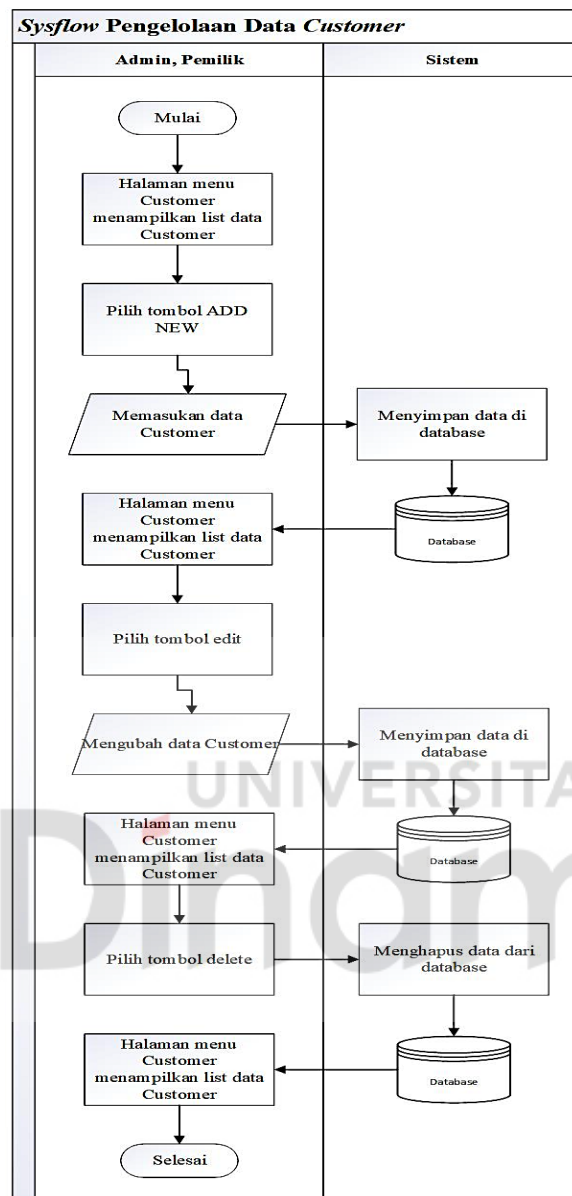
### F. *System Flow* Pengelolaan Data *Profile*



Gambar 4.6 *Sysflow* Pengelolaan Data *Profile*

Dari gambar 4.6 diatas, *Sysflow* Pengelolaan Data *Profile* memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu *Profile* dan admin bisa melakukan *edit* data dengan pilih tombol *edit* lalu admin melakukan pengubahan data *Profile* kemudian data tersebut di simpan di *database* selanjutnya admin akan di arahkan kembalil ke halaman menu *Profile*.

### G. System Flow Pengelolaan Data Customer

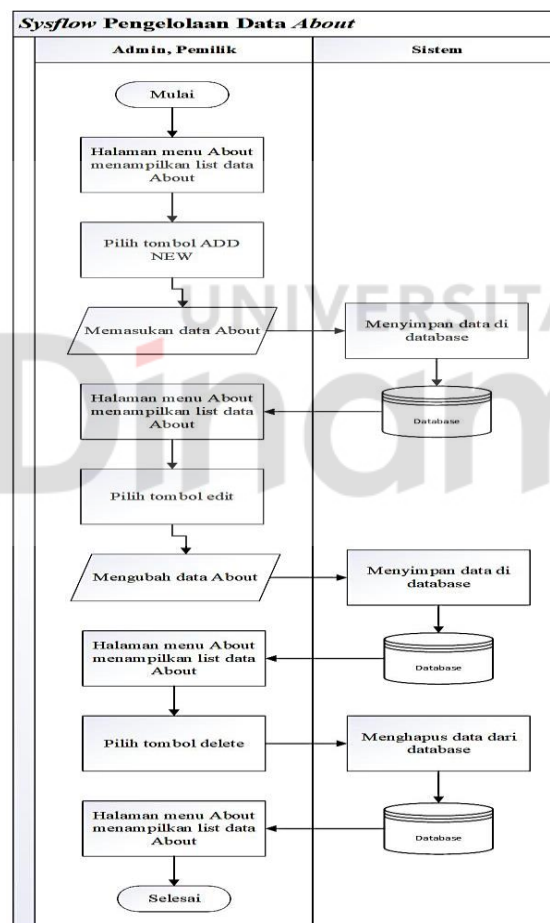


Gambar 4.7 Sysflow Pengelolaan Data Customer

Dari gambar 4.7 diatas, Sysflow Pengelolaan Data Customer memiliki 2 entitas yaitu admin dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu Customer dan admin bisa menambahkan data Customer dengan pilih tombol ADD NEW kemudian admin memasukan data baru ke form selanjutnya data tersebut akan di simpan di database dan admin akan di arahkan kembali ke halaman menu

*Customer*. Admin ingin mengubah data *Customer* dengan pilih tombol *edit* kemudian admin akan mengubah data *Customer* selanjutnya data tersebut akan di simpan kembali di *database* dan selanjutnya admin kembali ke halaman menu *Customer*. Admin bisa menghapus data *Customer* dengan menekan tombol *delete* maka data tersebut akan terhapus dari database dan selanjutnya admin akan kembali ke halaman menu *Customer*.

#### H. System Flow Pengelolaan Data About



Gambar 4.8 Sysflow Pengelolaan Data About

Dari gambar 4.8, Sysflow Pengelolaan Data About memiliki 2 entitas yaitu Pemilik dan sistem. Pertama admin berada di halaman menu *About* dan admin bisa

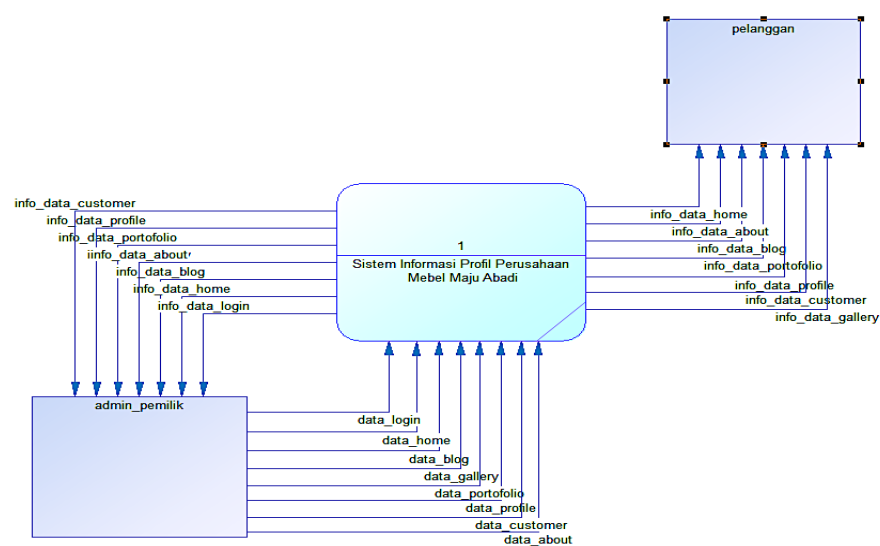
menambahkan data *About* dengan pilih tombol *ADD NEW* kemudian admin memasukan data baru ke *form* selanjutnya data tersebut akan di simpan di *database* dan admin akan diarahkan kembali ke halaman menu *About*. Admin ingin mengubah data *About* dengan pilih tombol *edit* kemudian admin akan mengubah data *About* selanjutnya data tersebut akan disimpan kembali di *database* dan selanjutnya admin kembali ke halaman menu *About*. Admin bisa menghapus data *About* dengan menekan tombol *delete* maka data tersebut akan terhapus dari *database* dan selanjutnya admin akan kembali ke halaman menu *About*.

#### 4.2.2. Merancang Proses

Pada tahap ini dilakukan perancangan untuk alur data atau proses data tersebut keluar dan masuk dalam sistem

##### A. Context Diagram

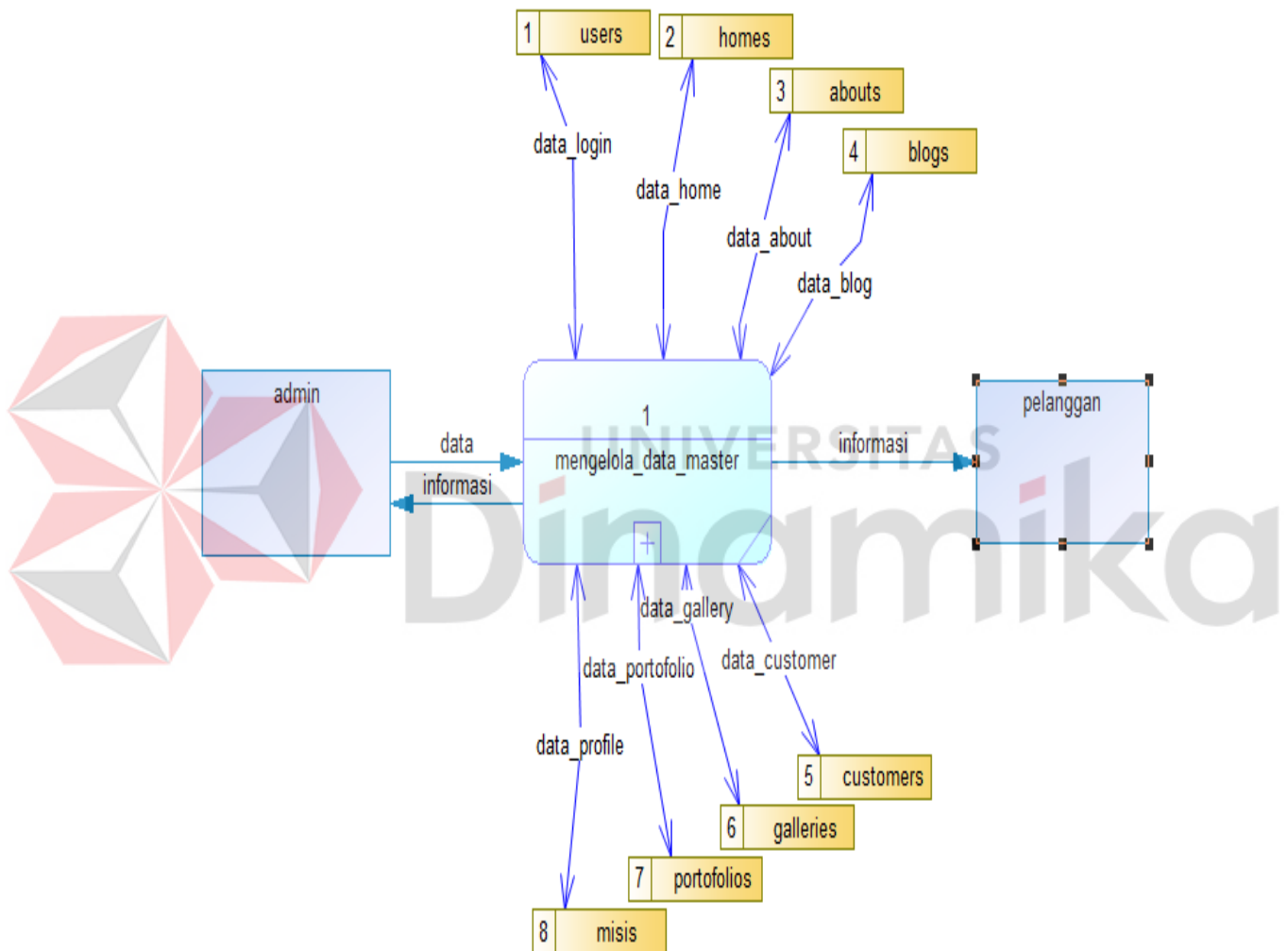
Berikut gambar 4.9 dibawah ini merupakan *context diagram* yang digunakan untuk aplikasi Profil Perusahaan pada Mebel Maju Abadi. Memiliki 2 aktor yang terhubung pada aplikasi data produk pada Mebel Maju Abadi.



Gambar 4.9 Context Diagram

### B. *Data Flow Diagram Level 0*

*Data Flow Diagram (DFD) level 0* merupakan hasil *decompose* dari *context diagram*. Pada *Data Flow Diagram level 0* ini terdapat proses mengelola data master di dalamnya. DFD *Level 0* dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah.

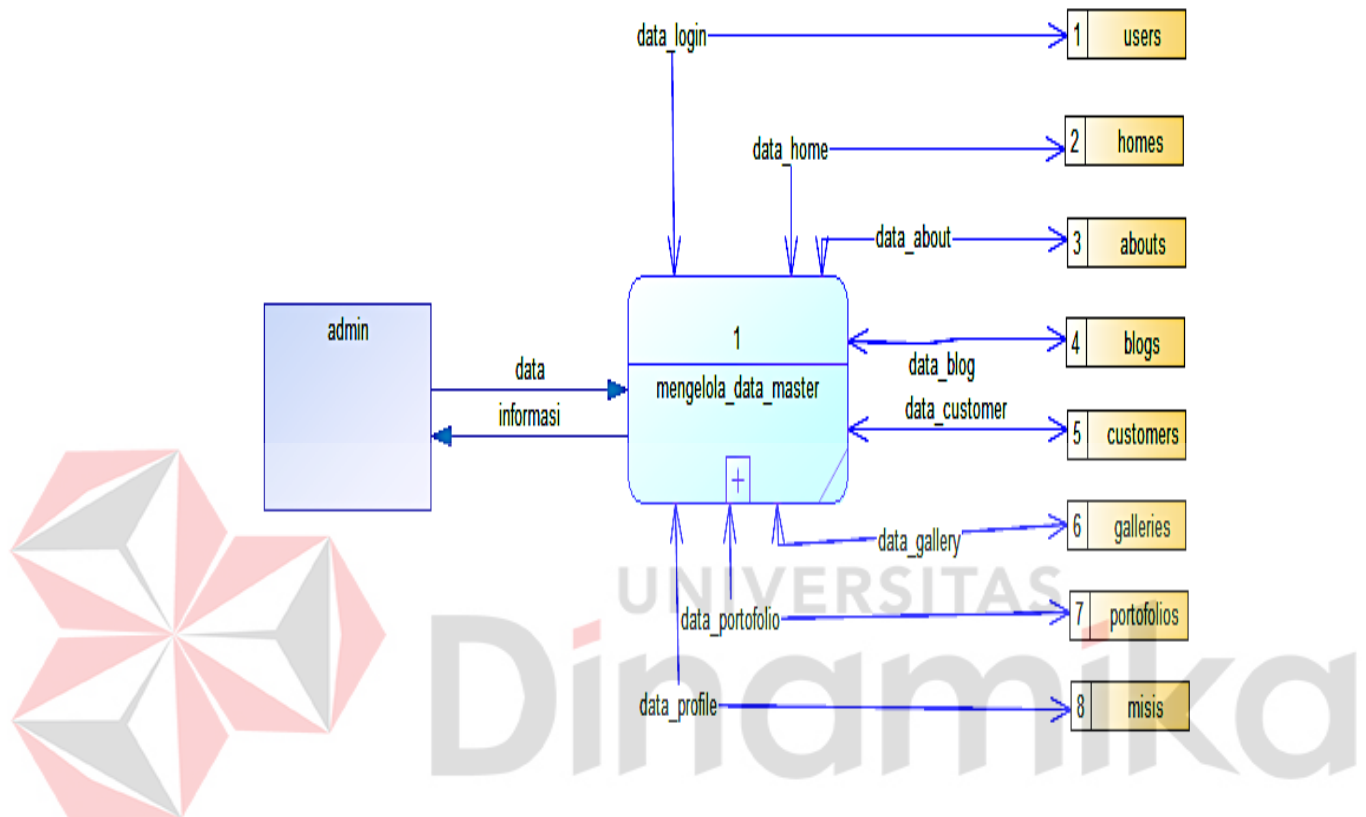


Gambar 4.10 DFD Level 0

### C. *DFD Level 1 Mengelola Data Master*

Pada *DFD level 1 Mengelola data master* dibagi menjadi 1 proses yaitu mengelola *data master*. Semua proses tersebut memiliki fungsi untuk menyimpan

kedalam *database*. *DFD level 1* mengelola *data master* dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah ini.

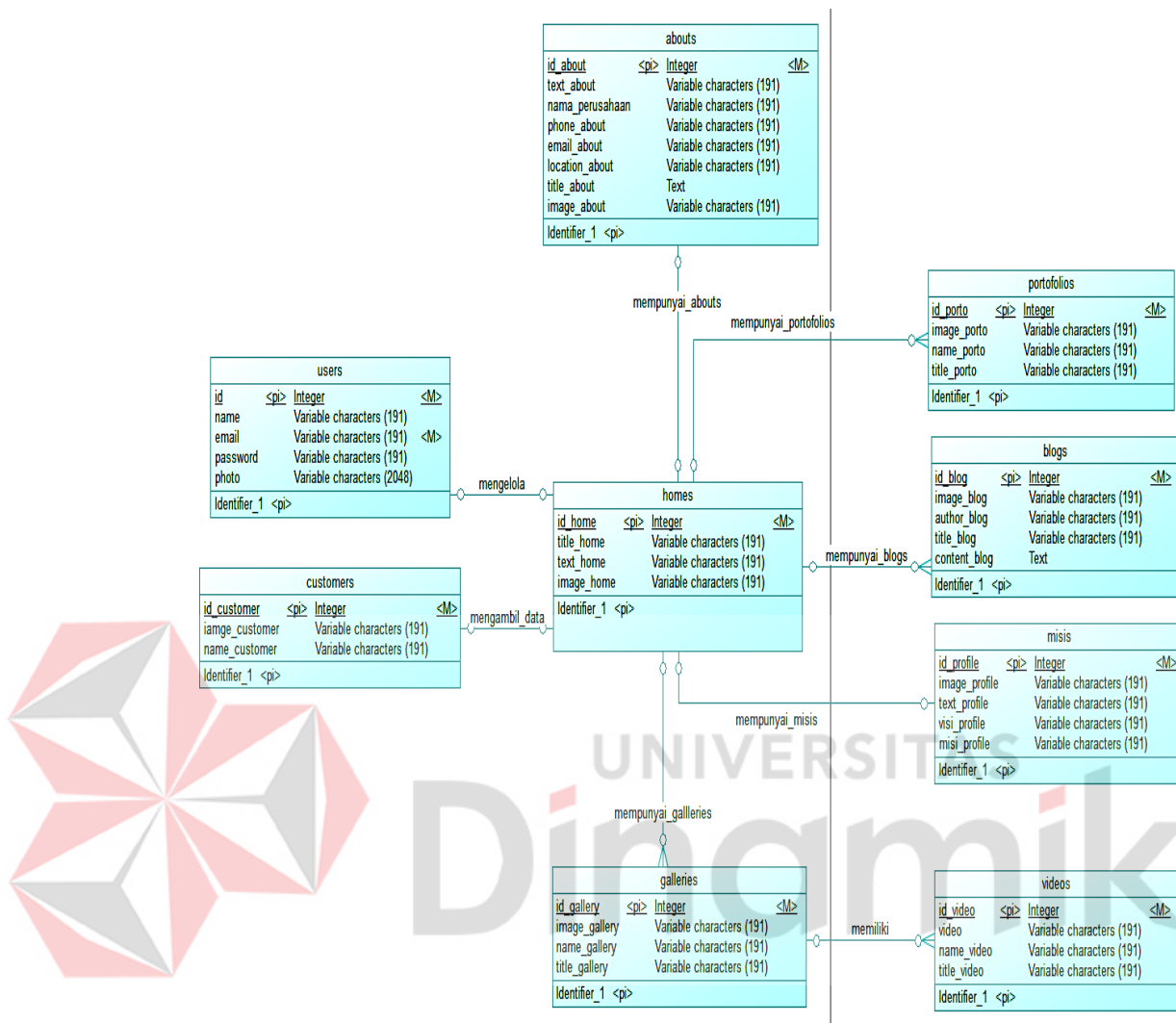


Gambar 4.11 DFD Level 1 Mengelola Data Master

### 4.2.3. Merancang Data

#### A. *Conceptual Data Model*

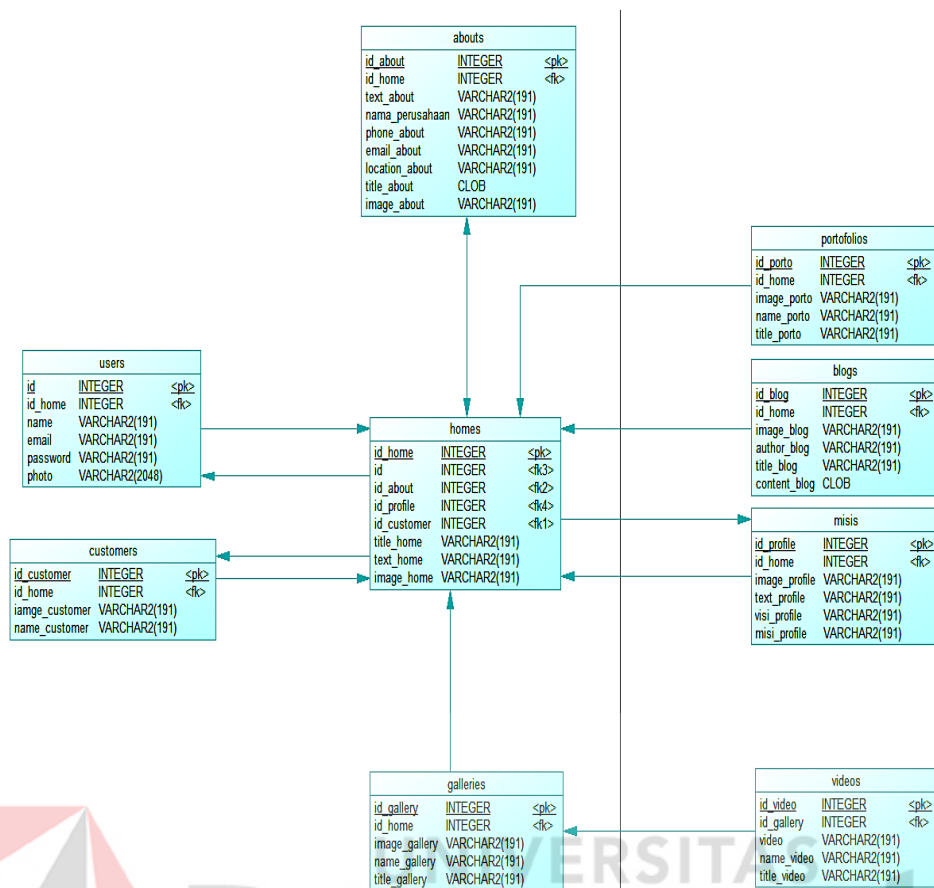
Pada gambar 4.12 dibawah ini merupakan gambaran dari *Conceptual Data Model* (CDM) yang digunakan di aplikasi pengelolaan data produk pada Mebel Maju Abadi. Model struktur logis dari struktur aplikasi data CDM dibawah ini memiliki *entity* yang saling terhubung.



Gambar 4.12 CDM

## B. *Physical Data Model*

Pada gambar 4.13 dibawah ini merupakan gambaran dari *Physical Data Model* (PDM) yang digunakan di aplikasi pengelolaan data pada Mebel Maju Abadi. Model struktur logis dari struktur aplikasi data PDM dibawah ini memiliki *entity* yang saling terhubung.



Gambar 4.13 PDM

### C. Struktur Tabel

Struktur tabel yang dibuat berdasarkan PDM yang telah dibentuk. Tabel–tabel ini akan digunakan untuk aplikasi Profil Perusahaan pada Mebel Maju Abadi sebagai berikut:

#### 1. Tabel Users

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Users



Table 4.5 Tabel Users

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id	Integer	-	Primary Key
2	Name	Varchar2	191	-
3	Email	Varchar2	191	-
4	Password	Varchar2	191	-
5	Photo	Varchar2	2048	-

## 2. Tabel Homes

Primary Key : id\_home

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Homes

Table 4.6 Tabel Homes

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_home	Integer	-	Primary Key
2	Title_home	Varchar2	191	-
3	Text_home	Varchar2	191	-
4	Image_home	Varchar2	191	-

## 3. Tabel Abouts

Primary Key : id\_about

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Abouts

Table 4.7 Tabel Abouts

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_about	Integer	-	Primary Key
2	Text_about	Varchar2	191	-
3	Nama_perusahaan	Varchar2	191	-
4	Phone_about	Varchar2	191	-
5	Email_about	Varchar2	191	-
6	Location_about	Varchar2	191	-
7	Title_about	Text	-	-
8	Image_about	Varchar2	191	-

## 4. Tabel Blogs

Primary Key : id\_blog

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Blogs

Table 4.8 Tabel Blogs

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_blog	Integer	-	Primary Key
2	Image_blog	Varchar2	191	-
3	Author_blog	Varchar2	191	-
4	Title_blog	Varchar2	191	-
5	Content_blog	Text	191	-

## 5. Tabel Misis

Primary Key : id\_profile

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Misis

Table 4.9 Tabel Misis

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_profile	Integer	-	Primary Key
2	Image_profile	Varchar2	191	-
3	Text_profile	Varchar2	191	-
4	Visi_profile	Varchar2	191	-
5	Misi_profile	Varchar2	191	-

## 6. Tabel Customers

Primary Key : id\_customer

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Customers

Table 4.10 Tabel Customers

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_customer	Integer	-	Primary Key
2	Image_customer	Varchar2	191	-
3	Name_customer	Varchar2	191	-

## 7. Tabel Galleries

Primary Key : id\_gallery

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Galleries

Table 4.11 Tabel Galleries

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_gallery	Integer	-	Primary Key
2	Image_gallery	Varchar2	191	-
3	Name_gallery	Varchar2	191	-
4	Title_gallery	Varchar2	191	-

8. Tabel Portofolios

Primary Key : id\_porto

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Portofolios

Tabel 4.12 Tabel Portofolios

No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_porto	integer	-	Primary Key
2	Image_porto	Varchar2	191	-
3	Name_porto	Varchar2	191	-
4	Title_porto	Varchar2	191	-

## 9. Tabel Videos

Primary Key : id\_video

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Master Videos

Tabel 4.13 Tabel Videos

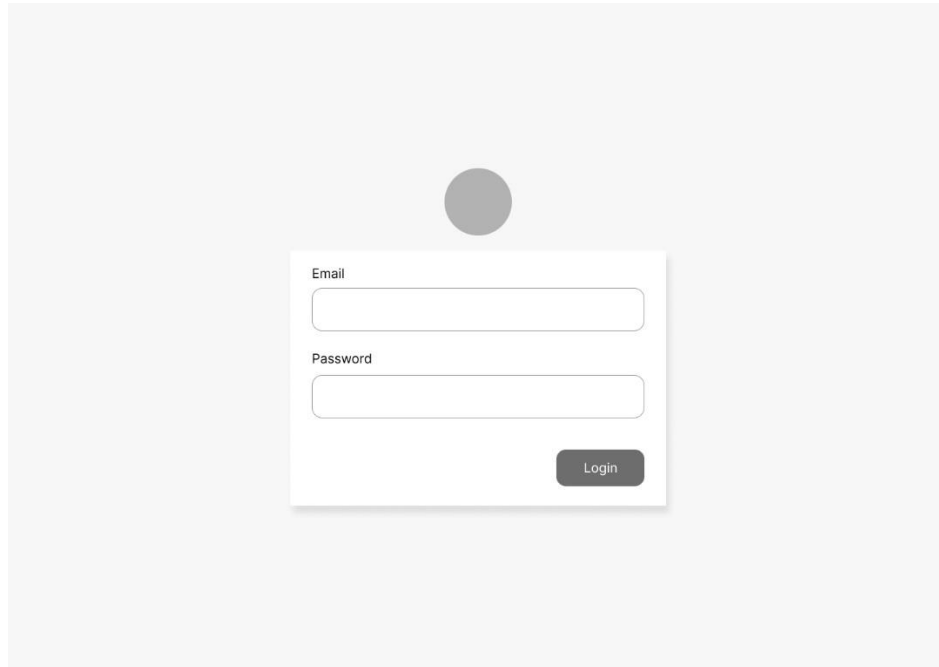
No	Nama	Tipe Data	Length	Constraint
1	Id_video	Integer	-	Primary Key
2	Id_gallery	Integer	-	Foreign Key
3	Video	Varchar2	191	-
4	Name_video	Varchar2	191	-
5	Title_video	Varchar2	191	-

### 4.2.4. Rancangan Antarmuka Pengguna

Rancangan antarmuka pengguna untuk memberikan gambaran rancangan dari aplikasi Profil Perusahaan yang akan dibangun. Berikut adalah rancangan aplikasi Profil Perusahaan Mebel Maju Abadi:

#### A. Halaman *Login*

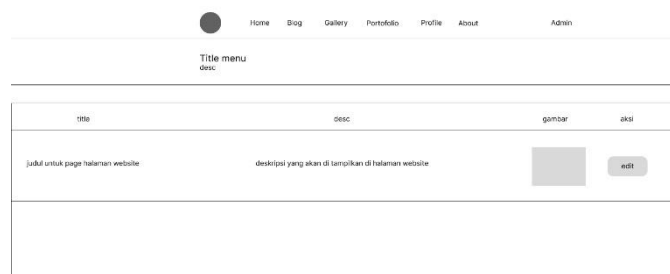
Berikut ini adalah tampilan dari rancang bangun dari halaman *login* pada aplikasi Profil Perusahaan. Untuk dapat mengakses halaman dashboard user diharuskan memasukkan *email* dan *password*. Dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Rancang Halaman *Login*

## B. Halaman *Home*

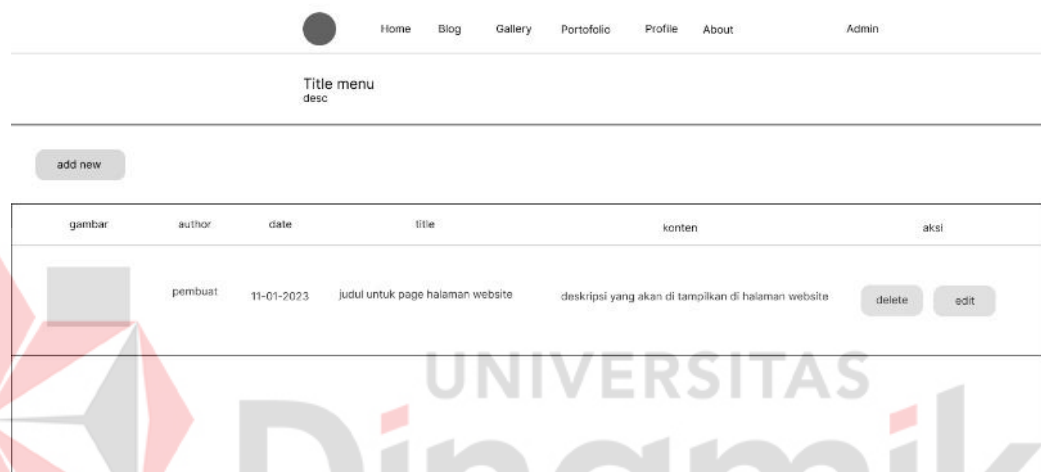
Gambar 4.15 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *Home* pada aplikasi Profil Perusahaan yang akan menampilkan halaman utama saat pengguna *login* ke aplikasi sebagai admin. Pada navbar terdapat beberapa menu admin untuk mengubah data pada tampilan untuk *user*.



Gambar 4.15 Rancang Halaman *Master Home*

### C. Halaman Master Blog

Gambar 4.16 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *master blog* pada aplikasi Profil Perusahaan yang berisikan tabel informasi mengenai master blog yang ada, serta admin dapat menambahkan data baru dan menghapus ataupun melakukan update. Dalam tabel dibawah akan menampilkan beberapa data blog yang telah di inputkan



Gambar 4.16 Rancang Halaman *Master Blog*

### D. Halaman Master Gallery

Gambar 4.17 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *master gallery* pada aplikasi Profil Perusahaan yang berisikan tabel informasi mengenai master *gallery* yang ada, serta admin dapat menambahkan data baru dan menghapus ataupun melakukan *update*. Dalam tabel dibawah akan menampilkan beberapa data *gallery* yang telah di inputkan.

gambar	nama	title	aksi
	nama	judul untuk page halaman website	delete edit

Gambar 4.17 Rancang Halaman *Master Gallery*

#### E. Halaman *Master Portofolio*

Gambar 4.18 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *master portofolio* pada aplikasi Profil Perusahaan yang berisikan tabel informasi mengenai *master portofolio* yang ada, serta admin dapat menambahkan data baru dan menghapus ataupun melakukan *update*. Dalam tabel dibawah akan menampilkan beberapa data *portofolio* yang telah di inputkan.

gambar	nama	title	date	aksi
	nama	judul untuk page halaman website	11-01-2023	delete edit

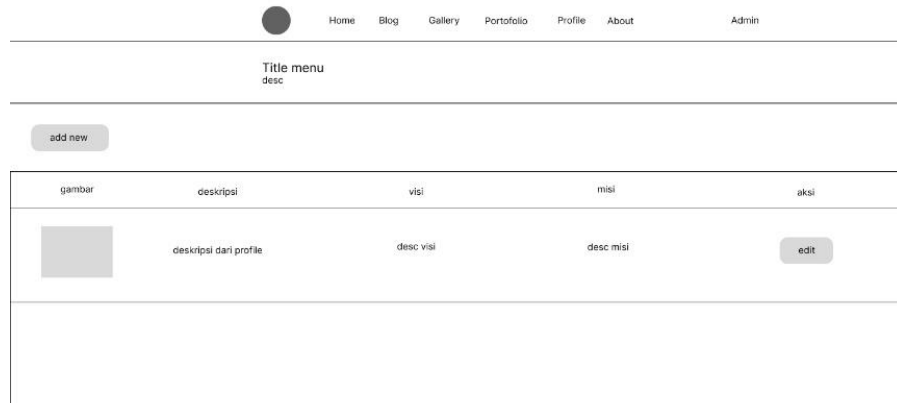
Gambar 4.18 Rancang *Master Portofolio*


#### F. Halaman *Master Profile*

Gambar 4.19 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *master profile* pada aplikasi Profil Perusahaan yang berisikan tabel informasi mengenai *master profile* yang ada, serta admin dapat menambahkan data



baru dan menghapus. Dalam tabel dibawah akan menampilkan beberapa data *profile* yang telah di inputkan.

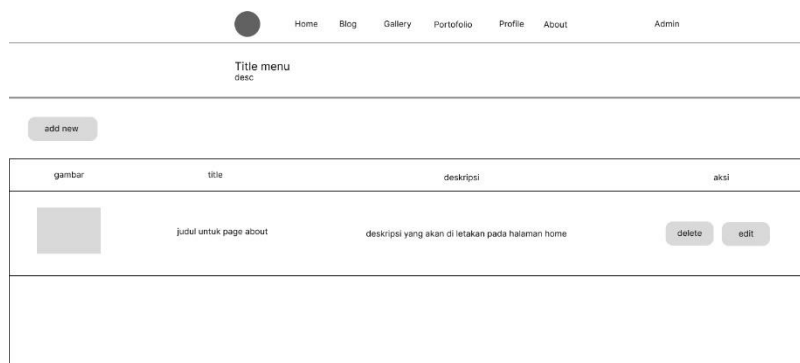



gambar	deskripsi	visi	misi	aksi
	deskripsi dari profile	desc visi	desc misi	<input type="button" value="edit"/>

Gambar 4.19 Rancang *Master Profile*

#### G. Halaman *Master About*

Gambar 4.20 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *master about* pada aplikasi Profil Perusahaan yang berisikan tabel informasi mengenai *master about* yang ada, serta admin dapat menambahkan data baru dan menghapus ataupun melakukan *update*. Dalam tabel dibawah akan menampilkan beberapa data *about* yang telah di inputkan.

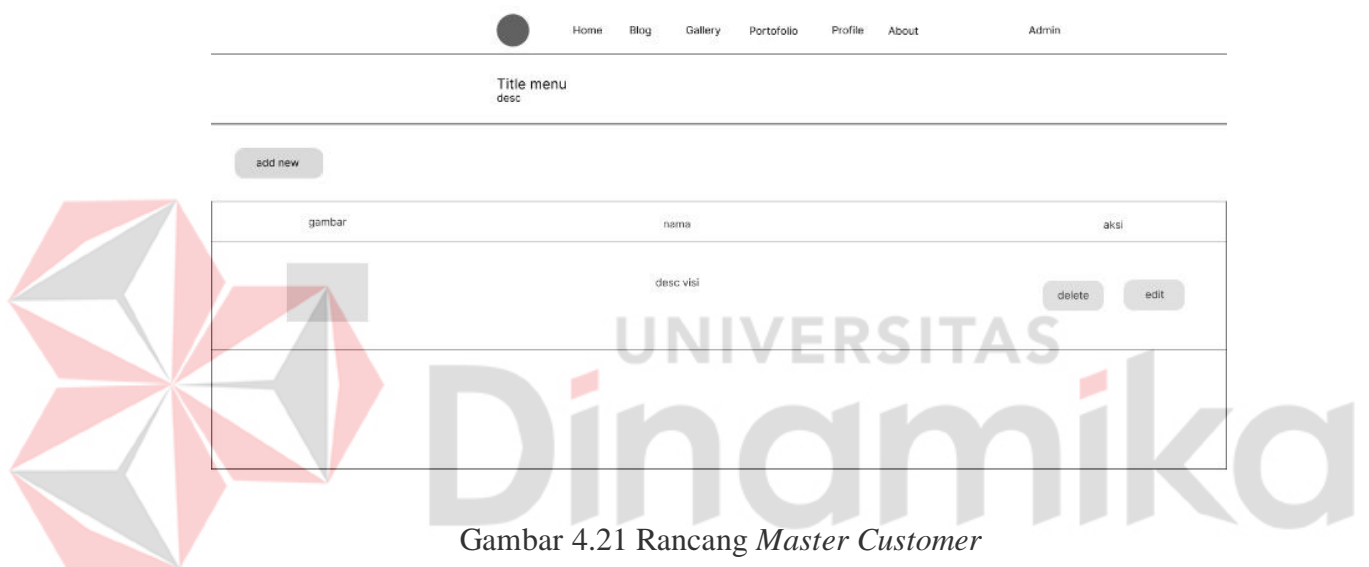


gambar	title	deskripsi	aksi
	judul untuk page about	deskripsi yang akan di letakan pada halaman home	<input type="button" value="delete"/> <input type="button" value="edit"/>

Gambar 4.20 Rancang *Master About*

## H. Halaman *Master Customer*

Gambar 4.21 merupakan rancangan antarmuka pengguna dari tampilan halaman *master customer* pada aplikasi Profil Perusahaan yang berisikan tabel informasi mengenai *master customer* yang ada, serta admin dapat menambahkan data baru dan menghapus ataupun melakukan *update*. Dalam tabel dibawah akan menampilkan beberapa data *customer* yang telah di inputkan.



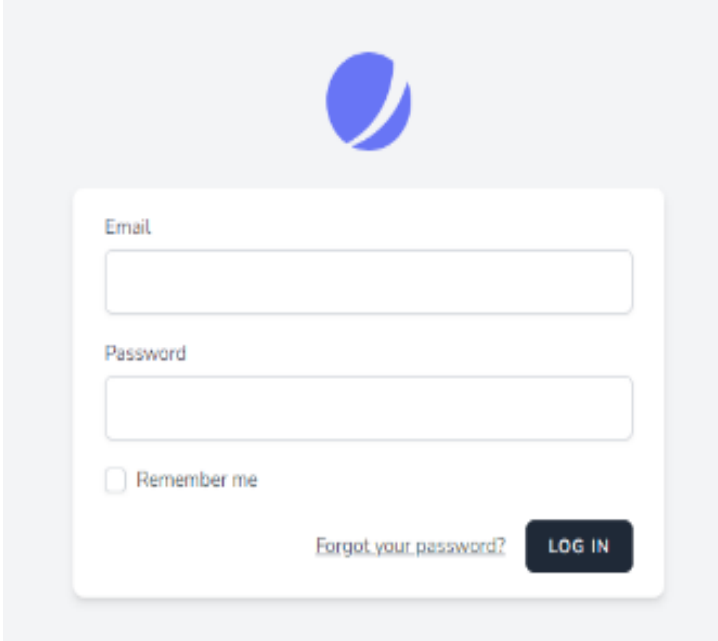
Gambar 4.21 Rancang *Master Customer*

## 4.3 Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan implementasi sistem langsung pada aplikasi, dimana aplikasi akan dibuat berdasarkan sistem yang sudah di tentukan sebelumnya

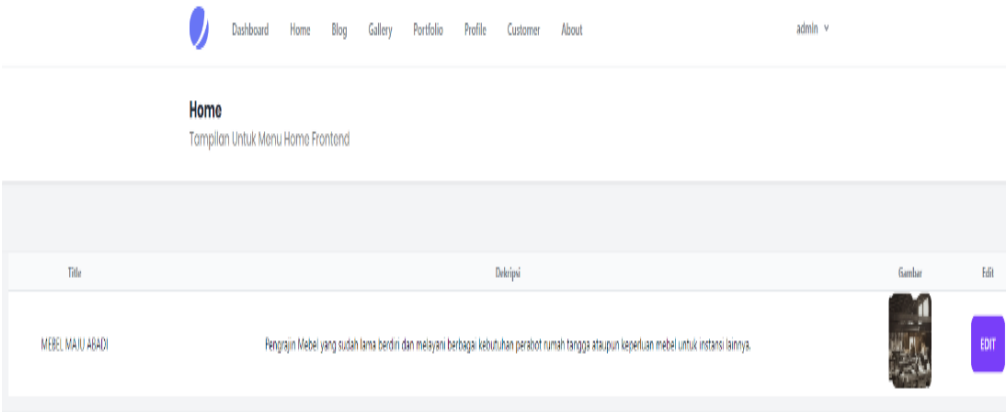
### 4.3.1 Halaman Login


Berikut ini gambar 4.22 adalah tampilan dari implementasi halaman *login* dari aplikasi. Untuk dapat mengakses halaman Master diharuskan memasukkan *email* dan *password*.


Gambar 4.22 Implementasi Halaman *Login*

#### 4.3.2 Halaman *Home*

Halaman tampilan *home* aplikasi seperti gambar 4.23 berikut menampilkan table isi dari data *home*, dan pada halaman ini terdapat fitur *edit* untuk mengubah data pada table *home*.

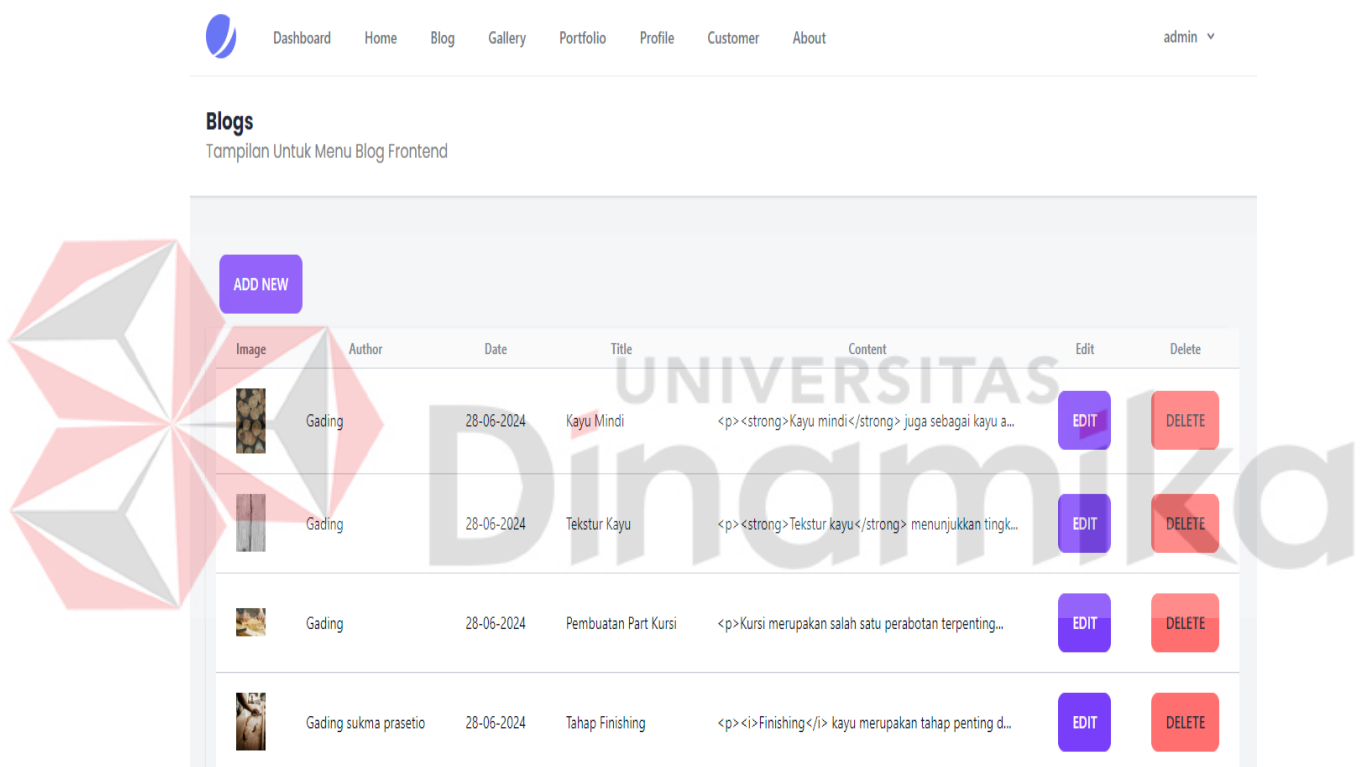


Title	Deskripsi	Gambar	Edit
MEBEL MAJU ABADI	Pengrajin Mebel yang sudah lama berdiri dan melayani berbagai kebutuhan perabot rumah tangga ataupun keperluan mebel untuk instansi lainnya.		EDIT





Gambar 4.23 Implementasi Halaman *Home*

### 4.3.3 Halaman *Master Blog*

Gambar 4.24 berikut menampilkan table isi dari data *blog*, dan pada halaman ini terdapat fitur *add new* dimana admin bisa menambahkan data *blog*, ada fitur *delete* untuk menghapus data pada table *blog*, dan *edit* untuk mengubah data pada table *blog*. Setelah melakukan perubahan data kemudian data tersebut akan masuk ke table *blog* dan akan di tampilkan pada halaman *master blog*.



The screenshot shows a web dashboard with a navigation menu at the top: Dashboard, Home, Blog, Gallery, Portfolio, Profile, Customer, About, and a user profile 'admin'. Below the menu, the page title is 'Blogs' with a subtitle 'Tampilan Untuk Menu Blog Frontend'. A table of blog entries is displayed, with an 'ADD NEW' button at the top left. The table has the following columns: Image, Author, Date, Title, Content, Edit, and Delete. There are four rows of data, each with an 'EDIT' button (purple) and a 'DELETE' button (red).

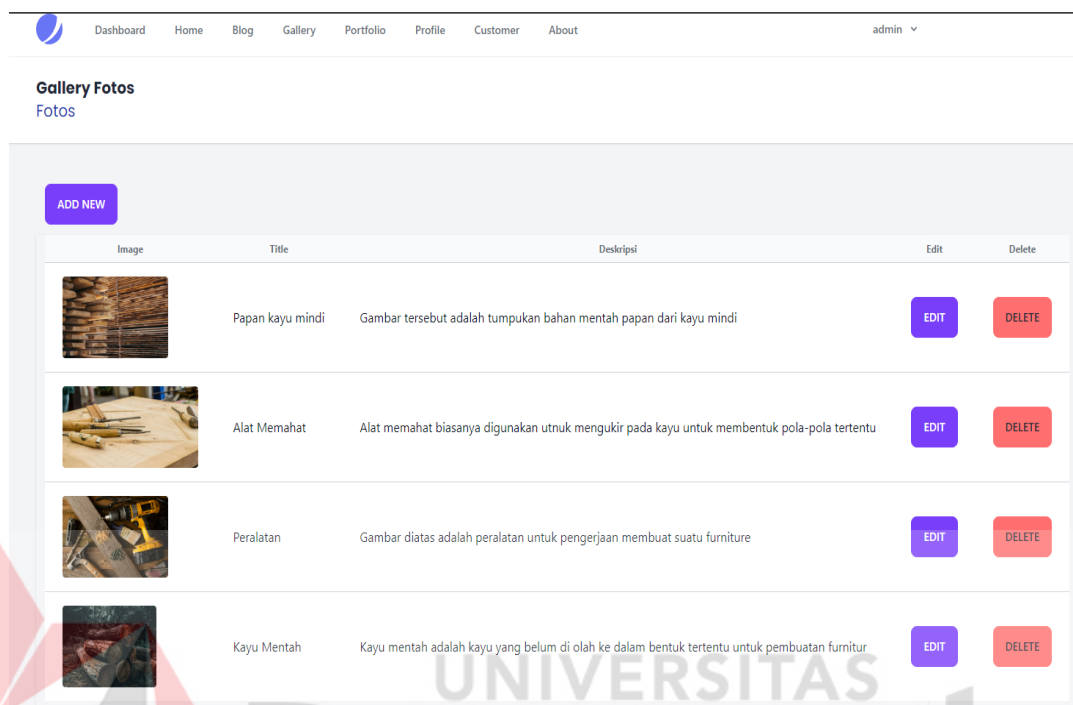
Image	Author	Date	Title	Content	Edit	Delete
	Gading	28-06-2024	Kayu Mindi	<p><strong>Kayu mindi</strong> juga sebagai kayu a...	EDIT	DELETE
	Gading	28-06-2024	Tekstur Kayu	<p><strong>Tekstur kayu</strong> menunjukkan tingk...	EDIT	DELETE
	Gading	28-06-2024	Pembuatan Part Kursi	<p>Kursi merupakan salah satu perabotan terpenting...	EDIT	DELETE
	Gading sukma prasatio	28-06-2024	Tahap Finishing	<p><i>Finishing</i> kayu merupakan tahap penting d...	EDIT	DELETE

Gambar 4.24 Implementasi Halaman *Master Blog*

### 4.3.4 Halaman *Master Gallery*

Pada gambar 4.25 dibawah ini menampilkan table isi dari data *gallery*, dan pada halaman ini terdapat fitur *add new* dimana admin bisa menambahkan data *gallery*, ada fitur *delete* untuk menghapus data pada table *gallery*, dan *edit* untuk mengubah data pada table *gallery*. Setelah melakukan perubahan data kemudian

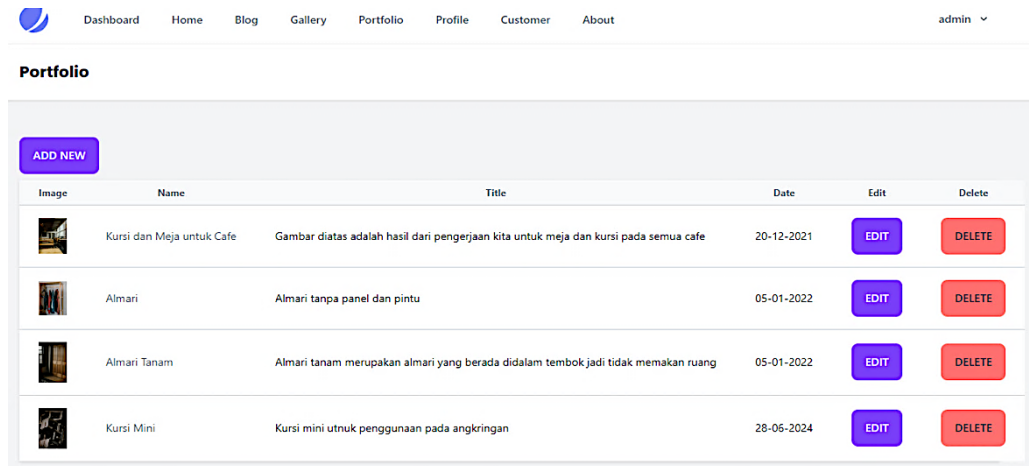
data tersebut akan masuk ke table *gallery* dan akan di tampilkan pada halaman *master gallery*.



Gambar 4.25 Implementasi Halaman *Master Gallery*

#### 4.3.5 Halaman *Master Portofolio*

Gambar 4.26 berikut menampilkan table isi dari data *portofolio*, dan pada halaman ini terdapat fitur *add new* dimana admin bisa menambahkan data *portofolio*, ada fitur *delete* untuk menghapus data pada table *portofolio*, dan *edit* untuk mengubah data pada table *portofolio*. Setelah melakukan perubahan data kemudian data tersebut akan masuk ke table *portofolio* dan akan di tampilkan pada halaman *master portofolio*.



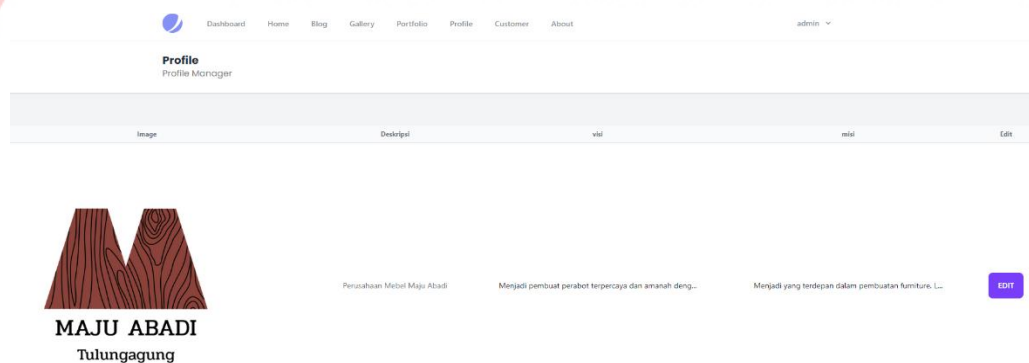
The screenshot shows a web application interface with a navigation menu at the top: Dashboard, Home, Blog, Gallery, Portfolio, Profile, Customer, About. The user is logged in as 'admin'. The main content area is titled 'Portfolio' and contains an 'ADD NEW' button and a table of portfolio items.

Image	Name	Title	Date	Edit	Delete
	Kursi dan Meja untuk Cafe	Gambar diatas adalah hasil dari pengerjaan kita untuk meja dan kursi pada semua cafe	20-12-2021	EDIT	DELETE
	Almari	Almari tanpa panel dan pintu	05-01-2022	EDIT	DELETE
	Almari Tanam	Almari tanam merupakan almari yang berada didalam tembok jadi tidak memakan ruang	05-01-2022	EDIT	DELETE
	Kursi Mini	Kursi mini untuk penggunaan pada ankringran	28-06-2024	EDIT	DELETE

Gambar 4.26 Implementasi Halaman *Master Portfolio*

#### 4.3.6 Halaman *Master Profile*

Gambar 4.27 berikut menampilkan table isi dari data *profile*, dan pada halaman ini terdapat fitur *edit* untuk mengubah data pada table *profile*. Setelah melakukan perubahan data kemudian data tersebut akan masuk ke table *profile* dan akan di tampilkan pada halaman *master profile*.



The screenshot shows the 'Profile Manager' section of the web application. It features a table with columns for Image, Deskripsi, vid, and Edit. Below the table, there is a profile card for 'MAJU ABADI' from Tulungagung, including a logo and a description of the furniture business.

Image	Deskripsi	vid	Edit
	Perusahaan Mebel Maju Abadi	Menjadi pembuat perabot terpercaya dan amanah deng...	Menjadi yang terdepan dalam pembuatan furniture. L...

Gambar 4.27 Implementasi Halaman *Master Profile*

#### 4.3.7 Halaman *Master Customer*

Gambar 4.28 dibawah ini merupakan menampilkan table isi dari data *customer*, dan pada halaman ini terdapat fitur *add new* dimana admin bisa

menambahkan data *customer*, ada fitur *delete* untuk menghapus data pada table *customer*, dan *edit* untuk mengubah data pada table *customer*. Setelah melakukan perubahan data kemudian data tersebut akan masuk ke table *customer* dan akan di tampilkan pada halaman *master customer*.

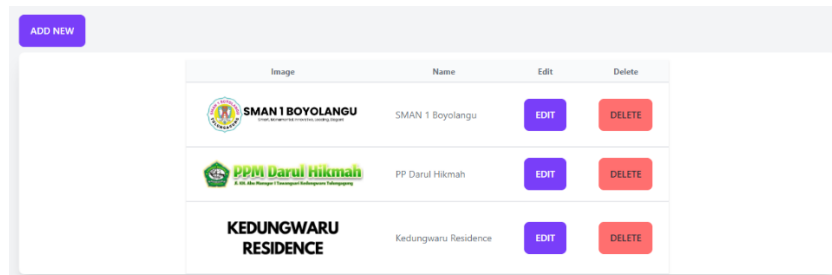





Image	Name	Edit	Delete
	SMAN 1 Boyolangu	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
	PP Darul Hikmah	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
	Kedungwaru Residence	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>

Gambar 4.28 Implementasi Halaman *Master Customer*

#### 4.3.8 Halaman *Master About*

Gambar 4.29 berikut menampilkan table isi dari data *about*, dan pada halaman ini terdapat fitur *add new* dimana admin bisa menambahkan data *about*, ada fitur *delete* untuk menghapus data pada table *about*, dan *edit* untuk mengubah data pada table *about*. Setelah melakukan perubahan data kemudian data tersebut akan masuk ke table *about* dan akan di tampilkan pada halaman *master about*.

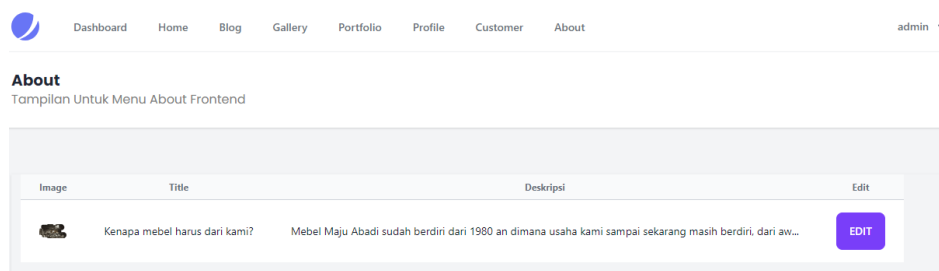



Image	Title	Deskripsi	Edit
	Kenapa mebel harus dari kami?	Mebel Maju Abadi sudah berdiri dari 1980 an dimana usaha kami sampai sekarang masih berdiri, dari aw...	<a href="#">EDIT</a>

Gambar 4.29 Implementasi Halaman *Master About*

#### 4.4 Pengujian

Pengujian ini dilakukan pada sistem informasi profil perusahaan bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada sistem sebelum digunakan oleh pengguna. Pada proses pengujian terdapat tabel skenario pengujian dan pada hasil pengujian berfungsi untuk menyimpulkan apakah sistem berhasil dan sesuai dengan rencana pengujian atau tidak, pengujian ini menggunakan metode *Black Box*

*Black Box Testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Metode *Black box testing* merupakan salah satu metode yang menggunakan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan

##### 4.4.1 Proses Pengujian

Pengujian *Black Box* bertumpu pada memastikan tiap proses sudah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Sehingga pengujian ini merupakan suatu cara pelaksanaan program yang bertujuan menemukan kesalahan atau *error* kemudian memperbaikinya sehingga sistem dapat dikatakan layak untuk digunakan.

##### A. *Login*

Gambar 4.30 adalah halaman *Login* digunakan untuk akses masuk admin dengan memasukkan *email* dan *password* pada *form* yang ada di halaman *Login*



Gambar 4.30 Halaman *Login Admin*

Pada tabel 4.14 adalah skenario tes pada halaman *login* dimana pengguna akan masuk ke halaman *login* dan melakukan proses *login*.

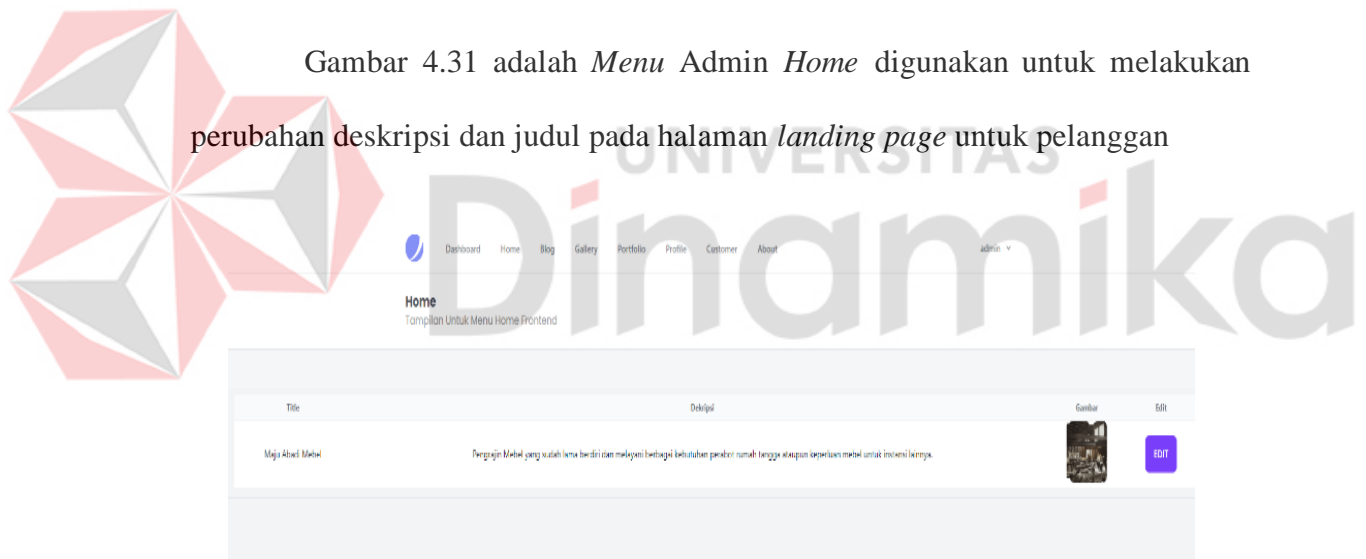
Tabel 4.14 Skenario Tes Admin *Login*

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
L01	Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar dengan <i>email</i> = admin@admin.com dan <i>password</i> = admin123 kemudian klik tombol <i>log in</i>	Sistem akan membaca dan memproses masukan kemudian akan diarahkan ke halaman admin
L02	Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> dengan salah dan klik tombol <i>log in</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian pada halaman yang sama akan

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
		muncul pemberitahuan jika <i>email</i> dan <i>password</i> salah
L03	Mengosongkan <i>form email</i> dan <i>password</i> untuk <i>login</i> kemudian klik tombol <i>log in</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian akan muncul pemberitahuan untuk mengisi <i>form email</i> dan <i>password</i>

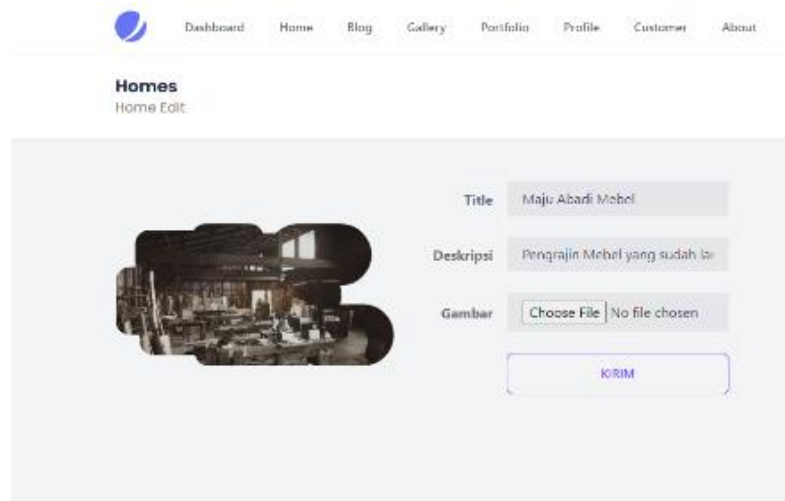
#### B. Menu Admin Home

Gambar 4.31 adalah *Menu Admin Home* digunakan untuk melakukan perubahan deskripsi dan judul pada halaman *landing page* untuk pelanggan



Gambar 4.31 Halaman Admin *Home*

Pada fitur *edit* pada gambar 4.32 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan di tampilkan dihalaman pelanggan

Gambar 4.32 Halaman Edit Admin *Home*

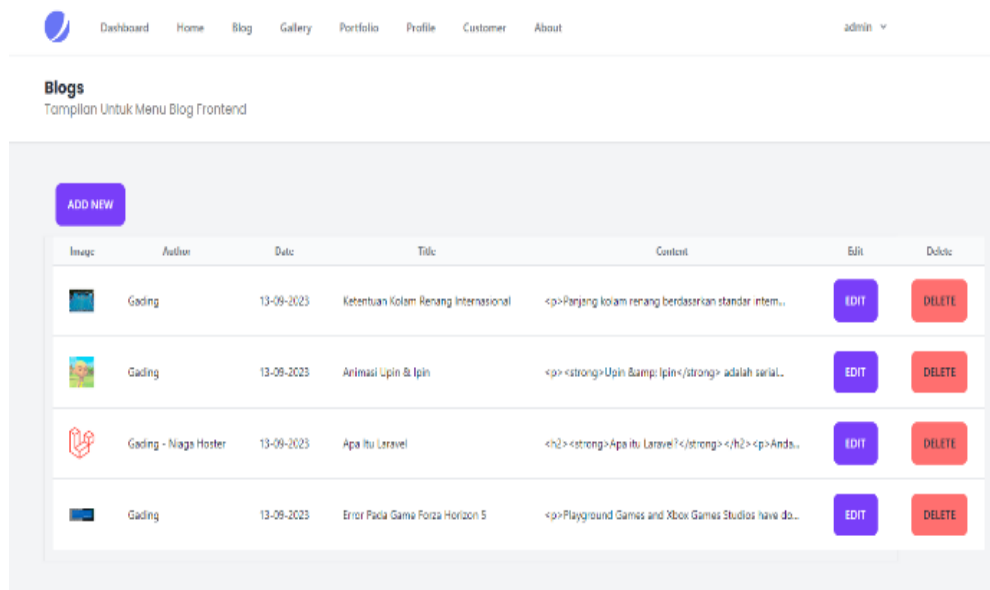
Pada tabel 4.15 adalah skenario tes pada halaman *menu* admin *home* dimana pengguna akan masuk ke halaman admin *home* dan melakukan proses pengolahan data

Tabel 4.15 Skenario Tes Admin *Home*

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
H01	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form title</i> , deskripsi, dan gambar kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman admin <i>home</i>

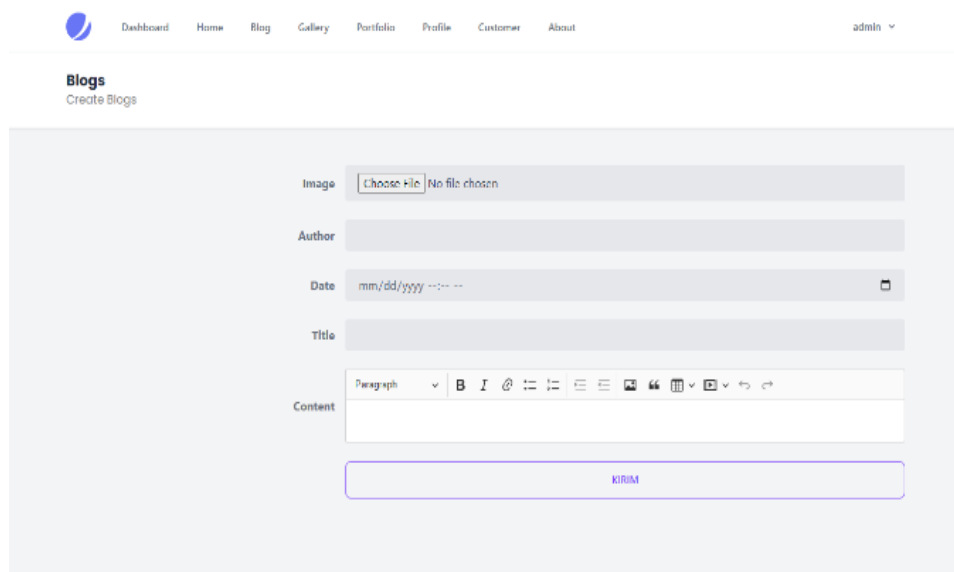
### C. *Menu Admin Blog*

Pada gambar 4.33 digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus data yang akan di tampilkan pada halaman *Blog* untuk pelanggan



Gambar 4.33 Halaman Admin *Blog*

Fitur *add new* pada gambar 4.34 dapat menambahkan data *blog* dimana data tersebut akan tersimpan pada *database* dan akan di tampilkan pada halaman pelanggan



Gambar 4.34 Halaman *Add New Admin Blog*

Fitur *edit* pada gambar 4.35 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan di tampilkan dihalaman pelanggan

Gambar 4.35 Halaman *Edit Admin Blog*

Pada tabel 4.16 adalah skenario tes pada halaman *menu admin blog* dimana pengguna akan masuk ke halaman *admin blog* dan melakukan proses pengolahan data

Tabel 4.16 Skenario Tes *Admin Blog*

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
B01	Klik tombol <i>add new</i> kemudian mengisi <i>form image, author, date,</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian data pada <i>form</i> akan tersimpan ke <i>database</i>





Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
	<i>title</i> , dan <i>content</i> kemudian klik tombol kirim	dan kemudian kembali ke halaman admin <i>blog</i> dan memunculkan data baru yang sudah dibuat
B02	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form image</i> , <i>author</i> , <i>date</i> , <i>title</i> , dan <i>content</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman admin <i>blog</i>
B03	Klik tombol <i>delete</i> pada halaman admin <i>blog</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian akan menghapus data yang dipilih pada <i>database</i> kemudian menghilangkan data tersebut dari tabel pada halaman admin <i>blog</i>

#### D. *Menu Admin Gallery*

*Menu Admin Gallery* pada gambar 4.36 digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus data yang akan di tampilkan pada halaman *Gallery* untuk pelanggan

**Gallery Fotos**  
Fotos

[ADD NEW](#)

Image	Title	Deskripsi	Edit	Delete
	Papan kayu mindi	Gambar tersebut adalah tumpukan bahan mentah papan dari kayu mindi	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
	Alat Memahat	Alat memahat biasanya digunakan untuk mengukir pada kayu untuk membentuk pola-pola tertentu	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
	Peralatan	Gambar diatas adalah peralatan untuk pengerjaan membuat suatu furniture	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
	Kayu Mentah	Kayu mentah adalah kayu yang belum di olah ke dalam bentuk tertentu untuk pembuatan furnitur	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>

Gambar 4.36 Halaman Admin *Gallery*

Fitur *add new* pada gambar 4.37 dapat menambahkan data *gallery* dimana data tersebut akan tersimpan dalam *database* dan akan ditampilkan pada halaman pelanggan



Dashboard Home Blog Gallery Portfolio Profile Customer About

**Gallery Fotos**  
Create Galleries

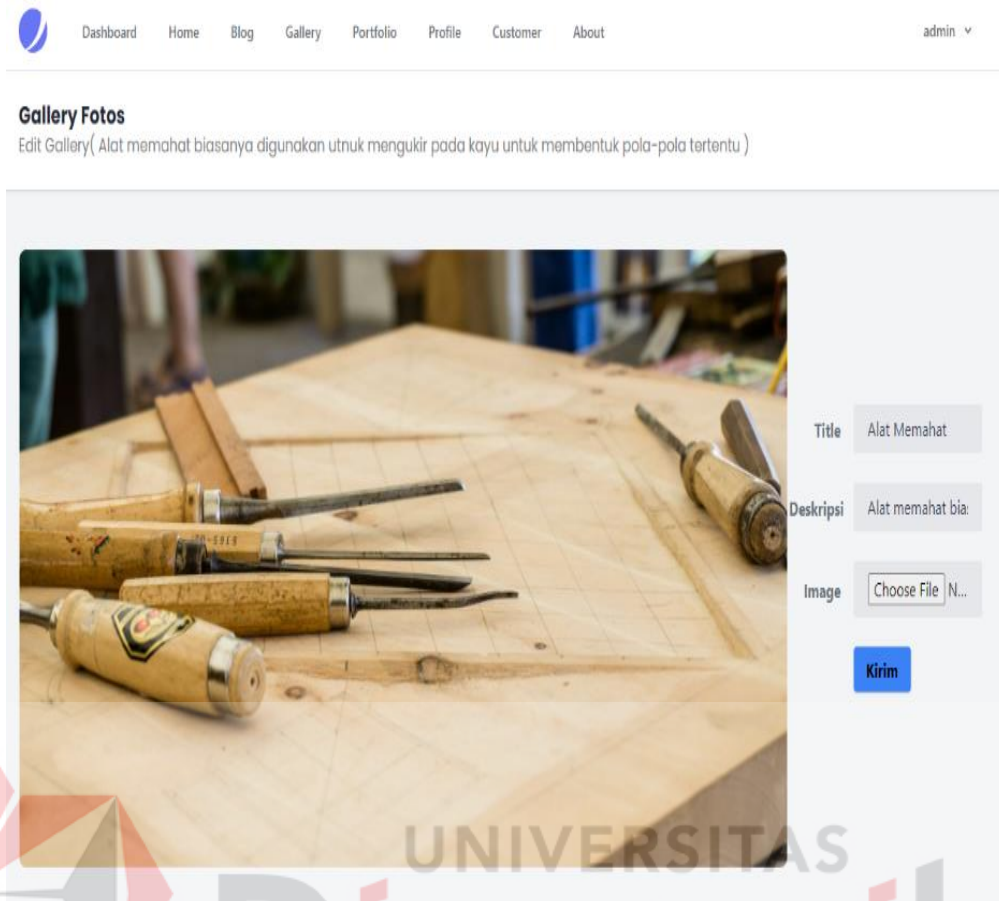
Name

Title

Image  No file chosen

Gambar 4.37 Halaman *Add New* admin *Gallery*

Fitur *edit* pada gambar 4.38 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan di tampilkan dihalaman pelanggan



Gambar 4.38 Halaman *Edit Admin Gallery*

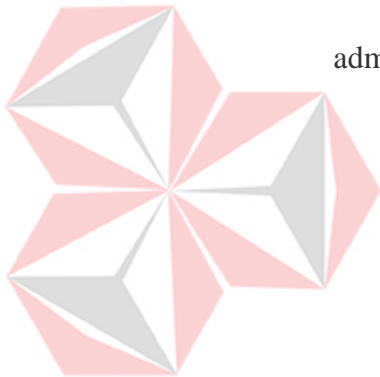
Pada tabel 4.17 adalah skenario tes pada halaman *menu admin gallery* dimana pengguna akan masuk ke halaman *admin gallery* dan melakukan proses pengolahan data

Tabel 4.17 Skenario Tes Admin *Gallery*

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
G01	Klik tombol <i>add new</i> kemudian mengisi <i>form name</i> , <i>title</i> , dan <i>image</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian data pada <i>form</i> akan tesimpan ke <i>database</i> kemudian kembali ke halaman



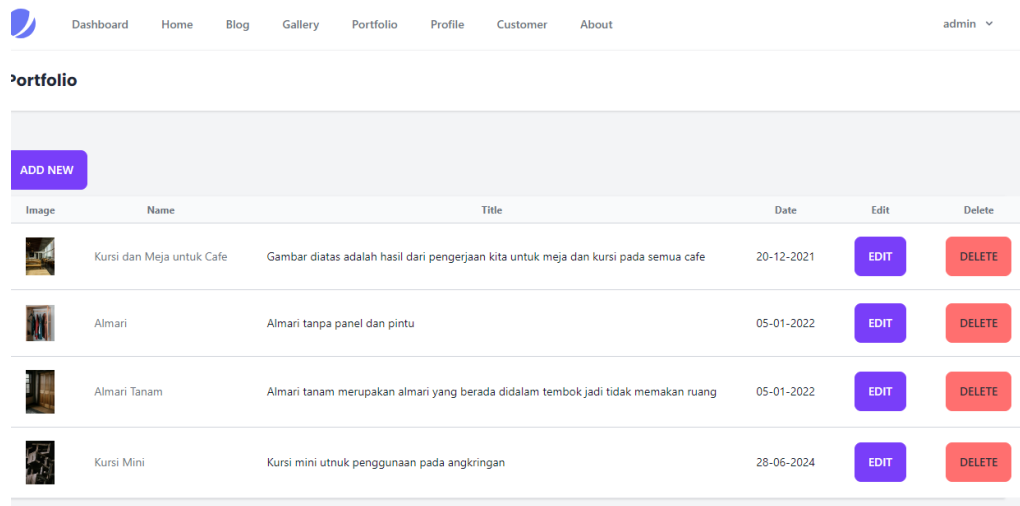
Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
		admin <i>gallery</i> dan memunculkan data baru yang sudah dibuat
G02	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form name</i> , <i>title</i> , dan <i>image</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman admin <i>gallery</i>
G03	Klik salah satu tombol <i>delete</i> yang terdapat di tabel pada halaman admin <i>gallery</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian akan menghapus data yang dipilih dari <i>database</i> kemudian menghilangkan data tersebut dari tabel pada halaman admin <i>gallery</i>



UNIVERSITAS  
Dinamika

#### E. *Menu Admin Portofolio*

*Menu Admin Portofolio* pada gambar 4.39 digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus data yang akan di tampilkan pada halaman *Portofolio* untuk pelanggan

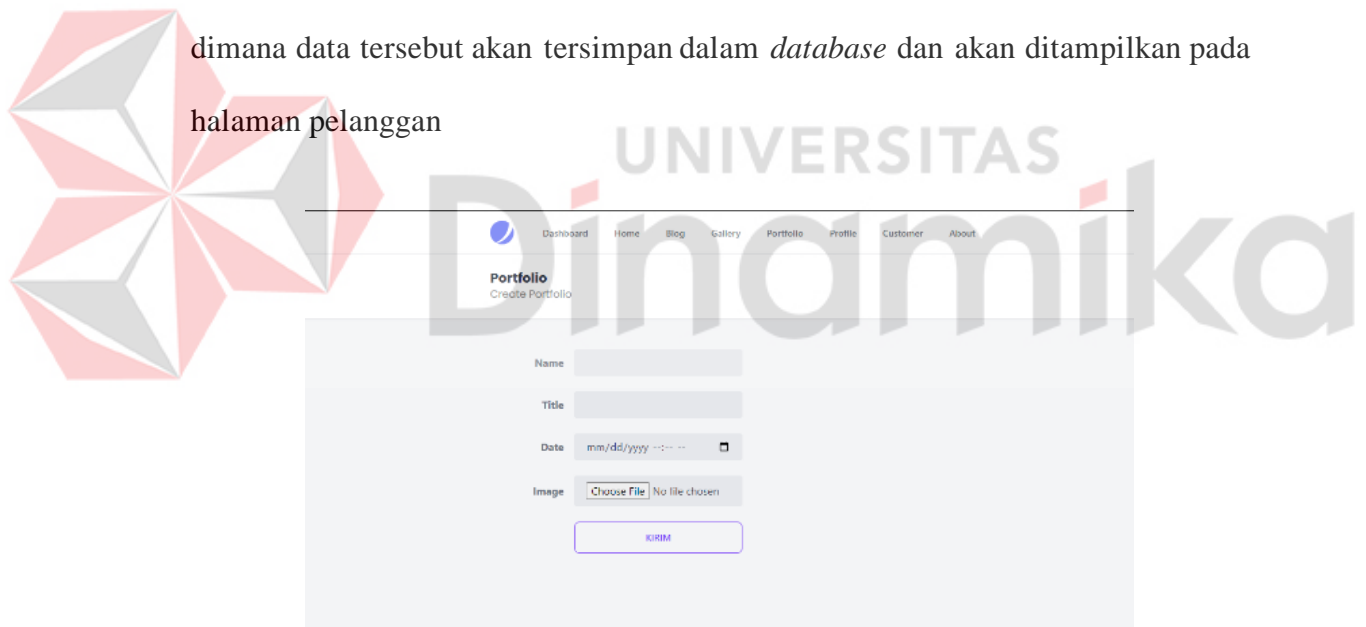


The screenshot shows the Admin Portfolio page. At the top, there is a navigation menu with links: Dashboard, Home, Blog, Gallery, Portfolio, Profile, Customer, and About. The user is logged in as 'admin'. Below the navigation is a section titled 'Portfolio' with an 'ADD NEW' button. A table lists four portfolio items, each with an image, name, title, date, and edit/delete buttons.

Image	Name	Title	Date	Edit	Delete
	Kursi dan Meja untuk Cafe	Gambar diatas adalah hasil dari pengerjaan kita untuk meja dan kursi pada semua cafe	20-12-2021	EDIT	DELETE
	Almari	Almari tanpa panel dan pintu	05-01-2022	EDIT	DELETE
	Almari Tanam	Almari tanam merupakan almari yang berada didalam tembok jadi tidak memakan ruang	05-01-2022	EDIT	DELETE
	Kursi Mini	Kursi mini untuk penggunaan pada angkringan	28-06-2024	EDIT	DELETE

Gambar 4.39 Halaman Admin *Portfolio*

Fitur *add new* pada gambar 4.40 dapat menambahkan data *portfolio* dimana data tersebut akan tersimpan dalam *database* dan akan ditampilkan pada halaman pelanggan



The screenshot shows the 'Add New Admin Portfolio' form. It includes a navigation menu at the top with links: Dashboard, Home, Blog, Gallery, Portfolio, Profile, Customer, and About. The user is logged in as 'admin'. Below the navigation is a section titled 'Portfolio' with a 'Create Portfolio' button. The form contains the following fields:

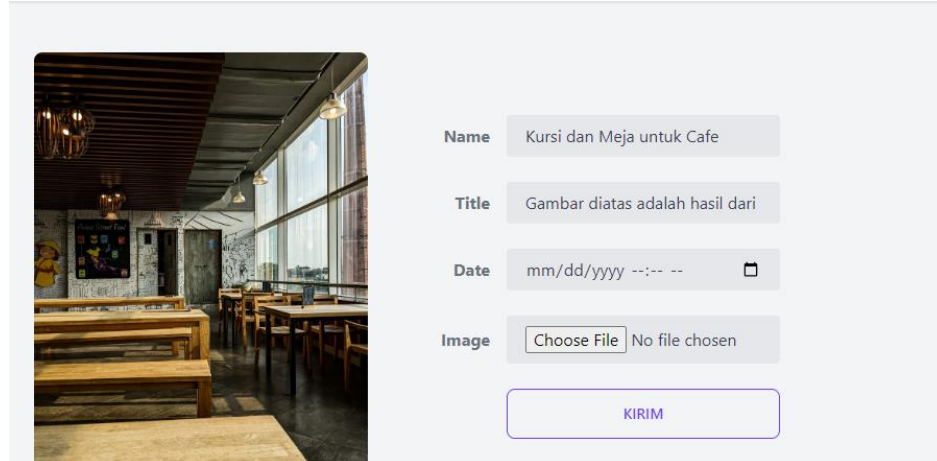
- Name:
- Title:
- Date:  (with a calendar icon)
- Image:  (with a file selection icon) and "No file chosen"

At the bottom of the form is a "KIRIM" button.

Gambar 4.40 Halaman *Add New Admin Portfolio*


Fitur *edit* pada gambar 4.41 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan di tampilkan dihalaman pelanggan

**Portfolio**  
Portfolio Edit ( Gambar diatas adalah hasil dari pengerjaan kita untuk meja dan kursi pada semua cafe )



**Name**

**Title**

**Date**  

**Image**  No file chosen

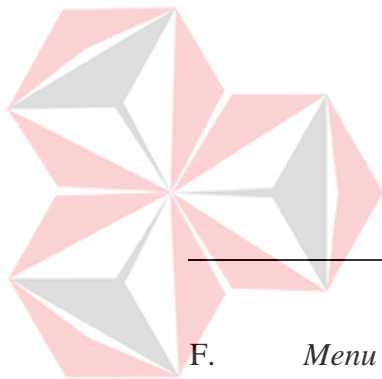
Gambar 4.41 Halaman *Edit Admin Portofolio*

Pada tabel 4.18 adalah skenario tes pada halaman *menu admin portofolio* dimana pengguna akan masuk ke halaman *admin portofolio* dan melakukan proses pengolahan data

Tabel 4.18 Skenario Tes Admin *Portofolio*

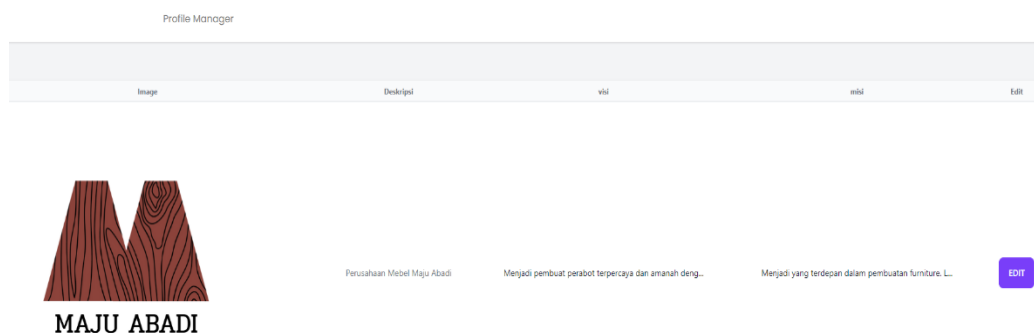
Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
P01	Klik tombol <i>add new</i> kemudian mengisi <i>form name, title, date,</i> dan <i>image</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian data pada <i>form</i> akan tesimpan ke <i>database</i> kemudian kembali ke halaman <i>admin portofolio</i> dan memunculkan data baru yang sudah dibuat

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
P02	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form name</i> , <i>title</i> , <i>date</i> , dan <i>image</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman admin <i>portofolio</i>
P03	Klik salah satu tombol <i>delete</i> yang terdapat di tabel pada halaman admin <i>portofolio</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian akan menghapus data yang dipilih dari <i>database</i> kemudian menghilangkan data tersebut dari tabel pada halaman admin <i>portofolio</i>



#### F. Menu Admin Profile

*Menu Admin Profile* pada gambar 4.42 digunakan untuk melakukan perubahan deskripsi, visi, misi, dan gambar pada halaman *Profile* untuk pelanggan



Gambar 4.42 Halaman Admin *Profile*

Fitur *edit* pada gambar 4.43 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan ditampilkan di halaman pelanggan

**Profile**  
Profile Edit

**MAJU ABADI**  
Tulungagung

Deskripsi: Perusahaan Mebel Maju Abadi

Visi: Menjadi pembuat perabot terp...

Misi: Menjadi yang terdepan dalam ;

Image: Choose File No file chosen

KIRIM

Gambar 4.43 Halaman *Edit Admin Profile*

Pada tabel 4.19 adalah skenario tes pada halaman *menu admin profile* dimana pengguna akan masuk ke halaman *admin profile* dan melakukan proses perubahan data

Tabel 4.19 Skenario Tes Admin *Profile*

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
PF1	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form</i> deskripsi, visi, misi, dan <i>image</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman <i>admin profile</i>

### G. *Menu Admin Customer*

*Menu Admin Customer* pada gambar 4.44 digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus data yang akan di tampilkan pada halaman *Customer* untuk pelanggan.

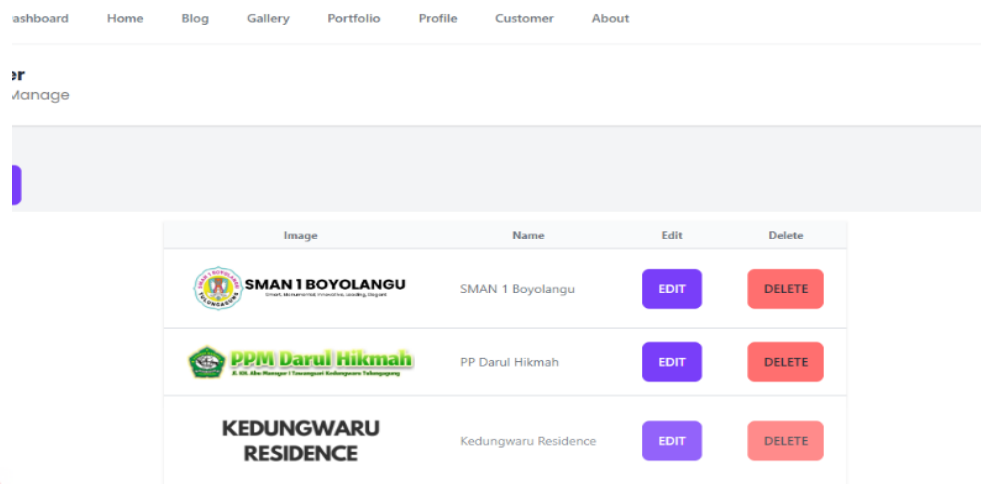



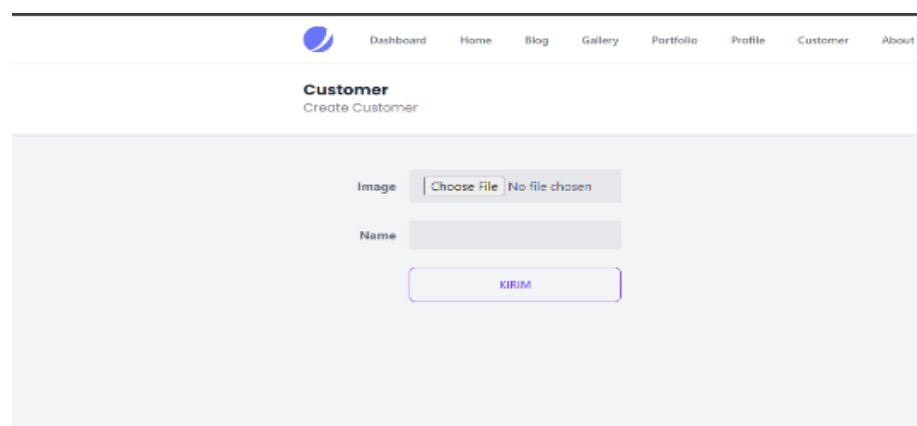


Image	Name	Edit	Delete
 SMAN 1 BOYOLANGU	SMAN 1 Boyolangu	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
 PPM Darul Hikmah	PP Darul Hikmah	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>
 KEDUNGWARU RESIDENCE	Kedungwaru Residence	<a href="#">EDIT</a>	<a href="#">DELETE</a>

Gambar 4.44 Halaman Admin *Customer*

Fitur *add new* pada gambar 4.45 dapat menambahkan data *customer* dimana data tersebut akan tersimpan dalam *database* dan akan ditampilkan pada halaman pelanggan



Customer  
Create Customer

Image  No file chosen

Name

Gambar 4.45 Halaman *Add New Admin Customer*

Fitur *edit* pada gambar 4.46 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan ditampilkan dihalaman pelanggan.

Gambar 4.46 Halaman *Edit Admin Customer*

Pada tabel 4.20 adalah skenario tes pada halaman *menu admin customer* dimana pengguna akan masuk ke halaman *admin customer* dan melakukan proses pengolahan data

Tabel 4.20 Skenario Tes Admin *Customer*

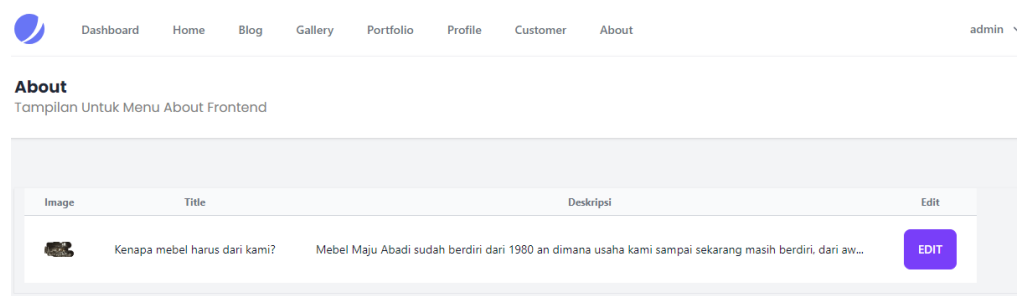
Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
C01	Klik tombol <i>add new</i> kemudian mengisi <i>form image</i> dan <i>name</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian data pada <i>form</i> akan tesimpan ke <i>database</i> kemudian kembali ke halaman <i>admin customer</i> dan memunculkan data baru yang sudah dibuat
C02	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form image</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
	dan <i>name</i> kemudian klik tombol kirim	menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman admin <i>customer</i>
C03	Klik salah satu tombol <i>delete</i> yang terdapat di tabel pada halaman admin <i>customer</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian akan menghapus data yang dipilih dari <i>database</i> kemudian menghilangkan data tersebut dari tabel pada halaman admin <i>customer</i>



#### H. *Menu Admin About*

*Menu Admin About* pada gambar 4.47 digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus data yang akan di tampilkan pada halaman *About* untuk pelanggan



Gambar 4.47 Halaman Admin *About*

Fitur *add new* pada gambar 4.48 dapat menambahkan data *about* dimana



data tersebut akan tersimpan dalam *database* dan akan ditampilkan pada halaman pelanggan

Gambar 4.48 Halaman *Add New Admin About*

Fitur *edit* pada gambar 4.49 terdapat *form* untuk mengubah data pada *database* yang kemudian akan ditampilkan dihalaman pelanggan

Gambar 4.49 Halaman *Edit Admin About*

Pada tabel 4.21 adalah skenario tes pada halaman *menu admin about* dimana pengguna akan masuk ke halaman *admin about* dan melakukan proses pengolahan data

Tabel 4.21 Skenario Tes Admin *About*

Kode	Skenario Tes	Hasil yang Diharapkan
A01	Klik tombol <i>add new</i> kemudian mengisi <i>form image</i> , deskripsi dan <i>title</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian data pada <i>form</i> akan tersimpan ke <i>database</i> kemudian kembali ke halaman <i>admin about</i> dan memunculkan data baru yang sudah dibuat
A02	Klik tombol <i>edit</i> kemudian mengubah data pada <i>form image</i> , deskripsi dan <i>title</i> kemudian klik tombol kirim	Sistem akan membaca dan memproses kemudian menyimpan perubahan dalam <i>database</i> dan kembali pada halaman <i>admin about</i>
A03	Klik salah satu tombol <i>delete</i> yang terdapat di tabel pada halaman <i>admin about</i>	Sistem akan membaca dan memproses kemudian akan menghapus data yang dipilih dari <i>database</i> kemudian menghilangkan data tersebut dari tabel pada halaman <i>admin about</i>

#### 4.4.2 Hasil Pengujian

Pada hasil pengujian telah dilakukan pengujian dan analisa yang bertujuan untuk mengetahui fungsi dari sistem yang dibuat, apakah sistem tersebut sudah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan ataupun tidak. Pengujian terhadap sistem yang telah dirancang ini adalah dengan menggunakan pengujian *black box*. Pengujian dengan *black box* ini dilakukan untuk mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari aplikasi

Berdasarkan skenario tes yang sudah dibuat, didapatkan hasil pengujian pada tabel 4.22 sebagai berikut:

Tabel 4.22 Hasil Pegujian Skenario Tes

Kode	Hasil Pengujian
L01	Sesui
L02	Sesui
L03	Sesui
H01	Sesui
B01	Sesui
B02	Sesui
B03	Sesui
G01	Sesui
G02	Sesui
G03	Sesui
P01	Sesui
P02	Sesui



Kode	Hasil Pengujian
P03	Sesui
PF1	Sesui
C01	Sesui
C02	Sesui
C03	Sesui
A01	Sesui
A02	Sesui
A03	Sesui
<b>Jumlah Pengujian</b>	20
<b>Sesuai</b>	20
<b>Tidak Sesuai</b>	0



Berdasarkan hasil pengujian dalam tabel tersebut, terdapat hitungan tingkat keberhasilan aplikasi adalah tingkat sesuai dibagi dengan jumlah pengujian dimana hasilnya adalah  $\frac{20}{20} = 1$  jadi diperoleh tingkat keberhasilan 100% pada pengujian menggunakan black box pada aplikasi Profile Perusahaan Mebel Maju Abadi.

#### 4.4.3 Hasil Pengujian Kepada Mitra

Aplikasi telah di lakukan pengujian kepada mitra dengan cara mitra mengukana langsung *website* yang dibuat selama masa produksi dengan begitu pihak mitra dan penulis dapat mengerjakan *wesite* sesuai dengan kebutuhan mitra secara tepat ada beberapa bagia yang diujikan kepada mitra yaitu *learnability*,

*memorability, efficiency, error, dan satisfaction.*

Pada bagian *learnability* mitra bisa melakukan pengenalan terhadap menu dan fitur pada *website* maju abadi dan mengetahui penggunaan bahasa yang terdapat pada *website*. Mitra dapat dengan cepat bisa menggunakan dan memahami menu dan fitur pada *website* maju abadi. *Memorability* dimana mitra bisa mengingat kegunaan simbol, menu dan warna pada *website* maju abadi misal warna merah pada tabel kolom *action* berfungsi untuk menghapus data dan dapat mengisi *form* sesuai dengan yang di butuhkan. Bagian *efficiency* mitra bisa menggunakan dan memahami menu yang ada dalam *website* maju abadi misal mitra mau berpindah dari *tab* menu *home* ke menu *profile*, lalu dapat membuat data baru dan menyimpannya dengan tepat. Bagian *errors* mitra bisa dengan jelas mengetahui pesan *error* apabila ada *form input* yan kosong atau *form login* yang salah atau belum terisi dengan adanya kalimat *error* seperti pemberitahuan kolom *email* belum diisi dan jika kalah satu kolom untuk menambah dan memperbaharui data belum terisi. Untuk bagian terakhir pengujian kepada mitra yaitu *satisfaction* dimana mitra bisa menggunakan dan membaca informasi yang di tampilkan pada *website* maju abadi dengan baik.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan, pengujian, analisis, serta implementasi aplikasi Profil Perusahaan pada Mebel Maju Abadi, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Fitur dari aplikasi ini seperti mengambil data, memasukan data ke *database*, mengubah data pada *database*, dan menghapus data dari *database* dapat berfungsi sebagaimana semestinya
2. Menu halaman *master Home, Blog, Gallery, portofolio, Profile, Customer*, dan *About* untuk admin dapat di tampilkan dengan baik
3. Pada hasil pengujian sistem menggunakan *black box* didapatkan hasil keberhasilan 100% pada pengujian skenario tes yang telah disusun

#### 5.2 Saran

Aplikasi Profil Perusahaan pada Mebel Maju Abadi yang telah dirancang dan dibangun oleh penulis ini tentunya masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, disarankan adanya pengembangan pada aplikasi ini agar dapat menjadi aplikasi yang lebih baik, seperti adanya penambahan fitur transaksi serta masih adanya kekurangan pada tampilan yang masih belum konsisten.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2000). *Microsoft Frontpage 2000 Webbot*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arafat, M., Trimarsiah, Y., & Susantho, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. *INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH)*, 6-11.
- Arhandi, P. P. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Perijinan Tenaga Kesehatan Dengan Menggunakan Metode Back End Dan Front End. *Jurnal Teknologi Informasi Vol. 7 No. 1*.
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najooan, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 29-36.
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najooan, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, Vol. 5, No. 2, 29-36.
- Google Inc. (2021, 12 31). *Toko Pertanian Puji Buluh Madiun*. Retrieved 11 08, 2021, from Google Maps: <https://goo.gl/maps/BmBp7ADc9xCnGHbz6>
- Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surabaya). *Journal Management Informatika*, Vol. 8, No. 2, 78-81.
- Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. (2021). PERANCANGAN COMPANY PROFILE PT WIRADECON MULTI BERKAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI. *Jurnal Barik*, 97-110.
- Praptono, P. G. (2021, September 20). Wawancara mengenai sejarah berdirinya Toko. (Ersyad, Interviewer)
- Suhartini, Sadali, M., & Putra, Y. K. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan MySQL Dengan Framework Codeigniter. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 79-83.
- Sutabri, T. (2013). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Widharma, I. S. (2017). Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web dengan Metode SDLC. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, Vol. 7, No. 2, 38-41.