

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE PADA PT. SETIA ATLANTIS
PRATAMA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

M.KHARIS SYAROFIE

011120030

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2016

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE PADA PT. SETIA ATLANTIS
PRATAMA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

M.KHARIS SYAROFIE

011120030

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2016

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

NAMA : M.KHARIS SYAROFIE
NOMOR POKOK : 011120030
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL PKL : RANCANG BANGUN WEBSITE
PADA PT. SETIA ATLANTIS PRATAMA

Tanggal, 28 Juni 2016
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua STMIK,

Adelin, S.T., M.Kom.

NIDN : 0211127901

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

NAMA : M.KHARIS SYAROFIE
NOMOR POKOK : 011120030
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL PKL : RANCANG BANGUN WEBSITE
PADA PT. SETIA ATLANTIS PRATAMA

Tanggal : 5 Agustus 2016 **Tanggal :**
Penguji 1 : **Penguji 2 :**

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom **Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs**

NIDN : 0213108002

NIDN : 0215118601

Menyetujui:

Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

Motto :

Jangan pernah takut akan kegagalan, mungkin dengan kegagalan anda bisa menjadi sosok yang lebih baik.

(*M.Kharis Syarofie*)

Kupersembahkan kepada :

1. Kepada ALLAH SWT
2. Ayahanda Nurdin dan Ibunda Ermawati
3. Saudara-saudaraku tersayang
4. Sinta Bella tercinta
5. Para pendidik yang kuhormati
6. Teman-Teman seperjuanganku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya berupa kekuatan lahir maupun bathin serta semangat pada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini di beri judul “Rancang Bangun Website pada PT. Setia Atlantis Pratama”.

Adapun tujuan penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa yang telah Penulis kerjakan, dapatkan dan usulkan selama melakukan Praktek Kerja Lapangan, sehingga apabila laporan Praktek Kerja Lapangan ini dinilai layak, dapat memenuhi sebagian syarat guna menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 Teknik Informatika STMIK PalComTech.

Adapun selama penulisan dan penyusunan ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik dari pihak akademik, keluarga maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat ridho Allah SWT, Amin.

Tak lupa saya sampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam membuat laporan ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi,S.T.,M.T., kepada Ketua Program Studi Teknik Informatika Alfred Tenggono,S.Kom.,M.Kom., kepada Dosen

pembimbing PKL Ibu Adelin, S.T., M.Kom., kepada kedua orang tua penulis yang tercinta, kepada saudara - saudari penulis yang tersayang, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan member dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran diri Penulis bahwa penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima Kasih

Palembang, 28 Juli 2016

M.Kharis Syarofie

DAFTAR ISI

Nama Halaman	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	2
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	2
1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL.....	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Perusahaan Akademik	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	3

1.4.1 Tempat Praktik Kerja Lapangan	3
1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	3
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Wawancara	4
1.5.2 Metode Observasi	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Website	5
2.1.2 Website Statis dan Dinamis	5
2.1.3 Browser	6
2.1.4 HTML	6
2.1.5 CSS	6
2.1.6 Dreamweaver CS3	7
2.1.7 Mysql	7
2.1.8 Data Flow Diagram	8
2.1.9 Entity Relationship Diagram (ERD)	11
2.1.10 Flowchart	12
2.1.11 Personal Home Page (PHP)	13
2.1.12 Database	14
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1 Sejarah Singkat PT. Setia Atlantis Pratama	14
2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	16

2.3.1	Struktur Organisasi.....	16
2.3.2	Uraian Tugas Wewenang.....	17
2.3.3	Uraian Kegiatan	21
BAB III	LAPORAN KEGIATAN	
3.1	Hasil Kegiatan.....	23
3.1.1	Prosedur Sistem yang diusulkan.....	23
3.2	Evaluasi dan pembahasan	26
3.2.1	Evaluasi	26
3.2.2	Pembahasan	26
3.2.2.1	Diagram Alir Data	26
3.2.2.1.1	Diagram Konteks	27
3.2.2.2	Diagram Level 0	27
3.2.2.3	Hubungan Antar Data (ERD)	28
3.2.2.4	Struktur Tabel	29
3.2.2.5	Desain Antar Muka	32
3.2.2.6	Halaman Utama Website	35
3.2.2.7	Halaman Input Produk	36
3.2.2.8	Halaman Input Kategori	37
3.2.2.9	Halaman Katalog	38
3.2.2.10	Halaman About	39
BAB IV	PENUTUP	
4.1.	Simpulan	40

4.2. Saran	40
DAFTAR PUSTKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arus <i>Data</i> (<i>Data Flow</i>)	9
Gambar 2.2 Kesatuan Luar (<i>External Entity</i>)	9
Gambar 2.3 Proses (<i>Process</i>)	10
Gambar 2.4 Simpanan <i>Data</i> (<i>Data Store</i>).....	10
Gambar 2.5 Struktur Organisasi	17
Gambar 3.1 <i>Flowchart system menu</i> utama	24
Gambar 3.2 <i>Flowchart system menu</i> admin	25
Gambar 3.3 <i>Diagram Konteks</i>	27
Gambar 3.4 <i>Diagram level 0</i>	28
Gambar 3.5 <i>Diagram ERD</i>	29
Gambar 3.6 Tampilan rancangan <i>menu</i> utama.....	32
Gambar 3.7 Tampilan rancangan <i>menu about</i>	32
Gambar 3.8 Tampilan rancangan <i>menu</i> katalog.....	33
Gambar 3.9 Tampilan rancangan <i>menu</i> penginputan produk	33
Gambar 3.10 Tampilan rancangan <i>menu</i> penginputan kategori.....	34
Gambar 3.11 Tampilan <i>menu</i> utama <i>website</i>	35
Gambar 3.12 Tampilan <i>menu input</i> produk	36
Gambar 3.13 Tampilan <i>menu input</i> kategori.....	37
Gambar 3.14 Tampilan <i>menu</i> katalog	38
Gambar 3.15 Tampilan <i>menu about</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Komponen – komponen ERD	11
Tabel 2.2	Simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 3.1	Desain <i>table</i> produk	30
Tabel 3.2	Desain <i>table</i> admin	31
Tabel 3.3	Desain <i>table</i> kategori	31

DAFTAR LAMPIRAN

1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Form Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Form Absensi PKL (*Fotocopy*)
7. Form Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Form Revisi Ujian (Asli)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan komputer saat ini hampir dapat dijumpai disetiap kantor pemerintahan, perusahaan, dan sekolah. Banyak perusahaan saat ini menggunakan jaringan komputer untuk mempermudah melakukan pekerjaan seperti komunikasi, pertukaran informasi, dan pengiriman informasi. Dengan jaringan komputer, beberapa pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih mudah dan lebih cepat. Manfaat ini tentunya akan dapat meningkatkan kinerja bagi perusahaan yang mengaplikasikannya.

Website merupakan kumpulan dari beberapa halaman yang mempunyai topik yang saling terkait yang didalamnya terdapat unsur - unsur teks, gambar, *video*, atau berkas lainnya yang tersimpan dalam sebuah komputer *server* yang dapat di akses melalui jaringan *internet*. Setiap *web* memiliki alamat unik yang disebut dengan *URL (Uniform Resource Locator)*. Kumpulan dari semua situs *web* yang dapat diakses melalui *internet* disebut sebagai WWW.

PT. Setia Atlantis Pratama merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *distributor sparepart* (suku cadang) mobil. Dalam mengenalkan dan memasarkan produknya masih bersifat *manual* yaitu dengan *sales* yang datang *door to door* ke toko – toko mobil dengan membawa daftar

harga dan produk yang dipasarkan dengan proses ini hasil yang didapatkan kurang maksimal karena tidak mencakup wilayah yang luas.

Sebuah *website* dibangun agar seluruh pemilik toko yang tidak terjangkau oleh *sales* dapat mengenal produk yang ditawarkan. Dalam uraian diatas, maka penulis mengambil judul **“RANCANG BANGUN WEBSITE PADA PT. SETIA ATLANTIS PRATAMA”**.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun penulis membatasi ruang lingkup pada bagaimana merancang dan membangun *website* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *MySql* sebagai databasenya. *Website* tersebut berisikan tentang pengenalan produk yang dilengkapi dengan *galeri*.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari praktik kerja lapangan pada PT. Setia Atlantis Pratama ini adalah untuk membuat “Rancang bangun *website* PT. Setia Atlantis Pratama”.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang di dapat mahasiswa dalam Praktek Kerja Lapangan ini adalah:

- a. Mendapatkan pengetahuan baru bagaimana membuat *website* yang baik dan benar.

- b. Meningkatkan keterampilan dalam merancang dan mendesain *website*.
- c. Memperoleh pengalaman dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Manfaat yang diperoleh perusahaan di tempat Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai media promosi dalam mengenalkan produk PT. Setia Atlantis Pratama Palembang menggunakan media *website*.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat yang didapat bagi akademik adalah:

- a. Dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa.
- b. Dapat menambah bahan kepustakaan STMIK PalComTech.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Praktek Kerja Lapangan ini di lakukan di PT. Setia Atlantis Pratama bertempat di Jalan Komp. Pergudangan Sriwijaya KM.01 Karyajaya Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu penelitian terhitung mulai dari 7 Maret 2016 sampai dengan 7 April 2016 mulai dari senin sampai jum'at jam 08.30 – 16.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Sebagaimana yang diketahui penulis untuk menyusun laporan yang baik dan benar maka dibutuhkan data dan informasi yang akurat dan sesuai dengan yang ada. Untuk mempermudah pembahasan, metode yang dilakukan adalah.

1.5.1. Metode Wawancara

Menurut Sutabri (2012:90) metode wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data, namun sangat tergantung pada kemampuan pribadi sistem analis untuk dapat memanfaatkannya. Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Saudari Winda sebagai *Admin Sales* di perusahaan baik secara lisan maupun tertulis. Dalam wawancara tersebut penulis mendapatkan informasi tentang sejarah, visi dan misi, dan struktur organisasi perusahaan.

1.5.2. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan melibatkan semua panca indera yang dimiliki. Dalam observasi tersebut penulis langsung melihat produk yang terdapat di perusahaan yang berupa suku cadang mobil.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Website

Menurut Kadir (dalam Sovia dan Jimmy : 2011) *website* adalah keseluruhan halaman - halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* lainnya disebut dengan *hiperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

2.1.2. Website Statis dan Dinamis

Menurut Nugroho (dalam Adiyanto, dkk : 2013) *website* statis merupakan situs *web* yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas situs *web* tersebut dilakukan secara *manual*.

Menurut Nugroho (dalam Adiyanto, dkk : 2013) *website* dinamis merupakan situs *web* yang secara spesifik didesain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkandung dalam situs *web* ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu. Situs berita adalah salah

satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs *web* dinamis.

2.1.3. Browser

Menurut Sutarman (dalam Sugiyanto : 2013) *browser* merupakan suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi - informasi dari suatu *server* komputer pada jaringan *internet*. Jadi untuk mengakses *web* diperlukan suatu program yaitu *web browser* atau biasa disebut *browser* saja.

2.1.4. HTML

Menurut Junaedi (dalam Nandari dan Sukadi : 2014) HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah suatu *format data* yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* yang dapat dieksekusi dari satu *platform* komputer ke *platform* komputer lainya tanpa perlu melakukan suatu perubahan apapun dengan suatu alat tertentu.

2.1.5. CSS

Menurut Kadir (dalam Sovia dan Jimmy : 2011) CSS (*Cascading Style-Sheet*) yaitu sebuah pengembangan atas kode HTML yang sudah ada sebelumnya. Dengan CSS, bisa menentukan sebuah struktur dasar halaman *web* secara lebih mudah dan cepat, serta irit *size*.

2.1.6. Dreamweaver CS3

Menurut Team (dalam Sugiyanto : 2013) *adobe dreamweaver cs3* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun sebuah *website*, baik secara grafis maupun dengan menuliskan kode sumber secara langsung.

2.1.7. MySQL

Menurut Youness (dalam Adelia dan Jimmy : 2011) SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mengakses *data* dalam basis *data* relasional. Bahasa ini secara *de facto* merupakan bahasa standar yang digunakan dalam manajemen *basis data* relasional. Saat ini hampir semua *server* basis *data* yang ada mendukung bahasa ini untuk melakukan manajemen datanya. SQL terdiri dari dua bahasa, yaitu *Data Definition Language* (DDL) dan *Data Manipulation Language* (DML). Implementasi DDL dan DML berbeda untuk tiap sistem manajemen basis *data* (SMBD), namun secara umum implementasi setiap bahasa ini memiliki bentuk standar yang ditetapkan oleh ANSI.

1) *Data Definition Language* (DDL)

DDL digunakan untuk mendefinisikan, mengubah, serta menghapus basis *data* dan objek - objek yang diperlukan dalam basis *data*, misalnya tabel, *view*, *user*, dan sebagainya. DDL biasanya digunakan

oleh *administrator* basis *data* dalam pembuatan sebuah aplikasi basis *data*.

Secara umum DDL yang digunakan adalah:

1. *CREATE* untuk membuat objek baru.
2. *USE* untuk menggunakan objek.
3. *ALTER* untuk mengubah objek yang sudah ada.
4. *DROP* untuk menghapus objek.

2) *Data Manipulation Language* (DML)

DML digunakan untuk memanipulasi data yang ada dalam suatu tabel. Perintah - perintah yang umum dilakukan adalah:

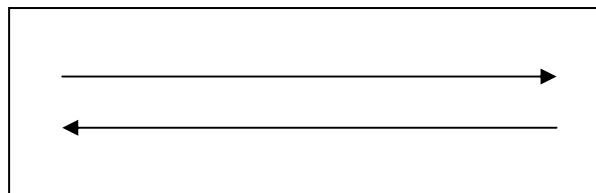
1. *SELECT* untuk menampilkan data.
2. *INSERT* untuk menambahkan data baru.
3. *UPDATE* untuk mengubah data yang sudah ada.
4. *DELETE* untuk menghapus data.

2.1.8. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Riyanto (dalam Munthe 2011) *Data Flow Diagram* (DFD) adalah teknik pemodelan secara grafis yang menggambarkan aliran *data* dari *system* serta fungsi - fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi aliran *data* tersebut. Secara umum *Data Flow Diagram* adalah suatu *diagram* yang menggambarkan suatu kejadian baik yang memberikan masukan (*Input*) sampai dengan adanya suatu proses (*Process*) hingga menghasilkan keluaran (*Output*). Beberapa simbol yang digunakan antara lain :

A. Arus Data (*Data Flow*)

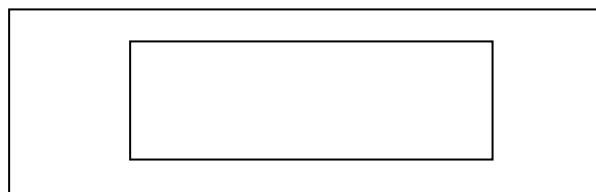
Arus *data* (*data flow*) diberikan simbol arah panah suatu panah. Arah *data* ini mengalir diantara proses, simpanan *data* – *data* dan kesatuan luar dan menunjukkan arus *data* yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem. Digunakan untuk menggambarkan suatu arus *data*



Gambar 2.1 Arus Data (*DataFlow*)

B. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Kesatuan luar (*external entity*) merupakan suatu kejadian dilingkungan luar sistem yang dapat berupa sekumpulan orang atau organisasi atau sistem lainnya, yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem. Digunakan untuk menggambarkan suatu sumber atau tujuan pada arus *data*.

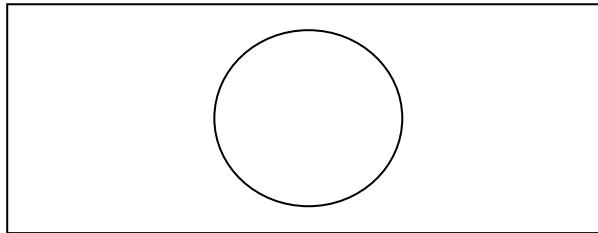


Gambar 2.2 Kesatuan Luar (*External Entity*)

C. Proses (*Process*)

Proses (*process*) adalah suatu kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang atau komputer dari suatu arus *data* yang masuk ke dalam proses dan

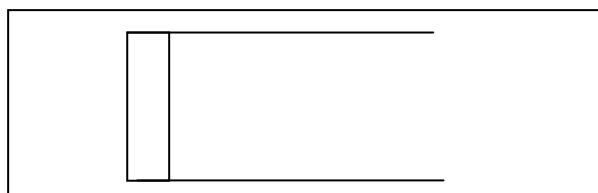
dihasilkan arus *data* yang keluar dari proses. Digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang sedang berlangsung



Gambar 2.3 Proses (*Process*)

D. Simpanan *Data* (*DataStore*)

Simpanan *data* (*datastore*) disimbolkan dengan sepasang dua garis sejajar dengan salah satu sisi samping terbuka untuk menggambarkan suatu tempat, untuk menyimpan atau mengambil *data* yang diperlukan



Gambar 2.4 Simpanan *Data* (*Datastore*)

Untuk memudahkan pembacaan, maka penggambaran *data flow diagram* disusun berdasarkan tingkatan atau *level*, yaitu :


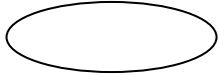
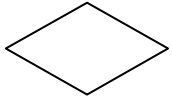
- a. *Diagram* konteks merupakan *diagram* yang menggambarkan sistem secara garis besar (*global*). Yang digambarkan dalam *diagram* konteks adalah hubungan *entity* atau entitas dengan sistem dan sistem dalam suatu proses, sedangkan hal yang tidak digambarkan dalam *diagram* konteks adalah hubungan antar *external entity* dan *data store*.

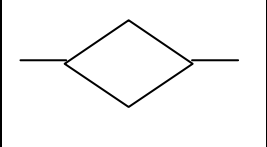
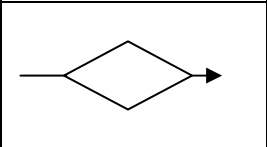
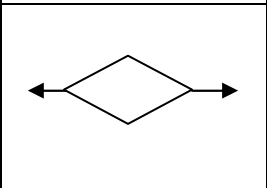
- b. *Diagram nol* atau *zero (level 0)* merupakan *diagram* tingkat menengah yang menggambarkan subsistem proses utama dari dalam sistem yang terdiri dari hubungan *external entity*, *data flow*, *process*, dan *data store*.
- c. *Diagram detail (level 1)* merupakan *diagram* pecahan dari tiap - tiap proses yang ada pada *diagram zero* dan *diagram* ini tidak dapat dirinci lagi.

2.1.9. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Imbar (dalam Adelia dan Jimmy : 2015) ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur *data* dan hubungan antar *data*. Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan. ERD pertama kali dideskripsikan oleh Peter Chen yang dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak *CASE*. Komponen – komponen yang termasuk dalam ERD antara lain, adalah:

Tabel 2.1 Komponen – komponen entity relationship diagram

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas	Individu yang mewakili suatu objek dan dapat dibedakan dengan objek yang lain.
	Atribut	Properti yang dimiliki oleh suatu entitas, dimana dapat mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.
	Relasi	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.


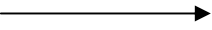
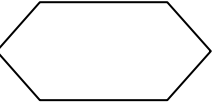
	Relasi 1 : 1	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas pertama berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada entitas kedua
	Relasi 1 : N	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya.
	Relasi N : N	Hubungan ini menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas yang pertama dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang kedua, dan sebaliknya.


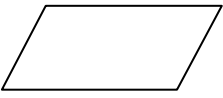
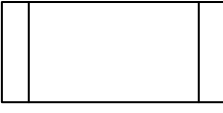
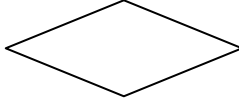
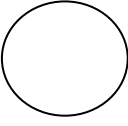
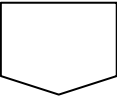
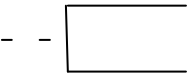
Sumber : Edi dan Stevalin Betshani (2009 :75)

2.1.10. Flowchart

Menurut Rahmat (dalam Munthe :2011) *flowchart* adalah serangkaian simbol - simbol yang menggambarkan alur *program* dimana simbol - simbol tersebut memiliki fungsi tertentu. Jadi *flowchart* merupakan gambaran proses yang dinyatakan dalam simbol tertentu yang dihubungkan dengan garis yang menunjukkan urutan *program*. Berikut beberapa simbol yang umum digunakan dalam *flowchart* :

Tabel 2.2 Simbol *Flowchart*

Bagan	Nama	Fungsi
	<i>Terminator</i>	Awal atau akhir <i>program</i>
	<i>Flow</i>	Arah aliran <i>program</i>
	<i>Preparation</i>	Inisialisasi / pemberian nilai awal

	<i>Process</i>	Proses / pengolahan data
	<i>Input / Output Data</i>	Input / Output data
	<i>Sub Program</i>	Sub program
	<i>Decision</i>	Seleksi atau Kondisi
	<i>On Page Connector</i>	Penghubung bagian - bagian <i>flowchart</i> pada halaman yang sama
	<i>Off Page Connector</i>	Penghubung bagian - bagian <i>flowchart</i> pada halaman yang berbeda
	<i>Comment</i>	Tempat komentar tentang suatu proses

Sumber : Munthe (2011: 85)

2.1.11. *Hypertext Pre processor*

Menurut Peranginangin (dalam Trimarsiah : 2014) PHP adalah bahasa pemrograman yang berbentuk *script* yang diletakkan didalam *web server*. PHP dapat diartikan sebagai *Hypertext Pre processor*. Ini merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada *server* yang hasilnya dapat ditampilkan pada klien. *Interpreter* PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi *server* disebut *server side*, berbeda dengan mesin maya *Java* yang mengeksekusi program pada sisi klien (*client-server*).

2.1.12. Database

Menurut Sutanta (dalam Fitriastuti : 2012) *data* adalah sekumpulan fakta mengenai objek tertentu, orang dan lain - lain. *Data* dapat berwujud angka, huruf, gambar, *film* dan sebagainya. Basis *data* adalah sekumpulan *data* yang saling berhubungan satu dengan lainnya, yang disimpan dalam suatu media perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk mengolahnya. *Data* perlu disimpan dalam basis *data* untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. *Data* dalam basis *data* perlu diorganisasikan sedemikian rupa, sehingga informasi yang dihasilkan berkualitas

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Singkat PT. Setia Atlantis Pratama

Sejarah PT. Setia Atlantis Pratama Palembang merupakan cabang dari perusahaan PT. Setia Atlantis Pratama Pekanbaru Riau, dimana PT. Setia Atlantis Pratama Palembang bertindak sebagai *distributor* tunggal dari produk – produk yang ada dari PT. Setia Atlantis Pratama Pekanbaru Riau.

PT. Setia Atlantis Pratama Palembang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *distributor* suku cadang (*sparepart*) yang menyediakan berbagai macam *sparepart* semua jenis mobil. PT. Setia Atlantis Pratama beralamat di jalan kompleks pergudangan sriwijaya km. 01 karyajaya Palembang.

PT. Setia Atlantis Pratama memiliki strategi distribusi yang tepat untuk menyalurkan barang ke konsumen untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar dan dapat bersaing dengan perusahaan *distributor* lain, Strategi distribusi *intensif* yaitu strategi distribusi yang menempatkan produk atau barang dagangan di pengecer atau *distributor* diberbagai tempat. Strategi kedua yaitu strategi distribusi *selektif* adalah metode distribusi yang menyalurkan produk atau barang pada daerah pemasaran tertentu dengan memilih beberapa *distributor* atau pengecer.

A. Visi dan Misi PT. Setia Atlantis Pratama

Misi yang menjadi pedoman bagi seluruh karyawan perusahaan, dimana misi adalah sebagai berikut :

1. Menjadi *leader* dalam distribusi *sparepart* mobil.
2. Menyediakan *sparepart* yang berkualitas.
3. Memberikan ketepatan waktu dalam penyediaan dan penerimaan barang.
4. Memberikan harga yang terbaik.

Visi yang menjadi pedoman bagi seluruh karyawan perusahaan, dimana visi adalah sebagai berikut :

“Menjadi perusahaan terkuat dalam bisnis distribusi suku cadang (*sparepart*) mobil di Sumatra Selatan”.

2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

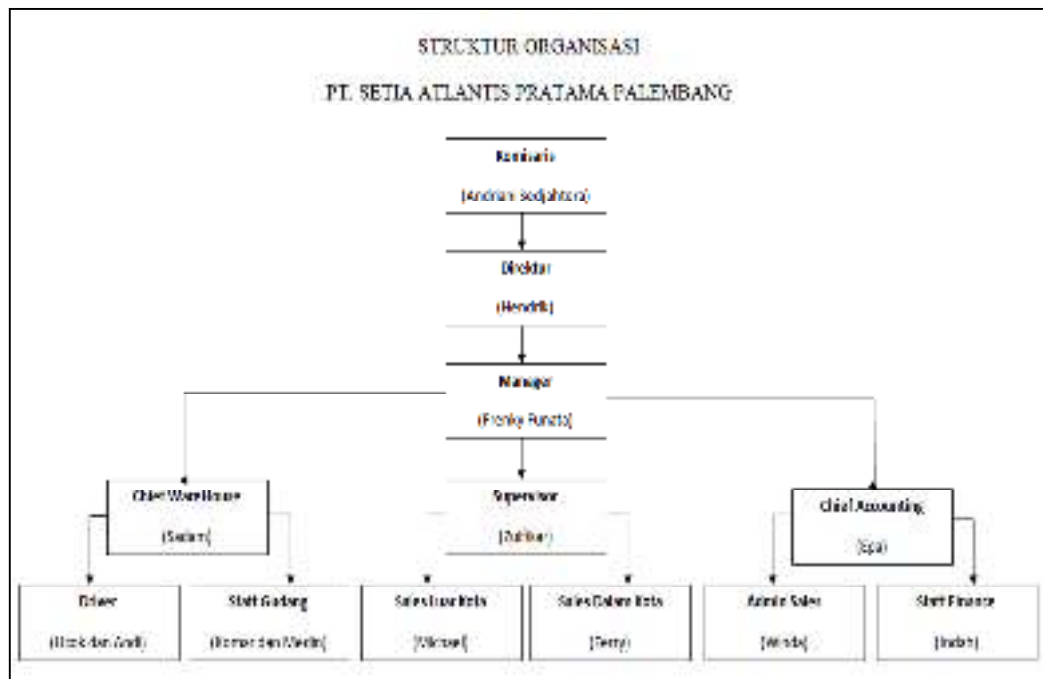
2.3.1. Struktur Organisasi

Struktur adalah kerangka agar segala sesuatu dikerjakan melalui proses strukturisasi yaitu pengelompokkan kegiatan penentuan wewenang dan hubungan. Sedangkan organisasi itu sendiri adalah sebuah kesatuan yang ada, karena adanya suatu tujuan yang menentukan apa yang harus dikerjakan. Pembentukan dan pengembangan sebuah organisasi untuk menjadi yang terbaik dengan menggunakan sumber daya manusia yang ada, merupakan rancangan pengembangan dan pemeliharaan sistem koordinasi. Kegiatan *individual* atau kelompok kerja sama di bawah wewenang dan kepemimpinan.

Struktur organisasi adalah kerangka pengelompokkan kegiatan penentuan wewenang dan hubungan dalam kesatuan yang ada. Kerangka kerja yang terbentuk diatas dasar merupakan struktur organisasi itu sendiri. Kerangka kerja di bawah ini bukanlah suatu hal yang statis, kerangka ini ada pada saat menggambarkan siapa yang mengerjakan dan merumuskan hubungan antara bagian - bagian berbeda dari organisasi tersebut. Hal ini dapat terus berubah disekitar atau dibelakang struktur formal yang ada terjadi pada semua jenis proses informal sehingga hal ini dapat membuatnya bekerja.

PT. Setia Atlantis Pratama Palembang dalam mendukung pelaksanaan tugas - tugas pokoknya, melakukan pembentukan dan penyusunan struktur organisasi pada saat ini struktur organisasi. Adapun

bagan struktur organisasi PT. Setia Atlantis Pratama Palembang adalah sebagai berikut :



Sumber : (PT. Setia Atlantis Pratama Palembang)

**Gambar 2.5 Struktur Organisasi PT. Setia Atlantis Pratama
Palembang**

2.3.2. Uraian Tugas Wewenang

Berikut adalah tugas dari masing masing jabatan di PT. Setia Atlantis Pratama Palembang

1. Komisaris

Adapun Tugas dari seorang Komisaris adalah :

- a. Bertanggung jawab membawahi direktur.
- b. Memberikan nasihat kepada direktur dalam melaksanakan pengurusan perusahaan.
- c. Melakukan pengawasan atas jalannya usaha pada perusahaan.

- d. Melakukan pelaksanaan dari setiap kebijaksanaan yang telah digariskan atau dikeluarkan.

2. Direktur

Adapun Tugas dari seorang Direktur adalah :

- a. Bertanggung jawab kepada komisaris.
- b. Membuat rencana pengembangan dan usaha perusahaan dalam jangka pendek dan jangka panjang.
- c. Bertanggung jawab penuh atas tugasnya untuk kepentingan perseroan dalam mencapai maksud dan tujuannya.
- d. Menetapkan pencapaian dan tujuan untuk jangka panjang.

3. *Manager*

Adapun Tugas dari seorang *Manager* adalah :

- a. Bertanggung jawab terhadap manajemen bagian pemasaran.
- b. Melakukan perencanaan analisis peluang pasar.
- c. Melakukan tindakan antisipasi dalam menghadapi penurunan pemesanan.

4. *Supervisor*

Adapun Tugas dari seorang *Supervisor* adalah :

- a. Melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap pembelian material *non* – produksi berdasarkan jadwal permintaan pembelian sesuai kebutuhan perusahaan.
- b. Bertanggung jawab terhadap perencanaan dan pengaturan tata letak barang di area gudang.

- c. Mengontrol pengiriman barang.
- d. Memastikan terjaganya persediaan jumlah barang yang disimpan digudang.

5. *Chief Warehouse* (Kepala Gudang)

Adapun Tugas dari seorang *Chief Warehouse* (Kepala Gudang)

adalah :

- a. Melakukan penerimaan barang dan meneliti apakah barang yang sesuai dengan faktur pembelian dan pemesanan.
- b. Membuat bukti barang masuk.
- c. Membuat laporan bulanan *stock* barang.
- d. Menyiapkan barang sesuai dengan surat pemesanan dari relasi untuk dikirim.
- e. Mengkoordinir bagian *staff* gudang.

6. *Chief Accounting* (Kepala Keuangan)

Adapun Tugas dari seorang *Chief Accounting* (Kepala Keuangan)

adalah :

- a. Mengembangkan *format – format* pengajuan dan pertanggung jawaban keuangan.
- b. Melakukan sistem pencatatan keuangan berdasarkan pertanggung jawaban masing – masing dibidangnya.
- c. Melaksanakan penyimpanan dokumen penting dan dokumen berharga milik perusahaan.

7. *Driver*

Adapun Tugas dari seorang *Driver* adalah :

- a. Menerima pemesanan barang dari kepala gudang (*chief warehouse*).
- b. Mengantarkan barang ke tempat pemesanan.
- c. Menyerahkan nota pengantaran barang kepada kepala gudang (*chief warehouse*).

8. *Staff Gudang*

Adapun Tugas dari seorang *Staff Gudang* adalah :

- a. Menyimpan barang yang masuk ke gudang.
- b. Mengeluarkan barang sesuai permintaan pemesanan.

9. *Sales Luar Kota*

Adapun Tugas dari seorang *Sales Luar Kota* adalah :

- a. Mencari konsumen diluar kota.
- b. Mendapatkan bisnis untuk perusahaan.
- c. Memaksimalkan potensial keuntungan sebesar mungkin.
- d. Memastikan bahwa setiap karyawan dibagian *sales* melakukan tugasnya dengan sesuai.
- e. Memberikan laporan kepada *admin sales* setiap keluhan, komentar atau saran dari konsumen.

10. *Sales Dalam Kota*

Adapun Tugas dari seorang *Sales Dalam Kota* adalah :

- a. Mencari konsumen didalam kota.

- b. Mendapatkan bisnis untuk perusahaan.
- c. Memaksimalkan potensial keuntungan sebesar mungkin.
- d. Memastikan bahwa setiap karyawan dibagian *sales* melakukan tugasnya dengan sesuai.
- e. Memberikan laporan kepada *admin sales* setiap keluhan, komentar atau saran dari konsumen.

11. *Admin Sales*

Adapun Tugas dari seorang *Admin Sales* adalah :

- a. Memasukkan *database* dari konsumen setiap *sales*.
- b. Membantu seluruh aktifitas *sales*, terutama dalam bidang administrasi.
- c. Membuat *report* aktifitas *sales*.

12. *Staff Finance*

Adapun Tugas dari seorang *Staff Finance* adalah :

- a. Melakukan pengelolaan keuangan perusahaan.
- b. Melakukan penginputan semua transaksi keuangan.
- c. Mengontrol aktifitas keuangan dan transaksi keuangan perusahaan.
- d. Melakukan evaluasi *budget*.

2.3.3. Uraian Kegiatan

Berikut kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan praktek kerja lapangan dalam waktu satu bulan mulai dari tanggal 07 Maret 2016 sampai dengan 07 April 2016 di PT. Setia Atlantis Pratama Palembang :

Mahasiswa ditempatkan dibagian *admin sales* yang bertugas membantu mengecek barang masuk dan keluar, serta melakukan penginstallan *software* pada komputer yang ada di PT. Setia Atlantis Pratama Palembang.

BAB III

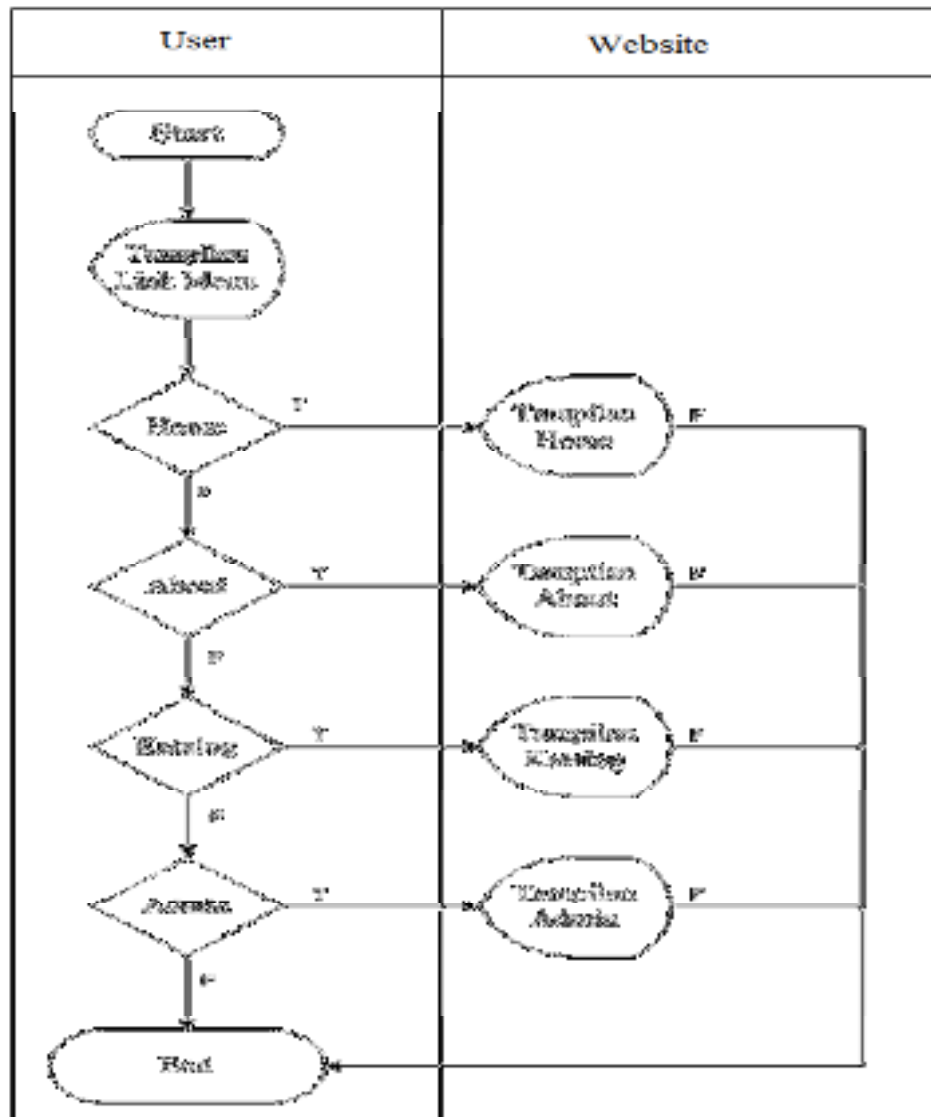
LAPORAN KEGIATAN

3.1. Hasil Kegiatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama PKL berlangsung, maka penulis membuat *website*, sehingga dapat membantu PT. Setia Atlantis Pratama Palembang dalam pengenalan produk kepada masyarakat luas dan juga dapat mempermudah dalam peningkatan penjualan dan pemasaran.

3.1.1. Prosedur Sistem yang Diusulkan

Di dalam *website* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang, terdapat alur – alur aktivitas yang dapat digambarkan dalam bentuk *Flowchart*. Adapun prosedur dari sistem yang diusulkan sebagai aplikasi sistem informasi adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 *Flowchart system yang diusulkan untuk user*

Berdasarkan *flowchart* pada gambar3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. *User* memulai dengan membuka *website*.
- b. Pada tampilan *link menu* terdapat *menu home, about, katalog, admin*.

- c. Di dalam *menu input* produk admin bisa menginput produk baru dan tersimpan di *table* produk.
- d. Di dalam *menu input* kategori baru admin bisa menginput kategori baru dan tersimpan di *table* kategori.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Pada PT. Setia Atlantis Pratama Palembang terdapat masalah mengenai pengenalan tentang produk yang masih menggunakan *sales* dan hanya mencakup sebagian wilayah.

3.2.2. Pembahasan

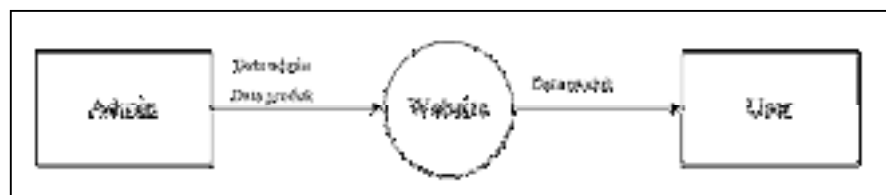
Berdasarkan dari evaluasi yang telah diuraikan diatas penulis membuat *website* pada PT. Setia Atlantis Pratama Palembang untuk mempermudah perusahaan mengenalkan produk yang dipasarkan kepada masyarakat luas.

3.2.2.1. Diagram Alir Data

Data flow diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berdasarkan analisis penelitian, peneliti memberikan gambaran arus *data* terhadap aplikasi yang akan direncanakan sebagai berikut :

3.2.2.1.1. *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah proses awalan atau atau gambaran dari suatu aplikasi yang menunjukkan bagaimana aliran *data*, dari mana asal *data*, dan tujuan *data* tersebut berikut ini adalah gambaran *diagram* konteks dari sistem.

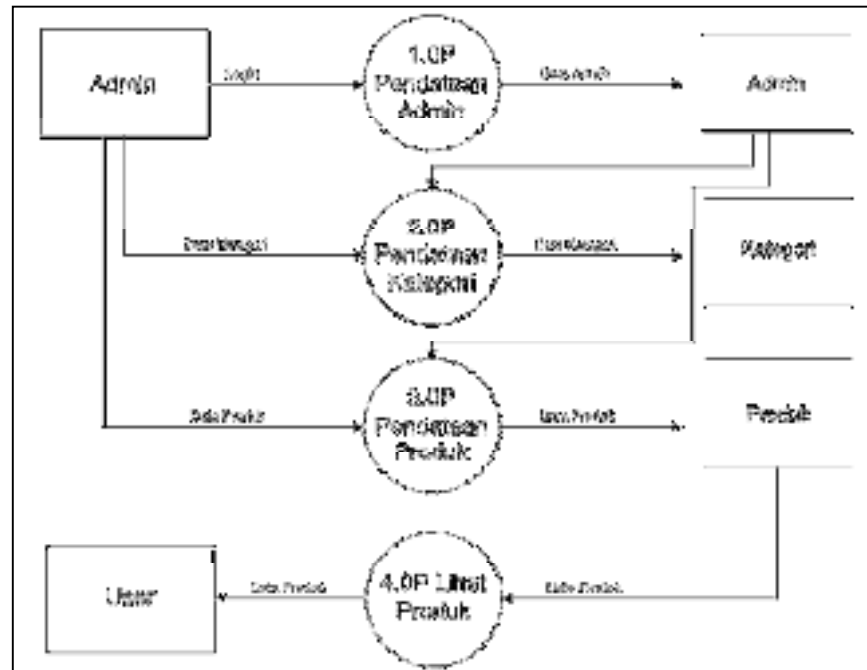


Gambar 3.3 *Diagram Konteks*

Berdasarkan gambar 3.3 dapat dijelaskan yaitu di PT. Setia Atlantis Pratama Palembang terdapat dua entitas yaitu *user* dan *admin*. *Admin* dapat mengolah dan menginput *data* produk sehingga *user* dapat melihat *data* produk melalui aplikasi.

3.2.2.2. *Diagram Level 0*

Diagram level 0 adalah *diagram* yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, *diagram* ini dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3.4 Diagram Level 0.

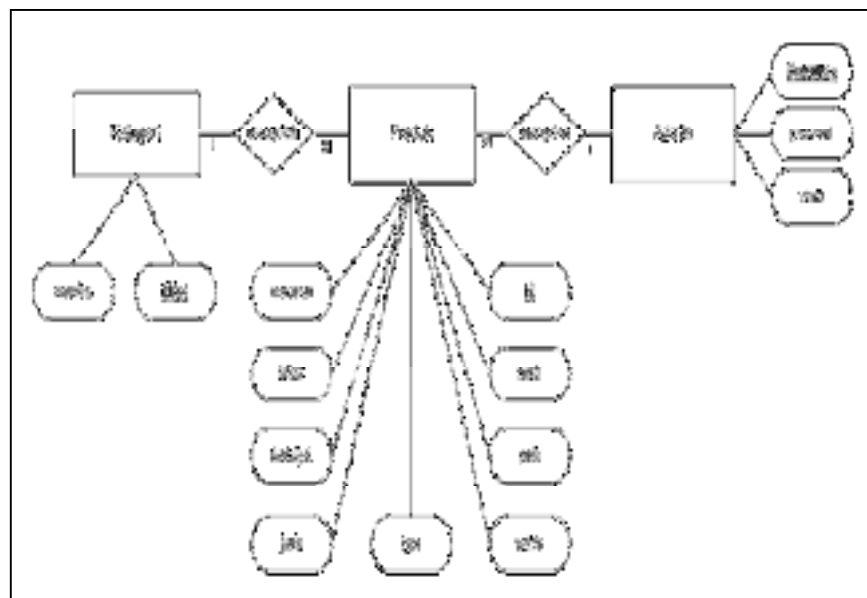
DFD *level 0* pada gambar 3.4 bisa dijelaskan sebagai berikut:

- Proses 1.0 adalah admin melakukan *login*.
- Proses 2.0 adalah admin menginput *data* kategori produk ke *table* kategori.
- Proses 3.0 adalah admin menginput *data* produk ke *table* produk.
- Proses 4.0 adalah alir *data* dari *table* produk menjadi *data* produk yang dapat dilihat oleh *user* berupa *data* produk.

3.2.2.3. Hubungan Antar Data (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model konseptual yang menjelaskan hubungan atau relasi antar objek -

objek tersebut. ERD juga merupakan cara untuk mengorganisasikan *data*, dimana ini akan memperhatikan entitas yang terdapat dalam sistem. ERD digunakan untuk memodelkan struktur *data* dan hubungan antar *data*, karena hal ini *relative* kompleks. Berikut adalah ERD yang dijelaskan hubungan antar tabel pada *website* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang.



Gambar 3.5 Diagram ERD.

3.2.2.4. Struktur Tabel

Pada tahapan ini dipersiapkan tempat untuk menampung *data* di *server*, *data* tersebut nantinya akan diproses oleh *program* yang kita buat pada tahap pemrograman *website*, baik penambahan, penghapusan dan menampilkan isi *database* ke halaman *website*.

Database db_sap terdiri dari tabel produk, tabel admin, dan tabel kategori yang dibuat dengan menggunakan *program MySQL*.

Tabel 3.1 merupakan struktur dari tabel produk pada database yang dibangun. Tabel produk digunakan untuk menampung data produk berupa Id, Merk, Path, Waktu, Type, Jenis, Deskripsi, idkat dan Username. Deskripsi tabel produk adalah :

Nama Table : produk

Primary key : id

Foreign key : username

Table 3.1 Desain table produk

No	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Id	Int	11	No id produk
2	Merk	Varchar	100	Nama merk produk
3	Path	Varchar	100	Nama gambar
4	Waktu	Datetime	-	Waktu upload produk
5	Type	Varchar	100	Type produk
6	Jenis	Varchar	100	Jenis produk
7	Deskripsi	Varchar	200	Penjelasan produk
8	idkat	Varchar	15	Katagori produk
9	Username	Varchar	100	Foreign name

Tabel 3.2 merupakan struktur dari tabel admin pada database yang dibangun. Tabel admin digunakan untuk menampung data admin berupa Username, Password dan Nama . Deskripsi tabel admin adalah:

Nama Table : admin

Primary key : username

Foreign key : -

Table 3.2 Desain table admin.

No	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Username	Varchar	50	Nama admin
2	Password	Varchar	75	Password admin
3	Nama	Char	75	Nama pemilik username

Tabel 3.3 merupakan struktur dari tabel kategori pada database yang dibangun. Tabel kategori digunakan untuk menampung data kategori berupa Idkat dan Namakat . Deskripsi tabel kategori adalah:

Nama Table : kategori

Primary key : idkat

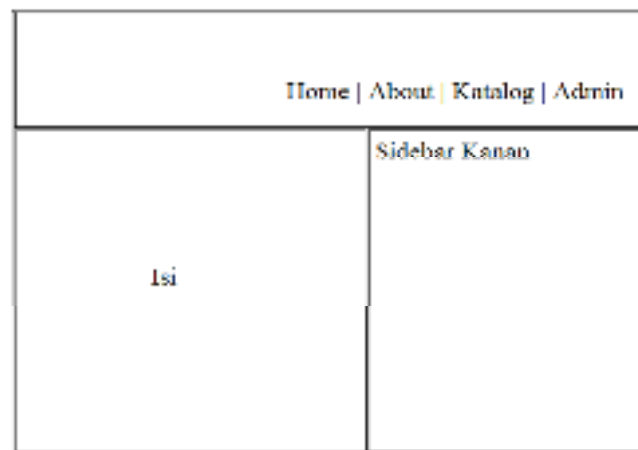
Foreign key : -

Table 3.3 Desain table kategori.

No	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Idkat	Varchar	50	Id kategori
2	Namakat	Varchar	75	Nama kategori

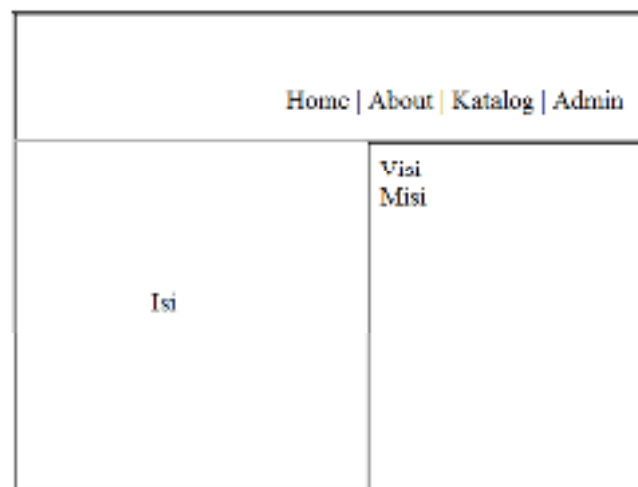
3.2.2.5. Desain Antar Muka

Berikut ini merupakan tampilan *interface* utama *website* yang akan diakses oleh pengunjung *web* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang seperti diperlihatkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Menu Utama.

Berikut ini merupakan tampilan *interface* *About* yang akan diakses oleh pengunjung *web* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang seperti diperlihatkan pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Tampilan Rancangan About.

Berikut ini merupakan tampilan interface katalog yang akan diakses oleh pengunjung *web* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang seperti diperlihatkan pada gambar 3.8.

Home Admin Input Produk Baru Input Kategori Baru Katalog Logout														
<table border="1"> <tr> <td>Type</td> <td>Type</td> <td>Type</td> </tr> <tr> <td>Merk</td> <td>Merk</td> <td>Merk</td> </tr> <tr> <td>Jenis</td> <td>Jenis</td> <td>Jenis</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> </tr> </table>		Type	Type	Type	Merk	Merk	Merk	Jenis	Jenis	Jenis	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Produk
Type	Type	Type												
Merk	Merk	Merk												
Jenis	Jenis	Jenis												
Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi												

Gambar 3.8 Tampilan Rancangan *Menu* Katalog.

Berikut ini merupakan tampilan *interface* penginputan produk yang akan diakses oleh admin *web* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang seperti diperlihatkan pada gambar 3.9.

Home Admin Input Produk Baru Input Kategori Baru Katalog Logout	
Kategori <input type="text"/> Merk Part <input type="text"/> Type Part <input type="text"/> Jenis Part <input type="text"/> Deskripsi <input type="text"/> Telusuri Submit	Produk

Gambar 3.9 Tampilan Rancangan *Menu* Penginputan Produk.

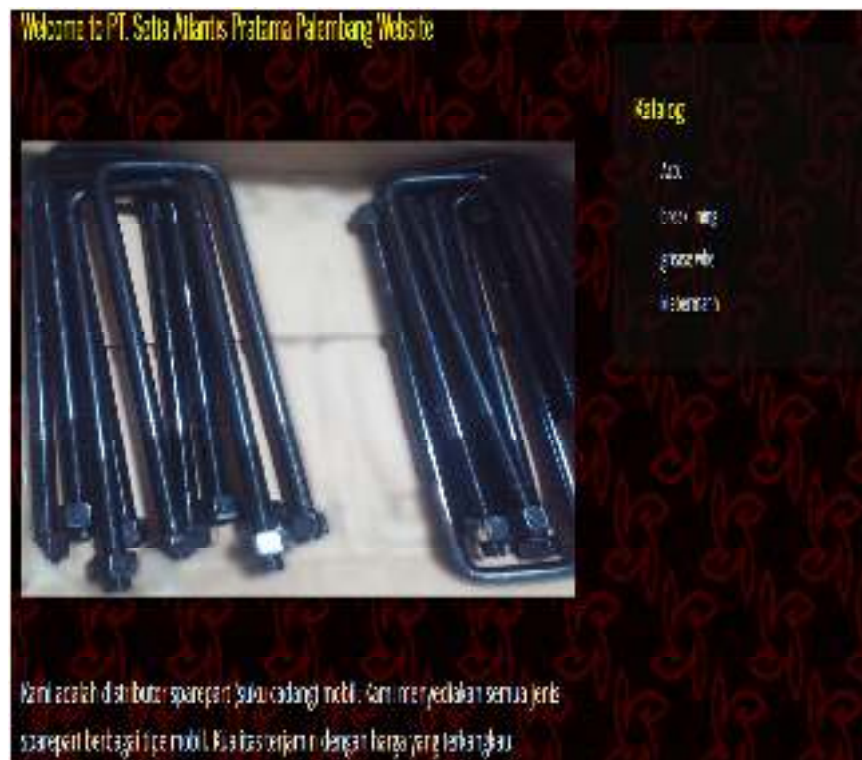
Berikut ini merupakan tampilan *interface* penginputan kategori yang akan diakses admin *web* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang seperti diperlihatkan pada gambar 3.10.

Home Admin Input Produk Baru Input Kategori Baru	
Katalog Logout	
Idi Kategori	<input type="text"/>
Nama Kategori	<input type="text"/>
Submit	
Produk	

Gambar 3.10 Tampilan Rancangan *Menu* Penginputan Kategori.

3.2.2.6. Halaman Utama Website

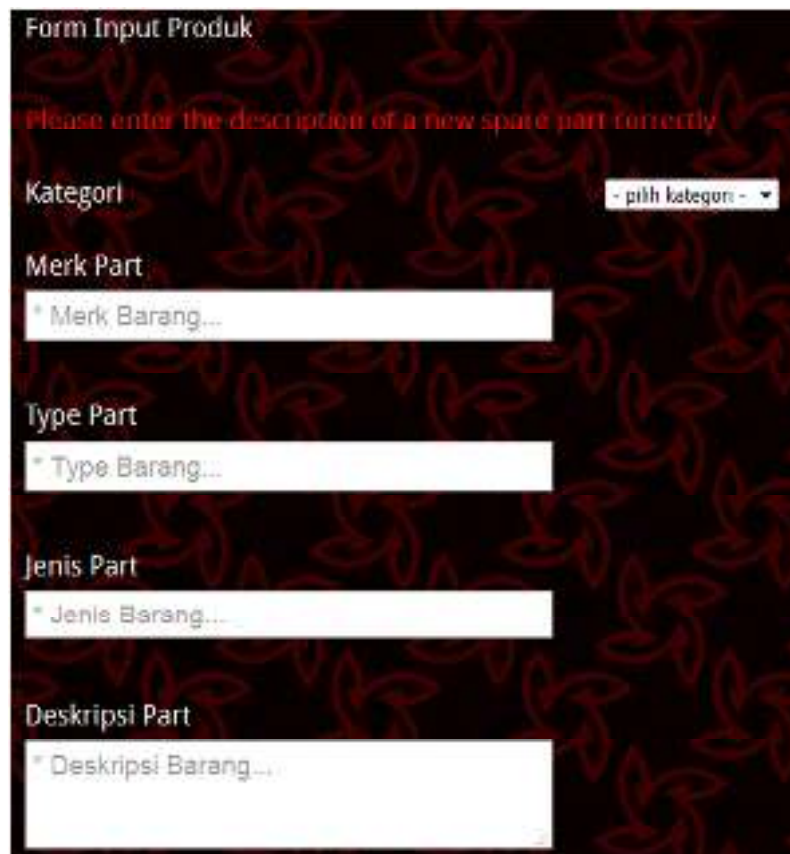
Halaman utama *website* merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika alamat *website* tersebut dibuka. Berikut ini merupakan tampilan utama *website* yang akan diakses oleh pengunjung *web* PT. Setia Atlantis Pratama Palembang seperti diperlihatkan pada gambar 3.10.



Gambar 3.11 Tampilan Utama *Website*.

3.2.2.7. Halaman Input Produk

Pada Halaman *Input* Produk berisi tentang admin menginput produk baru yang tersedia di PT. Setia Atlantis Pratama seperti diperlihatkan pada gambar 3.12.



Form Input Produk

Please enter the description of a new spare part correctly

Kategori - pilih kategori - ▾

Merk Part
* Merk Barang...

Type Part
* Type Barang...

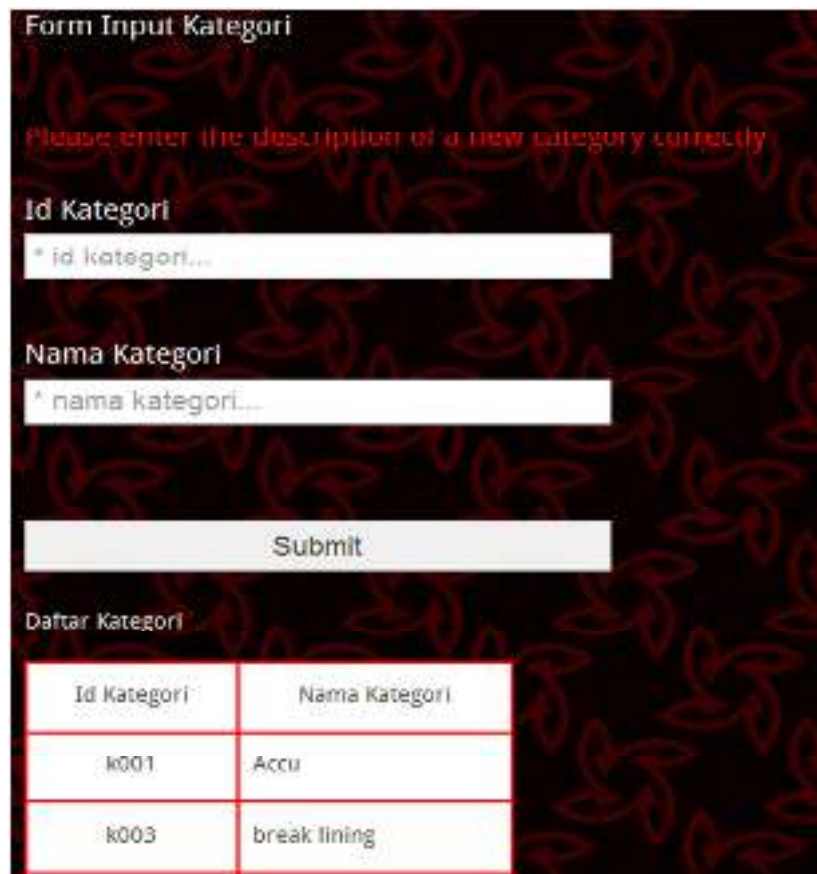
Jenis Part
* Jenis Barang...

Deskripsi Part
* Deskripsi Barang...

Gambar 3.12 Tampilan *Menu Input* Produk.

3.2.2.8. Halaman Input Kategori

Pada Halaman *Input* Kategori berisi tentang admin menginput kategori baru yang tersedia di PT. Setia Atlantis Pratama seperti diperlihatkan pada gambar 3.13.



Form Input Kategori

Please enter the description of a new category correctly

Id Kategori

* id kategori...

Nama Kategori

^ nama kategori...

Submit

Daftar Kategori

Id Kategori	Nama Kategori
k001	Accu
k003	break lining

Gambar 3.13 Tampilan *Menu Input* Kategori.

3.2.2.9. Halaman Katalog

Pada halaman katalog berisi tentang *data* produk suku cadang yang tersedia di PT. Setia Atlantis Pratama seperti diperlihatkan pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Tampilan *Menu Katalog*.

3.2.2.10. Halaman About

Pada halaman *About* ini pengunjung bisa mengetahui PT. Setia Atlantis Pratama dalam menjalankan misinya dibidang penjualan suku cadang. Berikut ini merupakan tampilan *menu about website* yang akan diakses oleh pengunjung *web* PT. Setia Atlantis Pratama seperti diperlihatkan pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Tampilan Menu About.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat pada PT. Setia Atlantis Pratama Palembang maka penulis menarik kesimpulan, dengan adanya *website* pada PT. Setia Atlantis Pratama Palembang maka dapat mendukung perusahaan dalam mengenalkan dan memasarkan produk *sparepart* (suku cadang) mobil karena pelanggan dapat melihat gambaran produk yang ditawarkan.

4.2. Saran

Website PT. Setia Atlantis Pratama masih memiliki kekurangan, apabila ada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini dapat menambahkan *form* kritik dan saran bagi pengunjung, dan pemesanan produk secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia dan Jimmy Setiawan. 2011. *Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Dekstop*. Jurnal Sistem Informasi: Vol 6 No 2 Hal 113-126.
- Adiyanto, Suraya., Edhy Sutanta. 2013. *Integrasi Aplikasi Web dan SMS Gateway pada TPI Gempolsari menggunakan PHP dan Mysql*. Jurnal JARKOM: Vol 1 No 1 Hal 12-19.
- Affyeni, Rita. 2014. *Perancangan Data Flow Diagram untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP)*. Jurnal Teknoif: Vol 2 No 1 Hal 35-39.
- Anoraga Nandari, Bhirawa., Sukadi. 2014. *Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor*. Indonesian Journal on Networking and Security: Vol 3 No 3 Hal 43-47.
- Berta Virde Putri, Nena. 2013. *Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Pendapatan pada Kereta Api Indonesia Surabaya*. Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi: Vol 2 No 9 Hal 1-15.
- Edi dan Stevalin Betshani. 2009. *Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse*. Jurnal Informatika: Vol 5 No 1 Hal 71-85.
- Fitriastusi, Fatsyahrina. 2012. *Rancang Bangun Website Universitas Janabadra dengan Teknik SEO (Search Engine Optimizacion) untuk Meningkatkan Pengunjung Web*. Jurnal Teknik: Vol 2 No 1 Hal 69-77.
- Sari Munthe, Era. 2011. *Sistem Penyewaan Kontainer pada PT. Putra Guna Jaya Mulia Jakarta*. Jurnal Komputer: Vol 7 No 2 Hal 81-98.
- Sovia, Rini., Jimmy Febio. 2011. *Membangun Aplikasi E-library menggunakan HTML, PHP Script, dan Mysql Database*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan: Vol 3 No 1 Hal 86-101.
- Sugiyanto. 2013. *Pembuatan Website Profil Sekolah Menengah Kejuruan Pembangunan Nusantara Gabus Grobogan*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013: Vol 2 No 1 Hal 55-63.
- Trimarsiah, Yunita. 2014. *Rancang Bangun Sistem Informasi berbasis Web pada Privat Awal Belajar Cerdas menggunakan Php dan Mysql*. Jurnal Media Informatika dan Komputer: Vol 4 No 1 Hal 1-7.