

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE PADA
PT.PARAHYANGAN DWI KARYA**



Diajukan oleh :

DAMARA ERKADIA

031140075

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata KuliahPraktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : DAMARA ERKADIA
NOMOR POKOK : 031140075
PROGRAM STUDI : MANAJEMEN INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
JUDUL PKL : RANCANG BANGUN WEBSITE
COMPANY PROFILE PADA
PT.PARAHYANGAN DWI KARYA

Tanggal:25 Desember 2018
Pembimbing,

Mengetahui,
Direktur,

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
NIDN :0219078701

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : DAMARA ERKADIA
NOMOR POKOK : 031140075
PROGRAM STUDI : MANAJEMEN INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL PKL : RANCANG BANGUN WEBSITE
COMPANY PROFILE PADA
PT.PARAHYANGAN DWI KARYA

Tanggal: 10 Januari 2019

Tanggal : 10 Januari 2019

Penguji 1,

Penguji 2,

Alan Saputro, S.Kom., M.Kom.

Arsia Rini, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0214058903

NIDN: 0222098801

**Menyetujui,
Direktur,**

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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

*'TIDAK ADA KATA BATAS DALAM MENCARI
ILMU'.*

Kupersembahkan kepada :

- *Ayah dan Ibu Tercinta*
- *Saudara-saudara tersayang*
- *Para dosen yang kuhormati*
- *Sahabat – sahabat terkasih*

KATA PENGANTAR

Kemajuan teknologi informasi berkembang sedemikian cepatnya sehingga memberikan kemudahan untuk mencari berbagai informasi di segala bidang. Maka dari itu hampir seluruh perusahaan/perorangan mempromosikan usahanya melalui teknologi informasi ini. Salah satu yang digunakan untuk mempromosikan usahanya yaitu menggunakan media *website*.

Perkembangan *website* semakin signifikan dalam segi tampilan maupun *content* nya yang *modern* dan *simpel*.

Untuk mengikuti perkembangan zaman dalam teknologi informasi khususnya media *website* maka dari itu *website* yang masih menggunakan tampilan yang biasa harus mengikuti perkembangan zaman dengan membuat *website* nya menjadi *modern*, *simpel* dan *responsif* agar mudah untuk diakses dari *smartphone*. Kenyataan tersebut merupakan salah satu faktor yang mendorong Penulis untuk membuat dan mengangkat judul RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE PADA PT PARAHYANGAN DWI KARYA.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan PKL ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada Direktur POLITEKNIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Manajemen Informasi Ibu Herlinda Kusmiati, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen

Pembimbing Laporan PKL ibuDiniHari Pertiwi, S.Kom, M.Kom., kepada **kedua orang tua** pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa dalam penulisan masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup PKL	3
1.3 Tujuan Dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan.....	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Manfaat	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.4.1 Tempat PKL	5
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.1 Wawancara.....	6

1.5.2 Observasi.....	6
1.5.3 StudiPustaka.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Website	8
2.1.2 Basis Data	8
2.1.3 BaganAlir.....	8
2.1.4 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	10
2.1.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.1.6 <i>Metode Prototype</i>	13
2.1.7 <i>Black Box</i>	14
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	13
2.2.1 Sejarah Perusahaan	13
2.2.2 Struktur Organisasi Perusahaandanuraiantugaswewenang.....	15
2.2.3 Aktifitas Perusahaan	19
2.2.4 Uraian Kegiatan	20
BAB III LAPORAN KEGIATAN	
3.1 Hasil Pengamatan	25
3.1.1 Prosedur yang berjalan	25
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	22
3.2.1 Evaluasi	26
3.2.2 Pembahasan.....	27

3.2.2.1 DFD	31
3.2.3 Perancangan	34
3.2.3.1 StrukturTabel.....	34
3.2.3.2 Desain Interface	38
3.3 Hasil Rancangan.....	43
3.3.1 PengujianSistemMenggunakan Black Box	53
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan	59
4.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xv

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar Metode <i>Prototype</i>	15
Gambar 2.1 Gambar <i>Black Box</i>	16
Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT ParahyanganDwiKarya.....	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang berjalan	26
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan	29
Gambar 3.3 <i>Diagram Konteks</i>	31
Gambar 3.4 <i>Diagram Level 0</i>	32
Gambar 3.5DesainHalaman <i>Website</i>	39
Gambar 3.6 DesainHalaman <i>Home Website</i>	39
Gambar 3.7 DesainTampilan <i>ProfileWebsite</i>	40
Gambar 3.8 DesainTampilanGaleri <i>Website</i>	41
Gambar 3.9 DesainTampilan Cara Pemesanan <i>Website</i>	41
Gambar 3.10 DesainTampilanSyaratPemesanan <i>Website</i>	42
Gambar 3.11 DesainTampilanKontak <i>Website</i>	42
Gambar 3.12 DesainTampilanPesan.....	43
Gambar 3.13 DesainTampilanHalaman <i>Login Admin</i>	44
Gambar 3.14 DesainTampilanHalaman <i>User Administrator</i>	44
Gambar 3.15 DesainTampilanHalamanVisi&Misi	45
Gambar 3.16DesainTampilanHalamanSejarah	45
Gambar 3.17DesainTampilanHalamanCara Pemesanan.....	46
Gambar 3.18DesainTampilanHalamanSyaratPemesanan	46

Gambar 3.19 Desain Tampilan Halaman <i>Artikel Web</i>	47
Gambar 3.20 Desain Tampilan Halaman pemesanan.....	47
Gambar 3.21 Desain Tampilan Halaman Perumahan	48
Gambar 3.22 Desain Tampilan Halaman <i>Galeri</i>	48
Gambar 3.23 Desain Tampilan Halaman Kontak.....	49
Gambar 3.24 Desain Tampilan Halaman <i>Header</i>	49
Gambar 3.25 Desain Tampilan Halaman <i>Profile</i>	50
Gambar 3.26 Desain Tampilan Halaman <i>Galery</i>	50
Gambar 3.27 Desain Tampilan Halaman Cara Pemesanan.....	51
Gambar 3.28 Desain Tampilan Halaman Syarat pemesanan	51
Gambar 3.29 Desain Tampilan Halaman Kontak Perusahaan	52
Gambar 3.30 Desain Tampilan <i>Form</i> Pemesanan.....	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Desain Flowchart	11
Tabel 2.2 Desain Data Flow Diagram (DFD)	13
Tabel 2.3 Desain Entity Relationship Diagram (ERD)	13
Tabel 3.1 Desain Tabel Artikel.....	34
Tabel 3.2 Desain Tabel Galeri.....	35
Tabel 3.3 Desain Tabel Informasi.....	35
Tabel 3.4 Desain Tabel Kontak	36
Tabel 3.5 Desain Tabel login_admin	36
Tabel 3.6 Desain Tabel pemesanan.....	37
Tabel 3.7 Desain Tabel tipe_rumah.....	38
Tabel 3.8 Desain Tabel hasil pengujian pesan.....	53
Tabel 3.9 Desain Tabel hasil pengujian kontak.....	54
Tabel 3.10 Desain Tabel hasil pengujian login admin	55
Tabel 3.11 Desain Tabel hasil input data artikel.....	56
Tabel 3.12 Desain Tabel hasil input data cara pemesanan	56
Tabel 3.13 Desain Tabel hasil input data syarat pemesanan	57
Tabel 3.14 Desain Tabel hasil input data galeri	57
Tabel 3.15 Desain Tabel hasil input data perumahan	58

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang dengan pesat diseluruh dunia termasuk di Indonesia, hal ini merupakan suatu kemajuan yang dapat digunakan oleh berbagai pihak dalam mengembangkan usaha. Dan banyak dari mereka menjadikan teknologi informasi sebagai media dalam hal menjual, membeli atau mempromosikan produk mereka seperti lazada yang menggunakan teknologi informasi agar produk mereka mudah samapi kepada konsumen. Pangkalpinang adalah kota yang sedang berkembang dalam membangun pemukiman bagi para penduduk. Hal tersebut dikarenakan oleh besarnya kebutuhan penduduk terhadap hunian yang nyaman serta terjangkau. Oleh karena itu PT Parahyangan Dwi Karya membangun lahan pemukiman yang ditempatkan untuk penduduk yang membutuhkan hunian yang nyaman serta terjangkau.

Dengan adanya teknologi informasi yang semakin maju ini dapat memberikan kemudahan bagi siapa saja yang membutuhkan informasi dengan cepat, salah satunya adalah media informasi menggunakan *website*. Media informasi dalam bentuk *website* sangat berperan penting dalam dunia usaha. Banyak perusahaan besar ataupun kecil telah menggunakan *website* sebagai salah satu media promosi dalam memasarkan produk ataupun jasa diperusahaannya. Menurut Yuhefizar, Mooduto dan Hidayat (2009:2), *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah

domain yang mengandung informasi. Dengan adanya media *website* ini, memudahkan bagi suatu perusahaan atau individu untuk memberikan informasi ataupun mempromosikan suatu usahanya guna meningkatkan jumlah *customer*.

PT Parahyangan Dwi Karya merupakan perusahaan yang berdiri dari tahun 2012 dengan dan bergerak dibidang penjualan rumah, yang meliputi perumahan *type 36, type 54*. PT Parahyangan Dwi Karya mempromosikan usahanya dengan memberikan informasi mengenai harga dan keunggulan produk yang dimiliki perusahaan melalui media cetak (brosur). Menurut Andi Prastowo (2012:38) brosur merupakan suatu bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis. Adapun kekurangan dari media cetak (brosur), yaitu kurang memberikan informasi yang mendalam mengenai promo yang ada, dikarenakan media cetak (brosur) hanya menyediakan informasi yang singkat, seperti spesifikasi harga dan produk yang tidak lengkap.

Penyampaian informasi kepada masyarakat melalui media cetak dapat dikatakan sebagai cara tradisional, hal ini dikarenakan karyawan harus membagikan brosur secara *door to door*, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Brosur juga membutuhkan biaya cetak yang besar karena informasi seputar produk, harga dan promo hanya pada periode tertentu, sehingga harus dicetak ulang, serta sifat brosur yang *paper-based* lebih mudah rusak dan tidak bertahan lama belum lagi dalam setahun perusahaan bisa mencetak 1000 lembar brosur sehingga perusahaan harus mengeluarkan

biaya yang besar. Oleh karena itu PT Parahyangan Dwi Karya berencana ingin membangun suatu media informasi berbasis *website* yang akan membantu para *customer* mengetahui produk dari PT Parahyangan Dwi Karya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengambil judul Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “**Rancang Bangun Website Company Profile PT Parahyangan Dwi Karya**”.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Dalam pengerjaan *Website* PT Parahyangan Dwi Karya sebagai Media informasi, sudah ditetapkan ruang lingkup yang akan dikaji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

- a. Dalam pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP *database MySql*.
- b. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototype*.
- c. Halaman *website* terdiri dari halaman home, halaman profile, halaman cara pemesanan, halaman syarat pemesanan, halaman kontak.
- d. Data yang diolah meliputi data perusahaan, data pemesan, data perumahan, data galeri, data kontak pemesan. Serta layanan yang dihasilkan pada *website* meliputi layanan pemesanan dan layanan kontak.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Pratik Kerja Lapangan adalah:

1. Membuat website PT Parahyangan Dwi Karya
2. Membuat promosi PT Parahyangan Dwi Karya untuk konsumen dan agar lebih mudah dikenal masyarakat
3. Membuat halaman pemesan agar konsumen mudah dalam memesan rumah atau sekedar melihat produk.
4. Mempermudah manajer pemasaran untuk melakukan penjualan produk
5. Memperingan pekerjaan sales dalam memasarkan produk.

1.3.2. Manfaat PKL

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Di dapat selama Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang telah kuliah khususnya dalam bidang pemrograman.
2. Menambah pengalaman serta melatih diri untuk menghadapi permasalahan-permasalahan baru dalam bidang pemrograman.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada website ini bagi tempat penelitian adalah:

1. Dapat memperkenalkan, mempromosikan PT Parahyangan Dwi Karya dengan adanya website.
2. Dapat mempromosikan perumahan yang dijual PT Parahyangan Dwi Karya.
3. Dapat melakukan pendataan data pelanggan.
4. Dapat lebih memperingan pekerjaan manajer pemasaran

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan pedoman dan referensi bagi penulis lain untuk dijadikan perbandingan dalam menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan yang selanjutnya.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Adapun lokasi tempat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan adalah di PT Parahyangan Dwi Karya yang beralamat di Jl. Stania Rt.06 Rw.02 Kelurahan Taman Bunga Kode Pos.33123 Pangkal Pinang

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu selama satu bulan, sejak tanggal 13 Februari 2018 sampai dengan tanggal 13

Maret 2018. Praktik kerja lapangan sendiri dilaksanakan hari senin-sabtu dari pukul 09.00-16.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Maryadi dkk (2010:14), Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data-data dari masyarakat agar ia dapat menjelaskan permasalahan yang penelitiannya.

1.5.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2010:194) pengertian wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit/kecil.

Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Soeleman dengan jabatan sebagai Manager untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan meliputi data sejarah singkat, visi & misi, Struktur organisasi dan Produk.

1.5.2 Observasi

Menurut Purnomo Kurniawan (2011:10) Metode observasi ialah pengamatan langsung menggunakan alat indera atau instrument sebagai alat bantu untuk penginderaan suatu objek atau objek yang juga merupakan basis sains.

Pada metode ini penulis melakukan observasi secara langsung ke PT. Parahyangan Dwi Karya untuk memperoleh data dan informasi dengan mendokumentasikan hasilnya.

1.5.3 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Pada metode ini penulis melakukan dokumentasi secara langsung ke PT. Parahyangan Dwi Karya untuk memperoleh data dan informasi berupa hasil wawancara dan gambar.

1.5.4 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2012:291), Studi Kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian,

hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah.

Pada metode ini penulis melakukan studi pustaka dengan cara memperoleh data dari buku, jurnal dan *website* untuk dapat mendukung laporan praktik kerja lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Website

Menurut Yuhefizar, dkk (2009:2), website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Jenis-Jenis *web* berdasarkan sifatnya adalah :

1. Website statis adalah website yang kontennya sangat jarang diubah. Misalnya web profile organisasi.
2. Website dinamis adalah sebuah website yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya website berita.

Berdasarkan tujuannya, website dibagi menjadi :

1. *Personal web*, merupakan website yang berisi informasi pribadi seseorang.
2. *Corporate web*, website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
3. *Portal web*, website yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya.
4. *Forum web*, sebuah web yang bertujuan sebagai media diskusi

5. Di samping itu juga ada website *e-Government*, *e-Banking*, *e-Payment*, *e-Procurement* dan lain-lain.

2.1.2. Basis Data (Database)

Menurut Supardi (2010:19), *database* merupakan pangkalan data (tempat data) yang disusun sedemikian rupa dengan tujuan agar *database* tersebut efisien dan efektif serta mengikuti aturan-aturan alat desain *database*, terlepas dari perangkat lunak pemrograman apa yang digunakan.

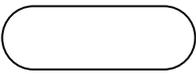
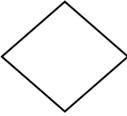
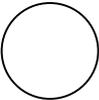
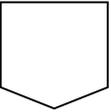
Menurut Arifin (2017:127), *database* merupakan alat untuk menyimpan, mengorganisasikan, dan memperoleh kembali informasi.

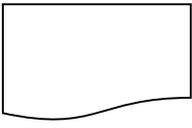
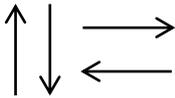
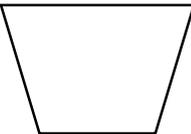
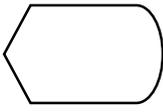
2.1.3. Bagan Alir (Flowchart)

Menurut Soeherman, Pinontoan (2008:133), *Flowchart* atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan simbol-simbol standar yang mudah dipahami.

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.1 Desain Flowchart

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	Menggambarkan fungsi input/output media tertentu

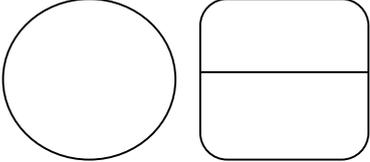
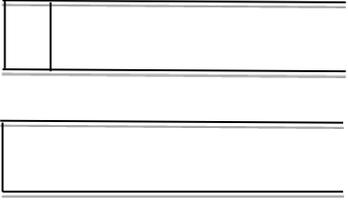
No	Simbol	Nama	Fungsi
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses
12		<i>Manual operation</i>	Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer/pc
13		<i>Stored data</i>	Berfungsi untuk menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
14		<i>Display</i>	Berfungsi untuk menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.

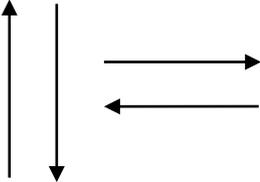
Sumber : Sitorus (2015:14)

2.1.4. DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Maryani (2014:1043), *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Adapun bentuk-bentuk DFD yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.2 Desain Data Flow Diagram(DFD)

Simbol	Keterangan
	<p><i>External entity</i>, merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.</p>
	<p><i>Process</i>, merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan</p>
	<p><i>Data Store</i> (Simpan Data), dapat berupa suatu file atau database pada sistem computer atau catatan manual</p>

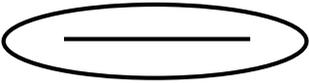
Simbol	Keterangan
	<p><i>Data Flow</i> (arus data), arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar</p>

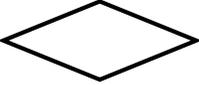
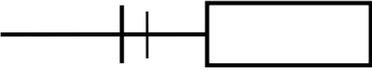
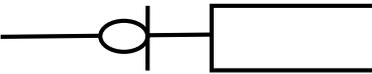
Sumber : Maryani (2014:1043)

2.1.5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Yuhendra dan Yulianto (2015:70), *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah bagian yang menunjukkan hubungan antara *entity* yang ada dalam sistem. Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.3 Desain Entity Relationship Diagram (ERD)

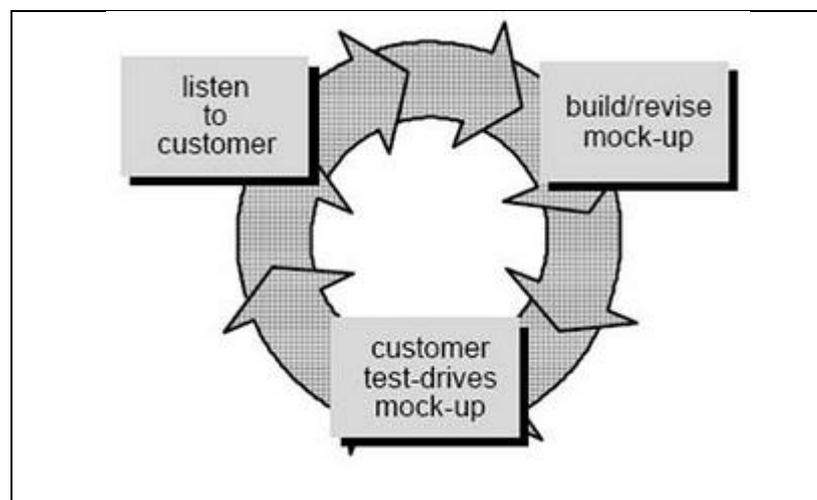
Simbol	Keterangan
	<p><i>Entity</i></p>
	<p><i>Atribut dan entity</i></p>
	<p><i>Atribut dan entity dengan Key</i> (Kunci)</p>

Simbol	Keterangan
	Relasi atau aktifitas antar <i>entity</i>
	Hubungan satu dan pasti
	Hubungan banyak dan pasti
	Hubungan satu tapi tidak pasti
	Hubungan banyak tapi tidak pasti

Sumber : Yuhendra dan Yulianto (2015 :70)

2.1.6 Metode Prototype

Dalam perancangan Pratik Tugas Lapangan ini penulis menggunakan metode *Prototype Model*. Adalah salah satu mode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.



Gambar 2.1 Metode Prototype

Tahap – tahap pengembangan *Prototype* menurut *Roger S. Roger Pressman, Ph.D.* adalah :

1. Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari system dengan cara mendengarkan keluhan dari pelanggan.

2. Merancang dan Membuat *Prototype*

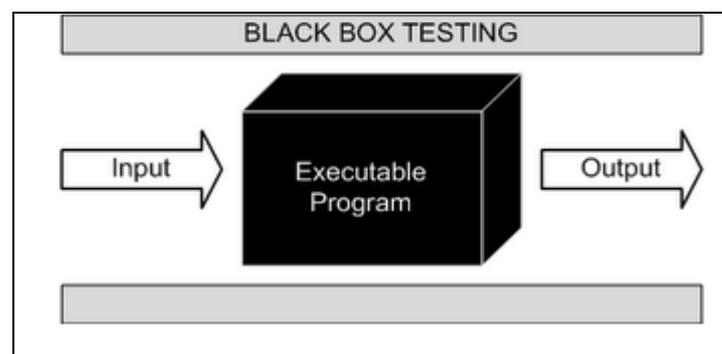
Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype system*.

3. Uji coba

Pada tahap ini *prototype* dari system di uji coba pelanggan atau pengguna.

2.1.7 Black Box

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2011), black box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.



Gambar 2.2 BlackBox

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT PARAHYANGAN DWI KARYA Pangkalpinang berbentuk perusahaan perseorangan, dimana pimpinan perusahaan juga merupakan pemilik perusahaan. Perusahaan ini merupakan jenis perusahaan dagang yaitu barang yang bergerak dibidang PROPERTI (*perumahan*).

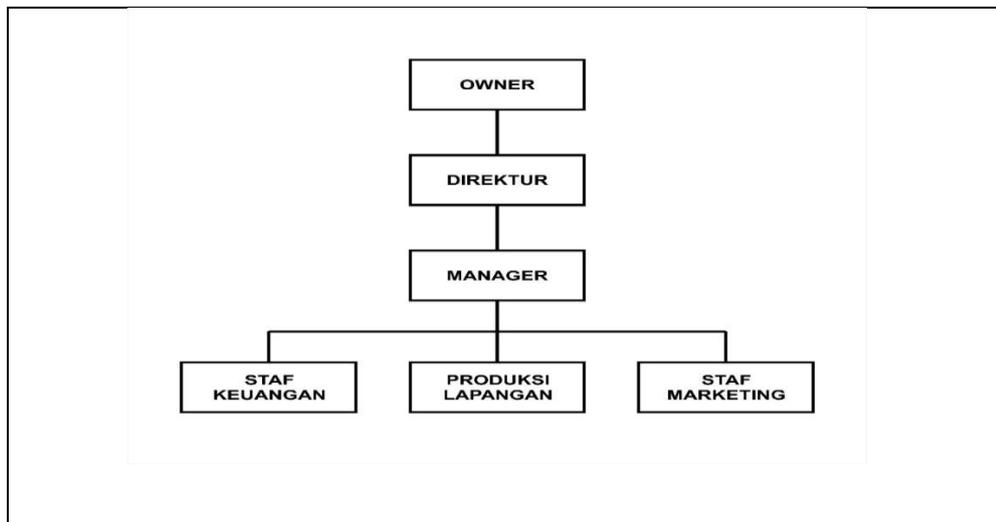
PT Parahyangan Dwi Karya ini didirikan oleh Bapak Susanto dan langsung beroperasi berdasarkan Akte Notaris Khoironi, SH Nomor 17 tanggal 27 Agustus 2015. Perusahaan ini didirikan dengan tujuan untuk dapat menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat. Disamping itu untuk mencari keuntungan atau laba dari hasil operasi perusahaannya.

Pada awal berdirinya, gedung atau *workshop* yang digunakan perusahaan sebagai tempat untuk menjalankan kegiatan perusahaan sehari-hari dengan gedung milik sendiri, Aktivitas perusahaan semakin lama semakin meningkat maka perusahaan menambah aktiva tetapnya berupa peralatan kantor dan kendaraan. Bertambahnya aktiva tetap tersebut dengan sendirinya akan menyebabkan bertambahnya tenaga kerja, dengan bertambahnya jumlah tenaga kerja diharapkan aktivitas perusahaan dapat diperluas. Sampai saat ini jumlah tenaga kerja yang ada pada PT Parahyangan Dwi Karya Pangkalpinang sebanyak 11 orang.

2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Struktur organisasi merupakan suatu rangkaian (susunan) manajemen untuk melaksanakan tugas dan wewenang yang telah dimiliki, untuk mencapai suatu tujuan yang mengarah pada visi dan misi dari suatu perusahaan yang telah diprogramkan. Adapun bentuk struktur organisasi PT Parahyangan Dwi Karya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Struktur Organisasi PT Parahyangan Dwi Karya



Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT Parahyangan Dwi Karya

Dari struktur organisasi tersebut dapat dilihat susunan posisi tugas-tugas pekerjaan, dan garis wewenang dari bagian-bagian dalam organisasi tersebut sebagai berikut :

1. Owner

Owner PT Parahyangan Dwi Karya mempunyai tugas dan wewenang:

- a. Meyidiakan finansial perusahaan.

- b. Memegang tanggung jawab utama, melaksanakan arahan dan kebijakan umum, serta menetapkan peraturan, norma dan tolak ukur penyelenggaraan produksi atas dasar keputusan rapat pimpinan perusahaan.
- c. Memegang wewenang dan tanggung jawab atas terselenggaranya pelaksanaan kegiatan operasional.
- d. Menentukan wewenang dan tanggung jawab masing-masing kepala bagian.
- e. Memimpin jalannya usaha perusahaan.
- f. Memilih tenaga kerja untuk bidang yang diperlukan.
- g. Mewakili perusahaan untuk bertindak dengan pihak luar.
- h. Menyetujui dan mengesahkan bukti- bukti pengeluaran uang.
- i. Bertanggung jawab atas tujuan perusahaan.
- j. Membuat rencana kerja dan koordinasi seluruh kegiatan perusahaan.
- k. Menandatangani surat- surat perusahaan. Bertindak untuk dan atas nama perusahaan.

2. Direktur

Direktur PT Parahyangan Dwi Karya mempunyai tugas dan wewenang :

- a. Memegang wewenang memimpin dan bertanggung jawab atas terlaksananya penerapan manajemen mutu perusahaan.
- b. Menetapkan rencana kerja sistem manajemen mutu.

- c. Mensosialisasikan penerapan manajemen mutu kepada pegawai perusahaan secara berkelanjutan.
- d. Melakukan pengawasan dan pengontrolan terhadap penerapan manajemen mutu di perusahaan.
- e. Melaksanakan audit rapat tinjauan manajemen sesuai agenda yang telah ditentukan.
- f. Melaksanakan Audit *Internal* pada unit-unit yang ada sesuai jadwal yang telah ditentukan.

3. Manager

Manager. PT Parahyangan Dwi Karya mempunyai tugas dan wewenang :

- a. Memegang wewenang dan tanggung jawab atas terselenggaranya pelaksanaan kegiatan operasional. Membantu direktur utama dalam memimpin kegiatan operasional perusahaan, pemasaran dan penjualan, administrasi keuangan dan membina sumber daya manusia.
- b. Membantu direktur utama dalam menyusun rencana kerja bidang operasional.
- c. Mendukung dan melaksanakan penerapan manajemen mutu.

4. Administrasi dan Keuangan

Administrasi dan Keuangan PT Parahyangan Dwi Karya mempunyai tugas dan wewenang :

- a. Memegang wewenang dan tanggungjawab atas kelancaran proses administrasi umum dan keuangan.
- b. Merekapitulasi saldo uang kas dan bank setiap akhir jam kerja.
- c. Melaksanakan dan mencatat pembelian, penerimaan dan pembayaran untuk keperluan perusahaan.
- d. Membuat dan memeriksa mutasi kas berdasarkan nota penerimaan dan nota pembayaran setiap hari.
- e. Membuat tagihan pekerjaan yang sudah selesai.
- f. Memastikan piutang perusahaan terkontrol dengan baik.

5. Produksi lapangan

Produksi lapangan PT Parahyangan Dwi Karya mempunyai tugas dan wewenang :

- a. Memegang wewenang dan tanggungjawab atas terselenggaranya pelaksanaan kegiatan penyimpanan bahan material, alat-alat pendukung produksi
- b. Membantu kepala bagian pengadaan sarana dan prasarana dalam memimpin pelaksanaan penyimpanan bahan baku, alat-alat pendukung produksi.
- c. Merekapitulasi barang keluar masuk dari tempat penyimpanan.
- d. Bertanggung jawab terhadap jumlah, kerusakan dan keamanan rumah yang dibangun dilapangan.

6. Marketing

Marketing PT Parahyangan Dwi Karya mempunyai tugas dan wewenang :

- a. Memegang wewenang dan tanggungjawab atas terselenggaranya kegiatan penjualan dan pemasaran.
- b. Membantu direktur utama dalam memimpin pelaksanaan kegiatan penjualan dan pemasaran.
- c. Membina tenaga penjualan dan pemasaran.
- d. Mempromosikan produk perusahaan.
- e. Melaksanakan kegiatan pelatihan dan sosial kemasyarakatan.
- f. Mengatur kepentingan perusahaan dengan pihak *eksternal*.
- g. Menjajaki kerjasama dengan pihak luar.

2.2.3. Aktifitas Perusahaan

PT Parahyangan Dwi Karya , memproduksi produk berupa perumahan yang ditujukan kepada masyarakat yang khususnya belum memiliki tempat tinggal dengan mengajak kerjasama pihak bank BTN untuk memudahkan dalam proses pembeliannya dengan tahapan seperti berikut :

1. Tahap Pemesanan

Tahap Pemesanan merupakan tahapan awal untuk kegiatan produksi PT.Parahyangan Dwi Karya. Pada tahap ini konsumen

dapat memilih kavling rumah yang dia inginkan dengan cara meninjau langsung kelapangan

2. Tahap Boking Vee

Pada tahap boking vee ini dilakukan kegiatan pembayaran tanda jadi terhadap rumah yang kita inginkan,

3. Tahap Pemberkasan

Tahap pemberkasan merupakan tahap dimana dilakukan proses pembekasan untuk melakukan pengajuan kredit dengan mencatumkan data diri seperti KTP (*kartu tanda penduduk*), KK (*kartu keluarga*), SLIP GAJI, SURAT NIKAH, NPWP (*nilai pokok wajib pajak*), KARPEG (*kartu pegawai*)

4. Tahap Wawancara

Tahap wawancara adalah tahap dimana wawancara antara pihak bank dan konsumenn setelah itu bank akan mengeluarkan surat persetujuan kredit (SP3K)

5. Tahap Akad Kredit

Tahap akad kredit adalah tahap terakhir dalam proses pembelian rumah dalam tahap ini konsumen diminta untuk melunasi uang uang muka dan bisa mendapatkan kunci rumah untuk menempati rumah tersebut

2.2.4. Uraian Kegiatan

Kegiatan penulis saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di PT Parahyangan Dwi Karya adalah merancang dan membuat website *company profile* perusahaan, melakukan uji coba *management administrator* website seperti melakukan *input* gambar produk, melakukan *testing* pemesanan produk pada website.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan praktek kerja lapangan di PT Parahyangan Dwi Karya, berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan didapatkan bahwa perusahaan masih menggunakan media cetak atau berupa brosur untuk menjual produk dikarenakan informasi yang diberikan brosur tidak terlalu lengkap, seperti tidak adanya cara pemesanan dan cara memesan yang terkesan rumit dan PT Parahyangan Dwi Karya juga belum mempunyai *website company profile* sebagai media informasi dan promosi.

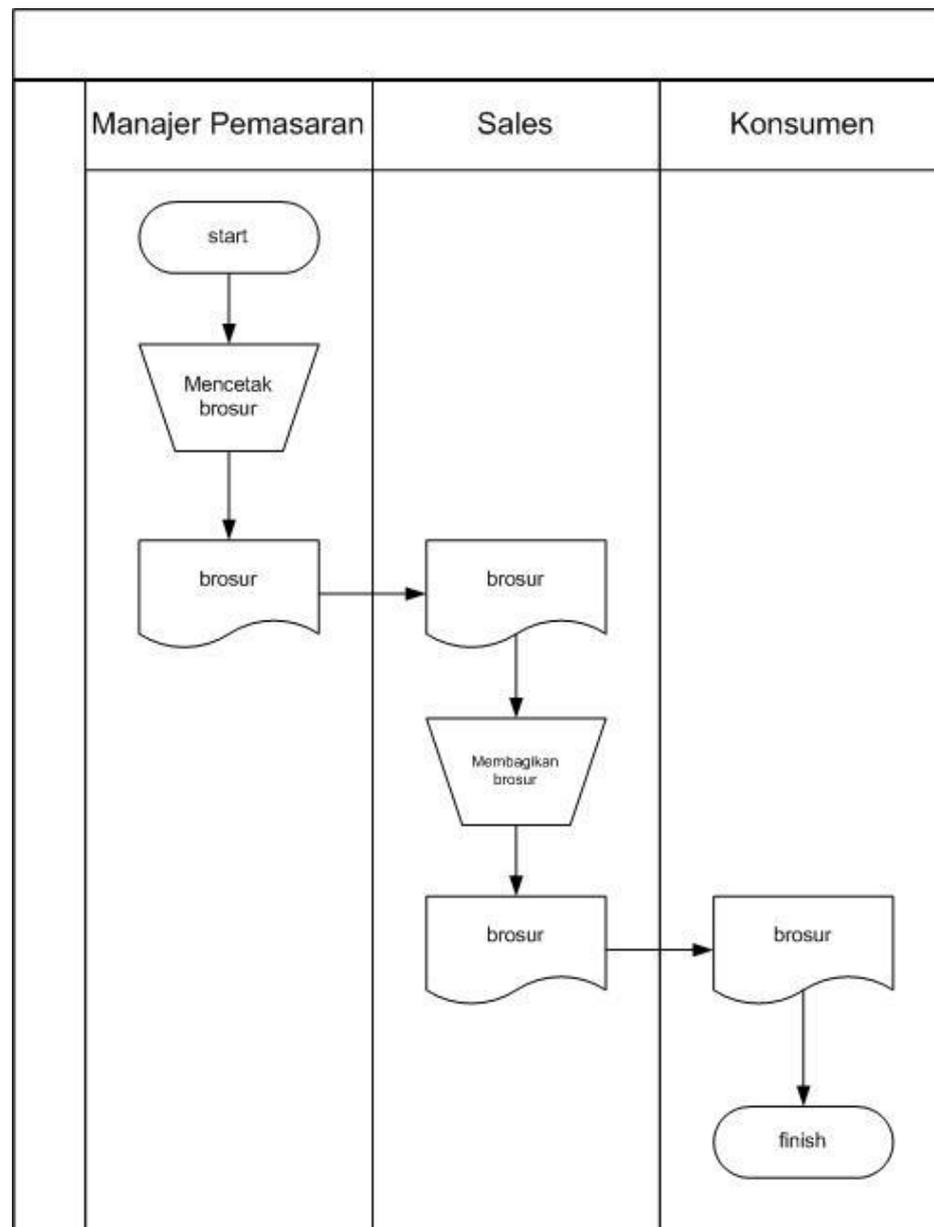
Adapun data dan informasi dari perusahaan, adapun data dan informasi yang penulis dapat dari hasil pengamatan yaitu sebagai berikut :

3.1.1. Prosedur yang berjalan

Adapun prosedur sistem yang berjalan pada PT Parahyangan Dwi Karya antara lain sebagai berikut :

- 1) *Manajer Pemasaran* mencetak brosur
- 2) Kemudian manajer pemasaran memberi tugas kepada sales untuk dibagikan.
- 3) *Sales* akan membagikan brosur kepada konsumen .
- 4) Kemudian konsumen menerima brosur dari sales.

Dibawah ini merupakan prosedur sistem yang saat ini berjalan di PT Parahyangan Dwi Karya dalam bentuk flowchart :



Gambar 3.1 *Flowchart* sistem yang berjalan

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan didapatkan bahwa brosur masih memiliki kekurangan dalam memberikan informasi produk dan cara pemesanan sehingga konsumen atau masyarakat harus

mendatangi atau menghubungi perusahaan via telepon untuk mengetahui data produk dan cara pemesanan setiap produk yang diproduksi perusahaan.

3.2.2. Pembahasan

Pada pembuatan *website company profile*, penulis menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*. Metode *prototype* dipilih dikarenakan sesuai dengan proses pembuatan *website*. Adapun langkah-langkah metode *prototype*, yakni pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem.

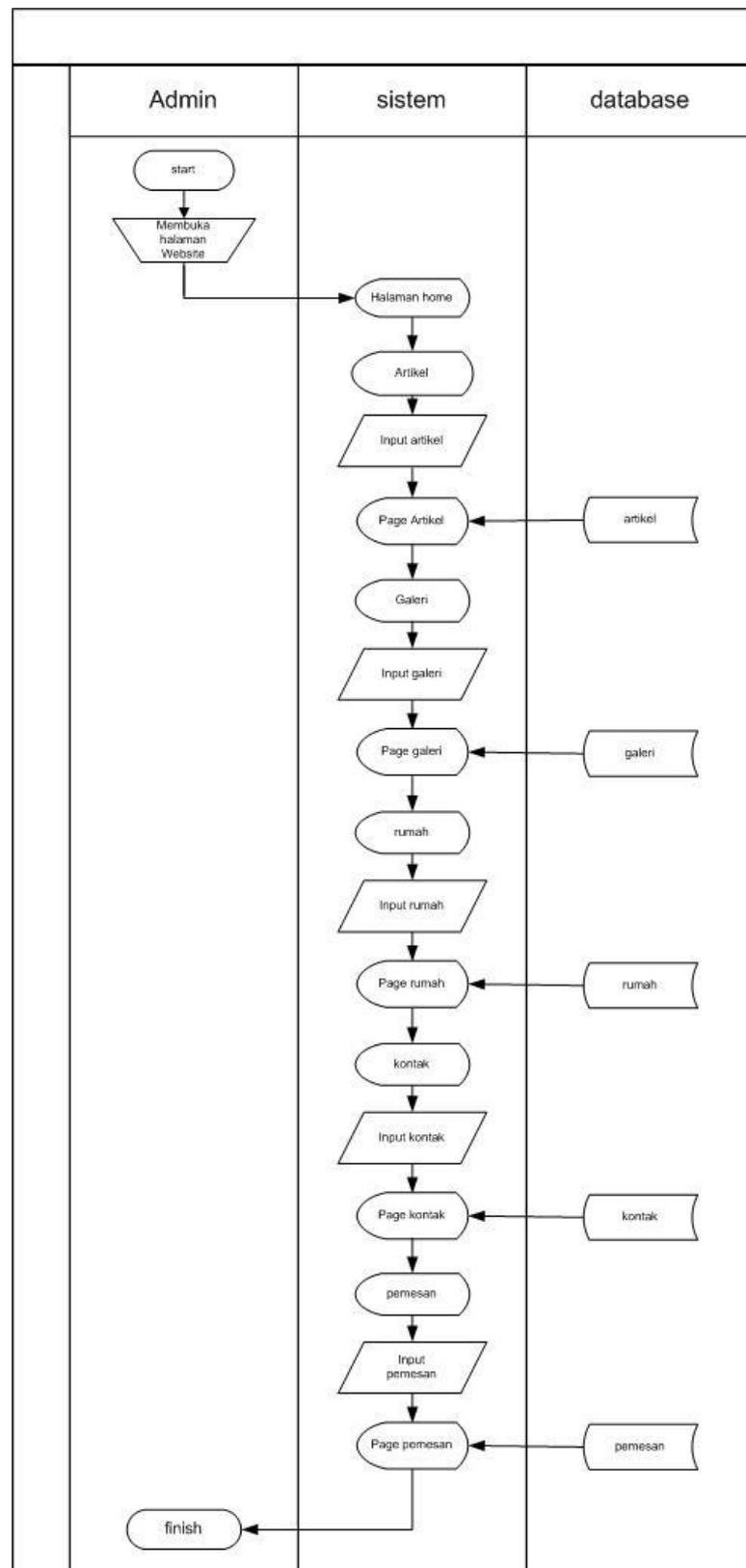
Langkah pertama dari metode *prototype* adalah pengumpulan kebutuhan, penulis mengumpulkan beberapa data guna kebutuhan sistem, seperti perangkat lunak yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP, *database* MySQL, serta alur kerja dari sistem yang akan dibangun. Langkah kedua dari metode *prototype* adalah membangun *prototype* dengan cara mendesain sistem dan alur kerja sistem.

Setelah membangun *prototype*, penulis melakukan evaluasi *prototyping* agar *website* yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan, setelah itu tahap selanjutnya adalah mengkodekan sistem sesuai dengan hasil evaluasi *prototyping* dan desain sistem yang telah ada. Langkah selanjutnya adalah pengujian sistem setelah pengkodean selesai

dilakukan, hal ini dilakukan agar semua fungsi dari sistem berjalan dengan baik. Hasil dari pengujian sistem tersebut lalu dievaluasi, serta diikuti dengan langkah terakhir yakni menggunakan sistem.

Prosedur yang diusulkan oleh penulis diharapkan akan menunjang sistem website perusahaan untuk memudahkan konsumen atau masyarakat dalam mendapatkan informasi seutuhnya pada perusahaan serta menjadi kontribusi bagi perusahaan untuk meningkatkan jumlah konsumen.

Dibawah ini merupakan Prosedur Sistem website yang diusulkan pada PT.Parahyangan Dwi Karya dalam bentuk *flowchart* :



Gambar 3.2 *Flowchart* sistem yang diusulkan

Berdasarkan gambar 3.2 sistem flowchart yang diusulkan pada PT Parahyangan Dwi Karya, yaitu :

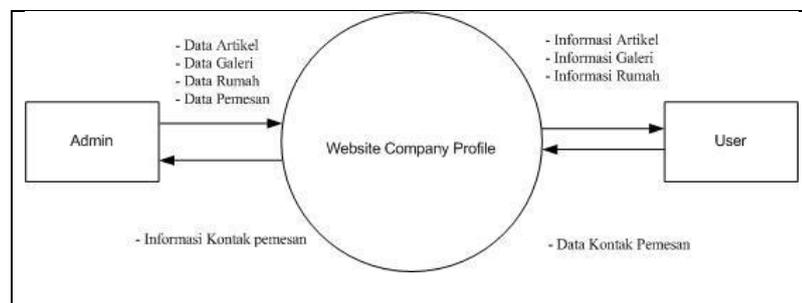
- a. Pertama user membuka halaman web untuk mendapatkan semua informasi yang terdapat pada website seperti *profile perusahaan, galeri, cara pemesanan, syarat pemesanan dan kontak*.
- b. Selanjutnya user dapat memilih salah menu *profile* yang terdapat pada website untuk mengetahui informasi tentang *visi misi* atau *sejarah perusahaan*.
- c. Kemudian user dapat melihat menu *galeri* dimana menu tersebut terdapat informasi rumah yang dijual serta dapat memesan rumah jika diinginkan dengan menginput *nama, email, dan no hp*.
- d. Pada website user juga dapat melihat informasi *cara pemesanan* dengan mudah.
- e. User juga dapat mengetahui syarat apa saja yang diperlukan dalam membeli rumah pada menu *syarat pemesanan* yang terdapat dalam website.
- f. Kontak pada tahap ini user dapat mengkontak agen secara mudah dengan cara memasukan *nama, email, dan pesan*.

3.2.2.1. DFD (*Data Flow Diagram*)

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

a) *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data Sistem Website Company Profile PT Parahyangan Dwi Karya Konteks PT Parahyangan Dwi Karya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



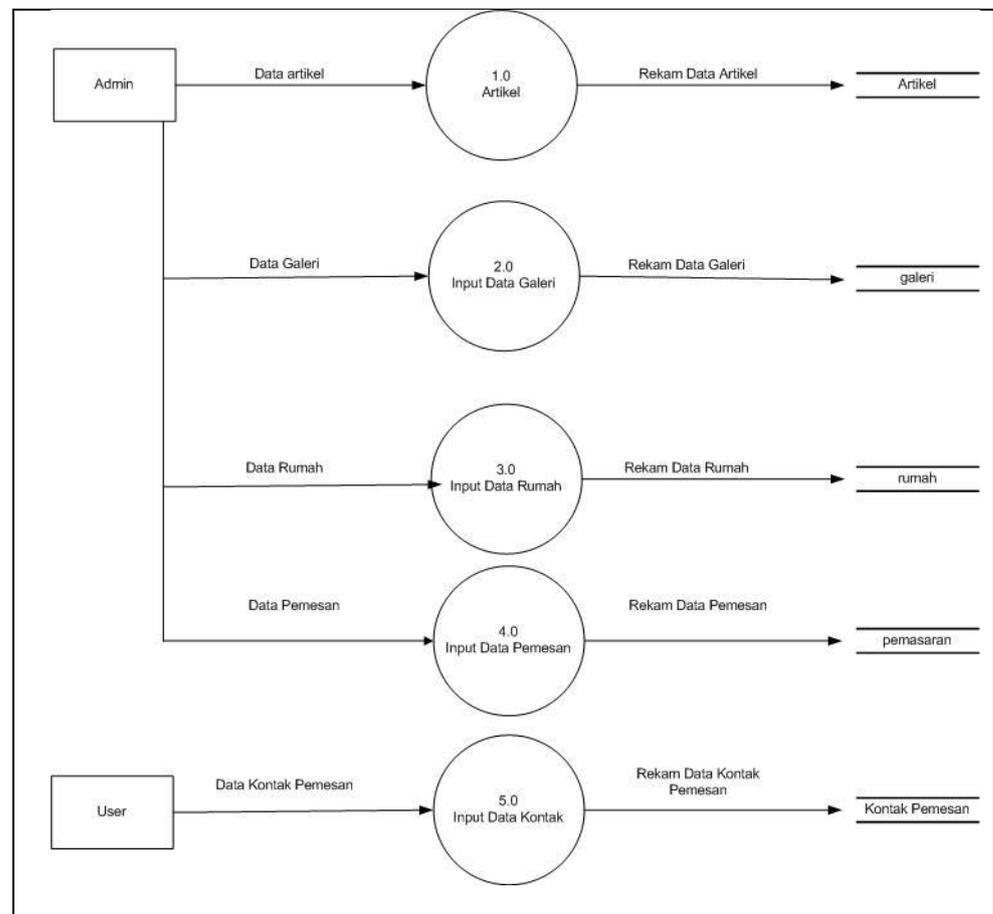
Gambar 3.3 *Diagram Konteks*

Berdasarkan gambar *diagram konteks* diatas dapat dijelaskan yaitu Sistem Website Company PT Parahyangan Dwi Karya memiliki 2 (Dua) *terminator* yaitu *Administrator*, *User*. Data bersumber dari *Administrator* berupa data visi & misi, data sejarah, data galeri, data syarat pesan, data *cara pesan*, sedangkan data yang diterima oleh *Adminisitrator* berupa informasi data *pemesan* dan informasi data kontak. Data

bersumber dari *user* berupa data *pemesan* dan data kontak, sedangkan data yang diterima oleh konsumen berupa informasi data visi & misi, informasi data sejarah, informasi data galeri, informasi data cara pesan, informasi data syarat pesan.

b) *Diagram Level 0*

Diagram Level 0 adalah *diagram* yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, *diagram* ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.4 DiagramLevel 0

Gambar *diagram level 0* ini menunjukkan arus data level 0 dari lanjutan *diagram konteks*.

- 1) Proses 1.0.P adalah proses *input* data artikel bersumber dari entitas admin. Hasil proses disimpan dalam file Data Artikel dan kosumen akan melihat informasi data sejarah pada tampilan website
- 2) Proses 2.0.P adalah proses *input* data galeri dimana bersumber dari entitas admin. hasil proses disimpan dalam *file Galeri* dan konsumen akan melihat informasi data Galeri pada tampilan website.
- 3) Proses 3.0.P adalah proses *input* data rumah dimana bersumber dari entitas admin. hasil proses disimpan dalam *file* rumah dan konsumen akan melihat informasi data rumah pada tampilan website.
- 4) Proses 4.0.P adalah proses *input* data pemesan dimana bersumber dari entitas admin. hasil proses disimpan dalam *file* pemesan dan admin akan melihat informasi data syarat pemesanan pada *database*.
- 5) Proses 5.0.P adalah proses *input* data kontak pemesan dimana bersumber dari entitas user. hasil proses disimpan dalam *file* pemesan dan admin akan melihat informasi data syarat pemesanan pada *database*.

3.2.2. Perancangan

3.2.3.1. Struktur Tabel

Struktur tabel yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Adapun *Struktur* tabel Sistem website *company profile* PT Parahyangan Dwi Karya yaitu:

1) Tabel artikel

Tabel artikel digunakan untuk menampung data artikel PT Parahyangan Dwi Karya.

Nama *file* : artikel

*Primary Key** : id_artikel

*Foreign Key*** : -

Tabel 3.1 Desain Artikel

No	Field Name	Type	Witdh	Keterangan
1	*id_artikel	Int	11	ID Artikel Auto_Increment
2	Thumbnail	Varchar	100	Gambar Artikel
3	Judul	Varchar	30	Judul artikel
4	Isi	Text	-	Isi Artikel

2) Tabel galeri

Tabel galeri digunakan untuk menampung data gambar galeri PT Parahyangan Dwi Karya.

Nama *file* : galeri

*Primary Key** : id_galeri

*Foreign Key***: id_tipe dan status

Tabel 3.2 *Desain galeri*

No	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1	<i>*id_galeri</i>	<i>int</i>	<i>11</i>	ID Galeri <i>Auto_Increment</i>
2	Nama	<i>varchar</i>	<i>30</i>	Nama judul galeri
3	<i>**id_tipe</i>	<i>int</i>	<i>11</i>	Tipe galeri
4	keterangan	<i>text</i>	-	Keterangan Galeri
5	Status	<i>int</i>	<i>11</i>	Status galeri

3) Tabel informasi

Tabel informasi digunakan untuk menampung data informasi

PT Parahyangan Dwi Karya.

Nama *file* : informasi

*Primary Key** : id_informasi

*Foreign Key***: -

Tabel 3.3 *Desain informasi*

No	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1	<i>*id_informasi</i>	<i>Int</i>	<i>11</i>	ID Informasi <i>Auto_Increment</i>
2	Judul	<i>varchar</i>	<i>30</i>	Judul informasi
3	Keterangan	<i>text</i>	-	Keterangan Informasi

4) Tabel kontak

Tabel kontak digunakan untuk menampung data Kontak PT

Parahyangan Dwi Karya.

Nama *file* : kontak

*Primary Key** : id_kontak

*Foreign Key***: -

Tabel 3.4*Desain kontak*

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	*id_kontak	Int	11	ID Kontak <i>Auto_Increment</i>
2	nama	<i>varchar</i>	30	Nama kontak
3	Email	<i>varchar</i>	30	Email kontak
4	pesan	<i>text</i>	-	Pesan kontak

5) Tabel login_admin

Tabel login_admin digunakan untuk menampung data admin

PT Parahyangan Dwi Karya.

Nama *file* : login_admin

*Primary Key** : user

*Foreign Key***: -

Tabel 3.5*Desain login_admin*

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	*user	<i>varchar</i>	20	ID user
2	Pass	<i>varchar</i>	50	Password admin
3	Nama	<i>varchar</i>	50	Nama yang digunakan admin

6) Tabel pemesanan

Tabel pemesanan digunakan untuk menampung data

pemesanan PT Parahyangan Dwi Karya.

Nama *file* : pemesanan

*Primary Key** : id_pemesanan

*Foreign Key***: id_galeri

Tabel 3.6 *Desain pemesanan*

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	*id_pemesanan	Int	11	ID pemesanan Auto_Increment
2	**id_galeri	Int	11	ID galeri
3	Tgl_pemesanan	DATE	-	Tanggal pemesanan
4	nama_pemesan	VARCHAR	30	Nama pemesan
5	email_pemesan	varchar	30	Email pemesan
6	no_hp	VARCHAR	20	No handphone pemesan

7) Tabel tipe_rumah

Tabel tipe_rumah digunakan untuk menampung data tipe rumah pada PT Parahyangan Dwi Karya.

Nama file : tipe_rumah

*Primary Key** : id_tipe

*Foreign Key***: -

Tabel 3.7*Desain tipe_rumah*

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	<i>*id_tipe</i>	<i>Int</i>	<i>11</i>	ID Tipe Rumah <i>Auto_Increment</i>
2	<i>nama_tipe</i>	<i>varchar</i>	<i>30</i>	Nama Tipe Rumah
3	Status	<i>Int</i>	<i>11</i>	Status tipe rumah

3.2.3.2. *Desain Interface*

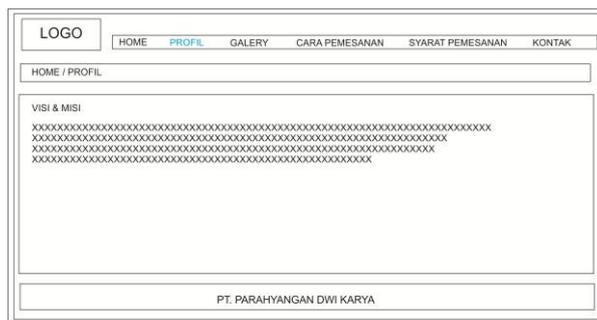
1. *Desain Halaman Website*

A. *Desain Tampilan Utama*

Desain tampilan utama website ini dirancang dengan berbagai menu . Website jenis ini merupakan website yang memiliki banyak halaman untuk melihat dan mencari informasi mengenai perusahaan dengan mengklik menu yang terdapat pada website. Website jenis ini cocok untuk website *companyprofile* karena untuk memudahkan konsumen dalam mencari informasi dengan mudah dan menghemat waktu. Tampilan website ini dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini:

C. *Desain Tampilan Profile*

Desain tampilan profile merupakan tampilan yang memberikan informasi mengenai perusahaan seperti sejarah, visi & misi perusahaan. Tampilan *profile* ini dapat dipanggil melalui menu *profile* pada *halaman awal* atau bisa langsung *mengklik menu profile*. Tampilan *profile* ini dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini:



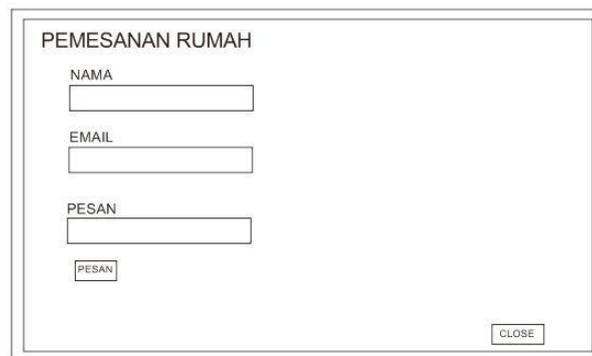
Gambar 3.7 *Desain tampilan profile website*

D. *Desain Tampilan Galeri*

Desain tampilan galeri merupakan tampilan yang memberikan informasi mengenai rumah yang dijual oleh perusahaan dalam bentuk foto/gambar. Pada tampilan ini konsumen dapat melihat rumah-rumah yang dijual perusahaan secara ataupun memilih tipe rumah yang ingin dilihat pada galeri. Tampilan galeri ini dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini:

H. *Desain Tampilan Order*

Desain tampilan *pesan* merupakan tampilan yang dibuat untuk pengunjung memesan rumah pada perusahaan dengan mengisi form yang telah disediakan. Tampilan *pesan* ini dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini :



PEMESANAN RUMAH

NAMA

EMAIL

PESAN

PESAN

CLOSE

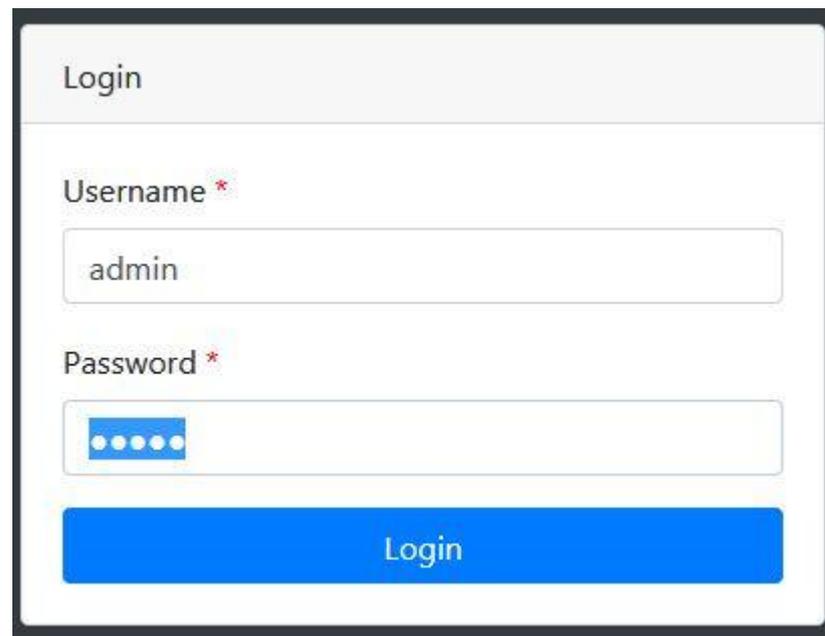
Gambar 3.12*Desain tampilan pesan*

3.3 Hasil Rancangan

Hasil penulisan yang dilakukan, maka didapatkanlah sebuah sistem yang dirancang untuk Sistem Website *Company Profile* PT Parahyangan Dwi Karya Advertising :

A. Halaman *Login Admin*

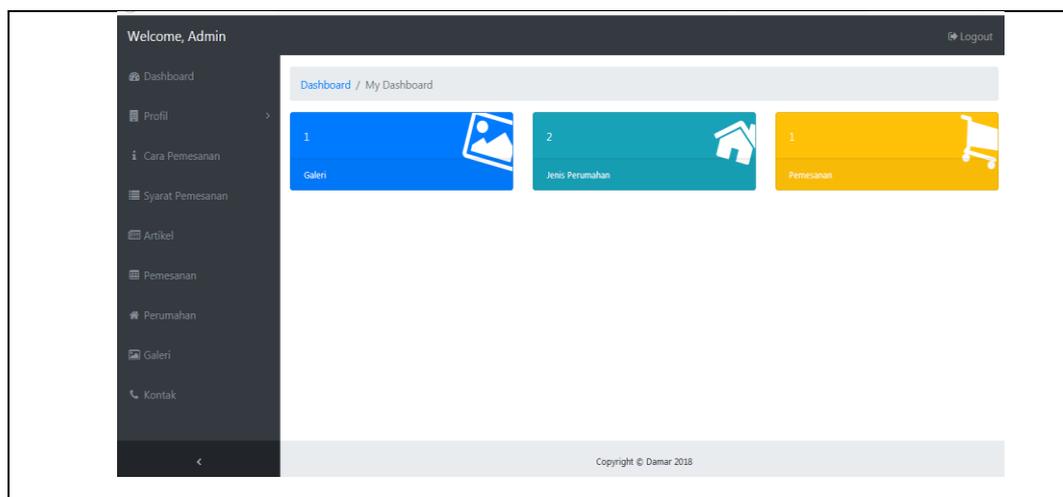
Halaman *Login Admin* merupakan halaman awal *user* admin untuk memulai *input* data informasi bagi website. Adapun tampilan Halaman *Login Admin* seperti gambar 3.13.



Gambar 3.13 Tampilan Halaman *Login Admin*

B. Halaman *User Administrator*

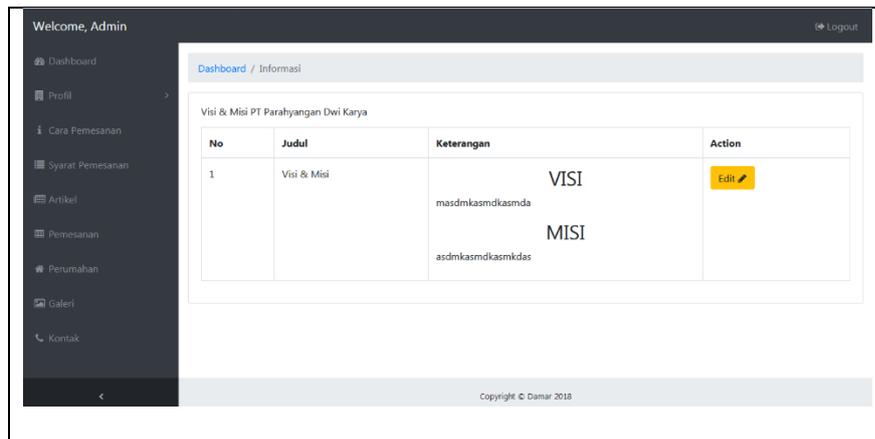
Halaman *User Administrator* merupakan halaman *user admin* untuk menambah data ataupun mengganti nama data dalam website. Adapun tampilan Halaman *User Administrator* seperti gambar 3.14.



Gambar 3.14 Tampilan Halaman *User Administrator*

C. Halaman *Visi & Misi*

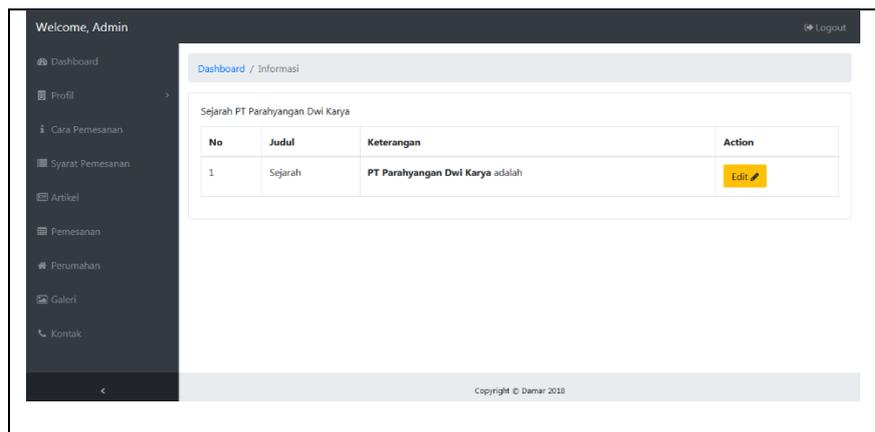
Halaman *Visi & Misi* merupakan halaman untuk *input* visi & misi perusahaan. Adapun tampilan Halaman *Visi & Misi* seperti gambar 3.15.



Gambar 3.15 Tampilan Halaman *Visi & Misi*

D. Halaman *Sejarah*

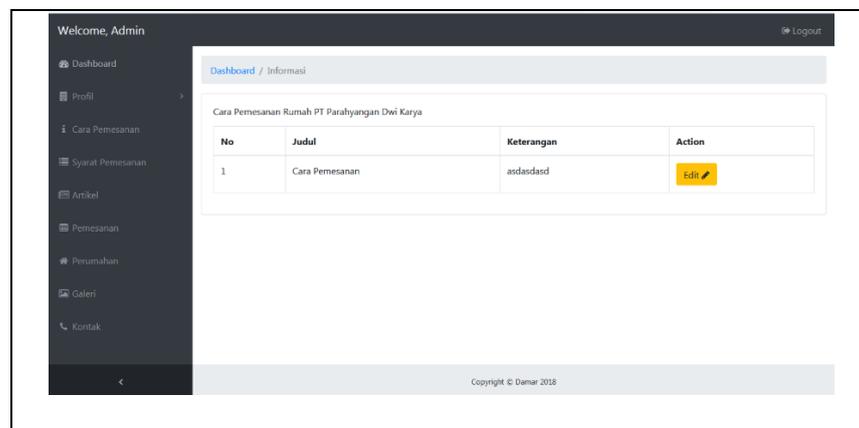
Halaman *Sejarah* merupakan halaman untuk *input* data *sejarah* perusahaan. Adapun tampilan Halaman *sejarah* seperti gambar 3.16.



Gambar 3.16 Tampilan *Sejarah Web*

E. Halaman *Cara Pemesanan*

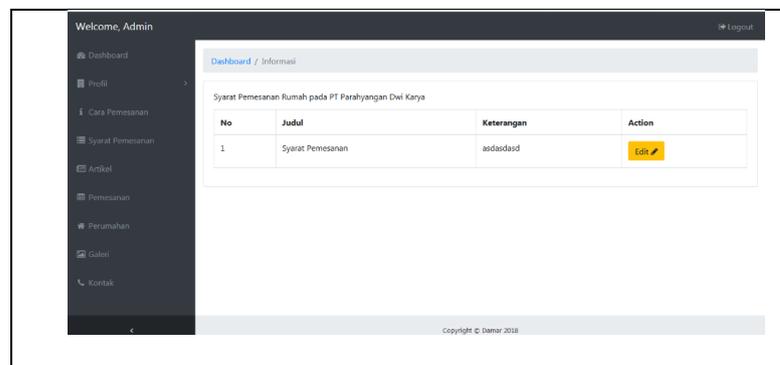
Halaman *Cara Pemesanan* merupakan halaman untuk *input* data *cara pemesanan* berupa nama, email, no hp. Adapun tampilan Halaman *cara pemesanan* seperti gambar 3.17.



Gambar 3.17 Tampilan Halaman *Cara Pemesanan*

F. Halaman *Syarat Pemesanan*

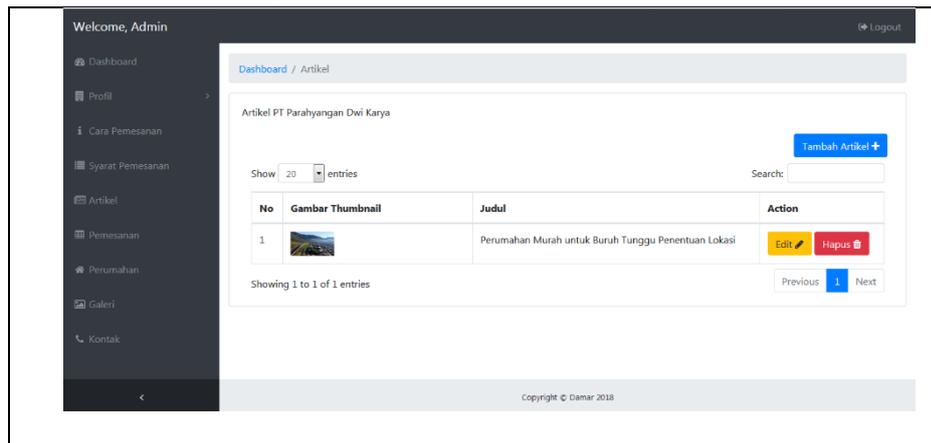
Halaman *Syarat Pemesanan* merupakan halaman untuk *input* data *syarat pemesanan*. Adapun tampilan Halaman *Syarat pemesanan* seperti gambar 3.18.



Gambar 3.18 Tampilan Halaman *Syarat Pemesanan*

H. Halaman *Artikel*

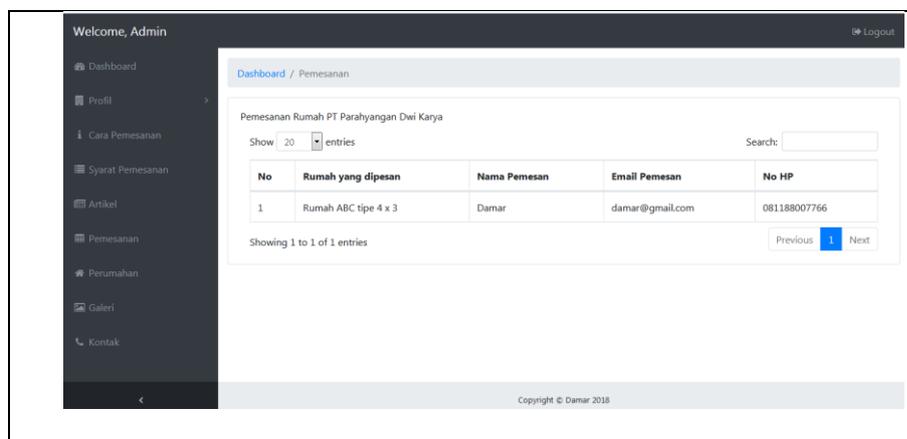
Halaman *Artikel* merupakan halaman untuk *input* data *Artikel*. Adapun tampilan Halaman *artikel* seperti gambar 3.19.



Gambar 3.19 Tampilan Halaman *Artikel*

I. Halaman Pemesanan

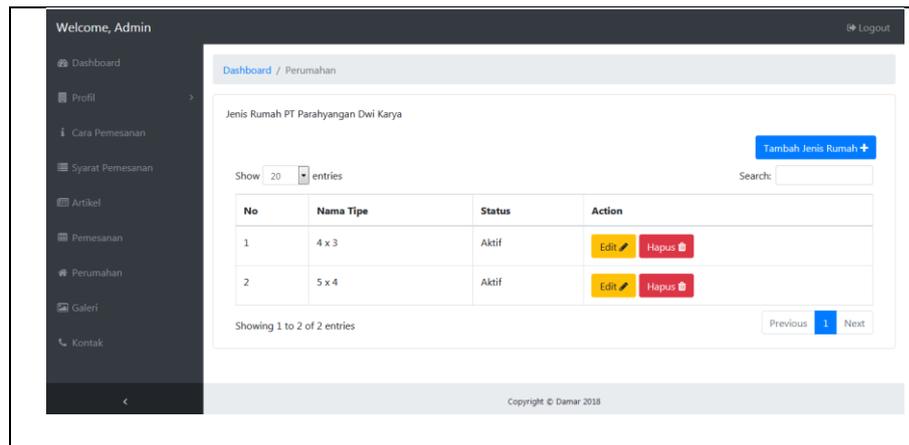
Halaman Pemesanan merupakan halaman untuk *input* data pemesanan berupa nama, email, no hp. Adapun tampilan Halaman Produk seperti gambar 3.20.



Gambar 3.20 Tampilan Halaman Pemesanan

J. Halaman Perumahan

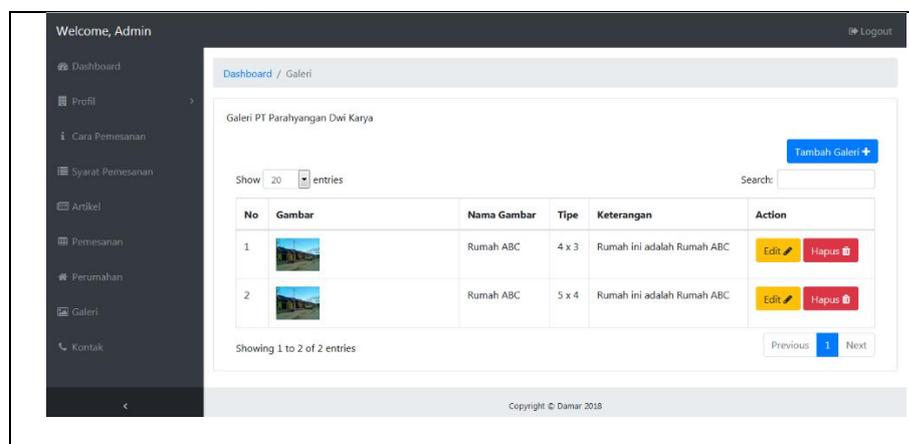
Halaman Perumahan merupakan halaman untuk *input* data perumahan berupa gambar/foto rumah dan tipe rumah. Adapun tampilan Halaman Galeriseperti gambar 3.21.



Gambar 3.21 Tampilan Halaman Perumahan

K. Halaman Galeri

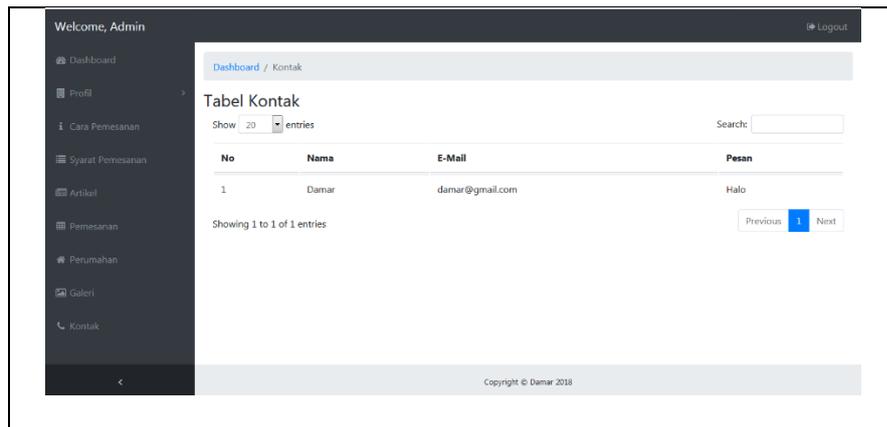
Halaman Galeri merupakan halaman untuk *input* data galeri produk berupa *gambar*, *nama*, *tipe*, *keterangan*. Adapun tampilan Halaman Kategoriseperti gambar 3.22.



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Galeri

L. Halaman Kontak

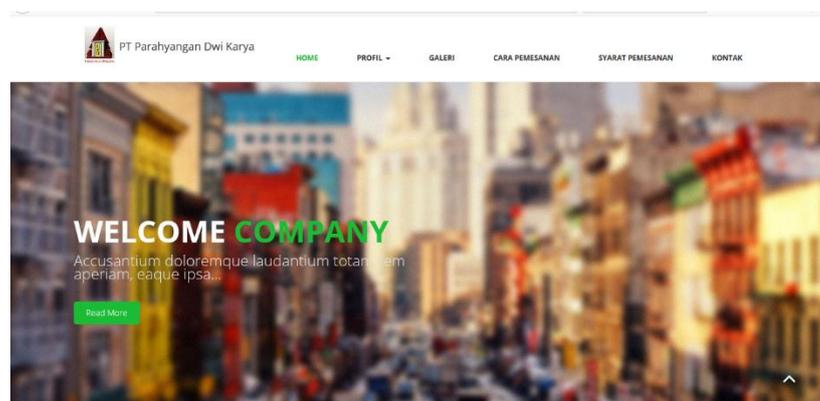
Halaman Kontak merupakan halaman untuk melihat data kontak masuk yang dikirim oleh pengunjung website berupa nama, email, pesan. Adapun tampilan Halaman Kontak seperti gambar 3.23.



Gambar 3.23 Tampilan Kontak

M. Tampilan Header

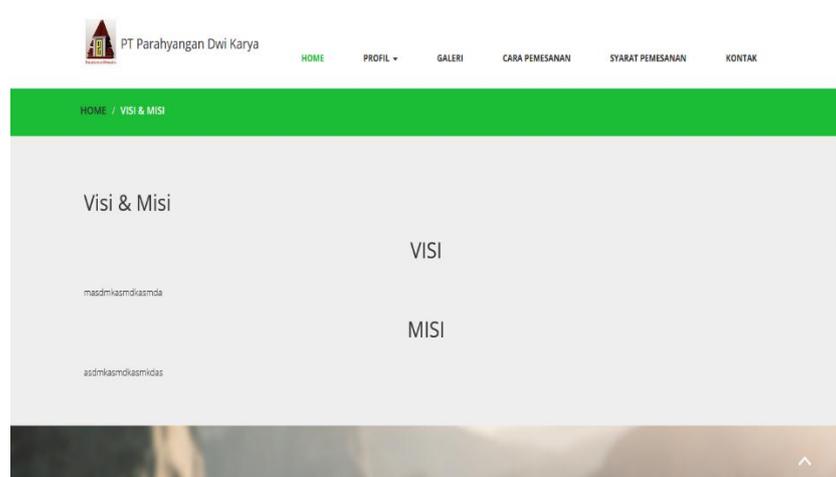
Tampilan *Header* merupakan halaman yang menampilkan animasi *slide header*. Adapun Tampilan *Header* seperti gambar 3.24.



Gambar 3.24 Tampilan Header

N. Tampilan *Profile*

Tampilan *Profile* merupakan halaman yang menampilkan informasi dari perusahaan. Adapun Tampilan *Profile* seperti gambar 3.25.



Gambar 3.25 Tampilan *Profile*

O. Tampilan *Gallery*

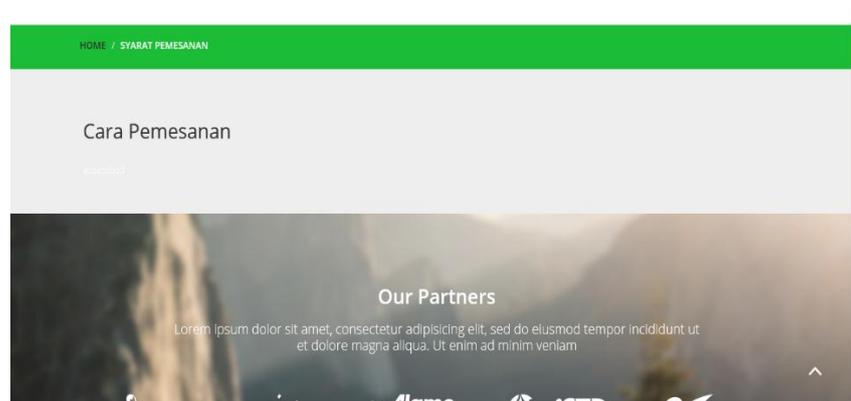
Tampilan *Gallery* merupakan halaman yang menampilkan informasi perumahan dalam bentuk gambar/foto. Adapun Tampilan *Gallery* seperti gambar 3.26.



Gambar 3.26 Tampilan *Gallery*

P. Tampilan *Cara Pemesanan*

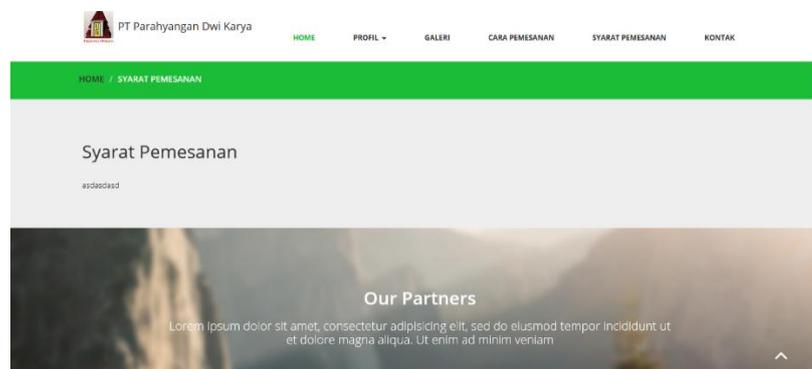
Tampilan *Cara Pemesanan* merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang cara pemesanan rumah. Adapun Tampilan *Cara Pemesanan* seperti gambar 3.27.



Gambar 3.27 Tampilan *Cara Pemesanan*

Q. Tampilan *Syarat Pemesanan*

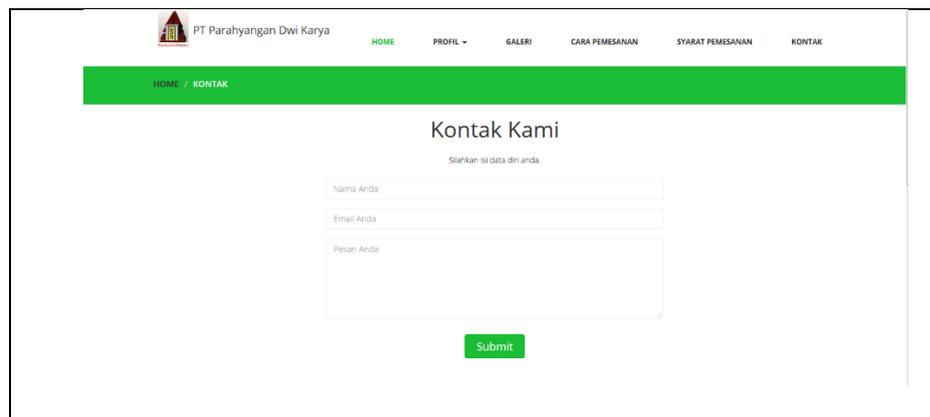
Tampilan *Syarat Pemesanan* merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai tahapan persyaratan untuk memesan rumah. Adapun Tampilan *Syarat pemesanan* seperti gambar 3.28.



Gambar 3.28 Tampilan *Syarat Pemesanan*

R. Tampilan *Kontak*

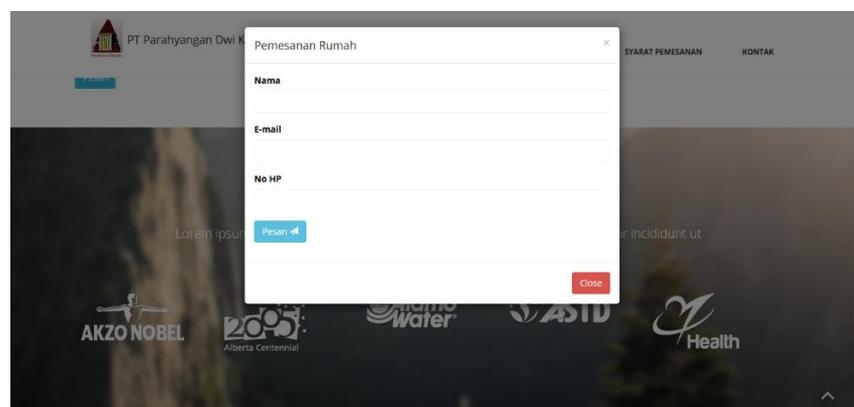
Tampilan *kontak* merupakan halaman yang menampilkan informasi data kontak yang memberikan pelayanan bagi pengunjung website. Adapun Tampilan *kontak* seperti gambar 3.29.



Gambar 3.29 Tampilan *Kontak Perusahaan*

S. Tampilan *Pemesanan Form*

Tampilan *pemesanan Form* merupakan halaman yang menyediakan *form* bagi *konsumen* untuk dapat memesan rumah. Adapun Tampilan *Pemesanan Form* seperti gambar 3.30.



Gambar 3.30 Tampilan *pemesan*

3.3.1. Pengujian Sistem Menggunakan *Black Box*

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2011), black box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.. Berikut hasil pengujian menggunakan *Black Box* :

3.2.3.3.1. Pengujian fungsionalitas sistem

Tabel 3.8. Hasil pengujian pesan

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian data dan klik tombol <i>pesan</i> .	<i>Nama: - Email: - No Hp: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian” pada <i>field Nama</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi data <i>Nama</i> dan mengosongkan data <i>Email, No HP</i> dan klik tombol <i>Pesan</i>	<i>Nama: Damar Email: - No Hp: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field Email</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
3	Mengisi data <i>Email</i> yang tidak sesuai dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Nama: Damar Email: damar No Hp: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Masukan	Sesuai Harapan	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
			alamat surel” pada <i>field Email</i> .		

Tabel 3.9. Hasil pengujian kontak

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian data dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Nama :- Email:- Pesan: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field Nama</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi data <i>Nama</i> dan mengosongkan data <i>Email</i> , <i>Pesan</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Nama : Damar Email:- Pesan: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field Email</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
3	Mengisi data <i>Nama</i> dan <i>Email</i> mengosongkan data, <i>Pesan</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Nama : Damar Email: Damar@ya hoo.com Pesan: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field Pesan</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
4	Mengisi data <i>Email</i> yang tidak sesuai dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Nama: Damar Email: damar No Hp: -</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Masukan alamat surel” pada <i>field Email</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil

Tabel 3.10. Hasil pengujian *login admin*

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan isian data <i>username</i> dan <i>password</i> klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field username</i> dan <i>Password</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi data <i>username</i> dan mengosongkan data <i>password</i> dan klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : damar <i>Password</i> : -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field Password</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
3	Mengisi data <i>password</i> dan mengosongkan data <i>username</i> dan klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> :- damar <i>Password</i> :	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Isi isian ini” pada <i>field username</i> .	Sesuai Harapan	Berhasil
4	Mengisi data <i>username</i> yang tidak seusai dan <i>password</i> yang sesuai klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : damar <i>Password</i> : admin	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Login gagal</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
5	Mengisi data <i>username</i> yang seusai dan <i>password</i> yang tidak sesuai klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : damar	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Login gagal</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
6	Mengisi data <i>username</i> yang tidak seusai dan <i>password</i> yang tidak sesuai klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : damar <i>Password</i> : damar	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Login gagal</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil

Tabel 3.11. Hasil pengujian *Input data Artikel*

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>data title</i> dan mengosongkan <i>data keterangan</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> Rumah <i>keterangan:</i> -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data artikel</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi <i>data keterangan</i> dan mengosongkan <i>data title</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> - <i>keterangan:</i> perumahan	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data artikel</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil

Tabel 3.12. Hasil pengujian *Input data Cara Pemesanan*

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>data title</i> dan mengosongkan <i>data keterangan</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> Cara pesan <i>keterangan:</i> -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data cara pesan</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi <i>data keterangan</i> dan mengosongkan <i>data title</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> - <i>keterangan:</i> cara pesan	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data cara pesan</i> ”	Sesuai Harapan	

Tabel 3.13. Hasil pengujian *Input data Syarat Pemesanan*

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>data title</i> dan mengosongkan <i>data keterangan</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> Rumah <i>keterangan:</i> -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data syarat pemesanan</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi <i>data keterangan</i> dan mengosongkan <i>data title</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> - <i>keterangan:</i> perumahan	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data syarat pemesanan</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil

Tabel 3.14. Hasil pengujian *Input data Galeri*

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>data title</i> dan mengosongkan <i>data keterangan</i> dan tidak memilih gambar lalu klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> Rumah <i>Gambar:</i> - <i>keterangan:</i> -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data Galeri</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
2	Mengisi <i>data keterangan</i> dan mengosongkan <i>data title</i> dan tidak memilih gambar lalu klik tombol <i>submit</i> .	<i>Title:</i> - <i>Gambar:</i> - <i>keterangan:</i> rumah	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data Galeri</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil
3	Memilih <i>gambar dan</i> mengosongkan <i>title</i> dan	<i>Title:</i> - <i>Gambar:</i> <i>mengambil gambar</i>	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil

	<i>keterangqn</i> lalu klik tombol <i>submit</i> .	<i>dari komputer</i> <i>keterangan:</i> -	<i>menyimpan data Galeri</i>		
--	--	---	------------------------------	--	--

Tabel 3.15. Hasil pengujian *Input data Perumahan*

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>data jenis rumah</i> dan mengosongkan <i>data tipe rumah</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Jenis rumah:</i> singel <i>Tipe rumah:</i> -	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data cara pesan</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil

No	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
2	Mengisi <i>data tipe rumah</i> dan mengosongkan <i>data jenis rumah</i> dan klik tombol <i>submit</i> .	<i>Jenis rumah:-</i> <i>Tipe rumah:</i> type 36	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan “ <i>Gagal menyimpan data cara pesan</i> ”	Sesuai Harapan	Berhasil

BAB IV

PENUTUP

4.1. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya terhadap *website company profile* Pada PT Parahyangan Dwikarya. Penulis dapat mengambil kesimpulan diantaranya :

1. Penulis telah menghasilkan sebuah *website* serana media promosi untuk memudahkan *customer* untuk memperoleh informasi dari perusahaan.
2. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah *customer* atau pelanggan.
3. Dengan adanya *website* ini dapat memberikan daya saing terhadap perusahaan *devlopper* yang lain.

4.2. SARAN

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan oleh penulis, adapun saran-saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan *website* ini dapat dikembangkan PT Parahyangan Dwikarya demi menambahkan kualitas informasi
2. Diharapkan kedepannya dibuatkan sistem aplikasi berbasis *android* untuk memudahkan *customer* mencari informasi

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Johar 2017. *Mengupas Kedahsyatan 340 Fungsi Terapan Microsoft Excel 2016*, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Andi Prastowo. 2012. *Asyiknya Menggunakan Mozilla Firefox*, PT. Balai Pustaka (Persero) : Jakarta Timur.
- Maryadi dkk. 2010. *Sistem Informasi Geografis: Prinsip Dasar dan Pengembangan Aplikasi*, Digibooks : Yogyakarta.
- Maryani 2014. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Pada PD. Kencana*, Comtech (Computer, Matchematics, and Engineering Applications). Vol. 5. No. 2. Hal. 1043. ISSN : 2087-1244.
- Purnomo Kurniawan. 2011. *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa Dalam Menyusun Proposal Penelitian*, Deepublish : Yogyakarta.
- Shalahuddin dan Rosa 2011. *Teknologi Informasi Perpustakaan*, Kanisius : Yogyakarta.
- Sitorus, Lamhot 2015. *Algoritma dan Pemrograman*, CV. Andi Offset : Yogyakarta.
- Soeherman Bonnie dan Pinontoan Marion 2008. *Designing Information System*, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2013 *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta
- Supardi, Yuniar. 2010. *Semua Bisa Menjadi Programmer Java Case Study*, PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Yuhefizar, dkk. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*, PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Yuhendra dan Riza Eko Yulianto 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Pengolahan Data Distribusi Obat-obatan di PT. Anugrah Pharmindo Lestari Berbasis Web*, Jurnal Momentum. Vol. 17. No. 2. Hal. 70. ISSN : 1693-752X.