

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE PERUMAHAN
GRIYA BERKAH MANDIRI**



**Diajukan oleh:
SALMAN ALFARIZI
011180225**

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

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE PERUMAHAN
GRIYA BERKAH MANDIRI**



Diajukan oleh:

**SALMAN ALFARIZI
011180225**

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

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : SALMAN ALFARIZI
NOMOR POKOK : 011180225
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : RANCANG BANGUN WEBSITE
PERUMAHAN GRIYA BERKAH MANDIRI

Tanggal : 31 Juli 2021
Pembimbing 1

Mengetahui,
Ketua

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0217108001

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : SALMAN ALFARIZI
NOMOR POKOK : 011180225
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : RANCANG BANGUN WEBSITE
PERUMAHAN GRIYA BERKAH MANDIRI

Tanggal : 31 Juli 2021
Penguji 1

Tanggal : 31 Juli 2021
Penguji 2

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIDN: 0221027002

M. Jhonsen Syafriandi, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0229069301

Menyetujui,
Ketua

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

MOTTO:

- Ambil pengalaman yang baik untuk pembelajaran yang lebih baik;
- Suatu Pekerjaan tidaklah sempurna jika tidak diiringi dengan doa;
- Kesalahan adalah kunci pertama kesuksesan.

SAYA PERSEMBAHKAN:

Dengan Kerendahan Hatiku Persembahkan Kepada:

- Allah SWT;
- Nabi Agung Muhammad SAW;
- Orang tua yang sangat saya sayangi;
- Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom. atas bimbingannya;
- Teman - teman yang telah mendukung selama mengerjakan laporan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“Rancang Bangun Website Perumahan Griya Berkah Mandiri”**. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan Skripsi.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan berterima kasih kepada berbagai pihak yaitu:

- Ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
- Ketua Program Studi Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.
- Dosen Pembimbing Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
- Para dosen STMIK dan Staf karyawan STMIK PalComTech.
- Keluarga
- Teman-teman

Demikianlah Kata Pengantar dari penulis, penulis menyadari saat ini masih ada banyak kekurangan-kekurangan pada laporan Praktik Kerja Lapangan ini, baik dari segi penulisan maupun pembahasan. Saran dan kritik sangat penulis harapkan,

agar dapat menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat memberikan manfaat.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Palembang, 23 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
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	3
1.3.1. Tujuan PKL	3
1.3.2. Manfaat PKL	3
1.3.2.1. Manfaat Bagi Penulis	3
1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan	3
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik.....	4
1.4. Tempat dan Waktu pelaksanaan PKL	4

1.4.1. Tempat PKL	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1. Wawancara	4
1.5.2. Observasi	5
1.5.3. Studi Pustaka	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. <i>Website</i>	6
2.1.2. <i>MySQL</i>	6
2.1.3. <i>PHP</i>	6
2.1.4. <i>Company Profile</i>	7
2.1.5. <i>Database</i>	7
2.1.6. <i>Flowchart</i>	8
2.1.7. <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	9
2.1.8. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	10
2.2.1. Sejarah.....	10
2.2.2. Visi	11
2.2.3. Misi.....	11
2.2.4. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	12

2.2.4.1. Struktur Organisasi	12
2.2.4.2. Uraian Tugas dan Wewenang	13
2.3. Uraian Kegiatan.....	16
BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Hasil Pengamatan	17
3.1.1. Prosedur yang Berjalan.....	17
3.1.2. Prosedur yang Diusulkan.....	18
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	20
3.2.1. Evaluasi	20
3.2.2. Pembahasan	21
3.2.2.1. <i>Data Flow Diagram</i>	21
3.2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	23
3.2.2.3. Struktur Tabel	23
3.2.2.4. Desain Rancangan.....	29
3.2.2.5. Desain Implementasi <i>Interface</i>	35
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	46
4.2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	12
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> prosedur yang berjalan saat ini	18
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> yang diusulkan.....	19
Gambar 3.3. Diagram konteks website perumahan	21
Gambar 3.4. Data <i>Flow</i> Diagram Level 0.....	23
Gambar 3.5. <i>Entity Relationship Diagram</i>	24
Gambar 3.6. Desain <i>Form Login</i>	28
Gambar 3.7. Desain <i>Dashboard</i> Admin.....	30
Gambar 3.8. Desain Halaman Rumah pada Admin	31
Gambar 3.9. Desain Halaman Pesan pada Admin	31
Gambar 3.10. Desain Halaman <i>Gallery</i> pada Admin	32
Gambar 3.11. Desain Halaman Utama.....	33
Gambar 3.12. Desain Halaman <i>Profile</i> Rumah.....	33
Gambar 3.13. Desain Tentang Kami.....	34
Gambar 3.14. Halaman Hubungi Kami.....	35
Gambar 3.15. Halaman <i>Gallery</i>	35
Gambar 3.16. Halaman <i>Login</i> Admin.....	36
Gambar 3.17. Halaman <i>Dashboard</i>	37
Gambar 3.18. Halaman Rumah.....	37
Gambar 3.19. Halaman Tambah Data Rumah	38
Gambar 3.20. Halaman Pesan pada Admin	39
Gambar 3.21. Halaman Data <i>Gallery</i> pada Admin.....	40

Gambar 3.22. Halaman Tambah Data <i>Gallery</i>	40
Gambar 3.23. Halaman <i>Profile</i> Admin	41
Gambar 3.24. Halaman Utama <i>Website</i>	42
Gambar 3.25. Halaman <i>Profile</i> Rumah.....	43
Gambar 3.26. Halaman Tentang Kami	43
Gambar 3.27. Halaman Hubungi Kami.....	44
Gambar 3.28. Halaman <i>Gallery</i>	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2.2. Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	9
Tabel 2.3. Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	10
Tabel 3.1. Tabel admin.....	24
Tabel 3.2. Tabel contactus	25
Tabel 3.3. Tabel Rumah.....	27
Tabel 3.4. Tabel <i>gallery</i>	27
Tabel 3.5. Tabel tipe_rumah	28
Tabel 3.6. Tabel <i>trash</i>	28

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu dalam proses pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh setiap orang. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, setiap orang dapat berbagi atau bertukar informasi dan berkomunikasi jarak jauh dengan efektif. Sumber informasi yang sering digunakan orang-orang pada saat ini adalah melalui internet, selain informasi yang tersedia lengkap juga sangat praktis.

Dengan adanya teknologi informasi yang luas ini, kita dapat memanfaatkan teknologi terutama dalam dunia bisnis seperti melakukan promosi. Menurut Tjiptono & Fandy (2015) “promosi merupakan elemen bauran pemasaran yang berfokus pada upaya menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan kembali konsumen akan merek dan produk perusahaan”. Salah satu media promosi adalah *company profile*.

Menurut Dewo & Dewi (2017) “*Company Profile* adalah identitas dari suatu perusahaan, baik dalam bidang jasa maupun produk yang bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk, serta mengingatkan kepada pelanggan tentang perusahaan”.

PT. Dua Putra Asuro adalah perusahaan pengembangan yang bergerak di bidang pembangunan perumahan dengan nama “Griya Berkah Mandiri” yang bukan sekedar bangunan untuk tempat beristirahat setelah harian melakukan

berbagai aktivitas, akan tetapi rumah merupakan keseimbangan yang harmonis antara bangunan, lingkungan dan penghuninya.

Kegiatan yang berlangsung pada perumahan Griya Berkah Mandiri yaitu pelanggan akan mendapatkan informasi perumahan dengan cara mendapat informasi melalui media cetak seperti pamflet atau brosur lalu pergi ke kantor perumahan. Kendala dari kegiatan ini adalah tidak semua jarak pelanggan dekat dengan kantor perumahan tersebut sehingga menyulitkan pelanggan yang jaraknya jauh, lalu karena jangkauan yang tidak luas. Dengan demikian, solusi dari masalah ini yaitu dengan membuat sebuah *website company profile*. Hal ini diharapkan mampu memperkenalkan perumahan ini dengan lebih mudah, efisien, untuk mendapat informasi mendasar tentang perumahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka saya sebagai penulis bermaksud untuk membuat sebuah laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul “**Rancang Bangun Website Perumahan Griya Berkah Mandiri**”.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. PKL ini membuat aplikasi berbasis *website* sebagai *company profile* pada Perumahan Griya Berkah Mandiri;
2. PKL ini dilakukan di Kantor Perumahan Griya Berkah Mandiri;

3. Bahasa pemrograman yang digunakan disini adalah PHP 7.3.12 dan *database* MySQL.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuan PKL adalah untuk membangun aplikasi *website* sebagai *company profile* yang efisien untuk perumahan Griya Berkah Mandiri dan mempermudah membagi informasi terkait perusahaan serta layanan yang dimiliki kepada calon pelanggan.

1.3.2. Manfaat PKL

Dengan adanya laporan ini akan memberikan manfaat bagi mahasiswa, perusahaan dan akademik, sebagai berikut:

1.3.2.1. Manfaat Bagi Penulis

1. Dapat memahami bagaimana cara pembuatan *website company profile*;
2. Menambah wawasan terkait bidang perusahaan;
3. Memahami etika pekerjaan.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan

1. Dengan adanya *website company profile*, perumahan Griya Berkah Mandiri dapat mengenalkan profil perumahan tersebut kepada masyarakat;
2. Membantu karyawan dalam mengerjakan tugasnya.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

1. Terjalannya kerja sama antara lembaga pendidikan khususnya akademik dengan perusahaan;
2. Dapat digunakan sebagai media referensi dan informasi untuk penelitian dan penulisan pada masa yang mendatang.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Praktik kerja lapangan ini dilaksanakan di PT. Dua Putra Asuro, Kantor Pemasaran, Jl. Talang Betutu Lama, Sukamoro, Rt.26, Rw.13, Kelurahan Talang Betutu, Kecamatan Sukarame.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Praktik kerja lapangan ini dilaksanakan selama satu bulan terhitung mulai dari tanggal 08 Maret 2021 sampai 09 April 2021 pada pukul 08.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang diperlukan sebagai bahan penulisan laporan ini adalah penulisan menggunakan metode pengumpulan data berupa:

1.5.1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2015), wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan

cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Wawancara dilakukan dengan Bapak Wahyu selaku Manager PT. Dua Putra Asuro di kantor. Dari wawancara ini, penulis mendapatkan hasil bahwa perumahan Griya Berkah Mandiri masih belum memiliki *website* untuk memperkenalkan perumahan Griya Berkah Mandiri.

1.5.2. Observasi

Menurut Supriyati (2011) observasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data penelitian dengan sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural.

Penulis melakukan observasi dengan mengamati terhadap cara promosi perumahan Griya Berkah Mandiri, sehingga bisa mengetahui bagaimana proses pembelian perumahan di PT. Dua Putra Asuro.

1.5.3. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2015), studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literature-literatur ilmiah.

Dalam hal ini, penulis mempelajari berbagai pustaka yang berhubungan dengan penelitian dan menggali informasi dari beberapa jurnal atau data-data yang telah digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Menurut Rahmadi (2013), “Situs web atau *website* adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya”. Aplikasi *web* adalah aplikasi yang disimpan dan dieksekusi dilingkungan *web server*. Setiap permintaan yang dilakukan oleh user melalui aplikasi *client* (*web browser*) akan direspon oleh aplikasi *web* dan hasilnya akan dikembalikan lagi ke hadapan *user*.

2.1.2 MySQL

Menurut Budi Raharjo (2011) MySQL merupakan *software* RDBMS (atau *software database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-treaded*).

2.1.3 PHP

Menurut Supono dan Putratama (2016) mengemukakan bahwa “PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side

yang dapat ditambahkan ke dalam HTML”. PHP dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Server*), Apache, Xitami. PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya: Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac Os, Solaris. PHP dapat dibangun sebagai modul web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*).

2.1.4 Company Profile

Menurut Dewo dan Dewi (2019)“*Company Profile* adalah identitas dari suatu perusahaan, baik dalam bidang jasa maupun produk yang bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi dan membujuk, serta mengingatkan kepada pelanggan tentang perusahaan”.

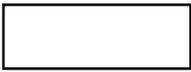
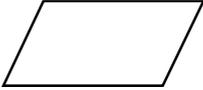
2.1.5 Database

Menurut Raharjo (2011), *database* merupakan suatu kumpulan tabel/data yang tersambung dan dibuat sesuai kebutuhan, sehingga data yang disimpan dapat dimanipulasi, diambil dan dicari dengan mudah. Selain itu *database* juga disebut dengan koleksi terpadu antar data yang saling berkaitan yang berguna untuk memenuhi setiap kebutuhan informasi dalam suatu instansi. Setiap masing-masing tabel di dalam database memiliki fungsi sebagai penyimpan data-data yang saling berhubungan antar tabel.

2.1.6 Flowchart

Menurut Harison dan Ahmad (2016), *flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah, *flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma yang menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, teratur, rapi, dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol standar. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

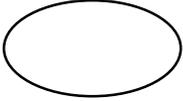
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		Komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
2		Aliran Sistem	Untuk arah pengaliran data proses
3		Basis Data	Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
4		Terminator	Mulai dan akhir
5.		Proses	Digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>

Sumber: (Supardi, 2013)

2.1.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Yakub (2012) “Data flow diagram (DFD) atau diagram alir data (DAD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. Data flow diagram atau diagram alir data terdiri dari notasi penyimpanan data (data store), proses (*process*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan”. Selain itu DAD juga merupakan alat yang digunakan pada pengembangan sistem yang terstruktur dan juga merupakan dokumentasi dari sistem. Simbol Data Flow Diagram (DFD) dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD)

Nama Simbol	Bentuk Simbol
Entitas eksternal	
Proses	
Aliran Data	
Data Store	

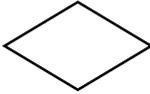
Sumber: (Santoso dan Nurmalina, 2017)

2.1.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fridayanthie & Mahdiati (2016) “ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model”. Di dalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama ERD adalah menunjukkan

objek data (*Entity*) dan hubungan (*Relationship*), yang ada pada *Entity* berikutnya. Simbol ERD dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Tabel Simbol *Entity Relationship Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas		Menyatakan himpunan entitas adalah orang, kejadian, atau berada dimana data akan dikumpulkan.
Atribut		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
Relasi		Himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas.
Link		Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya.

Sumber: (Santoso and Nuralina 2017)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah

PT. Dua Putra Asuro merupakan perseroan terbatas yang didirikan sejak tahun 2012 oleh Bapak Yudi Iskandar dan masih aktif sampai saat

ini, dengan lokasi yang terletak di Kantor Pemasaran PT. Dua Putra Asuro , Jl. Talang Betutu Lama, Sukomoro, Rt. 26, Rw. 13, Kelurahan Talang Betutu, Kecamatan Sukarame, Palembang, Sumatera Selatan.

PT. Dua Putra Asuro bergerak di beberapa bidang salah satunya perumahan. PT. Dua Putra Asuro menjual perumahan bersubsidi dengan tipe 36/98M. Selain bidang perumahan PT. Dua Putra Asuro juga menyediakan jasa dibidang dekorasi pernikahan. Jasa ini ada untuk membantu konsumen untuk mendesain dekorasi konsep pernikahan mereka tersebut agar acara pernikahannya menjadi meriah dan memberikan kesan yang bagus di hari pernikahan konsumen.

2.2.2 Visi

Sebagai Pengembang perumahan dan permukiman yang menjadi pilihan utama masyarakat.

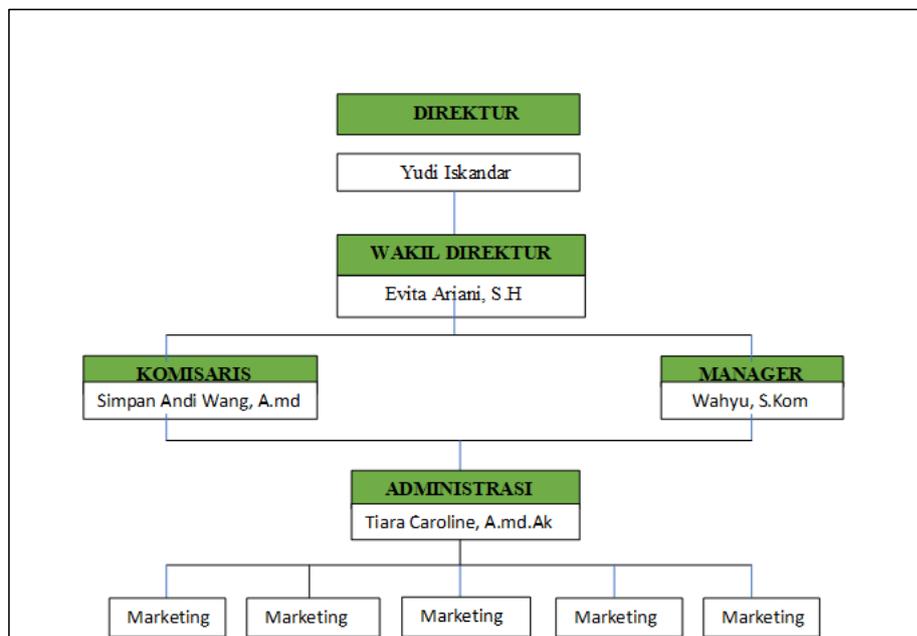
2.2.3 Misi

1. Menyediakan rumah hunian dengan kualitas terbaik yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung dan tingkat aksesibilitas yang tinggi terhadap pusat pemerintahan perdagangan;
2. Menyediakan rumah hunian dengan biaya yang efektif melalui sistem kredit berjangka panjang.

2.2.4 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.4.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu bagan yang menunjukkan hubungan pada suatu organisasi atau perusahaan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam melaksanakan fungsi dan tugas-tugas yang dibebankan terhadap suatu posisi atau jabatan tertentu untuk menjamin kelancaran kerja. PT. Dua Putra Asuro dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Stuktur Organisasi

(Sumber: PT. Dua Putra Asuro)

2.2.4.2 Uraian Tugas dan Wewenang

1. Direktur

Tugas direktur utama adalah memimpin sebuah perusahaan.

Tugas direktur utama dalam secara khusus:

1. Menyusun Strategi untuk mengarahkan bisnis menjadi lebih maju;
2. Mengorganisasi visi dan misi perusahaan secara keseluruhan;
3. Memimpin *meeting* rutin dengan para pemimpin senior perusahaan;
4. Menunjuk orang untuk memimpin divisi tertentu dan mengawasi pekerjaan;
5. Menyimpan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan;
6. Mengawasi kompetisi bisnis internal dan eksternal;
7. Mengevaluasi kesuksesan perusahaan.

2. Wakil Direktur

Wakil direktur merupakan pimpinan kedua tertinggi dan wakil dari direktur. Wakil direktur mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut:

1. Membantu direktur dalam menyusun rencana kerja serta anggaran untuk mencapai tujuan perusahaan;
2. Membantu direktur dalam memimpin dan mengkoordinir seluruh aktivitas perusahaan;

3. Membantu direktur dalam mengambil keputusan dan kebijakan-kebijakan yang dianggap perlu untuk kebaikan dan kemajuan perusahaan;
4. Memastikan keberadaan dan kecukupan sumber keuangan.

3. Komisaris

Dewan komisaris bertugas melakukan pengawasan terhadap kebijakan pengurusan, jalannya pengurusan pada umumnya baik mengenai perseroan maupun usaha perseroan yang dilakukan oleh direksi, serta memberikan nasihat kepada direksi termasuk pengawasan terhadap pelaksanaan rencana jangka panjang perusahaan, rencana kerja dan anggaran perusahaan serta ketentuan anggaran dasar dan keputusan rapat umum pemegang saham, serta peraturan perundang undangan yang berlaku, untuk kepentingan perseroan dan sesuai dengan maksud dan tujuan perseroan.

Adapun wewenang komisaris sebagai berikut:

1. Melihat buku-buku, surat-surat, serta dokumen-dokumen lainnya, memeriksa kas untuk keperluan verifikasi dan lain-lain surat berharga dan memeriksa kekayaan perseroan;
2. Memasuki pekarangan, gedung, dan kantor yang dipergunakan oleh perseroan;
3. Meminta penjelasan dari direksi dan/atau pejabat lainnya mengenai segala persoalan yang menyangkut pengelolaan perseroan;

4. Mengetahui segala kebijakan dan tindakan yang telah dan akan dijalankan oleh direksi;
5. Meminta direksi dan/atau pejabat lainnya di bawah direksi dengan sepengetahuan direksi untuk menghadiri rapat dewan komisaris.

4. Manajer

Adapun wewenang manajer sebagai berikut:

1. Mempertahankan staf dengan merekrut, memilih, mengorientasi, dan melakukan pelatihan karyawan, menjaga lingkungan kerja yang aman, nyaman, dan tertib;
2. Menyelesaikan dan mengevaluasi kinerja staf dengan berkomunikasi, perencanaan, *monitoring*, dan menilai hasil pekerjaan;
3. Melakukan *coaching*, konseling, dan mendisiplinkan karyawan, mengembangkan, mengkoordinasikan sistem, kebijakan, prosedur, dan standar produktivitas;
4. Menetapkan tujuan strategis dengan mengumpulkan bidang bisnis yang bersangkutan, keuangan, layanan, dan informasi;
5. Mengidentifikasi dan mengevaluasi tren, memilih tindakan, mendefinisikan tujuan dan mengevaluasi hasil.

5. Administrasi

Adapun wewenang administrasi sebagai berikut:

1. Menerima panggilan telepon;

2. Menbuat agenda kantor;
3. Entri data perusahaan;
4. Melakukan arsip data.

6. *Marketing*

Adapun wewenang *marketing* sebagai berikut:

1. Bertugas untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen;
2. Merencanakan produk;
3. Menetapkan harga;
4. Merencanakan promosi.

2.3 Uraian Kegiatan

Kegiatan penulis saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di PT. Putra Dua Asuro adalah ditempatkan dibagian *marketing* untuk mempromosikan perumahan tersebut, merancang *website company profile* perusahaan, melakukan *troubleshoot* dan instalasi *software* ke PC yang bermasalah.

BAB III

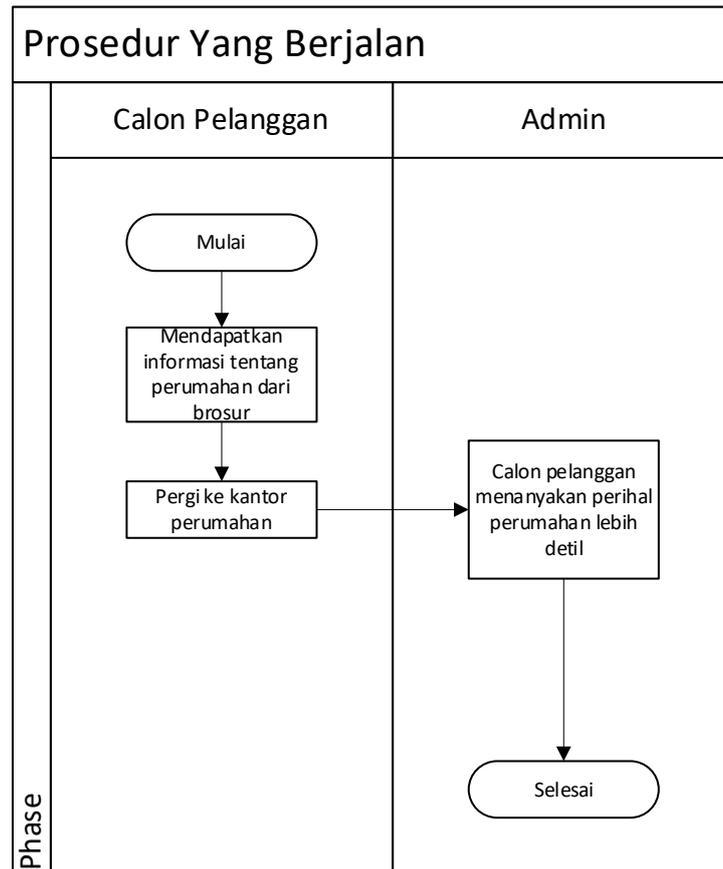
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Dua Putra Asuro, penulis mengambil kesimpulan bahwa di PT. Dua Putra Asuro belum mempunyai media informasi berupa *website* untuk digunakan dalam penyampaian informasi kepada calon pelanggan, selama ini media informasi yang digunakan oleh PT. Dua Putra Asuro menggunakan seperti brosur. Oleh karena itu maka penulis memberikan solusi kepada pihak perusahaan untuk membuat media informasi berupa *website* yang nantinya media informasi tersebut akan digunakan untuk menyampaikan informasi dan media promosi kepada calon pelanggan.

3.1.1 Prosedur yang berjalan

Prosedur yang berjalan pada PT. Dua Putra Asuro ini digambarkan pada *flowchart* yang menjelaskan bagan alur sistem yang berjalan di kantor. Dari prosedur yang berjalan maka penulis dapat mengetahui gambaran proses kerja yang ada pada Kantor PT. Dua Putra Asuro dapat dilihat pada gambar 3.1.



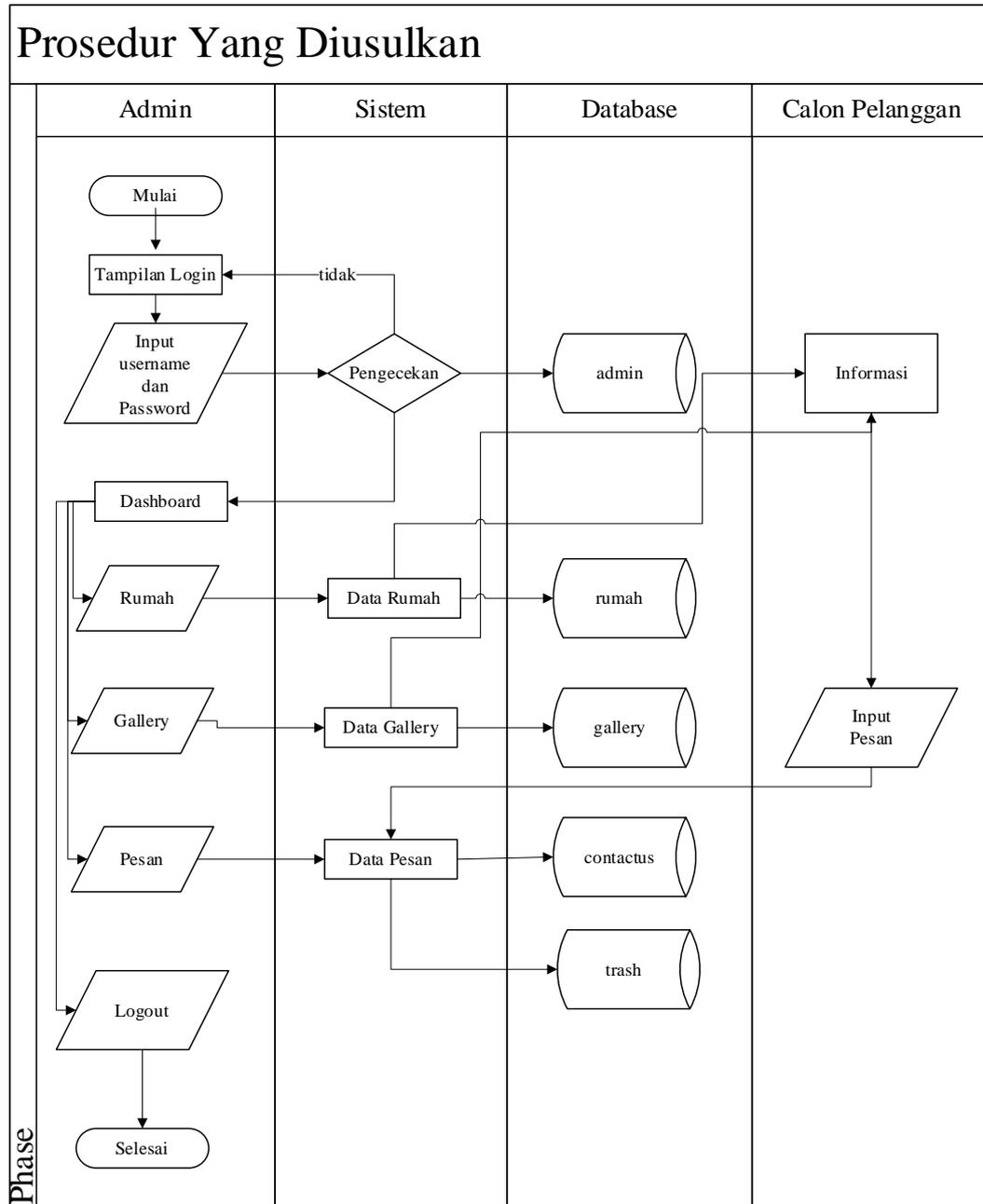
Gambar 3.1 prosedur yang berjalan saat ini

Berdasarkan gambar 3.1 prosedur yang berjalan yaitu:

1. Calon pelanggan informasi tentang adanya perumahan Griya Berkah Mandiri dari brosur;
2. Calon pelanggan pergi ke kantor perumahan;
3. Calon pelanggan menanyakan perihal perumahan lebih detail;

3.1.2 Prosedur yang diusulkan

Adapun prosedur yang diusulkan untuk proses kegiatan di *website profile company* perumahan Griya Berkah Mandiri dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 prosedur yang diusulkan

Berdasarkan gambar 3.2 prodesur yang diusulkan yaitu:

1. Admin melakukan *login*, jika salah akan diarahkan kembali ke tampilan *login* dan jika benar akan ke *dashboard*;
2. Admin melakukan *input* data-data untuk website seperti data rumah dan data *gallery*;
3. Calon pelanggan mengunjungi *website* untuk mengetahui informasi mengenai perumahan Griya Berkah Mandiri;
4. Calon Pelanggan dapat menanyakan atau mengirim pesan pada *website*;
5. Pesan yang telah dikirim oleh calon pelanggan akan dibaca oleh admin;

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan hasil PKL yang dilaksanakan di kantor PT. Dua Putra Asuro, dimana belum memiliki *website* sebagai media informasi yang dapat membantu calon pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai perumahan Griya Berkah Mandiri karena kendala saat ini yaitu calon pelanggan masih harus pergi kantor untuk mendapat informasi tentang perumahan tersebut.

3.2.2. Pembahasan

Setelah dilakukannya pengamatan selama PKL, penulis telah menganalisa dan pendapat hasil bahwa terdapat kekurangan dan

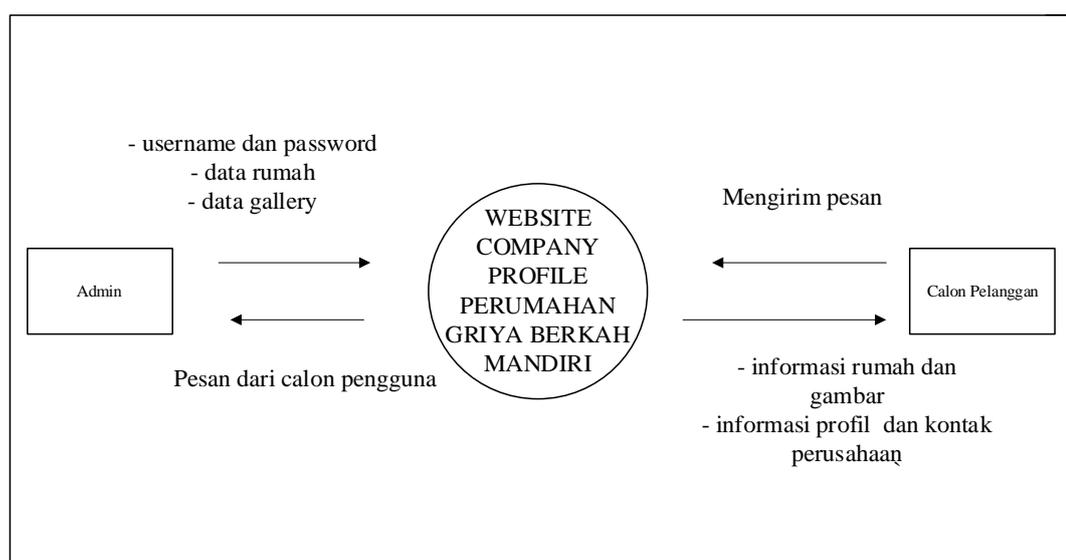
permasalahan, oleh karena itu dibutuhkannya *website* yang dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada calon pelanggan.

3.2.2.1. Data Flow Diagram

Data *flow* diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data secara terstruktur dan jelas. Berdasarkan hasil analisa permasalahan pada PT. Dua Putra Asuro, penulis memberikan gambaran arus data yang dijelaskan menggunakan diagram konteks.

1. Diagram konteks

Berikut gambaran aliran arus dari *website* perumahan Griya Berkah mandiri yang penulis gambarkan dalam diagram konteks yang dapat dilihat pada gambar 3.3 dibawah ini:



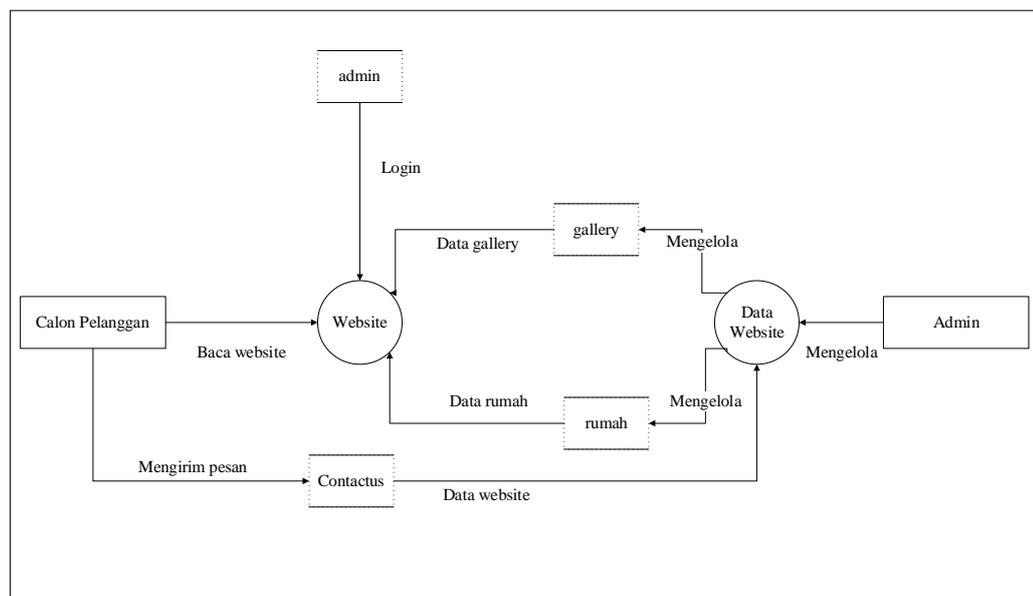
Gambar 3.3 Diagram konteks website perumahan

Berdasarkan gambar 3.3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Entitas calon pelanggan mendapatkan informasi perusahaan, informasi kontak perusahaan dan informasi rumah beserta gambar yang ada di dalam sistem, dan *input* pesan ke dalam sistem.
2. Entitas admin web melakukan login, *input* data gambar, *input* data rumah, dan baca pesan hasil *input* calon pelanggan.

2. Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 merupakan penjabaran dari keseluruhan proses utama yang lebih rinci dari diagram konteks. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 0

Berdasarkan gambar 3.4 dapat dijelaskan sebagai berikut:

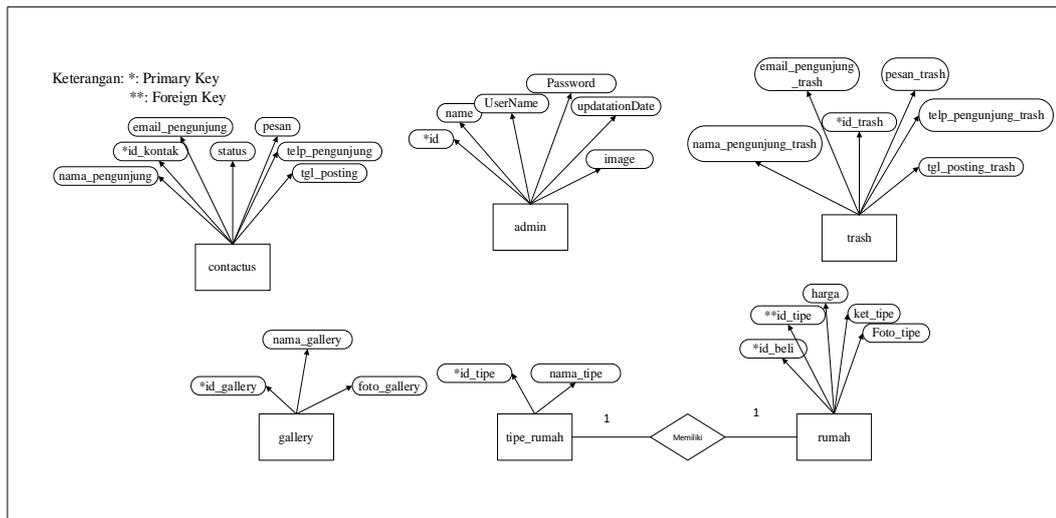
1. Proses 1 adalah admin *login* ke *website*;
2. Proses 2 adalah admin mengelola data – data yang akan dimasukkan ke *website*;
3. Proses 3 adalah calon pelanggan mengunjungi dan membaca *website*;
4. Proses 4 adalah calon pelanggan mengirim pesan jika ada yang ingin ditanyakan.
5. Proses 5 adalah pesan yang telah dikirim oleh calon pelanggan masuk ke data website untuk dibaca oleh admin.

3.2.2.2.Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram adalah gambar yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut, berikut ERD yang penulis gambarkan pada gambar 3.5.

3.2.2.3.Struktur Tabel

Desain *database* yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan: *field*, *type field* dan ukurannya. Tabel-tabel tersebut digunakan untuk menyimpan data. Adapun desain tabel pada *database db_perumahan* yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram

1. Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menampung data admin pada *website* perumahan Griya Berkah Mandiri untuk melakukan *login* ke dalam sistem berupa tampilan *dashboard*. Struktur data pada tabel admin dapat dilihat pada tabel 3.1.

Primary key: id

Foreign key: -

Tabel 3.1 admin

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	*id	int	11	Identitas admin
2	name	varchar	100	Nama admin

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
3	UserName	varchar	100	<i>Username</i> admin yang digunakan saat <i>login</i>
4	Password	varchar	100	Kata sandi yang digunakan untuk <i>login</i>
5	UpdationDate	timestamp		Menyimpan data berkaitan dengan tanggal dan waktu
6	Image	text		Foto yang digunakan oleh admin

2. Tabel contactus

Tabel contactus digunakan untuk menampung data pesan calon pelanggan yang telah pelanggan *input*-kan di *website* perumahan Griya Berkah Mandiri. Struktur data pada tabel contactus dapat dilihat pada tabel 3.2.

Primary key: id_kontak

Foreign key: -

Tabel 3.2 contactus

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	*id_kontak	int	11	Identitas pengunjung

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
2	nama_pengunjung	varchar	100	Nama pengunjung
3	email_pengunjung	varchar	120	<i>Email</i> pengunjung
4	telp_pengunjung	char	16	Nomot telepon pengunjung
5	pesan	longtext		Pesan yang akan dikirim oleh pengunjung
6	tgl_posting	timestamp		Waktu pengunjung mengirim pesan
7	status	Int	11	Digunakan sebagai penanda sudah dibaca atau belum

3. Tabel rumah

Tabel rumah digunakan untuk menampung data rumah pada *website* perumahan Griya Berkah Mandiri yang digunakan untuk *input*, mengubah, dan menghapus data rumah melalui *dashboard*. Struktur data pada tabel rumah dapat dilihat pada tabel 3.3.

Primary key: id_beli

Foreign key: id_tipe

Tabel 3.3 rumah

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	*id_beli	int	11	Identitas rumah
2	id_tipe	int	3	Identitas tipe rumah
3	harga	varchar	11	Harga rumah
4	ket_tipe	text		Keterangan rumah
5	foto_tipe	text		Foto rumah

4. Tabel gallery

Tabel gallery digunakan untuk menampung gambar *website* perumahan Griya Berkah Mandiri yang digunakan untuk menyimpan gambar-gambar. Struktur data pada tabel gallery dapat dilihat pada tabel 3.4.

Primary key: id_gallery

Foreign key: -

Tabel 3.4 gallery

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Id_gallery	int	11	Identitas gambar
2	Name_gallery	varchar	100	Nama gambar
3	Foto_gallery	Text		Foto yang di <i>upload</i>

5. Tabel tipe_rumah

Tabel *tipe_rumah* digunakan untuk menampung tipe rumah *pada* perumahan Griya Berkah Mandiri. Struktur data pada tabel *tipe_rumah* dapat dilihat pada tabel 3.5.

Primary key: id_tipe

Foreign key: -

Tabel 3.5 tipe_rumah

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	id_tipe	int	11	Identitas tipe rumah
2	name_tipe	varchar	100	Nama tipe rumah

6. Tabel trash

Tabel *trash* digunakan untuk menampung data contactus yang akan dihapus. Struktur data pada tabel *trash* dapat dilihat pada tabel 3.7.

Primary key: id_trash

Foreign key: -

Tabel 3.7 trash

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	*id_trash	int	11	Identitas <i>trash</i>
2	nama_pengunjung_trash	varchar	100	Nama pengunjung pada <i>trash</i>

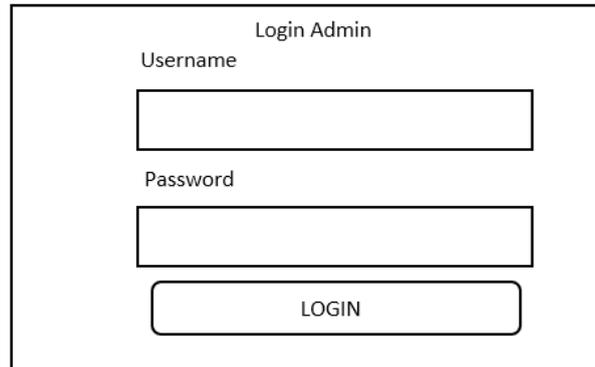
No	Nama field	Type	Size	Keterangan
3	email_pengunjung_trash	varchar	120	<i>Email</i> pengunjung pada <i>trash</i>
4	telp_pengunjung_trash	char	16	Nomot telepon pengunjung pada <i>trash</i>
5	pesan_trash	longtext		Pesan yang akan dikirim oleh pengunjung pada <i>trash</i>
6	tgl_posting_trash	timestamp		Waktu pengunjung mengirim pesan pada <i>trash</i>

3.2.2.4. Desain Rancangan

Desain Interface Desain adalah rancangan desain tampilan dari *input* dan *output* yang terdapat pada *website company profile* perumahan Griya Berkah Mandiri.

1. *Form Login Admin*

Desain *Form Login* admin berisikan form berupa *username* dan juga *password*. Di *form* ini juga terdapat tombol *login* yang digunakan untuk *login* ke dalam dashboard. Desain *form login* dapat dilihat di gambar 3.6.

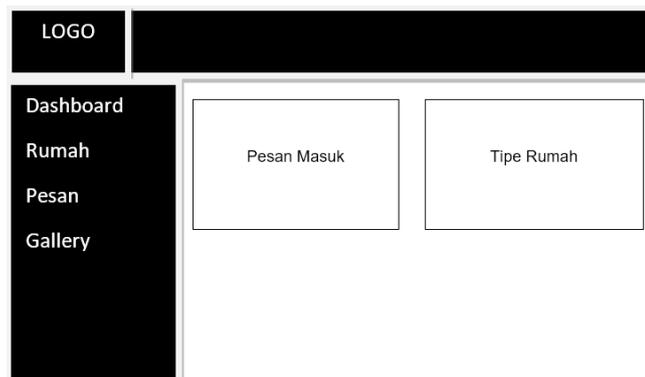


The image shows a login form titled "Login Admin". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the password field is a button labeled "LOGIN".

Gambar 3.6 Desain Form Login

2. *Dashboard Admin*

Halaman ini merupakan halaman utama admin yang berisikan halaman Rumah, Pesan, dan *Gallery*. Desain *dashboard* Admin dapat dilihat di gambar 3.7 berikut:

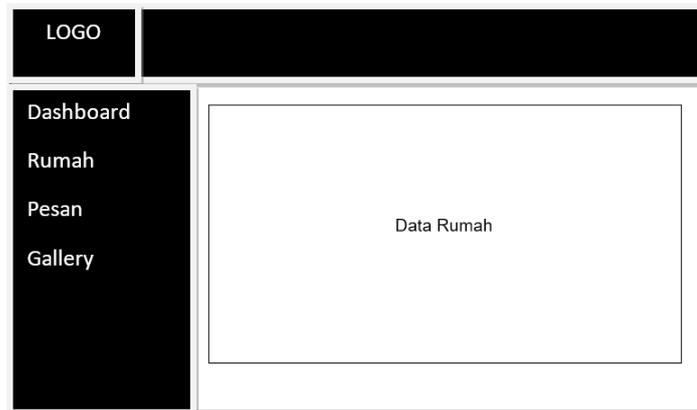


The image shows an admin dashboard layout. It features a top navigation bar with a "LOGO" placeholder. On the left is a vertical sidebar menu with the following items: "Dashboard", "Rumah", "Pesan", and "Gallery". The main content area contains two cards: "Pesan Masuk" and "Tipe Rumah".

Gambar 3.7 Desain *Dashboard Admin*

3. Halaman Rumah pada Admin

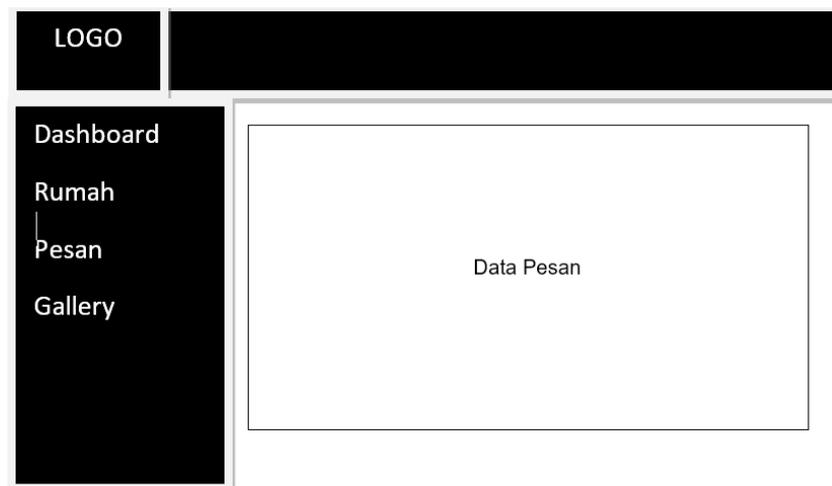
Halaman ini merupakan halaman admin yang berisikan data rumah. Desain halaman rumah pada admin dapat dilihat di gambar 3.8 berikut:



Gambar 3.8 Desain Halaman Rumah pada Admin

4. Halaman Pesan pada Admin

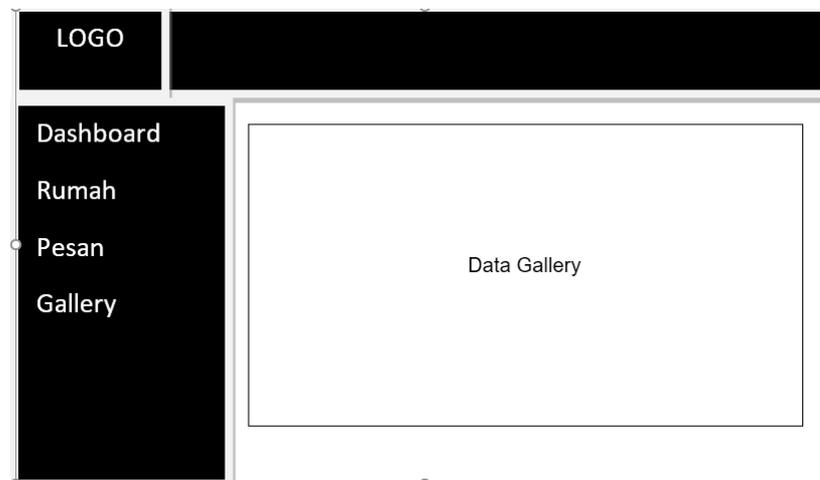
Halaman ini merupakan halaman admin yang berisikan data pesan. Desain halaman rumah pada admin dapat dilihat di gambar 3.9 berikut:



Gambar 3.9 Desain Halaman Pesan pada Admin

5. Halaman Gallery pada Admin

Halaman ini merupakan halaman admin yang berisikan data *gallery*. Desain halaman *gallery* pada admin dapat dilihat di gambar 3.10 berikut:



Gambar 3.10 Desain Halaman *Gallery* pada Admin

6. Halaman Utama *Website*

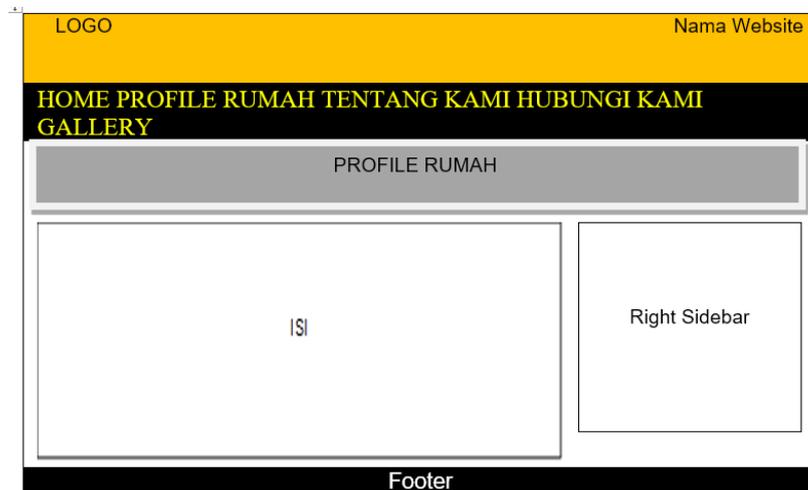
Desain halaman utama merupakan rancangan halaman *website* pada *website* Griya Berkah Mandiri. Desain halaman utama *website* dapat dilihat di gambar 3.11.

7. Halaman *Profile* Rumah

Desain *profile* rumah pada *Website* adalah desain yang memberikan informasi mengenai rumah yang akan dibeli oleh calon pelanggan. Halaman *profile* rumah dapat dilihat di gambar 3.12.



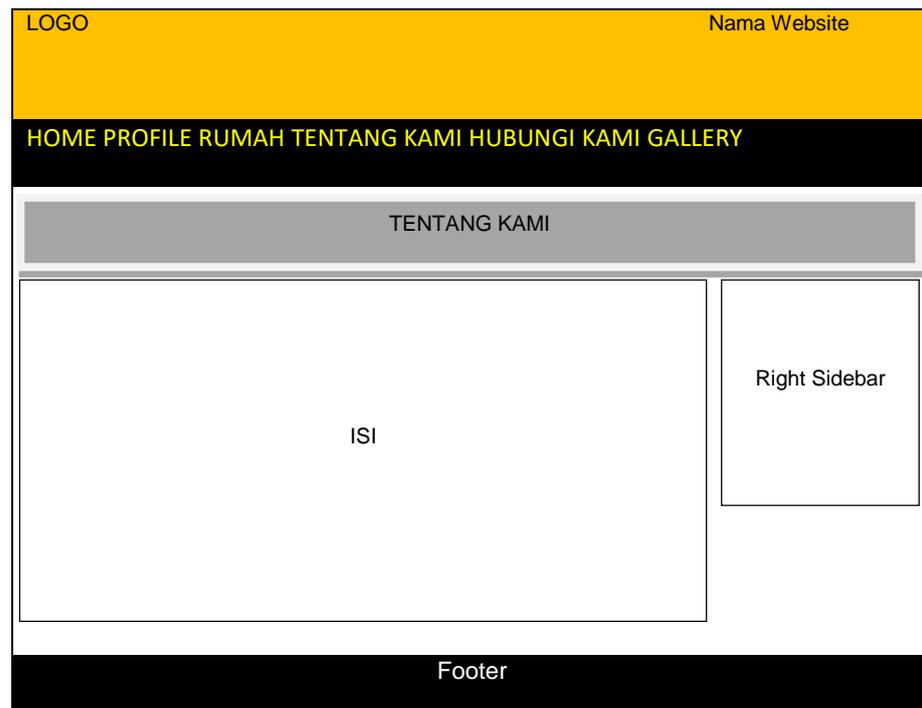
Gambar 3.11 Desain Halaman Utama



Gambar 3.12 Desain Halaman Profile Rumah

8. Halaman Tentang Kami

Desain tentang kami pada *website* adalah desain yang memberikan informasi tentang perusahaan Griya Berkah Mandiri. Halaman tentang kami dapat dilihat di gambar 3.13 berikut:



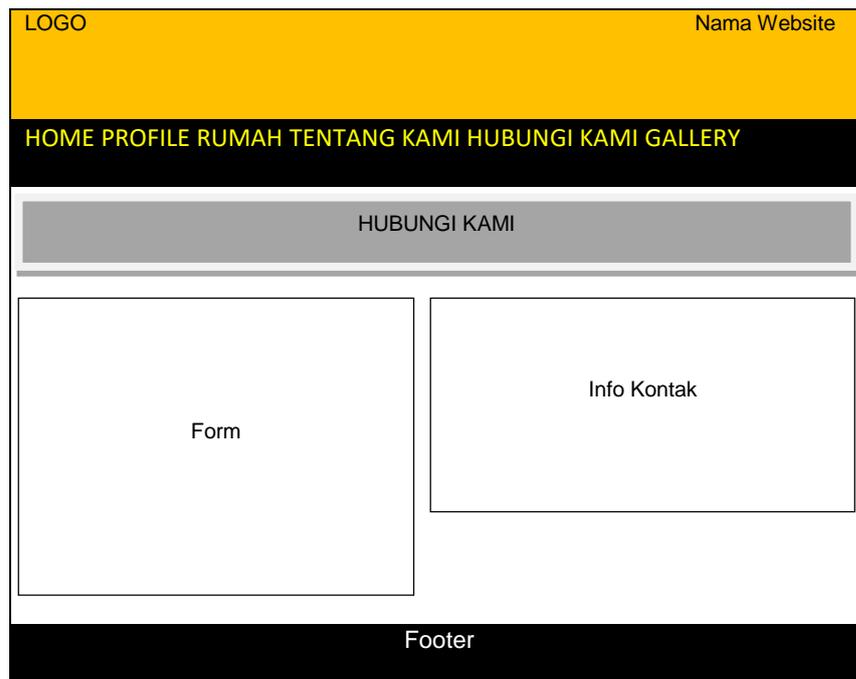
Gambar 3.13 Desain Halaman Tentang Kami

9. Halaman Hubungi Kami

Desain halaman hubungi kami pada *website* adalah desain yang berisikan form untuk diisi oleh calon pelanggan jika memiliki sebuah pertanyaan. Halaman Hubungi kami dapat dilihat di gambar 3.14.

10. Halaman Gallery

Desain halaman gallery pada *website* adalah desain yang berisikan foto-foto yang di *upload* oleh admin. Halaman *gallery* dapat dilihat di gambar 3.15.



Gambar 3.14 Halaman Hubungi Kami



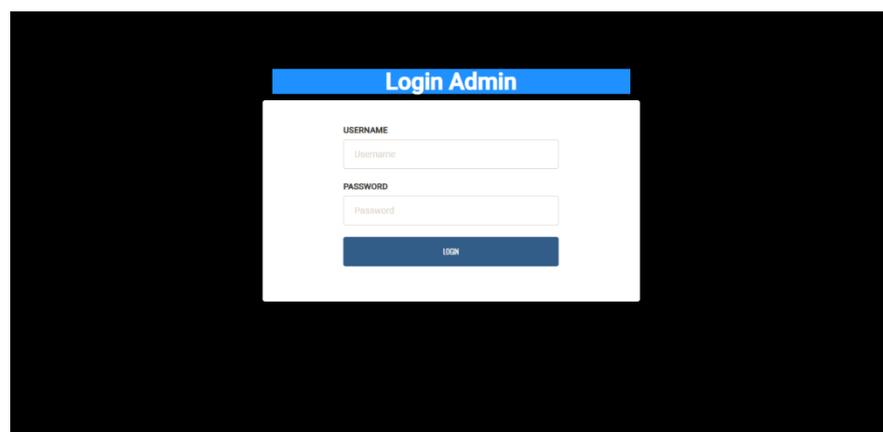
Gambar 3.15 Halaman Gallery

3.2.2.5. Desain Implementasi *Interface*

Tampilan Implementasi *Interface* adalah Tampilan dari *website* perumahan Griya Berkah Mandiri yang sudah selesai dibuat oleh penulis.

1. Halaman *Login Admin*

Halaman *Form login* admin digunakan untuk masuk akun sebagai admin sebelum mengelola *website*. Tampilan halaman *form login* admin dapat dilihat pada gambar 3.16.



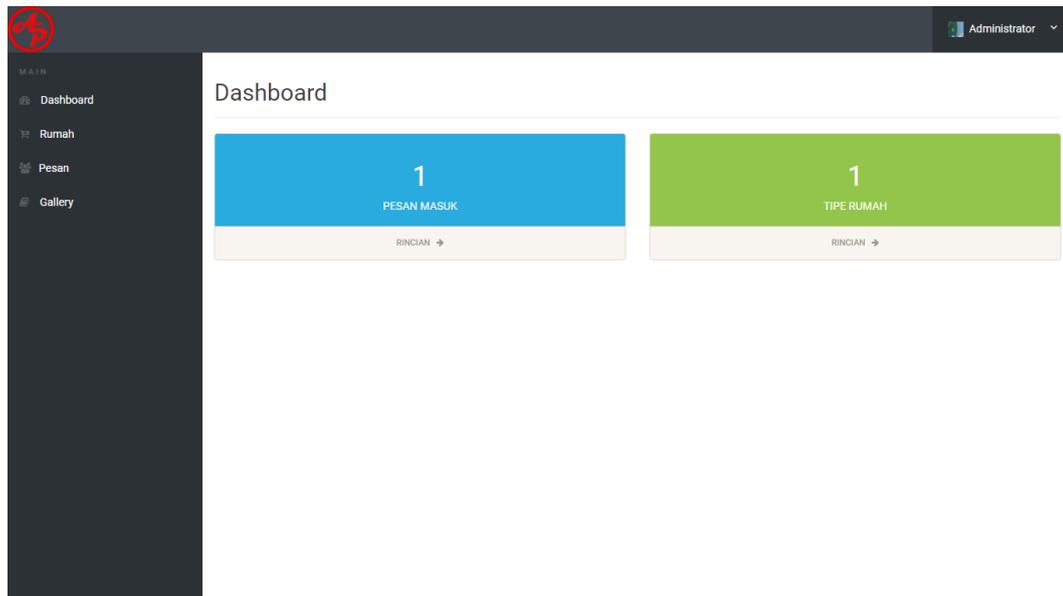
Gambar 3.16 Halaman *Login Admin*

2. Halaman *Dashboard*

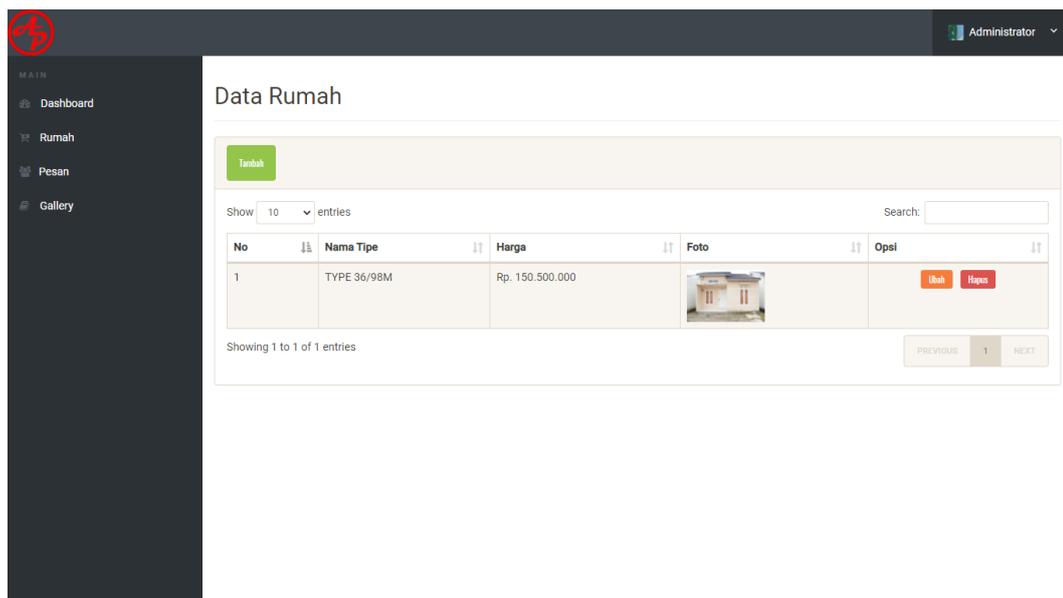
Halaman *dashboard* menampilkan berbagai informasi seperti rumah, pesan masuk, dan *gallery*. Tampilan halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada gambar 3.17.

3. Halaman Rumah pada Admin

Halaman rumah menampilkan data informasi mengenai rumah yang akan dijual. Tampilan halaman rumah dapat dilihat pada gambar 3.18.



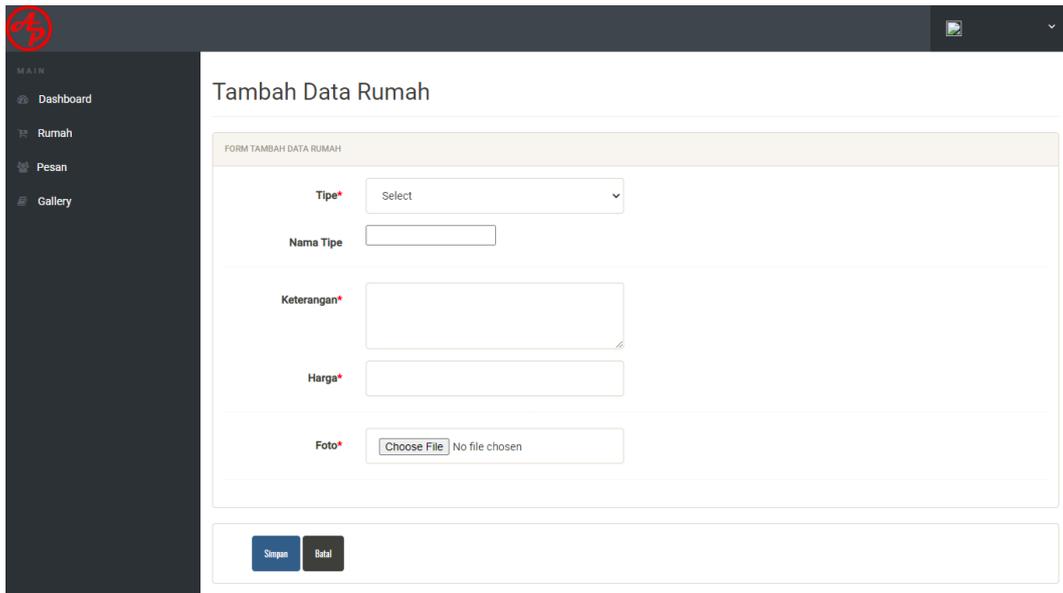
Gambar 3.17 Halaman *Dashboard*



Gambar 3.18 Halaman *Rumah*

4. Halaman Tambah Data Rumah

Halaman tambah data rumah digunakan oleh admin untuk melakukan *input* mengenai informasi rumah yang akan dijual. Tampilan halaman tambah data rumah dapat dilihat pada gambar 3.19.



The screenshot shows a web application interface for adding house data. On the left is a dark sidebar with a logo and menu items: 'Dashboard', 'Rumah', 'Pesan', and 'Gallery'. The main content area is titled 'Tambah Data Rumah' and contains a form titled 'FORM TAMBAH DATA RUMAH'. The form has the following fields:

- Tipe***: A dropdown menu with 'Select' as the selected option.
- Nama Tipe**: A text input field.
- Keterangan***: A large text area for detailed description.
- Harga***: A text input field for price.
- Foto***: A file upload button labeled 'Choose File' with the text 'No file chosen'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 3.19 Halaman Tambah Data Rumah

5. Halaman Pesan

Halaman pesan digunakan untuk menampilkan pesan-pesan yang telah dikirim oleh calon pelanggan di *website company profile* Perumahan Griya Berkah Mandiri. Tampilan halaman pesan dapat dilihat pada gambar 3.20.

Administrator

Pesan

BELUM DIBACA SUDAH DIBACA TRASH

DATA

No	ID Pesan	Nama	Email	Telp	Pesan	Tgl. Posting	opsi
1	16	andi	andi@gmail.com	085289453261	A	2021-08-06 06:50:08	Balas

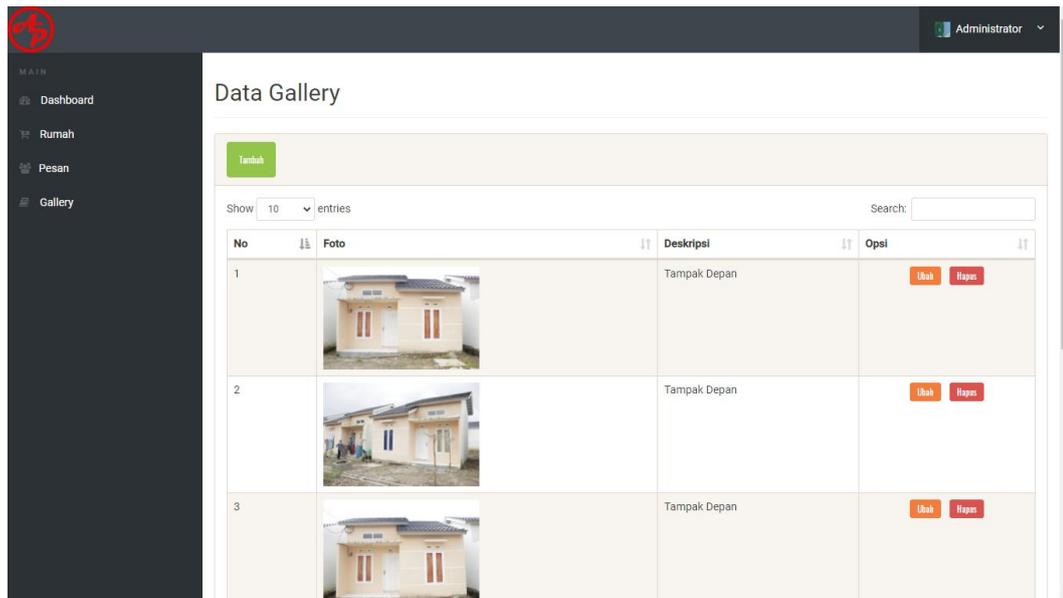
Gambar 3.20 Halaman Pesan pada Admin

6. Halaman *Gallery* pada Admin

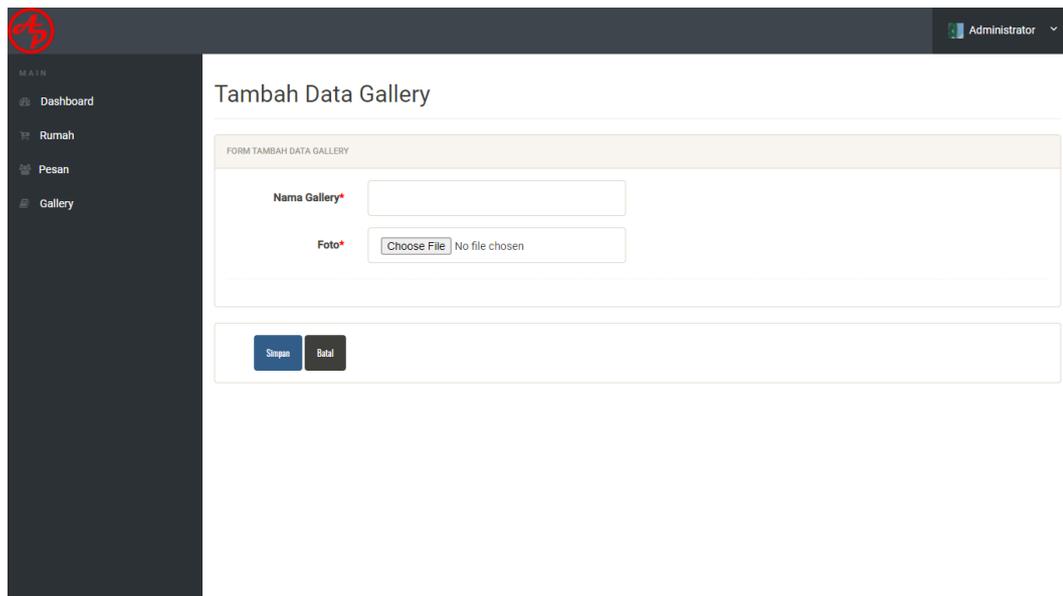
Halaman *gallery* menampilkan data gambar gambar yang telah ditambah oleh admin. Tampilan halaman *gallery* dapat dilihat pada gambar 3.21.

7. Halaman Tambah Data *Gallery*

Halaman tambah data *gallery* digunakan oleh admin untuk menambah gambar-gambar. Tampilan halaman tambah data *gallery* dapat dilihat pada gambar 3.22.



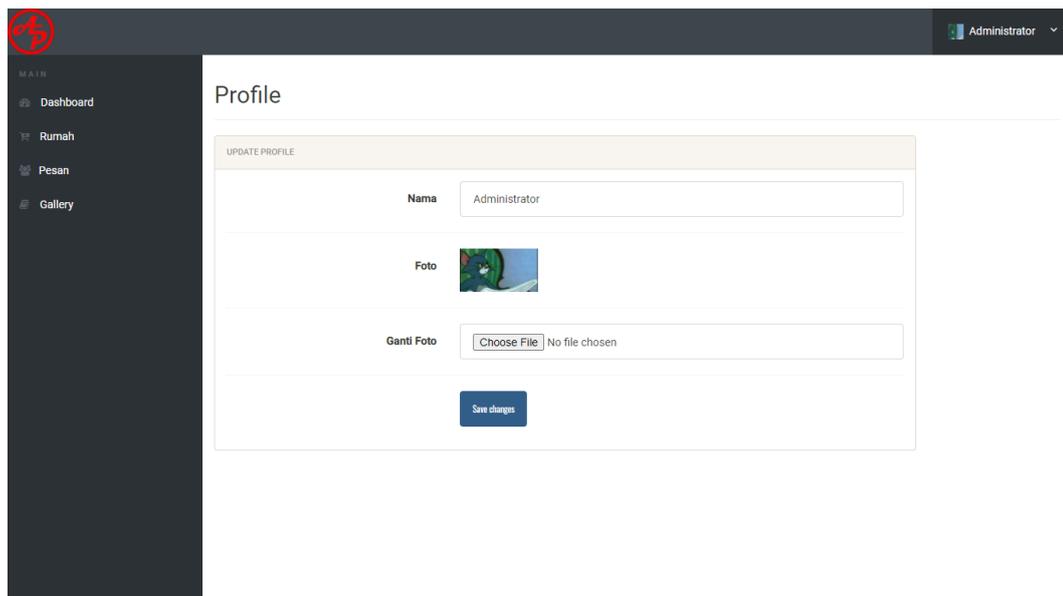
Gambar 3.21 Halaman Data Gallery pada Admin



Gambar 3.22 Halaman Tambah Data Gallery

8. Halaman *Profile Admin*

Halaman *profile* admin menampilkan informasi mengenai admin serta mengganti nama ataupun *profile picture* admin. Tampilan halaman *profile* admin dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Halaman *Profile Admin*

9. Halaman Utama *Website*

Halaman utama menampilkan informasi-informasi seperti *banner* dan *gallery*. Halaman utama telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24 Halaman Utama Website

10. Halaman *Profile* Rumah pada Website

Halaman *profile* rumah menampilkan informasi profil rumah yang dijual disertai dengan harga rumah serta deskripsi dan spesifikasi rumah. Halaman *profile* rumah telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman *profile* rumah dapat dilihat pada gambar 3.25.

11. Halaman Tentang Kami

Halaman tentang kami menampilkan informasi-informasi perusahaan. Halaman tentang kami telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman riwayat tentang kami dapat dilihat pada gambar 3.26.

Profile Rumah



TYPE 36/98M
Rp. 150.500.000/Unit

Deskripsi tipe

Batubata+sloof beton bertulang, dinding batu bata, flapon gybsum. It keramik, kusen pintu & jdl: kayu kelas III, panel, kmr dobel plywood,atap: rangka baja+mtal,sanitaire: bak mandi+pintu fiber,Listrik : PLN 1300 Watt

Tertarik?

[Hubungi Sekarang!!](#)

Gambar 3.25 Halaman *Profile* Rumah

Tentang Kami

Sejarah

PT. Dua Putra Asuro merupakan perseroan terbatas yang didirikan sejak tahun 2012 oleh Bapak Yudi Iskandar dan masih aktif sampai saat ini, dengan lokasi yang terletak di Kantor Pemasaran PT. Dua Putra Asuro , Jl. Talang Betutu Lama, Sukomoro, Rt. 26, Rw. 13, Kelurahan Talang Betutu, Kecamatan Sukarame, Palembang, Sumatera Selatan.

PT. Dua Putra Asuro bergerak di beberapa bidang salah satunya perumahan. PT. Dua Putra Asuro menjual perumahan bersubsidi dengan tipe 36/98M. Selain bidang perumahan PT. Dua Putra Asuro juga menyediakan jasa dibidang dekorasi pernikahan. Jasa ini ada untuk membantu konsumen untuk mendesain dekorasi konsep pernikahan mereka tersebut agar acara pernikahannya menjadi meriah dan memberikan kesan yang bagus di hari pernikahan konsumen.

Visi & Misi

Visi: Sebagai Pengembang perumahan dan permukiman yang menjadi pilihan utama masyarakat.

Misi:

.....

Tertarik?

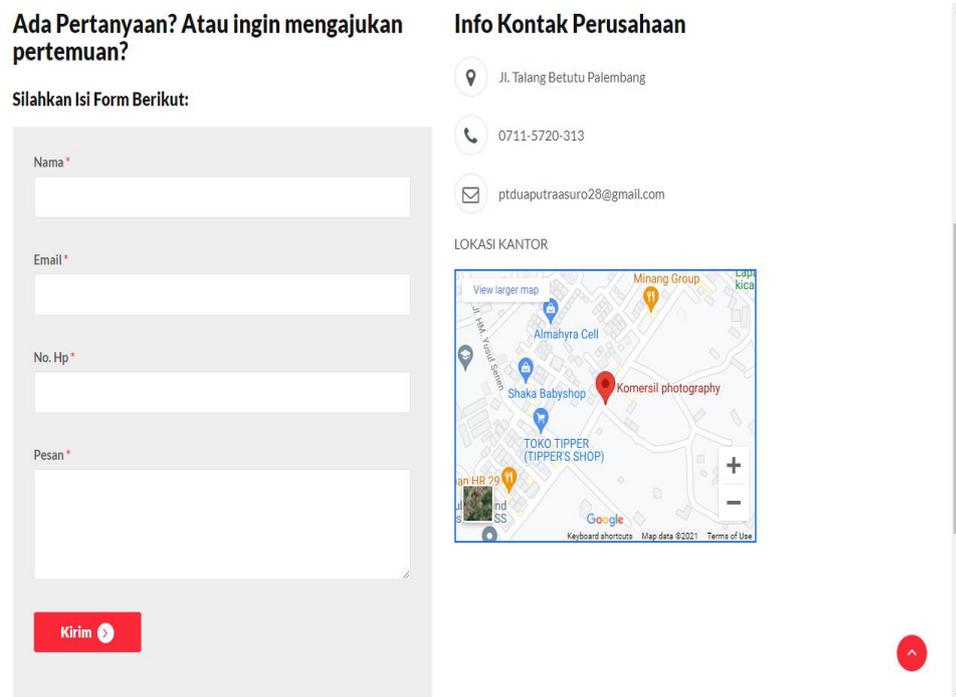
[Hubungi Sekarang!!](#)

Gambar 3.26 Halaman *Tentang Kami*

12. Halaman *Hubungi Kami*

Halaman *hubungi kami* menampilkan bagaimana cara menghubungi kami jikalau ada saran ataupun

pertanyaan. Halaman hubungi kami telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman hubungi kami dapat dilihat pada gambar 3.27.

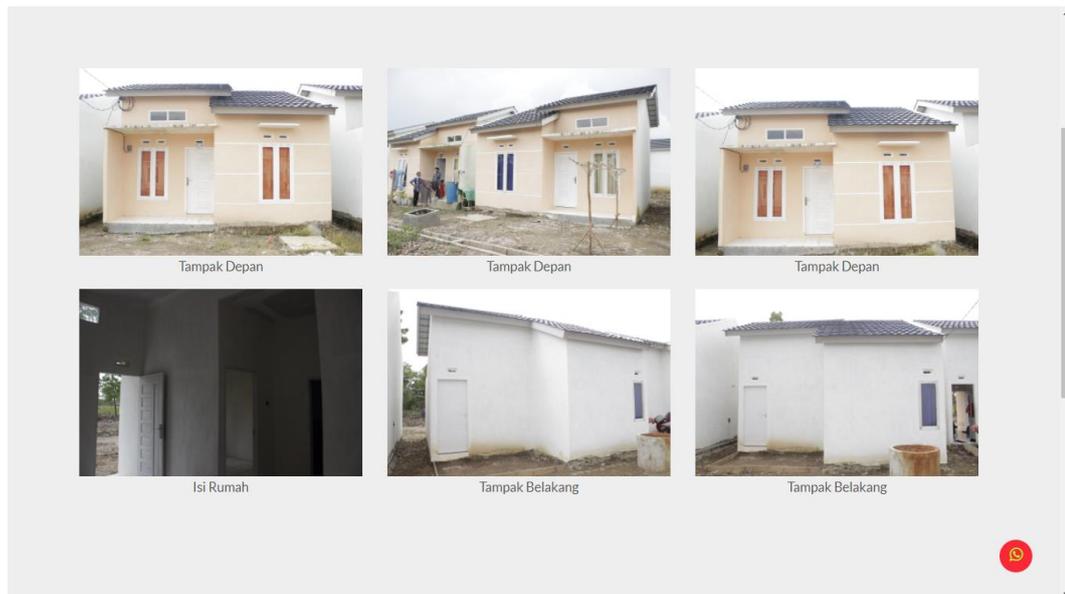


The image shows a contact page layout. On the left, there is a form titled "Ada Pertanyaan? Atau ingin mengajukan pertemuan?" (Do you have a question? Or do you want to request a meeting?). Below the title, it says "Silahkan Isi Form Berikut:" (Please fill out the form below:). The form contains four input fields: "Nama*" (Name), "Email*", "No. Hp*" (Phone Number), and "Pesan*" (Message). At the bottom of the form is a red button labeled "Kirim" (Send). To the right of the form is the "Info Kontak Perusahaan" (Company Contact Information) section. It includes three icons: a location pin for "Jl. Talang Betutu Palembang", a phone icon for "0711-5720-313", and an email icon for "ptduaputraasuro28@gmail.com". Below this is a map titled "LOKASI KANTOR" (Office Location) showing a Google Map with a red pin at "Komersil photography". Other nearby locations like "Almahyra Cell", "Shaka Babyshop", and "TOKO TIPPER (TIPPER'S SHOP)" are also visible on the map.

Gambar 3.27 Halaman Hubungi Kami

13. Halaman *Gallery* pada *Website*

Halaman *gallery* menampilkan foto–foto perumahan. Halaman *gallery* telah berhasil diimplementasi dan diujikan. Tampilan halaman *gallery* dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Halaman *Gallery*

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uji coba yang telah penulis lakukan dan uraikan ke dalam laporan Praktik Kerja Lapangan mengenai *website company profile* Perumahan Griya Berkah Mandiri, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. *Website company profile* Perumahan Griya Berkah Mandiri telah selesai dibuat;
2. Dengan adanya *website company profile* ini maka perusahaan dapat memanfaatkannya untuk mempermudah dalam memperkenalkan perumahan Griya Berkah Mandiri.

4.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Website* ini masih tergolong sangat sederhana, seperti dari bagian tampilan dan fitur - fiturnya, baiknya *website* ini dibuat lebih menarik lagi dan ditambah dengan fitur – fitur yang mempermudah calon pelanggan;
2. Keamanan *website* perlu ditingkatkan, hal ini dikarenakan keamanan *website* masih belum sempurna yang menyebabkan rentannya penyalahgunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bekti, Humaira'Bintu. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery*. ISBN: 978-979-29-4765-6.
- Budi Raharjo. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. ISSN: 2011.
- Dewo, Kivo Kemolo, dan Athanasia Octaviani Puspita Dewi. 2017. “*SCHOOL LIBRARY VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA DALAM UPAYA KONSTRUKSI CITRA PERPUSTAKAAN (STUDI ACTION RESEARCH PERPUSTAKAAN SMP N 21 SEMARANG)*.” Jurnal Ilmu Perpustakaan. ISSN: 9798
- Fridayanthie, dan Mahdiati. 2016. “*Logical Relational Structure (LRS)*.”
- Santoso dan Radna Nurmalina. 2017. *Perencanaan Dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*. JURNAL INTEGRASI. ISSN: 2085-3858
- Sugiyono. 2015. “*Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.”. ISBN: 979-843-371-8.
- Supono dan Virdiandry Putratama. 2016. *Pemrograman WEB dengan menggunakan PHP dan framework codeigniter*. ISBN: 978-602-401-258-8.
- Supriyati. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung. Labkat press.
- Tjiptono, Fandy. 2015. *Strategi Pemasaran*. ISBN: 978-979-29-5349-7.
- Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. ISBN: 978-979-756-807-8.