

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PAKTIK KERJA LAPANGAN

***WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA CV DIGITAL CREATIVE**



Diajukan oleh:

FERI IRAWAN

011190037

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

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PAKTIK KERJA LAPANGAN

***WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA CV DIGITAL CREATIVE**



Diajukan oleh:

FERI IRAWAN

011190037

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

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : FERI IRAWAN
NOMOR POKOK : 011190037
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA CV DIGITAL CREATIVE

Tanggal : 07 Juli 2023

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN: 0216098801

NIP: 09.PC.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : FERI IRAWAN
NOMOR POKOK : 011190037
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA CV DIGITAL CREATIVE

Tanggal : 26 Juli 2023

Tanggal : 18 Juli 2023

Penguji 1,

Penguji 2,

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.

Muhammad Jhonsen S, S.Kom., M.Kom.

NIDN:0217108001

NIDN:0229069301

Menyetujui,

Rektor

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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

Selalu Ada Harapan Bagi Orang-Orang Yang sering Berdoa
Selalu Ada Jalan Bagi Orang-Orang Yang Sering Berusaha.

Kupersembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tua dan keluarga besar penyemangatku.
2. Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing PKL.
3. Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing akademik.
4. Teman-teman dan sahabat- sahabatku yang sudah membantu dan memberi semangat kepada saya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran menyelesaikan penulisan laporan PKL yang berjudul “**WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA CV. DIGITAL CREATIVE**”.

Adapun tujuan dibuatnya laporan Praktik Kerja Lapangan ini dibuat guna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan penyusunan tugas laporan akhir, serta melaporkan segala kegiatan yang ada kaitannya dengan dunia kerja di CV.Digital Creative.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua kami tercinta
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
3. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.
4. Kepada Dosen Pembimbing Akademik Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.
5. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan,

Yang telah banyak membantu dan mendukung peneliti sehingga terselesaikan penulisan Laporan PKL.

Demikian kata pengantar dari peneliti, dengan harapan Semoga laporan PKL ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran peneliti bahwa penulisan laporan praktik kerja lapangan ini masih mempunyai beberapa

kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih

Palembang, 2023

Peneliti

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 LAMPIRAN.....	xii
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	3
1.3.2 Manfaat PKL.....	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	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 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Dokumentasi.....	5

1.5.2 Wawancara	5
1.5.3 Studi Pustaka	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.3 <i>PHP</i>	6
2.1.4 <i>Database</i>	7
2.1.4 <i>Flowchart</i>	7
2.1.5 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	10
2.1.6 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.1.7 <i>Class Diagram</i>	11
2.1.8 <i>Activity Diagram</i>	12
2.1.9 <i>Sequence Diagram</i>	12
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	13
BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Hasil Pengamatan.....	23
3.1.1 Proseder yang berjalan	23
3.1.2 Proseder yang diusulkan pada admin.....	24
3.1.3 Proseder yang diusulkan pada pengunjung.....	26
3.2. Evaluasi.....	27
3.3. Pembahasan	27
3.3.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	27
3.3.2 Struktur Tabel... ..	38
3.4. Tampilan <i>User Interface</i>	46
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	50

4.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
HALAMAN LAMPIRAN	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Symbol class diagram</i>	11
Gambar 2.2 2 Struktur Organisasi CV. Digital Creative	15
Gambar 3.1 flowchart yang berajalan	23
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Prosedur yang Diusulkan Pada <i>Admin</i>	25
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan Pada Pengunjung	26
Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram Admin</i>	28
Gambar 3.5 <i>Use Case Diagram</i> Pengunjung	31
Gambar 3.6 Activity Diagram Melihat About	32
Gambar 3.7 Activity Diagram Melihat Layanan	33
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Portfolio</i>	33
Gambar 3.9 Activity Diagram Melihat Team	34
Gambar 3.10 Activity Diagram Melihat Contact.....	34
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Blog</i>	35
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Login Admin</i>	35
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	36
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Beranda <i>user</i>	37
Gambar 3.15 <i>Class Diagram Admin</i>	37
Gambar 3.16 Halaman Menu <i>Home</i>	45
Gambar 3.17 Halaman Menu <i>About</i>	46
Gambar 3.18 Halaman Menu Layanan	46
Gambar 3.19 Halaman Menu <i>Portfolio</i>	47
Gambar 3.20 Halaman Menu <i>Team</i>	47
Gambar 3.21 Halaman Menu Kontak	48
Gambar 3.22 Halaman <i>Blog</i>	48
Gambar 3.23 Halaman Menu Utama <i>Admin</i>	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Umum Flowchart	8
Tabel 2.2 Notasi <i>Use Case</i>	10
Tabel 2.3 Notasi <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Notasi <i>Squence Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	38
Tabel 3.2 Tabel <i>hiro image</i>	39
Tabel 3.3 Tabel <i>Media</i>	39
Tabel 3.4 Tabel <i>blog</i>	40
Tabel 3.5 Tabel <i>about us</i>	40
Tabel 3. 6 Tabel <i>team</i>	41
Tabel 3.7 Tabel <i>Contact</i>	42
Tabel 3.8 Tabel <i>logo web</i>	42
Tabel 3.9 Tabel <i>website</i>	43
Tabel 3.10 Tabel <i>mobile</i>	43
Tabel 3.11 Tabel <i>multimedia</i>	44
Tabel 3.12 Tabel <i>pesanan</i>	44

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

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, kita sebagai pengguna dituntut untuk bisa berkompetensi dalam menguasai ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan faktor pendukung yang sangat efektif pada masa sekarang dan memungkinkan masyarakat untuk menikmati berbagai kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi (Andini et al., 2018; Hartati, 2016; Hartati et al., 2020, 2021; Putri & Hartati, 2020). Teknologi banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang *website* yang saat ini sangat berperan dalam penyampaian informasi (Annisa & Hamzah, 2021; Febrianty, Annisa, et al., 2022; Puspita & Annisa, 2021; Vionita & Lusiana, 2022; Yanti & Annisa, 2023). *Website* mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan *up to date*. *Website* lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet (Marlinda & Meilani, 2023; Meilani et al., 2019, 2023; Meilani & Purnama, 2023; Putri & Meilani, 2016) (Fatmariansi et al., 2023; Fatmariansi & Saputro, 2019; Febrianty & Fatmariansi, 2018; Ibrahim & Fatmariansi, 2022; Yudistira & Fatmariansi, 2022). Sebagai contoh *website* dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan promosi.

CV. Digital Creative adalah salah satu perusahaan *Start Up* yang ada di Palembang yang bergerak di bidang IT dan Multimedia. Lokasi perusahaan ini di Jln. Sekip Jaya, Kec. Kemuning dan perusahaan ini berdiri pada tahun 2017 dan dipimpin oleh Bapak M. Malian Zikri, S.Kom sebagai *CEO (Chief Executive Officer)* CV. Digital Creative. Saat ini perusahaan sedang berfokus pada *education* dan *training* di bidang IT. Digital Creative menyediakan layanan jasa IT untuk kebutuhan bisnis, contohnya seperti pembuatan *Web Apps, Mobile Application* dan *Multimedia*.

Setelah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama 1 bulan di CV. Digital Creative dan berdasarkan hasil wawancara serta berdiskusi dengan bapak M. Malian Zikri, S.Kom selaku *CEO (Chief Executive Officer)* Digital Creative bahwa untuk sistem promosi berbasis *website* belum ada di perusahaan ini dan sebelumnya strategi promosi di perusahaan ini yaitu melalui percakapan dari seseorang kepada orang lain untuk menyebarkan informasi dan juga melalui sosial media yang dinilai kurang detail dan efektif dalam penyampaian informasi tentang perusahaan. Maka dari itu penulis merencanakan membangun sebuah *website* sebagai media promosi untuk lebih memudahkan para calon pelanggan atau *client* melihat lebih detail tentang perusahaan, layanan perusahaan serta jasa yang ditawarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas. Penulis tertarik untuk mengambil judul Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “*Website Sebagai Media Promosi Pada CV. Digital Creative*”.

1.2 Ruang Lingkup PKL

Agar permasalahan tidak terlalu luas dan dapat mencapai kesimpulan yang tepat maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian di CV. Digital Creative:

1. *Website* ini membahas tentang media promosi pada CV. Digital Creative.
2. *Website* ini pembuatannya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MYSQL* sebagai manajemen pengolah *database* dan *text editor* nya menggunakan *Visual Studio Code*.

3. Alat perancangan sistem menggunakan *Flowchart*, *UML (Unified Modeling Language)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.
4. Laporan yang disajikan berupa laporan tentang informasi mengenai CV. Digital Creative.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang dicapai dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah membuat dan menghasilkan aplikasi berbasis web tentang media promosi dan informasi pada CV. Digital Creative

1.3.2 Manfaat PKL

Dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini mempunyai manfaat bagi mahasiswa, perguruan tinggi, perusahaan dan masyarakat, adapun manfaat PKL tersebut antara lain:

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan pengalaman, menambah wawasan serta mengetahui tentang dunia kerja.
2. Meningkatkan keterampilan mahasiswa/i untuk membangun sebuah program aplikasi.
3. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama belajar di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Membantu dalam penyebaran informasi tentang perusahaan.
2. Memudahkan perusahaan dalam menjalin kerja sama dengan *client* atau calon pelanggan.

3. Mengoptimalkan *Eksistensi* perusahaan secara online.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dimasa yang akan datang. Khususnya dalam pembuatan *website* sebagai media promosi untuk membantu meningkatkan produktivitas dalam sebuah instansi dan menambah pengetahuan bagi pihak yang berkepentingan sebagai informasi dalam membangun sebuah aplikasi.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun tempat dan waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tempat PKL

Tempat Praktik Kerja Lapangan penulis yaitu di CV. Digital Creative Jln. Skip Jaya No.6416 Rt36, Rw11, Kecamatan Kemuning, Kota Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Praktik Kerja Lapangan ini di mulai tanggal 1 Maret 2023 sampai dengan 30 Maret 2023. Setiap hari Senin sampai sabtu pukul 10.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2015: 308), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

1.5.1 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, peraturan dan kebijakan (Afifah et al., 2023; Anamira et al., 2020; Febrianty, Barovich, et al., 2022; N. Sari & Adelin, 2022; P. T. P. Sari & Adelin, 2021).

1.5.2 Wawancara

Menurut Sugiyono (2019), wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber yakni bapak M.Malian Zikri, S.Kom selaku *CEO (Chief Executive Officer)* perusahaan untuk mendapatkan informasi tentang CV. Digital Creative. Hasil dari wawancara bahwasanya media promosi berbasis *website* belum ada di perusahaan dan biasanya hanya melalui promosi dari orang ke orang dan melalui sosial media seperti *facebook* dan *instagram*.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Rahayu (2020), bahwa studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan studi pustaka dengan cara melihat beberapa referensi. Adapun beberapa sumber yang dijadikan panduan dalam penulisan adalah penelitian terdahulu seperti jurnal, buku, serta sumber lainnya seperti internet yang berkaitan dengan judul penelitian (Anggara & Widyanto, 2021; Febriantoko et al., 2020; Septiani & Widyanto, 2019; Sitinjak & Widyanto, 2021; Solana & Widyanto, 2022).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Menurut Arief (2011:7), web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol *HTTP (hypertext transfer protokol)* dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

2.1.2 Promosi

Menurut Laksana (2019:129), promosi adalah komunikasi antara penjual dan pembeli yang dimana memiliki sebuah informasi dalam merubah tingkah laku dan sikap konsumen, yang awalnya merasa asing menjadi tidak asing lagi sehingga menjadi konsumen yang tetap mengingat produk yang dipasarkan. Begitupun menurut Kotler & Armstrong dalam Ridwansyah(2017:52), yang dimana promosi adalah salah satu alat yang digunakan oleh pengusaha dalam menentukan *value* konsumen.

2.1.3 PHP

Menurut Hariyanto (2017:12), *PHP* adalah sebuah bahasa pemrograman yang bisa membantu kita dalam membuat aplikasi apa saja yang bisa diakses oleh siapa saja dengan menggunakan teknologi *server-side*. *Server-side* adalah *PHP* hanya akan berjalan pada aplikasi berbasis server, baik itu *server* yang berjalan di komputer lokal (*localhost*) maupun *server* yang berjalan secara *Online* (Fathoni & Sriyeni, 2021; Pratami & Sriyeni, 2019; Putri et al., 2022; Sriyeni et al., 22 C.E.; Sriyeni & Veronica, 2019).

2.1.4 Database


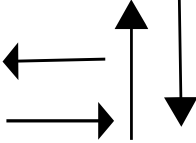

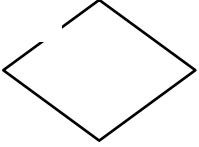
Menurut AS & Shalahudin (2018:28), Sistem basis data (*database*) adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.







2.1.4 Flowchart

Menurut Santoso & Nurmalina (2017 : 86), *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. Adapun jenis – jenis *flowchat* sebagai berikut : Bagan Alir Sistem, Bagan Alir Dokumen, Bagan Alir Skematik, Bagan Alir Program, Bagan Alir proses. Adapun simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan *flowchat* diantaranya *flowchat* sistem *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang (Agam & Aprizal, 2023; Azdy et al., 2023; Mahmud; Aprizal, 2023; Pratama et al., 2023; Yarza Aprizal & Mahmud Mahmud, 2023).

Adapun simbol yang digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol Umum *Flowchart*

Simbol / Gambar	Nama	Keterangan
	Dokumen	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
	Aliran Sistem	Untuk arah pengaliran data proses
	Input/output	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
	<i>Relasi</i>	<i>Relasi</i> yang menghubungkan antar <i>entitas</i> biasanya diawali dengan kata kerja.

Simbol/Gambar	Nama	Keterangan
	Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
	Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
	Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
	Basis Data	Untuk media penyimpanan secara terkomputerisasi
	Display	Untuk Menampilkan output ke monitor
	Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.


2.1.5 UML (*Unified Modeling Language*)



UML (Unified Modelling Language) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak (Almaheri Adhi et al., n.d.; Apriza & Setiawan, 2023; Megawati & Setiawan, 2022; Setiawan et al., 2019; Usamah & Setiawan, 2022). UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Beberapa Diagram yang ada pada UML :

2.1.6 *Use Case Diagram*

Use Case diagram adalah gambar dari beberapa atau seluruh aktor dan *use case* dengan tujuan mengenali interaksi mereka dalam suatu sistem. Gambaran fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem menekankan pada “APA” bukan “BAGAIMANA” yang dibuat sistem.

Tabel 2.2 Notasi *Use Case*

Simbol / Gambar	Nama	Keterangan
	<i>s</i>	Menggambarkan manusia atau suatu yang menggunakan atau yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Use Case</i>	Menjelaskan bagian utama dari kegunaan sistem

Simbol / Gambar	Nama	Keterangan.
	<i>Association Relationship</i>	Sebagai penghubung antara actor dan use case yang saling berinteraksi.
	<i>Directed Association Relationship</i>	Hubungan asosiasi yang di arahkan hanya kepada satu arah

2.1.7 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah diagram yang menunjukkan hubungan antar class yang didalamnya terdapat atribut dan fungsi dari suatu objek (Bangun et al., 2019; Cahyati et al., 2021; Clivan et al., 2019; DESAK AYU PUTRI, 2023; Fitriasari et al., 2023; Ghozali et al., 2019; Maria & Sutabri, 2023; Meduri et al., 2022; Nelmiawati et al., 2017; Oktavia & Nurmalia, 2022; Oleh, n.d.-b; Ramadhan et al., 2020; Rifani et al., 2020; Sampurna et al., 2023; Santoso & Dewi, 2022; Shidqi & Ricky, 2021; Sholiq et al., 2018; Susilo, Agus, 2022; Toreh et al., 2016; Utami et al., 2016). *Symbol class diagram* dapat dilihat pada gambar 2.1.

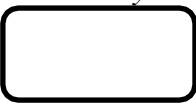

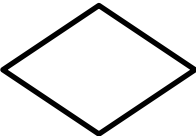
Gambar 2.1 *Symbol class diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		<i>Dependency</i>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
6		<i>Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

2.1.8 Activity Diagram

Activity Diagram atau Diagram Aktivitas berupa *flowchart* yang digunakan untuk memperlihatkan aliran kerja dari sistem (Elita & Oktriany, 2022)(Wibowo D, 2023)(Rifanda A M, 2023)(Fareza & Adelin, 2022)(Purnama & Melani, 2022)(Oleh, n.d.-a)(Febriansyah I, 2022)(Febriansyah I, 2022)(Gerald & Syafriandi, 2022)(Gustiana & Purnama, 2022)(Muhamad Firdaus & Mahmud mahmud, 2022)(Hassanah & Sriyeni, 2022)(ILHAM, 2022)(IRWANSYAH & Setiawan, 2022).

Tabel 2.3 Notasi Activity Diagram


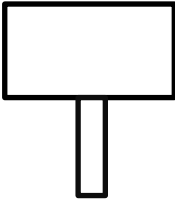

Simbol	Keterangan
<p><i>Activity</i></p> 	Notasi yang menggambarkan pelaksanaan dari beberapa proses dalam aliran pekerjaan.
<p><i>Transition</i></p> 	Notasi yang digunakan untuk memperlihatkan jalan aliran kontrol dari <i>activity</i> ke <i>activity</i> .
<p><i>Decision</i></p> 	Notasi yang menandakan kontrol cabang aliran berdasarkan <i>decision point</i> .

2.1.9 Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram*(Andriansyah Andriansyah et al., 2020)(Karlina & Widyanto, 2022)(Kirana & Hartati, 2022)(Kirana & Hartati, 2022)(Kurniawan, 2022)(Aldino & Yunifa, 2023; Ayu et al., 2022; Nelson Muhammad Faros et al., 2019; Shidqi & Ricky,

2021).

Tabel 2.4 Notasi *Sequence Diagram*

<i>Simbol dan Nama</i>	Keterangan
<p><i>Activity</i></p> 	Notasi yang menggambarkan pelaksanaan dari beberapa proses dalam aliran pekerjaan.
<p>Objek atau Aktor</p> 	Digambarkan dengan persegi panjang dan terdapat garis vertical putus- putus (<i>lifeline</i>). Semua aktivitas dilakukan di dalam <i>lifeline</i> . Aktivitas ini disebut pesan
<p>Pertukaran Pesan</p> 	Pesan yang dipertukarkan antar objek digambarkan dengan anak panah kemudian di atasnya diberikan label pesan.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah CV. Digital Creative

CV. Digital Creative merupakan perusahaan yang bergerak di bidang IT yaitu *Software Development Website, Mobile App, Data Collection, Dan Product (Point Of Sale)*. Perusahaan ini di dirikan pada tahun 2017 yang beralamat di Jln. Skip Jaya No.6416 Rt36, Rw11, Kecamatan Kemuning, Kota Palembang, Sumatra Selatan. Dan di pimpin oleh Bapak M. Malian Zikri, S.Kom yaitu selaku *CEO (Chief Executive Officer)* CV. Digital Creative. Dan saat ini memiliki 6 karyawan yang terbentuk dalam satu tim yang memiliki keahlian masing-masing di bidang IT *Mobie developer, Software Engineer, Project Manager, Technical Writer, UI UX Designer, Graphic Designer*.

Adapun Visi dan Misi perusahaan adalah sebagai berikut:

Visi:

Menjadi perusahaan yang menerapkan teknologi terkini kepada setiap produk digital.

Misi:

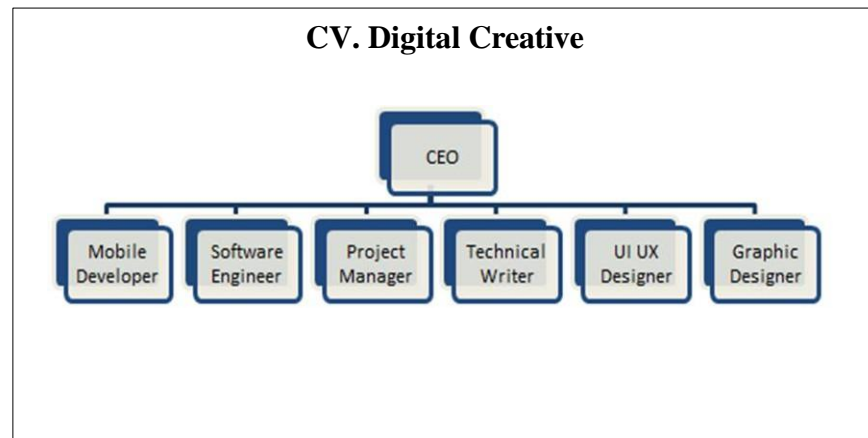
1. Memberikan pelayanan dan konsultasi teknologi secara maksimal untuk meningkatkan citra perusahaan/individu
2. Meningkatkan value perusahaan melalui penciptaan produk-produk baru yang *inovatif*, penyerapan teknologi terbaru dan mampu menjadi solusi bagi *business partner* serta beroperasi secara baik dan optimal disetiap lini perusahaan.
3. Mengoptimalkan penggunaan teknologi yang handal (*reliable*), aman(*secure*), dan murah (*low cost*) dan menguntungkan.
4. Mengembangkan riset yg terpadu, berkesinambungan dan terarah utk meningkatkan kompetensi di dalam industri TI.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Wewenang

Struktur organisasi adalah untuk menunjukkan bagaimana tugas pekerjaan secara formal dibagi, dikelompokkan dan dikoordinasikan secara formal (Robbins & Judge, 2014 :231).

Struktur Organisasi CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 2.2.

a. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Digital Creative

b. Tugas dan Wewenang

1. CEO (*Chief Executive Officer*)

- 1) Berkomunikasi atas nama perusahaan, dengan pemegang saham, pihak pemerintah dan public.
- 2) Memimpin pengembangan strategi jangka pendek dan jangka panjang perusahaan.
- 3) Menciptakan dan mengimplementasikan visi dan misi perusahaan atau organisasi.
- 4) Mengevaluasi pekerjaan para pemimpin *eksekutif* lainnya di dalam perusahaan.
- 5) Menjaga performa perusahaan terhadap situasi pasar yang kompetitif, peluang ekspansi, pengembangan industry dan lain-lain.
- 6) Memastikan bahwa perusahaan mempertahankan tanggung jawab sosial yang tinggi di mana pun ia melakukan bisnis.

- 7) Menilai resiko terhadap perancangan perusahaan dan memastikan dipantau dengan baik.
- 8) Menetapkan tujuan strategi bisnis untuk jangka panjang.

2. *Mobile Developer*

- 1) Bekerja sama dengan tim dalam meningkatkan fungsionalitas dan berinovasi menghadirkan fitur terbaru.
- 2) Mengembangkan tampilan antarmuka aplikasi menggunakan bahasa pemrograman agar aplikasi mendukung segala macam *smartphone*.
- 3) Merawat dan melakukan perubahan secara berkala agar fungsionalitas aplikasi terjaga.
- 4) Memahami kebutuhan klien, lalu menerjemahkan menjadi kerangka aplikasi.
- 5) Berdiskusi dengan klien dalam menentukan rencana terbaik untuk mencapai tujuan pembuatan aplikasi.
- 6) Memastikan aplikasi memenuhi standar kualitas.
- 7) Melakukan pengujian fungsionalitas, ketahanan dan kenyamanan pengguna aplikasi sebelum di pasarkan.
- 8) Memperbaiki *bug* jika ada sesegera mungkin agar pengguna tidak terganggu.
- 9) Tidak ketinggalan perkembangan teknologi terkini dengan memantau prakti *coding*, pengembangan konsep,

terminologi dan lain-lain berkaitan dengan *mobile development*.

3. *Software Engineer*

- 1) Bekerja dengan pengguna untuk mengetahui kebutuhan mereka mengenai *software*.
- 2) Merancang, membangun, dan juga mengetes sebuah sistem atau aplikasi berdasarkan spesifikasi yang diminta oleh pengguna.
- 3) Bekerja sama dengan *developer* untuk menciptakan kode yang sesuai untuk sistem atau aplikasi dengan menggambarkan model atau *diagram*.
- 4) Mendokumentasikan semua sistem atau aplikasi secara detail sebagai bentuk pertanggung jawaban saat melakukan *maintenance*.
- 5) Mengelola aplikasi atau *software* secara berkala serta memperbaiki kesalahan yang terjadi.
- 6) Merekomendasikan *software update* untuk aplikasi atau sistem yang sudah ada.
- 7) Berkolaborasi dengan *developer* dan engineer lainnya untuk menciptakan *software*.

4. *Project Manager*

- 1) Memulai proyek seperti memeriksa kelayakan dan menyusun anggaran, tim, dan sumber daya.

- 2) Melaksanakan perencanaan yang mencakup penetapan tujuan dan sasaran, menentukan peran dan penjadwalan tugas agar sesuai dengan kebutuhan klien.
- 3) Memimpin dan memotivasi tim proyek dan para pemangku kepentingan (*stakeholder*).
- 4) Mengelola proyek yang mencakup mengkoordinasikan tim proyek agar mereka tetap pada jalurnya dan menjaga proyek sesuai anggaran.
- 5) Melakukan kegiatan pemantauan dan pengendalian untuk melacak kemajuan proyek.
- 6) Mengidentifikasi dan mengelola risiko untuk memastikan proyek tepat waktu.
- 7) Menerapkan perubahan yang diperlukan selama proses proyek.
- 8) Membuat laporan secara teratur kepada manajemen dan klien.
- 9) Mengevaluasi keberhasilan dan tantangan untuk meningkatkan pembelajaran untuk proyek berikutnya.

5. *Technical Writing*

- 1) menentukan kebutuhan pengguna yang akan menerima dokumentasi teknis.
- 2) mempelajari contoh produk dan berbicara lebih lanjut dengan pencipta dan pengembangnya.

- 3) bekerja bersama staf teknis untuk membuat produk lebih mudah digunakan dengan instruksi yang singkat namun mudah dimengerti.
- 4) mengorganisasi dan menuliskan dokumen pendukung untuk produk.
- 5) menggunakan foto, gambar, diagram, dan animasi yang menaikan pemahaman pengguna.
- 6) menentukan medium yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada audiens, seperti tulisan manual atau video.
- 7) melakukan standarisasi konten di seluruh platform dan media.
- 8) mengumpulkan *feedback* dari konsumen, desainer, dan pabrik.
- 9) merevisi dokumen ketika ada pembaruan terkait produk.

6. *UI UX Designer*

- 1) Melakukan pengumpulan dan evaluasi kebutuhan pengguna lewat kolaborasi dengan *product engineer*.
- 2) Membuat ilustrasi ide desain produk lewat alur proses maupun *storyboard*.
- 3) Merancang elemen antarmuka pengguna seperti grafis menu, *tab*, dan *widget*.

- 4) Mengembangkan *mockup* dan *prototipe* tampilan antarmuka untuk menggambarkan fungsi dan kinerja produk.
- 5) Membuat grafis atau draf kasar untuk pemaparan kepada tim internal dan para *stakeholders*.
- 6) Penyesuaian tata letak berdasarkan umpan balik pengguna.

7. *Graphic Designer*

- 1) Membuat desain produk (desain kemasan, logo dan tampilan produk).
- 2) Membuat material iklan untuk promosi dan penjualan.
- 3) Membuat konsep desain yang dapat memasukkan unsur seni, visual dan bahasa. Contohnya poster, layout.
- 4) Mengembangkan dan membuat ide kreatif dalam proses pembuatan desain.
- 5) Membantu membuat promo marketing menjadi lebih menarik.
- 6) Membantu pekerjaan marketing.
- 7) *Mendevolop* desain ke sampai siap produksi.
- 8) Bertanggung jawab untuk segala keseluruhan konsep desain.
- 9) Membuat template desain untuk aktivitas digital dalam bentuk visual *image*.

- 10) Membuat desain publikasi (katalog, flyer, foto, dan beberapa jenis materi publikasi lainnya).
- 11) Membuat separasi warna (*tech pack*) untuk setiap desain yang dibuat.
- 12) Mengorganisir desain dan *image library*.
- 13) Mengedit dan membuat video untuk keperluan *event*.
- 14) Membuat desain untuk keperluan *event*.
- 15) Membuat notice untuk keperluan *event*.
- 16) Membuat desain yang sesuai dengan brand atau produk perusahaan yang sedang dikembangkan.
- 17) Membuat desain multimedia di berbagai media digital perusahaan.
- 18) konten instagram untuk online *store*.
- 19) Melakukan presentasi terhadap ide dan konsep desain yang telah dibuat.
- 20) Memberikan support dalam pelaksanaan acara-acara perusahaan.
- 21) Melakukan dokumentasi atas kegiatan perusahaan.

2.2.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan PKL yang telah penulis laksanakan dalam waktu 1 bulan, mulai tanggal 1 Maret 2023 sampai dengan tanggal 30 Maret 2023. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang sebuah web sederhana menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework*

CodeIgniter 3 yang di berikan oleh Bapak Taufiqul Hakim selaku pembimbing lapangan sekaligus mentor selama PKL di CV. Digital Creative.

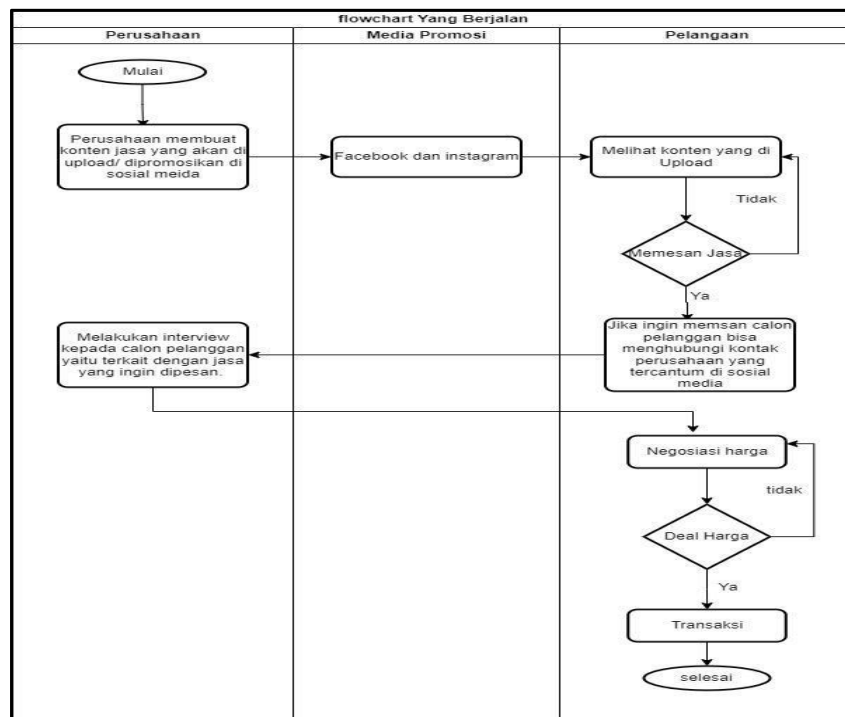
BAB III PEMBAHASAN

3.2 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan praktik kerja lapangan di CV. Digital Creative, berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan bahwa ada permasalahan pada CV. Digital Creative yaitu belum memiliki media promosi berbasis *website* untuk menyampaikan informasi secara detail terkait profil perusahaan, layanan jasa IT yang ada di perusahaan serta *Eksistensi* atau keberadaan perusahaan.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Adapun prosedur yang berjalan pada CV. Digital Creative dalam melakukan promosi dapat dilihat pada gambar 3.1



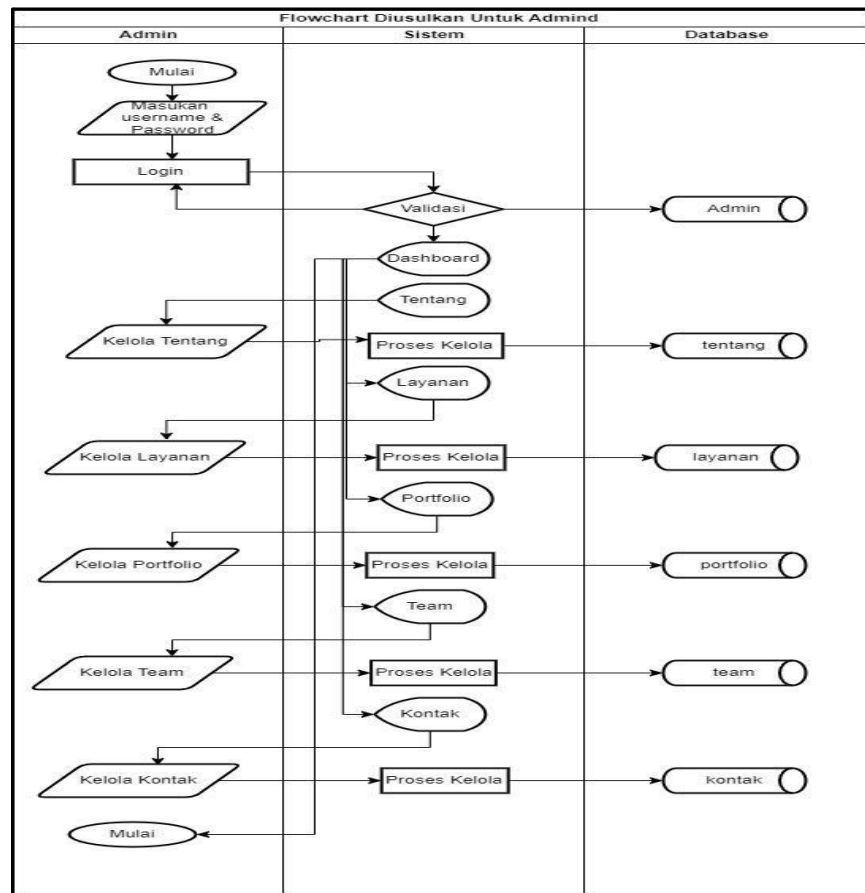
Gambar 3.1 *flowchart* yang berjalan

Berdasarkan gambar 3.1 *flowchart* yang berjalan untuk melakukan promosi di media sosial dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dimulai dari perusahaan/admin membuat konten yang akan diupload di sosial media
2. Kemudian konten yang telah dibuat diupload di sosial media seperti facebook dan instagram sebagai tempat media promosi.
3. Kemudian konten yang diupload akan di lihat oleh calon pelanggan.
4. Jika ingin memesan calon pelanggan bisa menghubungi kontak perusahaan yang tercantum.
5. Setelah terhubung dengan kontak perusahaan, Kemudian melakukan interview terhadap pelanggan, yaitu terkait dengan harga, desain dan lainnya.
6. Melakukan negosiasi harga.
7. Setuju harga.
8. Melakukan *transaksi*.
9. Selesai.

3.1.2 Prosedur yang diusulkan pada admin

Adapun prosedur yang diusulkan untuk admin dalam pembuatan *website* sebagai media promosi pada CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.2



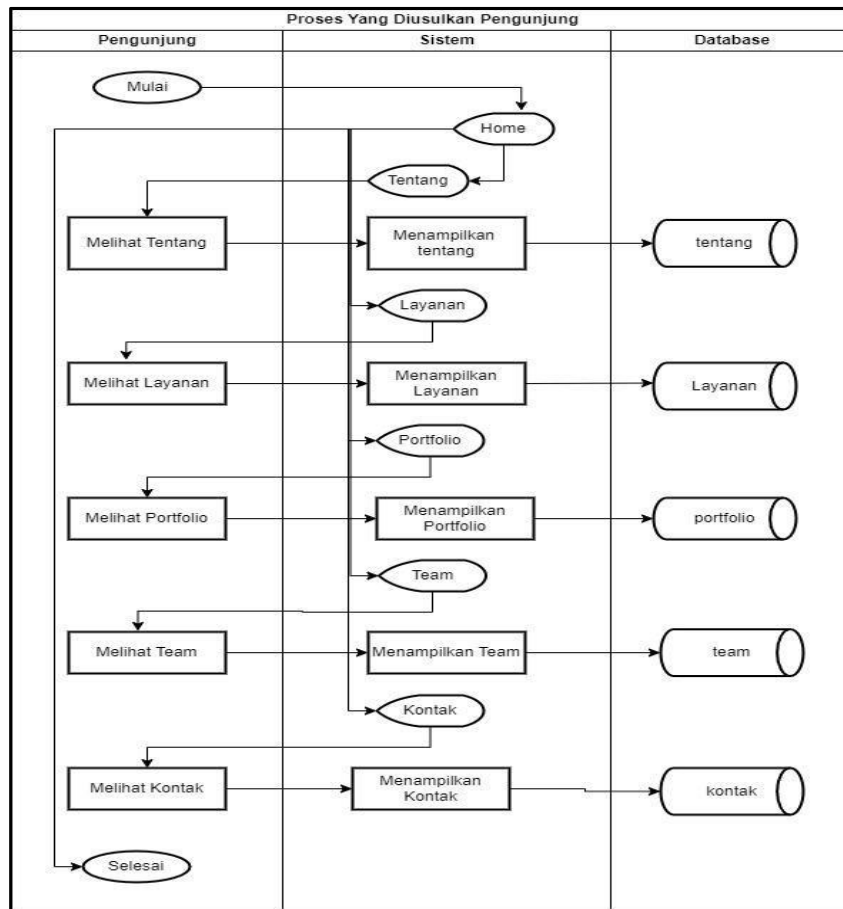
Gambar 3. 2 Flowchart Prosedur yang Diusulkan Pada Admin

Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai
2. Adminid masuk ke halaman *login admin*
3. Input *username* dan password
4. Sistem akan cek *username* dan *password*, jika berhasil maka admin akan masuk tampilan *dashboard admin* dan jika gagal maka akan kembali ke halaman *login admin*
5. Admin dapat mengolah data *about*, *layanan*, *portfolio*, tim dan kontak
6. Selesai

3.1.3 Prosedur yang diusulkan pada pengunjung

Adapun prosedur yang diusulkan untuk pengunjung dalam pembuatan *website* sebagai media promosi pada CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Flowchart Yang Diusulkan Pada Pengunjung

Berdasarkan gambar 3.3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai
2. Pengunjung mengakses *website*
3. *System* akan menampilkan menu utama *website*
4. Pengunjung dapat melihat halaman tentang, layanan, portfolio, team, dan kontak

5. Selesai.

3.2 Evaluasi

Setelah penulis melakukan evaluasi pada CV. Digital Creative penulis menemukan masalah dalam hal mempromosikan informasi tentang perusahaan. Dan saat ini hanya melalui media sosial yaitu *facebook* dan *instagram* dan juga melakukan promosi dengan metode *konvensional* yakni dengan koneksi dari mulut ke mulut. Dengan adanya *website* ini agar bisa membantu dalam mempromosikan perusahaan lebih luas dan mengoptimalkan *Eksistensi* perusahaan secara online.

3.3 Pembahasan

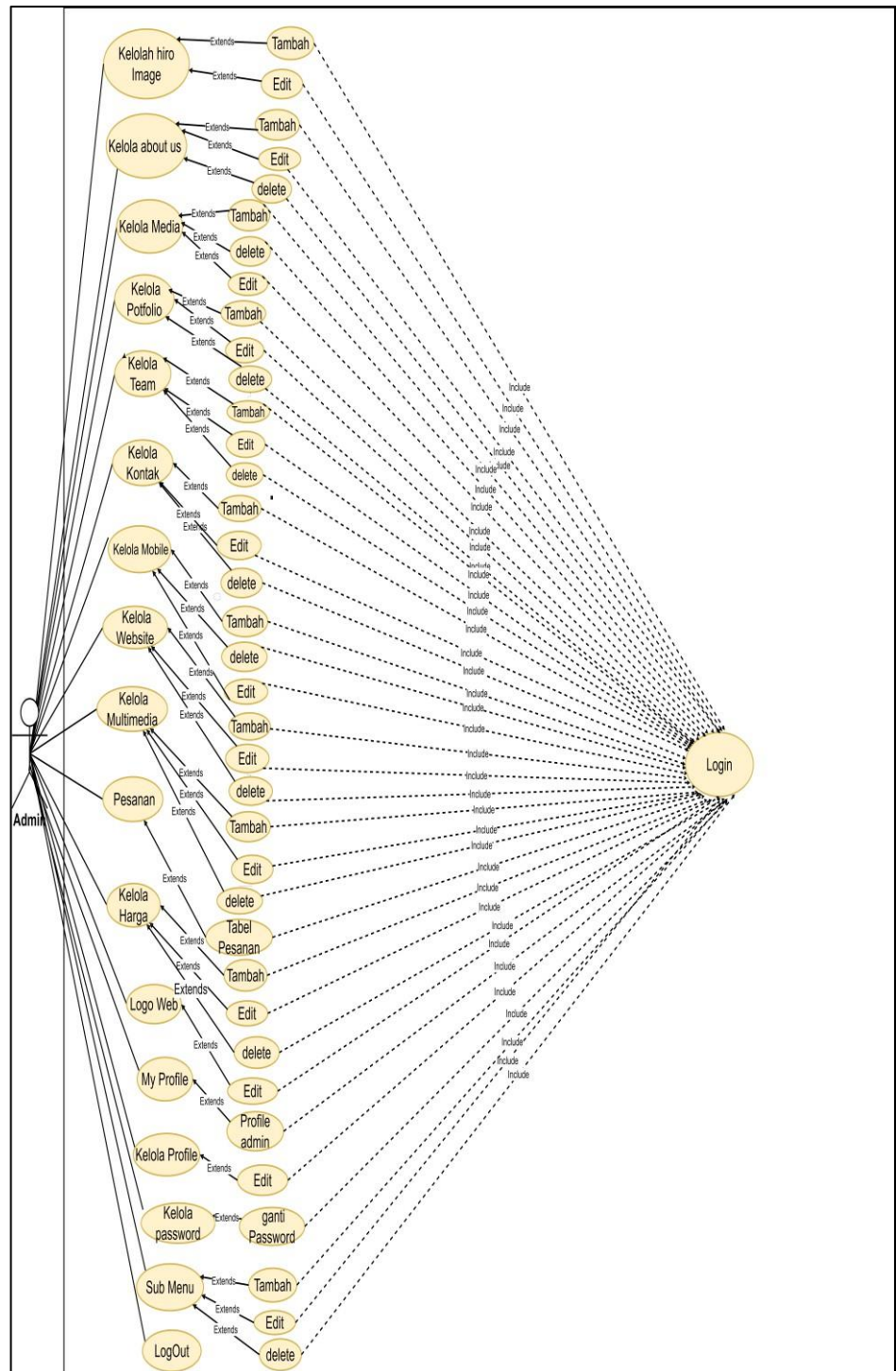
Dengan adanya masalah yang terjadi pada CV. Digital Creative, maka penulis mengusulkan pembuatan *website* sebagai media promosi pada CV. Digital Creative. Adapun aliran data yang diusulkan oleh penulis yaitu:

3.3.1 *Unified Modeling Language (UML)*

Dalam perancangan tersebut penulis mengusulkan metode rancangan model yang berorientasi objek dengan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

3.3.1.1 Use case diagram

1. Use case diagram admin



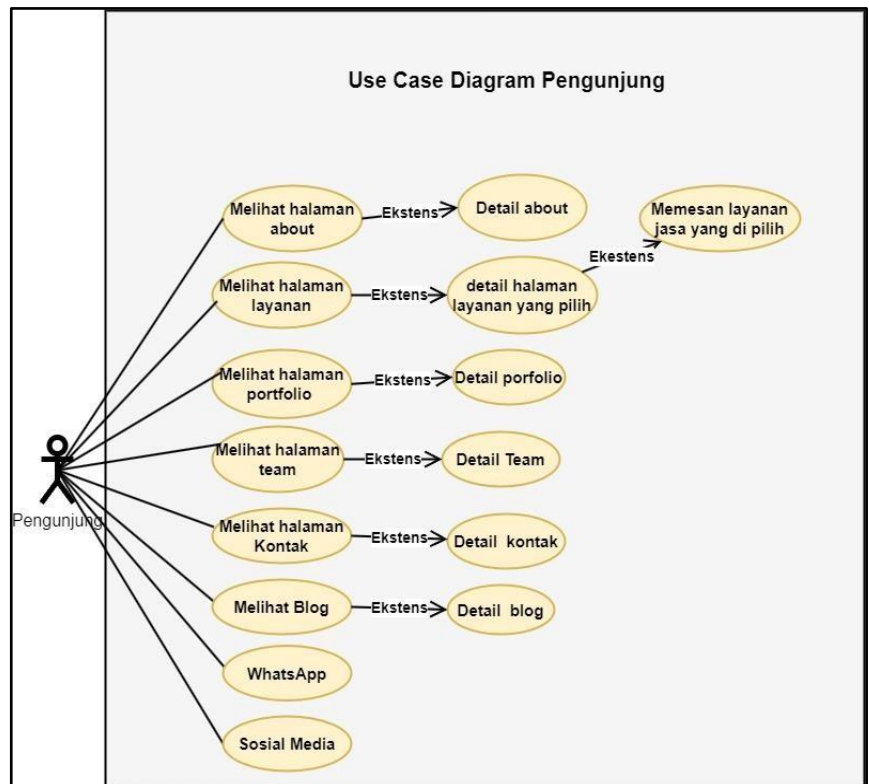
Gambar 3. 4 Use Case Diagram Admin

Adapun penjelasann dari *Use case diagram admin* diatas dapan dijelaskan sebabgai berikut:

1. *Admin* tersebut bisa melakukan pengolahan pada pada *system*.
2. Pada menu *Hiro Image* terdapat menu tambah dan edit
3. Pada menu media terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman *service* pada *website*.
4. Pada menu *blog* terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman *artikel* pada *website*.
5. Pada menu *about us* terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman about pada *website*.
6. Pada menu *contact* terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman *contact* pada *website*.
7. Pada menu sosial media terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah sosial media pada *website*.
8. Pada menu harga terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman layanan jasa pada *website*.
9. Pada menu *button* whatsapp terdapat menu *edit* untuk mengolah *WhatsApp*.
10. Pada menu logo web terdapat menu *edit* untuk mengolah logo web pada admin.
11. Pada menu team terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman team pada *website*.

12. Pada menu *website* terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman layanan jasa membuat *website*.
13. Pada menu *mobile* terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman layanan jasa membuat *aplikasi mobile pada website*.
14. Pada menu *multimedia* terdapat menu tambah, *edit* dan *delete* untuk mengolah halaman layanan jasa *multimedia* pada *website*.
15. Pada menu pesanan terdapat tabel pesanan dari pelanggan yang berisikan nama, nomor telpon, email, Jenis paket dan kota.
16. Pada menu *My profile* menampilkan logo dan nama *admin*.
17. Pada menu *edit profile* terdapat menu *edit* guna untuk mengolah *profile admin*.
18. Pada menu ganti *password* terdapat menu ganti *password* untuk mengolah *password admin*.
19. Pada menu sub menu terdapat menu tambah, *edit*, dan *delete* untuk mengolah menu-menu yang ada pada admin.
20. Pada menu *gallery* terdapat menu tambah, *edit*, dan *delete* untuk mengolah *portfolio* pada *website*

2. Use case diagram pengunjung



Gambar 3.5 Use Case Diagram Pengunjung

Adapun penjelasann dari *Use case* diagram pengunjung diatas dapan dijelaskan sebagai berikut:

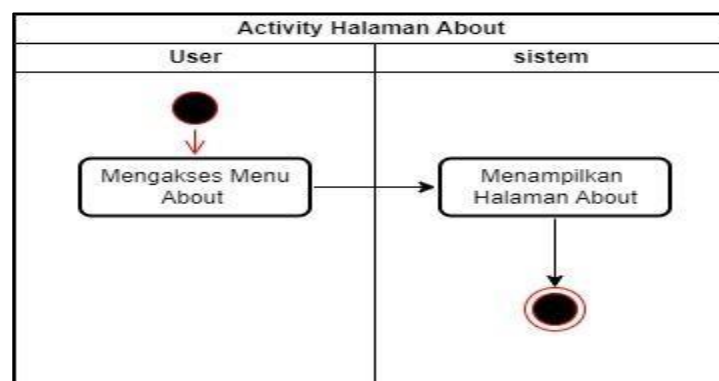
1. Pengunjung bisa melihat menu *about*, menu layanan, menu portfolio, menu tim, menu kontak, *artikel* dan sosial media.
2. Pada halaman menu *about* pengunjung melihat detail informasi tentang perusahaan, visi misi dan team.
3. Pada halaman menu layanan terdapat tiga pilhan layanan jasa yang tersedia yaitu jasa membuat *website*, jasa membuat aplikasi *mobile* dan jasa *multimedia*.

4. Pada halaman *portfolio* pengunjung melihat detail hasil *project* yang sudah dikerjakan.
5. Pada halaman menu *team* pengunjung melihat detail *team* atau karyawan yang ada di perusahaan.
6. Pada halaman menu *contact* pengunjung melihat detail halaman kontak perusahaan.
7. Pada halaman *blog* pengunjung melihat detail halaman *blog* perusahaan.
8. Pada sosial media terdapat tiga Jenis akun sosial media yaitu *instagram*, *faceebook*. *LinkIn*.

3.3.1.2 Activity Diagram

Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah *diagram* yang dapat memodelkan berbagai proses yang terjadi pada sistem. *Activity diagram* adalah salah satu contoh diagram dari *UML* dalam pengembangan dari *Use Case*.

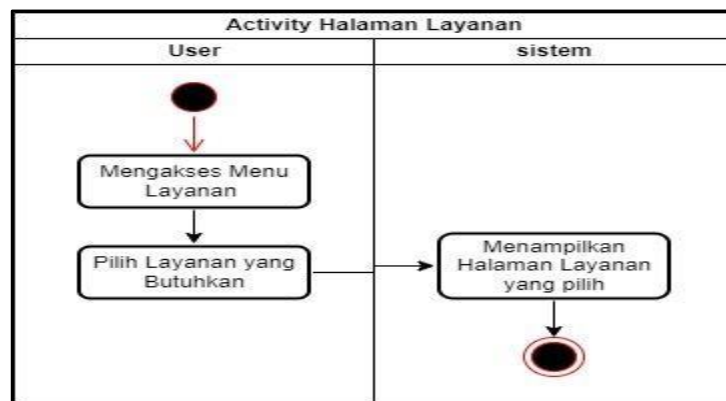
1. Activity Diagram Melihat About



Gambar 3.6 Activity Diagram Melihat About

Activity diagram about perusahaan berasal dari pengunjung yaitu memilih menu about yang berisikan mulai dari profil perusahaan, visi misi yang kemudian bisa dilihat dan dibaca.

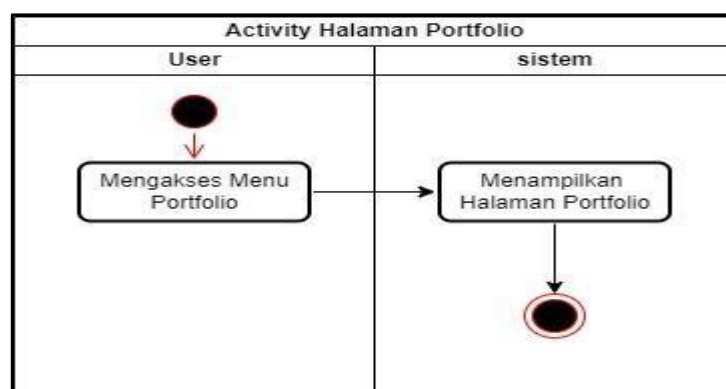
2. *Activity Diagram* Melihat Layanan



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Melihat Layanan

Activity diagram layanan perusahaan dari pengunjung yaitu memilih menu layanan yang berisikan informasi detail tentang layanan perusahaan.

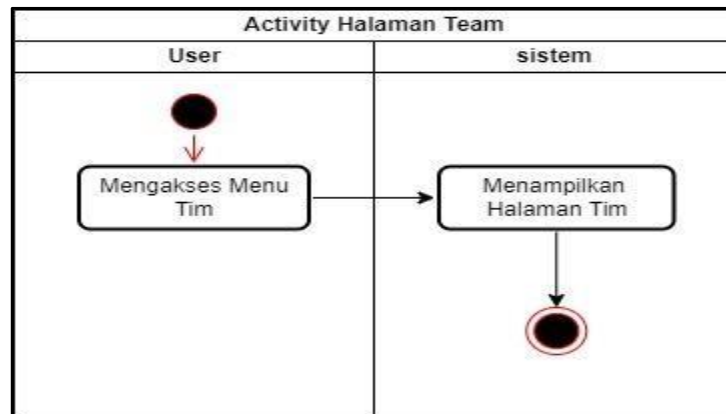
3. *Activity Diagram* Melihat Portfolio



Gambar 3.8 *Activity Diagram* Melihat Portfolio

Activity diagram portfolio perusahaan dari pengunjung yaitu memilih menu *portfolio* yang berisikan project yang sudah di kerjakan.

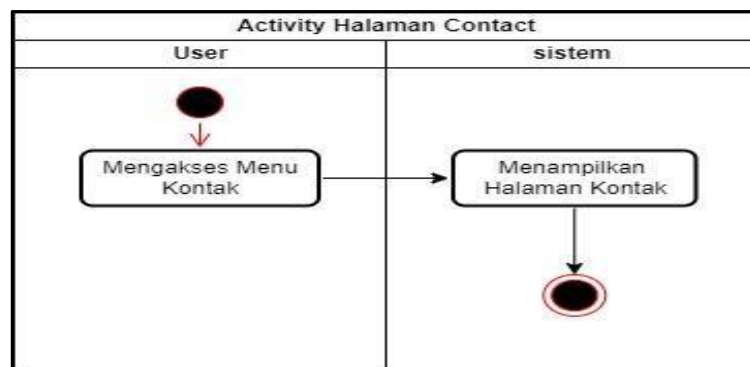
4. *Activity Diagram Melihat Team*



Gambar 3.9 *Activity Diagram Melihat Team*

Activity diagram team perusahaan dari pengunjung yaitu memilih menu *team* yang berisikan tim perusahaan

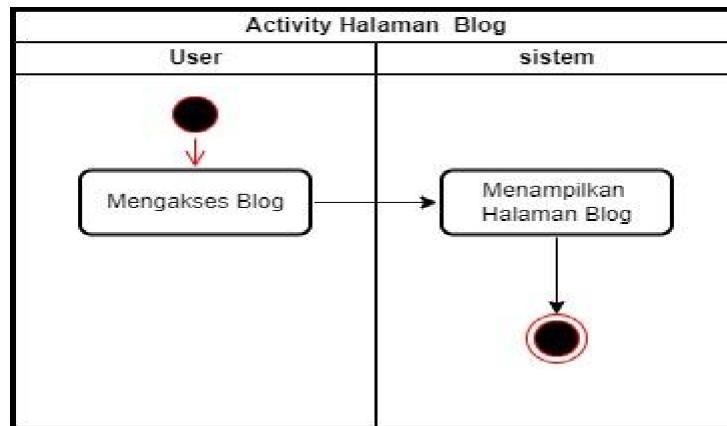
5. *Activity Diagram Melihat Contact*



Gambar 3.10 *Activity Diagram Melihat Contact*

Activity diagram contact dari pengunjung yaitu memilih menu kontak yang berisikan informasi kontak perusahaan mulai dari email, nomor, dan lokasi.

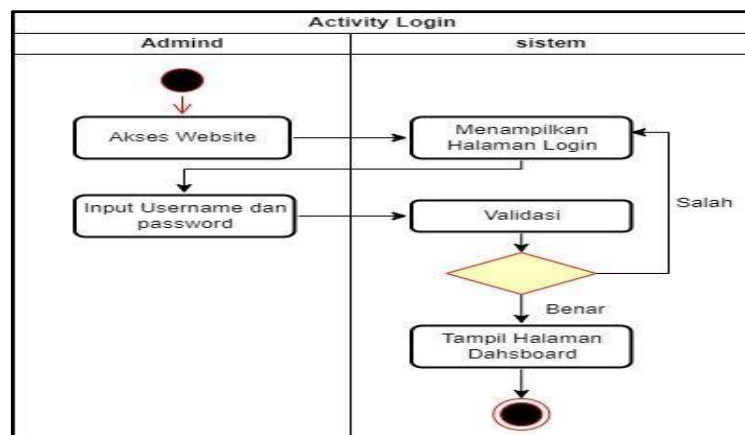
6. Activity Diagram Melihat Artikel



Gambar 3.11 Activity Diagram Melihat Blog

Activity diagram blog dari pengunjung yaitu berisikan informasi dan beberapa artikel perusahaan,

7. Activity Diagram Login



Gambar 3.12 Activity Diagram Login Admin

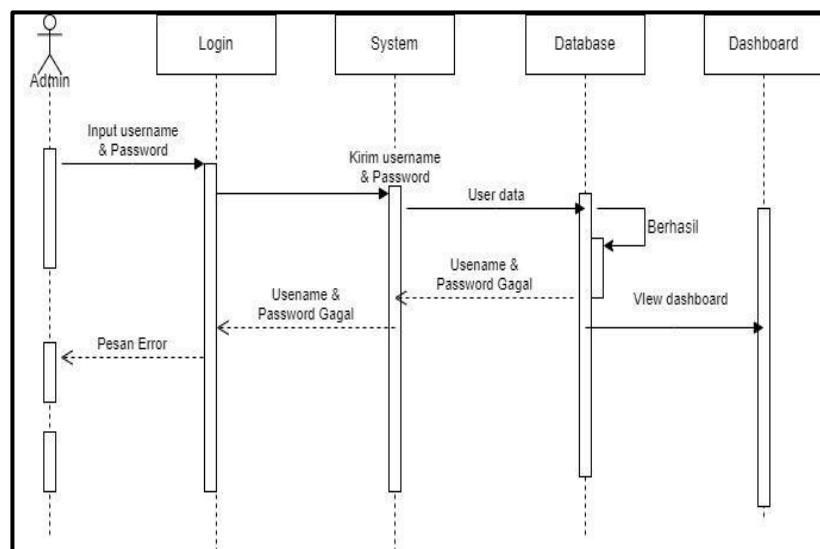
1. Mulai
2. Pada saat pertama kali akses *website*, *system* akan menampilkan halaman *login*.
3. *Admin* menginputkan *username* dan *password*.
4. *Username* dan *password* akan di *validasi* .

5. Jika *username* dan *password* salah maka akan kembali ke menu *login* dan jika *username* dan *password* berhasil maka akan masuk ke *Dashboard*

3.3.1.3 Sequence Diagram

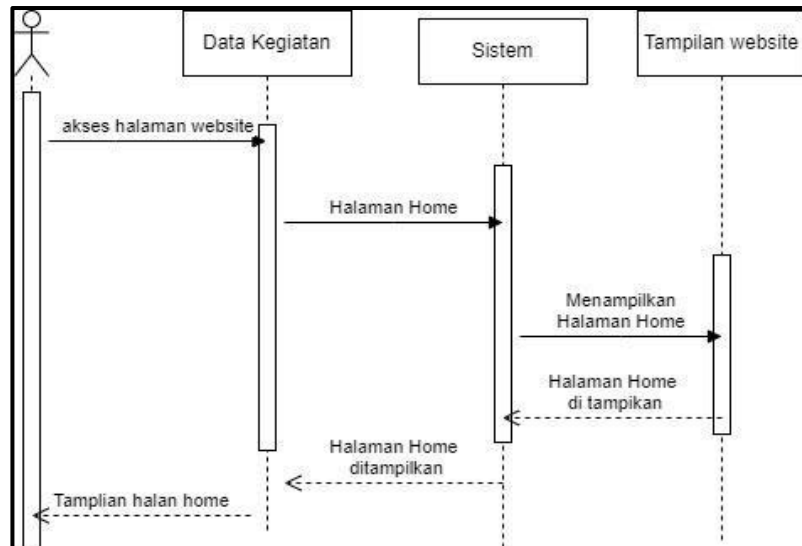
Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence diagram* juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

1. Sequence Diagram Admin Login



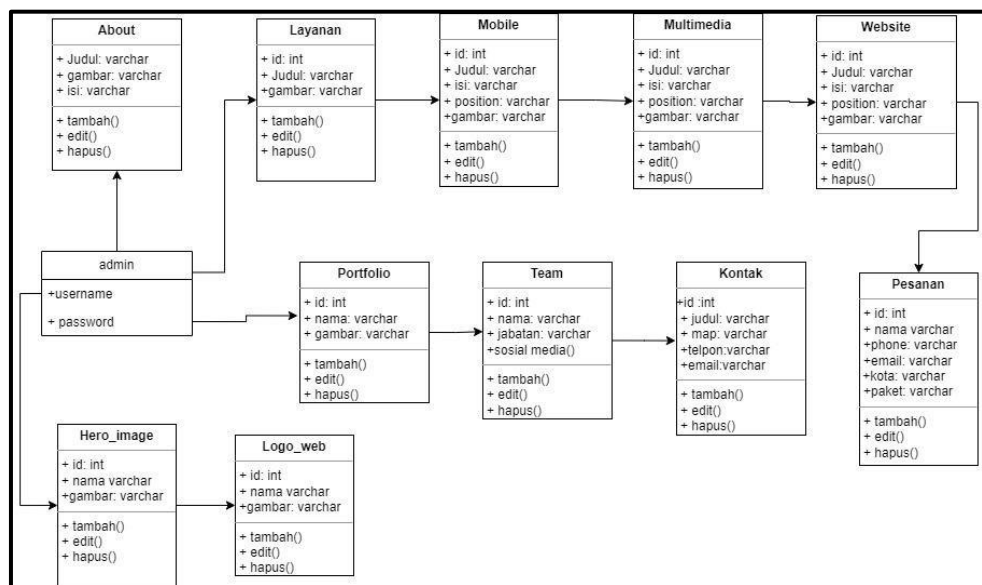
Gambar 3.13 Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Beranda User



Gambar 3.14 Sequence Diagram Beranda user

3.3.1.4 Class Digaram



Gambar 3.15 Class Diagram Admin

3.3.2 Struktur Tabel

Desain *database* digunakan untuk menentukan struktur-
struktur tabel yang akan dibuat berisikan nama *field*, *type field*

serta ukurannya dimana tabel-tabel tersebut akan digunakan untuk menampung data. Adapun desain *database* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tabel *user*

Tabel *user* digunakan untuk menampung data *admin* pada pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *user*

Primary Key : *id*

Tabel 3.1 Tabel *User*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>nama</i>	<i>varchar(128)</i>	<i>Username untuk login</i>
<i>email</i>	<i>varchar(128)</i>	Email admin
<i>image</i>	<i>varchar(128)</i>	Gambar
<i>password</i>	<i>varchar(128)</i>	<i>Password untuk login</i>
<i>is_active</i>	<i>int(1)</i>	
<i>created_at</i>	<i>int(11)</i>	Waktu pembuatan

2. Tabel *hiro image*

Tabel *hiro image* digunakan untuk menampung data konten di menu *home* pada pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *hiro_image*

Primary Key : *id*

Tabel 3.2 Tabel hiro image

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>nama</i>	<i>varchar(255)</i>	Nama gambar
<i>image</i>	<i>varchar(255)</i>	Gambar di menu home

3. Tabel media

Tabel media digunakan untuk menampung data konten layanan *service* di halaman *home* pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : media

Primary Key : *id*

Tabel 3. 3 Tabel Media

Nama	Type Data	Keteranagn
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>judul</i>	<i>varchar(255)</i>	Judul layanan
<i>isi_media</i>	<i>varchar(5000)</i>	Isi konten
<i>image</i>	<i>varchar(255)</i>	Gambar konten
<i>created_at</i>	<i>int(11)</i>	Waktu pembuatan
<i>created_by</i>	<i>varchar(255)</i>	Di buat oleh
<i>desk</i>	<i>varchar(255)</i>	Diskripsi
<i>keyword</i>	<i>varchar(255)</i>	Keterangan

4. Tabel Blog

Tabel *blog* digunakan untuk menampung data konten *artikel* dan berita di halaman *blog* pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative

Nama Tabel : *Blog*

Primary Key : *id*

Tabel 3.4 Tabel *blog*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>judul</i>	<i>varchar(255)</i>	Judul konten
<i>berita</i>	<i>varchar(5000)</i>	Isi konten blog
<i>image</i>	<i>varchar(255)</i>	Gambar konten
<i>created_at</i>	<i>int(11)</i>	Waktu pembuatan
<i>created_by</i>	<i>varchar(255)</i>	Di buat oleh
<i>link_yt</i>	<i>varchar(255)</i>	Link youtube
<i>desk</i>	<i>varchar(255)</i>	diskripsi
<i>keyword</i>	<i>varchar(255)</i>	keterangan

5. Tabel *about*

Tabel *about* digunakan untuk menampung data konten halaman *about* pada *website* sebagai media promosi CV.

Digital Creative .

Nama Tabel : *about us*

Primary Key : *id*

Tabel 3. 5 Tabel *about us*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>judul</i>	<i>varchar(255)</i>	Judul konten

Nama	Type Data	Keterangan
<i>isi_judul</i>	<i>varchar(5000)</i>	Isi konten
<i>image</i>	<i>varchar(255)</i>	Gambar konten

6. Tabel *team*

Tabel *team* digunakan untuk menampung data konten halaman *team* pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *team*

Primary Key : *id*

Tabel 3. 6 Tabel *team*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
<i>nama</i>	<i>varchar(255)</i>	Nama karyawan
<i>jbt</i>	<i>varchar(255)</i>	Jabatan
<i>wa</i>	<i>varchar(255)</i>	<i>WhatsApp</i>
<i>linkin</i>	<i>varchar(255)</i>	Akun <i>LinkIn</i>
<i>fb</i>	<i>varchar(255)</i>	Akun <i>facebook</i>
<i>ig</i>	<i>varchar(255)</i>	Akun <i>Instagram</i>

7. Tabel *contact*

Tabel *contact* digunakan untuk menampung data konten halaman *contact* pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *contact*

Primary Key : *id*

Tabel 3.7 Tabel Contact

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>judul</i>	<i>varchar(255)</i>	Judul konten
<i>motto</i>	<i>varchar(255)</i>	Motto
<i>pin_maps</i>	<i>varchar(255)</i>	Isi alamat map
<i>telp</i>	<i>varchar(255)</i>	Nomor telpon
<i>email</i>	<i>varchar(255)</i>	Email

8. Tabel *logo_web*

Tabel *logo web* digunakan untuk menampung data logo web admin pada website sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *logo_web*

Primary Key : *id*

Tabel 3.8 Tabel *logo web*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>nama</i>	<i>varchar(255)</i>	Nama logo
<i>image</i>	<i>varchar(255)</i>	Gambar logo web

9. Tabel *website*

Tabel *website* digunakan untuk menampung data konten halaman layanan jasa membuat *website* pada website

sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *website*

Primary Key : *id*

Tabel 3. 9 Tabel *website*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>judul</i>	<i>varchar(125)</i>	Judul konten
<i>isi_web</i>	<i>varchar(500)</i>	Isi konten
<i>desk</i>	<i>varchar(500)</i>	Diskripsi
<i>position</i>	<i>varchar(125)</i>	Mengatur posisi letak konten
<i>image</i>	<i>varchar(255)</i>	Gambar konten

10. Tabel *mobile*

Tabel *mobile* digunakan untuk menampung data konten halaman layanan jasa membuat *mobile* pada website sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *mobile*

Primary Key : *id*

Tabel 3. 10 Tabel *mobile*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
<i>judul</i>	<i>varchar(250)</i>	Judul konten
<i>isi_mob</i>	<i>varchar(500)</i>	Isi konten
<i>position</i>	<i>varchar(125)</i>	Mengatur posisi letak konten
<i>image</i>	<i>varchar(250)</i>	Gambar konten

11. Tabel *multimedia*

Tabel *multimedia* digunakan untuk menampung data konten halaman layanan jasa membuat *multimedia* pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : *multimedia*

Primary Key : *id*

Tabel 3. 11 Tabel *multimedia*

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
judul	<i>varchar(250)</i>	Judul konten
isi_mob	<i>varchar(500)</i>	Isi konten
<i>position</i>	<i>varchar(125)</i>	Mengatur posisi letak konten
<i>image</i>	<i>varchar(250)</i>	Gambar konten

12. Tabel pesanan

Tabel pesanan digunakan untuk menampung data pesanan pelanggan pada *website* sebagai media promosi CV. Digital Creative.

Nama Tabel : pesanan

Primary Key : *id*

Tabel 3. 12 Tabel pesanan

Nama	Type Data	Keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
nama	<i>varchar(255)</i>	Nama pelanggan
<i>phone</i>	<i>varchar(128)</i>	Nomor pelanggan

Nama	Type Data	Keterangan
<i>email</i>	<i>varchar(128)</i>	Email pelanggan
<i>kota</i>	<i>varchar(128)</i>	Domosisi pelanggan
<i>paket</i>	<i>varchar(255)</i>	Jenis paket yang di pilih

3.4 Tampilan *User Interface*

1. Halaman Menu *Home*

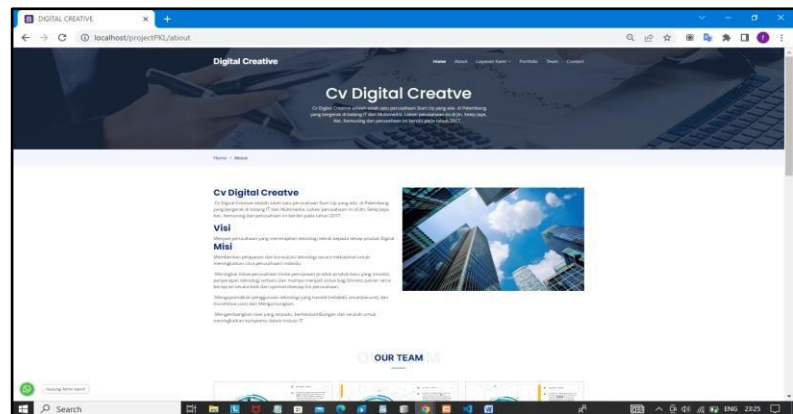
Halaman menu *home* ini merupakan tampilan awal ketika pengunjung/calaon *client* maupun *user* mengakses *website* CV. Digital Creative dapat dilihat dari gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Halaman Menu *Home*

2. Menu Halaman *About*

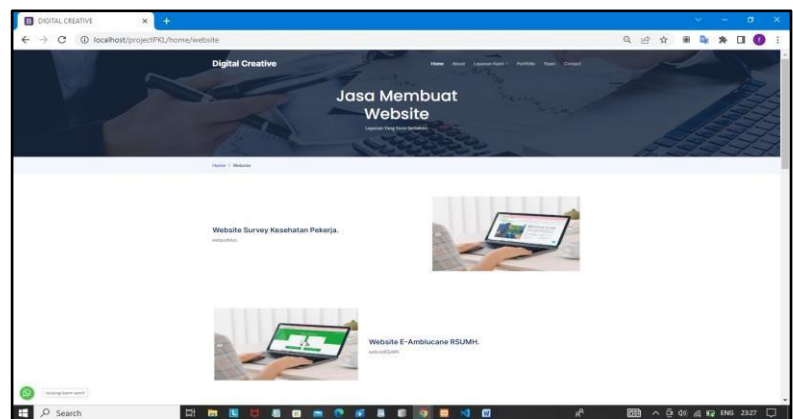
Halaman menu *about* ini merupakan tampilan informasi tentang CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Halaman Menu *About*

3. Menu Halaman Layanan

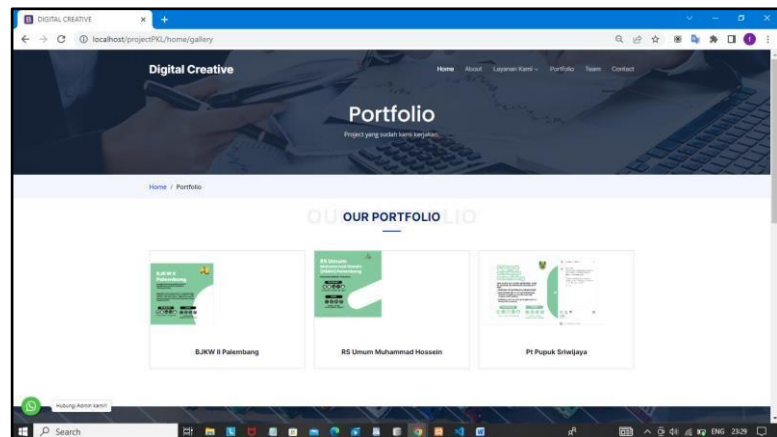
Halaman menu layanan ini merupakan tampilan informasi layanan CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Halaman Menu Layanan

4. Menu Halaman *Portfolio*

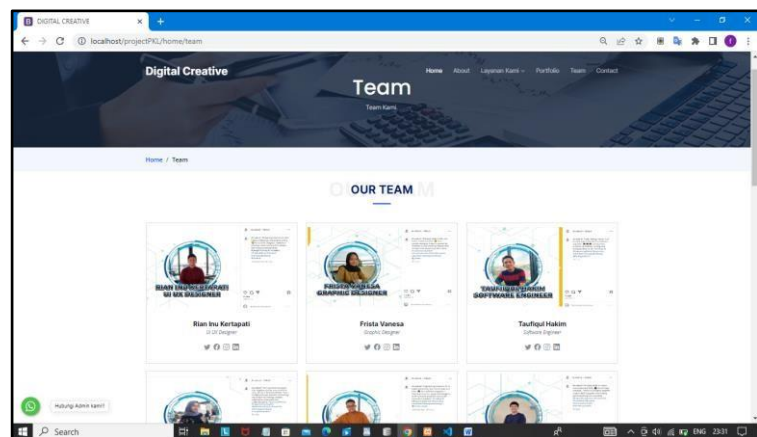
Halaman menu *portfolio* ini merupakan tampilan informasi portfolio CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Halaman Menu *Portfolio*

5. Menu Halaman *Team*

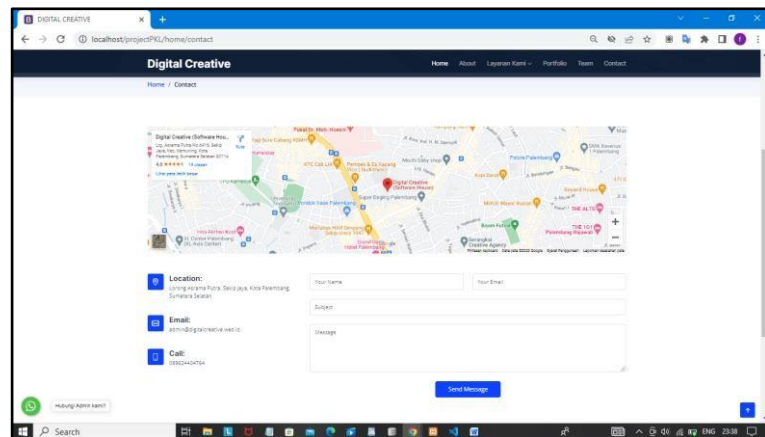
Halaman menu *Team* ini merupakan tampilan informasi Team CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Halaman Menu *Team*

6. Menu Halaman Kontak

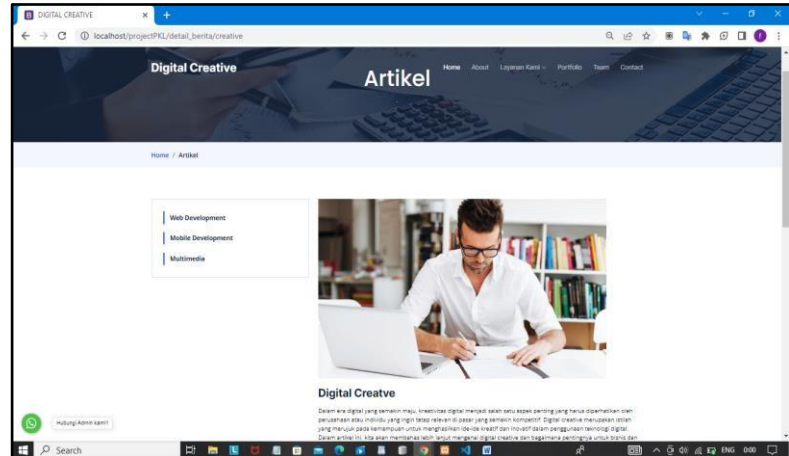
Halaman menu kontak ini merupakan tampilan informasi kontak CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 Halaman Menu Kontak

7. Halaman *Blog*

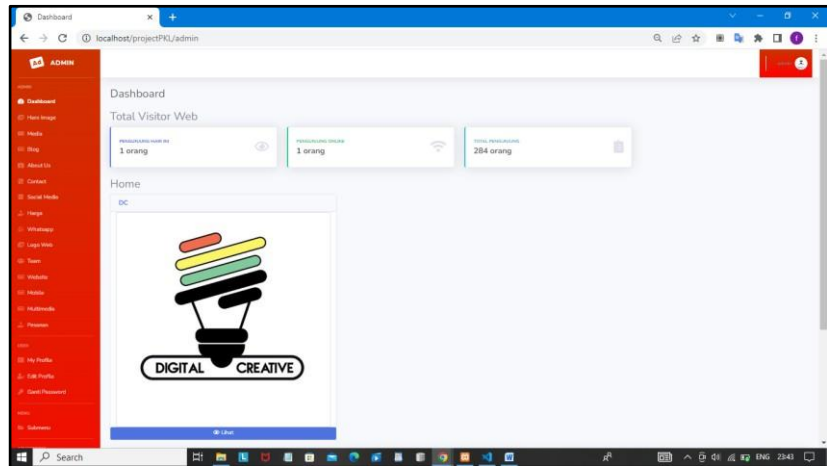
Halaman menu *blog* ini merupakan tampilan informasi berita atau *artikel* CV. Digital Creative dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3. 22 Halaman *Blog*

8. Halaman Utama *Admin*

Pada halaman utama bagian *admin* ini terdapat beberapa menu utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Halaman Menu Utama *Admin*

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul **Website Sebagai Media Promosi Pada CV. Digital Creative** bisa disimpulkan bahwa :

Dengan adanya *website* ini dapat mempermudah data dan penyampaian informasi kepada masyarakat tentang profile perusahaan serta jasa layanan IT yang disediakan. Adapun jasa layanan IT yang di sediakan yaitu jasa membuat *website*, *App mobile*, dan *multimedia*.

4.2 Saran

Saran yang dapat diusulkan penulis pada *website* sebagai media promosi pada CV. Digital Creative yaitu diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut. Maka dari itu *website* media promosi ini masih bisa di kembangkan yaitu :

1. *Website* yang penulis buat ini dapat dikembangkan yaitu informasi diperbanyak dan juga di tambah *artikel-artikel* yang dapat mengedukasi calon *client*.
2. Penambahan jumlah konten agar pengunjung bisa lebih *interaktif*.

Website yang dibuat saat ini hanya sebatas *website* promosi sederhana dan juga penulis meyakini bahwa *website* ini masih belum benar-benar sempurna dan mungkin masih begitu banyak kekurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, K. N., Novianti, N., & Adelin. (2023). *ANALISIS USER INTERFACE PALCOMTECH ONLINE LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Agam, F., & Aprizal, Y. (2023). Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Syari'ah Prima Tani Banyuasin Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1415/>.
- Aldino, M., & Yunifa, W. (2023). Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Telekomunikasi (Telkom) Palembang Bagian Wifi Id. <Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1458/>.
- Almaheri Adhi, R. P., Aprizal, Y., Jhonsen Syaftriandi, M., & Setiawan, E. (n.d.). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer Penerapan Metode Black Box Dalam Menguji Aplikasi Informasi Stok Barang Pada PT. Trimega Jaya Medika Berbasis Web Nabila Elfa Rieni 6*.
- Anamira, Ayunani, S., Ramadhan Tati, W., & Adelin, A. (2020). *SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT BERAT PADA PT.LEMATANG MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE*. STMIK Palcomtech.
- Andini, Nurjanah, S., & Hartati, E. (2018). Analisis Kualitas Website Sumatera Ekspres Palembang Menggunakan Metode WebQual 4.0 Modifikasi. *Sistem Informasi*, 1–12. www.sumeks.co.id.
- Andriansyah Andriansyah, Steven Steven, & mahmud mahmud. (2020). *Perbandingan Performansi Virtualisasi Servercloud Pada Infrastructure As A Service (IAAS)*.
- Anggara, A., & Widyanto, A. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Divisi Tata Usaha di SMA Aisyiyah 1 Palembang*. Politeknik Palcomtech.
- Annisa, M. L., & Hamzah, R. S. (2021). Influence of Debt to Equity Ratio, Return on Asset Ratio, and Firm Size on Audit Delay. *SRIWIJAYA INTERNATIONAL JOURNAL OF DYNAMIC ECONOMICS AND BUSINESS*, 4(4), 315. <https://doi.org/10.29259/sijdeb.v4i4.315-324>
- Apriza, C., & Setiawan, E. (2023). Aplikasi Pengolahan Data Tamu Pada Kantor Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1531/>.
- Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1). <https://doi.org/10.31539/intecom.v5i1.3865>
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). PELATIHAN PENGEMBANGAN MATERI AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK GURU SMK MUHAMMADIYAH 1 TRAINING FOR TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT USING CANVA APPLICATION FOR TEACHER OF SMK MUHAMMADIYAH. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3).
- Bangun, R., Inventaris, A., Website, B., Kelurahan, P., Titus, B., Kinaswara, A., Rofi'ah Hidayati, N., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris

- Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1).
- Cahyati, F. D., Wibowo, A. M., & Amelia, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School. *Experiment: Journal of Science Education*, 1(1).
- Clivan, T., Sugiarto, B. A., & Sinsuw, A. A. E. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- DESAK AYU PUTRI. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR PADA SALON LIAN BEAUTY STUDIO BERBASIS WEBSITE. <Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/File/14034>.
- Elita, A., & Oktriany, Y. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web Studi Kasus Malady Wedding Organizer Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Fareza, A., & Adelin. (2022). *APLIKASI STOK BARANG ABUNESIA GRUP PALEMBANG BERBASIS WEBSITE*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Fathoni, A., & Sriyeni, Y. (2021). *Media Informasi Madrasah Aliyah Al-Pu'adiyah Berbasis Web*.
- Fatmariyani, F., Putri, M. P., & Apriliani, M. (2023). Implementation of CV Metha Developing Palembang Goods Ordering System. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 8(1), 442–450.
- Fatmariyani, & Saputro, A. (2019). Quality Control System (qcs) Web of Tourism Industry Sector in Palembang City. *Journal of Physics: Conference Series*, 1167(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1167/1/012074>
- Febriansyah I. (2022). PERANCANGAN MANAJEMEN BANDWIDTH DAN OPTIMALISASI JARINGAN PADA COMPUTER PLUS IT EDUCATION CENTER FEBRIANSYAH. [Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1211/1/PKL_IF_2022_ISROM ANSYAH.Pdf](Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1211/1/PKL_IF_2022_ISROM%20FEBRIANSYAH.Pdf). http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1211/1/PKL_IF_2022_ISROM FEBRIANSYAH.pdf
- Febriantoko, J., Sepindjung, B., Mayasari, R., & Widyanto, A. (2020). Pendampingan dalam Perencanaan Penanaman Bawang Merah pada Kelompok Tani Harapan Jaya Kelurahan Talang Keramat Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 31–41.
- Febrianty, Annisa, M. L., Pratiwi, Y. N., Putri, T., Utami, P., & Lestari, E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan Keuangan Usaha dan Pemanfaatan Aplikasi Akuntansi UKM (Training and Assistance of Business Financial Management and Utilization of SME Accounting Software). *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 229–237. <https://doi.org/10.35912/jpm.v2i4.1226>
- Febrianty, F., Barovich, G., Adelin, A., Hadiwijaya, H., & Handayani, F. S. (2022). Strategic Planning Of Information Systems and Implementation of Marketplace Integrated Business Startup (Ibs) Systems in South Sumatra. *Resmilitaris*, 12(5), 619–625.
- Febrianty, & Fatmariyani. (2018). *Fatmariyani e-WaUKM Sebagai sarana Mengembangkan Usaha Waralaba Versi Grup UKM Prosiding Seminar Nasional I*

Hasil Litbangyasa Industri Palembang. 18. <https://bisniswaralaba.id/>,

- Fitriasari, N. S., Ariawan, I., Arifin, W. A., Salim, H., Fawaz, F., Apriansyah, M. R., Shonda, T. F., & Lipalda, F. (2023). Pengembangan Pelayanan Administrasi Aplikasi Website Desa Lontar. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.35311/jmpm.v4i1.140>
- Geraldi, G., & Syaftriandi, M. J. (2022). *Laporan Kegiatan Harian Bagian Pengelolaan Informasi Publik Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan*. Politeknik Palcomtech.
- Ghozali, B., Kusriani, K., & Sudarmawan, S. (2019). Mendeteksi Kerentanan Keamanan Aplikasi Website Menggunakan Metode Owasp (Open Web Application Security Project) Untuk Penilaian Risk Rating. *Creative Information Technology Journal*, 4(4). <https://doi.org/10.24076/citec.2017v4i4.119>
- Gustiana, M. A., & Purnama, J. (2022). *Laporan Kegiatan Administrasi Pada Divisi UPTD Pelabuhan Taa dan Ka Indralaya*. Politeknik Palcomtech.
- Hartati, E. (2016). Rancang Bangun Multimedia Sebagai Bahan Ajar. *Conference on Information Technology, Information System and Electrical Engineering*, 152–157.
- Hartati, E., Indriyani, R., & Trianingsih, I. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 47–58. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.736>
- Hartati, E., Novelia, E., Amalia Kartika, N., PalComTech, S., Basuki Rahmat No, J., & Sistem Informasi STMIK PalComTech Palembang, J. (2021). Analisis Desain User Interface Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode Heuristic Evaluation. *TEKNOMATIKA*, 11(01), 1–5. <http://program-psr.bpdp.or.id/>
- Hassanah, I., & Sriyeni, Y. (2022). *APLIKASI PERPUSTAKAAN PADA SMA NEGERI 1 TALANG KELAPA BERBASIS WEB*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ibrahim, I., & Fatmariyani. (2022). Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler Pada SMK PGRI 2 Palembang Berbasis Website. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1233/>.
- ILHAM. (2022). LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DIVISI PELAYANAN DAN PENYAJIAN BAGIAN DESAIN GRAFIS DI MUSEUM BALA PUTRA DEWA. In http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/883/1/PKL_D3DKV_2022_ILHAM.pdf.
- IRWANSYAH, & Setiawan, E. (2022). APLIKASI PENCATATAN BARANG MASUK DAN KELUAR PADA KOPERASI SMK NURUL HIDAYAH AIR GADING BERBASIS WEB. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/file/12129>. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Karlina, A. E., & Widyanto, A. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N 1 Sungai Keruh Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Kirana, I. A., & Hartati, E. (2022). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi PLN Mobile. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1234/>.
- Kurniawan, A. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI BUKU TAMU BERBASIS WEBSITE UNTUK BAGIAN FRONTDESK PT. TELKOM PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Mahmud; Aprizal, Y. (2023). Implementasi Connection Sharing Internet Menggunakan

- Mikrotik Pada Siswa SMK XYZ Palembang. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma>
- Maria, F., & Sutabri, T. (2023). *Pengukuran Kualitas Website E-Learning Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan Metode Webqual Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology Homepage: https://journal Pengukuran Kualitas Website E-Learning Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan Metode Webqual. 1(2), 121–127. https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i2.134*
- Marlinda, R., & Meilani, Y. I. (2023). *APLIKASI TRACKING SURAT MASUK PADA KANTOR KELURAHAN ARIO KEMUNING KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Akademika*, 11(02). <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Megawati, D., & Setiawan, E. (2022). *LAPORAN KEGIATAN PENGURANGAN PIUTANG POKOK DAN PENGAPUSAN DENDA ADMINISTRASI PBB PERKOTAAN DI BADAN PENGELOLAAN PAJAK DAERAH KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Meilani, Y. I., & Purnama, J. (2023). Object Oriented Programming of Application Admission of New High School Students. *Sinkron*, 8(1), 461–469. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i1.12077>
- Meilani, Y. I., Purnama, J., & Zalika, Z. (2023). MANAJEMEN DOKUMEN SEKOLAH DENGAN PEMANFAATAN PLATFORM PENYIMPANAN FILE PADA SMA SJAKHYAKIRTI PALEMBANG. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(2).
- Meilani, Y. I., Syamsuar, D., & Kunang, Y. N. (2019). Assessment Resiko Teknologi Pada Implementasi Sistem Informasi Akademik E-university. *Jurnal Bina Komputer*, 1(1), 54–60.
- Muhamad Firdaus, & Mahmud mahmud. (2022). *Rancang Bangun Website Pendaftaran Santri Pada Pondok Pesantren Al Fatah*. STMIK Palcomtech.
- Nelmiawati, N., Destrianto, F. R., & Sitorus, M. A. R. (2017). Manajemen Risiko Ancaman pada Aplikasi Website Sistem Informasi Akademik Politeknik Negeri Batam Menggunakan Metode OCTAVE. *JURNAL INTEGRASI*, 9(1). <https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.284>
- Nelson Muhammad Faros, Ongko Theodorus Kenzo, & Mahmud mahmud. (2019). *[PDF] from palcomtech.ac.id Analisis Perbandingan Overhead Server Pada Cloud Storage (Studi Kasus: Seafile Dan Nextcloud)*.
- Oktavia, N., & Nurmalia, D. (2022). Penggunaan Sistem Informasi Daily Maintenance Alat Medik Berbasis Aplikasi Website Dalam Rangka Pemeliharaan Alat Medik Di Ruang Rawat Inap. *Jurnal Kepemimpinan Dan Manajemen Keperawatan*, 5(2). <https://doi.org/10.32584/jkkm.v5i2.1556>
- Oleh, D. (n.d.-a). *LEMBAGA BAHASA LIA PALEMBANG BERBASIS WEBSITE*.
- Oleh, D. (n.d.-b). *RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR PADA SALON LIAN BEAUTY STUDIO BERBASIS WEBSITE*.

- Pratama, R. A. A., Aprizal, Y., Syaftriandi, M. J., & Setiawan, E. (2023). BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Pengujian Tingkat Usability Pada Penggunaan Aplikasi Android PalComTech Online Learning dengan Metode PACMAD. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(01).
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/download/2161/907>
- Pratami, Y., & Sriyeni, Y. (2019). *Aplikasi Pengolahan Data Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi*.
- Purnama, J., & Melani, Y. I. (2022). APLIKASI SATU PINTU PENERIMAAN SISWA BARU PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(1), 32–38.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i1.1214>
- Puspita, R., & Annisa, M. L. (2021). Laporan Kegiatan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Kantor Kecamatan Kalidoni Palembang.
Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/375/1/PKL_D3AK_2020_REKA%20DESPITA.Pdf. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/375/1/PKL_D3AK_2020_REKA_DESPITA.pdf
- Putri, M. P., Barovih, G., Azdy, R. A., Yuniansyah, Y., Saputra, A., Sriyeni, Y., Rini, A., & Admojo, F. T. (2022). *ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA*.
- Putri, M. P., & Hartati, E. (2020). Pengguna Edmodo dalam Media Pembelajaran Bagi Guru SMK Swakarya Palembang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 191–201.
- Putri, M. P., & Meilani, Y. I. (2016). The Design of Decision Support System for Students Candidate in Choosing Midwifery Departement and Midwifery Academy of Stikes. *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).
- Ramadhan, W. F., Dewi, W. N., & Nas, C. (2020). APLIKASI WEB PORTAL MANAJEMEN INFORMATIKA BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL PADA UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA. *Jurnal Digit*, 10(2).
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.164>
- Rifanda A M. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PROSEDUR PENGELUARAN KAS PADABAGIAN PENGAWASAN INSPEKTORATSUMATERA SELATAN*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1425/1/PKL_AK_2023_M_ABIMRIFANDA.pdf
- Rifani, F. M., Dewi, W. N., & Sevtiana, A. (2020). SISTEM APLIKASI WEBSITE SURAT MASUK DAN KELUAR (STUDI KASUS DIKELURAHAN PANJUNAN). *Jurnal Digit*, 9(1). <https://doi.org/10.51920/jd.v9i1.131>
- Sampurna, A. P., Dwidasmar, I. B. G., & Mahendra, I. B. M. (2023). PEMBANGUNAN APLIKASI WEBSITE E-COMMERCE DALAM PENINGKATAN PENJUALAN PRODUK PERUSAHAAN PT. BALA BIOTECH INDONESIA. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(2).
- Santoso, A. B., & Dewi, M. U. (2022). Digitalisasi UMKM untuk Optimalisasi Sistem Informasi dan Integrasi Layanan Aplikasi Website Transaksi Online di Masa Pandemi. *Jurnal Abdidias*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/abdidias.v3i1.560>
- Sari, N., & Adelin, A. (2022). *Pengukuran Kualitas Aplikasi Losi Pada PT. Angkasa Pura II Menggunakan Iso 25010* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech].
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1253/1/PKL_SI_2022_NOVITA_SARI.pdf

- Sari, P. T. P., & Adelin, A. (2021). *Rancang Bangun Website Company Profile Pada CV Millenia Total Solusi*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/828/1/PKL_SI_2021_PERMATA TRI PUSPITA SARI.pdf
- Septiani, S., & Widyanto, A. (2019). *Aplikasi Pengolahan Data Kelulusan Siswa SMK Pembina 1 Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Setiawan, E., Antoni, D., & Mirza, A. H. (2019). ANALISIS PENERIMAAN SISTEM UJIAN ONLINE BERBAYAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DAN WEBQUAL. In *Jurnal Bina Komputer JBK* (Vol. 1, Issue 1).
- Shidqi, M., & Ricky, M. A. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI DAN WEBSITE MANAJEMEN PROYEK PT SANTAI BERKUALITAS SYBERINDO MENGGUNAKAN METODE AGILE. *SEMINASTIKA*, 3(1).
<https://doi.org/10.47002/seminastika.v3i1.249>
- Sholih, S., Yunita, C., Astuti, H. M., Susanto, T. D., Herdiyanti, A., & Ghozali, K. (2018). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Website E-Commerce untuk Produk Kerajinan Tangan UMKM Nena Namo. *SMATIKA JURNAL*, 8(02).
<https://doi.org/10.32664/smatika.v8i02.210>
- Sitinjak, J. S., & Widyanto, A. (2021). *E-Commerce PT. Pesta Kuliner Nusantara*. STMIK Palcomtech.
- Solana, S., & Widyanto, A. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Dan Absensi Karyawan Pada Dinas Pariwisata Kota Palembang Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Sriyeni, Y., Mi'raj, M., & Veronica, M. (22 C.E.). Evaluasi Kualitas Aplikasi Smartkit Menggunakan Metode Usability Testing. *Seminar Nasional CORIS 2022*, 275–280.
- Sriyeni, Y., & Veronica, M. (2019). Perancangan Antarmuka Aplikasi Konversi Bilangan dan Warna Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 10(2).
<https://doi.org/10.36982/jiig.v10i2.855>
- Susilo, Agus, dkk. (2022). Pendampingan Optimalisasi Aplikasi Website Manajemen Koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya. *Madaniya*, 3(4).
- Toreh, Y. J. B., Sentinuwo, S. R., & Sambul, A. M. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Website Administrasi Kerja Praktek Dan Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.13780>
- Usamah, M., & Setiawan, E. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI STUDENT PORTAL BERBASIS WEB PADA LKP COMPUTER PLUS PALEMBANG*.
- Utami, F. N., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pakar Diagnosis Gangguan Emosional Pada Anak Berbasis Aplikasi Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1).
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.109-123>
- Vionita, A., & Lusiana, M. (2022). *ANALISIS KINERJA KEUANGAN PADA PERUSAHAAN MAKANAN DAN MINUMAN YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA* Diajukan oleh : AVINKA VIONITA 041180016 Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya PALEMBANG 2022. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

- Wibowo D. (2023). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN EKSTRAKURIKULER PADA SMK TELENIKA PALEMBANG*.
http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1405/1/PKL_SI_2023_DWI_WIBOWO.pdf
- Yanti, T. S., & Annisa, M. L. (2023). ANALISIS HUBUNGAN KINERJA LINGKUNGAN DAN UKURAN PERUSAHAAN TERHADAP KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN FARMASI. 2 *NDMDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023* .
- Yarza Aprizal, & Mahmud Mahmud. (2023). Implementasi Connection Sharing Internet Menggunakan Mikrotik Pada Siswa SMK XYZ Palembang. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 891–895.
- Yudistira, P., & Fatmariyani. (2022). *Website Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang*.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman web dinamis menggunakan php dan mysql*. Yogyakarta: Andi, 7-19.
- Dedi, D., Sidik, A., Raya, M., & Ryando, M. B. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Promosi Jasa Foto dan Studio Musik Pada M2N Studio Production*. *Jurnal Sisfotek Global*, 11(1), 48-52.
- Hadi, A. P., & Rokhman, F. A. (2020). *Implementasi Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang*. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(1), 39-49.
- Laksana, M. F. (2019). *Praktis Memahami Manajemen Pemasaran*. Sukabumi: CV Al Fath Zumar.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). *Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri: Array*. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 2(1), 30-36.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). *Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan Smart Card guna pengembangan kampus cerdas*. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- Susanto, A. (2017). *Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode Web Engineering*. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 2(3), 9-17.

