

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**WEBSITE COMPANY PROFILE CV. INDOSTEEL
SUMBER BERKAT**



Diajukan Oleh :

STEVEN JOSEPH

021180082

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

PALEMBANG

2022

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**WEBSITE COMPANY PROFILE CV. INDOSTEEL
SUMBER BERKAT**



Diajukan Oleh :

STEVEN JOSEPH

021180082

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

PALEMBANG

2022

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : STEVEN JOSEPH
NOMOR POKOK : 021180082
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : WEBSITE COMPANY PROFILE
CV. INDOSTEEL SUMBER BERKAT

Tanggal : 14 Januari 2022
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua,

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0221129301

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 : STEVEN JOSEPH
NOMOR POKOK : 021180082
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : WEBSITE COMPANY PROFILE
CV. INDOSTEEL SUMBER BERKAT

Tanggal : 22 Februari 2022

Penguji 1,

Tanggal : 22 Februari 2022

Penguji 2,

Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs.

NIDN : 0215118601

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

NIDN : 0217108001

Menyetujui

Ketua,

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

NIP : 09.PCT.13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Melangkahlah jangan pernah lihat kebelakang lagi, karna masa depan itu di depan”.

(Steven Joseph)

Kupersembahkan Kepada :

- *Saya Sendiri*
- *Keluarga*
- *Dosen Pembimbing Bapak Andika Widyanto, S.Kom,. M.Kom.*
- *Ketua Program Studi Sistem Informasi Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom,. M.Kom.*
- *Teman-Teman Seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan berkat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan baik. PKL ini dilakukan pada CV. Indo Steel Sumberberkat dengan judul **“Website Company Profile CV. Indosteel Sumber Berkat”**.

Laporan PKL ini disusun dalam rangka memenuhi syarat guna penyusunan Laporan PKL. Dalam penulisan Laporan PKL ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak Akademik, Keluarga maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat dari Tuhan Yesus.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., sebagai Ketua STMIK PalComTech,
2. Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi,
3. Bapak Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing PKL yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi dan waktunya kepada penulis.

4. Kedua orang tua, dan seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan semangat moril selama pendidikan dan penyusunan laporan ini.
5. Serta sahabat dan rekan-rekan yang turut membantu dalam menyelesaikan laporan ini

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan PKL masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Atas perhatiannya penulis ucapkan banyak terima kasih.

Palembang, 14 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.3.1. Tujuan PKL.....	3
1.3.2. Manfaat PKL.....	3
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL	3
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik	4
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1. Tempat Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	4

1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.1. Wawancara.....	5
1.5.2. Observasi	5
1.5.3. Studi Pustaka.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Landasan Teori	7
2.1.1. <i>Web</i>	7
2.1.2. <i>Database</i>	8
2.1.3. <i>PHP</i>	8
2.1.4. <i>MySQL</i>	8
2.1.5. <i>XAMPP</i>	9
2.1.6. <i>Flowchart</i>	10
2.1.7. <i>Data Flow Diagram</i>	13
2.1.8. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	15
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	16
2.2.1. Sejarah	16
2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang....	17
2.2.2.1. Struktur Organisasi	17
2.2.2.2. Uraian dan Tugas Wewenang	17
2.2.3. Uraian Kegiatan	19
BAB III LAPORAN KEGIATAN	20
3.1 Hasil Pengamatan	20

3.1.1. Prosedur Yang Berjalan.....	20
3.1.2. Prosedur Yang diusulkan.....	22
3.2. Evaluasi dan Pembahasan	26
3.2.1. Evaluasi.....	26
3.2.2. Pembahasan.....	27
3.2.2.1. <i>Diagram Alir Data</i>	27
3.2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	30
3.2.2.3. Struktur Tabel.....	30
3.2.2.4. Desain <i>Interface</i>	34
3.2.2.5. <i>Iinterface</i>	44
BAB IV PENUTUP.....	54
4.1. Kesimpulan.....	54
4.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi	17
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan	21
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> Sistem yang Diusulkan untuk Admin	23
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> Sistem yang Diusulkan untuk Pengunjung	25
Gambar 3.4	Diagram Konteks	27
Gambar 3.5	Diagram Level 0	29
Gambar 3.6	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	30
Gambar 3.7	Desain Halaman Pengunjung	34
Gambar 3.8	Desain Halaman Produk.....	35
Gambar 3.9	Desain Halaman Artikel.....	36
Gambar 3.10	Desain Halaman Kontak	37
Gambar 3.11	Desain Halaman Tentang	38
Gambar 3.12	Desain Halaman Visi & Misi	38
Gambar 3.13	Desain Halaman <i>Form Login</i>	39
Gambar 3.14	Desain Halaman <i>Dashboard</i>	40
Gambar 3.15	Desain Halaman <i>User</i>	40
Gambar 3.16	Desain Halaman Data Produk	41
Gambar 3.17	Desain Halaman Data Artikel.....	42
Gambar 3.18	Desain Halaman Data Kontak	42
Gambar 3.19	Desain Halaman Data Tentang.....	43
Gambar 3.20	Desain Halaman Data Visi & Misi	44
Gambar 3.21	Tampilan Halaman Pengunjung	44
Gambar 3.22	Tampilan Halaman Produk.....	45
Gambar 3.23	Tampilan Halaman Artikel.....	46
Gambar 3.24	Tampilan Halaman Kontak	46
Gambar 3.25	Tampilan Halaman Tentang	47
Gambar 3.26	Tampilan Halaman Visi & Misi	48

Gambar 3.27 Tampilan Halaman <i>Form Login</i>	48
Gambar 3.28 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	49
Gambar 3.29 Tampilan Halaman <i>User</i>	50
Gambar 3.30 Tampilan Halaman Data Produk	50
Gambar 3.31 Tampilan Halaman Data Artikel.....	51
Gambar 3.32 Tampilan Halaman Data Kontak	52
Gambar 3.33 Tampilan Halaman Data Tentang.....	52
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Data Visi & Misi	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	11
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>DFD</i>	13
Tabel 2.3	Simbol-Simbol <i>ERD</i>	15
Tabel 3.1	Desain Tabel Admin.....	31
Tabel 3.2	Desain Tabel Artikel	31
Tabel 3.3	Desain Tabel Produk	32
Tabel 3.4	Desain Tabel Kontak	33
Tabel 3.5	Desain Tabel Tentang.....	33
Tabel 3.6	Desain Tabel Visi & Misi.....	34

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. 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

Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari perkembangan *web*, hal ini tentu menjadi peluang bisnis yang sangat potensial untuk memanfaatkan internet sebagai media dalam menjangkau pasar. Menurut Abdulloh (2016:1), “*Website* atau disingkat *web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet”. Perkembangan teknologi juga berdampak kepada perusahaan-perusahaan baik yang baru merintis ataupun yang sudah lama.

CV. Indosteel Sumber Berkat merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang penjualan besi dan bahan konstruksi. Perusahaan ini sendiri berdiri sejak tanggal 30 Mei 2012 yang kepemilikannya dipegang oleh Fnora Sitinjak, Perusahaan ini sendiri beralamat di Jalan Soak Permai Lr.Karya RT.38, RW.08, Kel.Sukajaya, Kec.Sukarami, Palembang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fnora Sitinjak selaku pimpinan CV. Indosteel Sumber Berkat, saat ini CV. Indosteel Sumber Berkat belum memiliki media informasi sebagai sarana dalam penyebaran informasi perusahaan. Penyebaran informasi yang dilakukan masih secara konvensional yaitu menyebarkan brosur, kartu nama dan cerita dari mulut

ke mulut. Di era pandemi Covid-19 ini, masyarakat dianjurkan oleh pemerintah untuk melakukan *social distancing* sehingga akan sulit bagi perusahaan untuk melakukan penyebaran informasi secara konvensional. Oleh karena itu dibutuhkan cara lain untuk menyebarkan informasi dengan tetap menjalankan anjuran pemerintah tanpa perlu bertatap muka.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem sebagai media yang dapat menyebarkan informasi secara *online* sehingga penyebaran informasi menjadi lebih mudah dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil judul “***Website Company Profile CV. Indosteel Sumber Berkat***”.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Agar permasalahan tidak terlalu luas dan dapat mencapai kesimpulan yang tepat, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian di CV. Indosteel Sumber Berkat, meliputi sebagai berikut:

1. *Website Company Profile* ini akan digunakan oleh admin dan calon pengunjung.
2. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai DBMS (*Database Management System*).
3. Alat perancangan sistem menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).
4. Data yang dikelola berupa data tentang perusahaan, visi misi, kontak, data produk dan data artikel.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuan dari penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah membangun sebuah aplikasi *Website Company Profile* pada CV. Indosteel Sumber Berkat sebagai media informasi perusahaan.

1.3.2. Manfaat PKL

1.3.2.1. Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat bagi penulis adalah :

1. Dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang pembangunan *Website Company Profile*
2. Meningkatkan kreatifitas penulis dalam membangun *Website Company Profile*
3. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari selama belajar di STMIK Palcomtech Palembang.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL

Website Company Profile ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam memberikan informasi mengenai perusahaan dan perusahaan dapat dikenal banyak orang.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat bagi akademik adalah :

1. Dapat menambah pengetahuan serta dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Menjalin kerjasama yang baik antara Yayasan Pendidikan STMIK Palcomtech dan CV. Indosteel Sumber Berkat.
3. Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat Pelaksanaan PKL

Adapun lokasi tempat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan adalah di CV. Indosteel Sumber Berkat yang berlokasi di Jl. Soak Permai Lr. Karya RT.38,RW.08, Kel.Sukajaya, Kec.Sukarami, Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu satu bulan sejak tanggal 06 September 2021 sampai dengan tanggal 07 Oktober 2021.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan laporan ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yang terdiri dari:

1.5.1. Wawancara

Menurut Tersiana (2018: 12) wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data penelitian dengan cara tanya-jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini penulis langsung melakukan wawancara dengan pimpinan CV. Indosteel Sumber Berkat yaitu Ibu Fnora Sitinjak terkait dampak Covid19 terhadap penjualan, kendala-kendala yang ada, serta pendapat beliau tentang *Website Company Profile* ini.

1.5.2. Observasi

Tersiana (2018: 12) mendefinisikan observasi yaitu proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu. Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu.

Dalam penulisan laporan ini, penulis melakukan observasi pada CV. Indosteel Sumber Berkat untuk mengetahui permasalahan yang ada. Sehingga didapatkan permasalahan yaitu kurangnya teknologi yang menopang penyebaran informasi pada CV. Indosteel Sumber Berkat.

1.5.3. Studi Pustaka

Tersiana (2018: 12) mengemukakan bahwa studi dokumen merupakan kajian yang diperoleh dari bahan *documenter* yang tertulis, berupa buku teks, naskah, artikel, dan sebagainya.

Studi pustaka yang dilakukan penulis yaitu mempelajari berbagai laporan hasil penelitian serta buku literatur dan artikel yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian agar hasil yang optimal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Untuk menjadi bahan pendukung pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, maka perlu dikemukakan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini. Adapun teori-teori yang mendukung dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini yaitu:

2.1.1. *Web*

Menurut Asropudin dalam penelitian Iqbal, dkk.(2019:31), mendefinisikan, “*Web* adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi”. Maka dapat disimpulkan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang dapat diakses secara cepat melalui perkembangan teknologi informasi tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. *Web* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya.

2.1.2. *Database*

Menurut Khairani, dkk (2020:249), *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

2.1.3. *PHP*

Menurut Lestanti dan Susana (2016: 72), *PHP* merupakan bahasa pemrograman berbasis *web* yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. *PHP* dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya *sintaks-sintaks* dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi disertakan pada halaman *HTML* biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh *PHP* pada umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *server*.

2.1.4. *MySQL*

Menurut Madcoms (2016: 17), *MySQL* adalah sistem manajemen *database SQL* yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *database MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan *SQL database management system (DBMS)*.

Open source menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara

langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di internet secara gratis. Hal menarik lainnya adalah *MySQL* juga bersifat multiplatform. *MySQL* dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi.

2.1.5. *XAMPP*

Menurut Andi dalam penelitian Novendri, dkk (2019:48), *Xampp* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *XAMPP* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Seperti *Apache*, *MYSQL*, *PHP*, dan *Perl*. *Xampp* adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket *Xampp* sudah terdapat *Apache*(*Web Server*), *Mysql* (*Database*), *PHP* (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *PhpMyAdmin*, dan berbagai pustaka bantu lainnya. Kepanjangan dari *Xampp* yaitu :

X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi, seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS* dan juga *Solaris*.

A : *Apache*, merupakan aplikasi *web server*. Tugas utama dari *Apache* adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada *user* berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan oleh pembuat *web* atau *user*.

M : *MySql*, merupakan aplikasi data *server*. Perkembangannya disebut juga *Sql* yang merupakan kepanjangan dari *Structured Query Language*. *Sql* merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah *database*.

P : *PHP*, merupakan bahasa pemrograman *web*, dimana *user* dapat menggunakan bahasa pemrograman ini untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*.

P : *Perl*, yaitu merupakan bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dan dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin *Unix*.

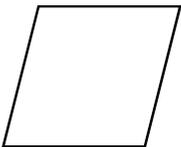
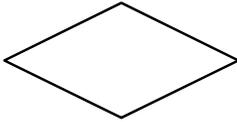
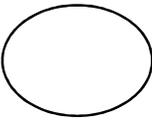
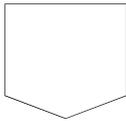
2.1.6. *Flowchart*

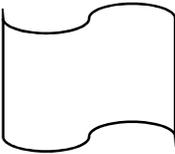
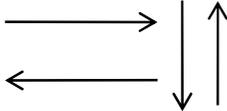
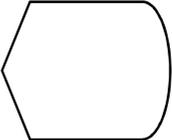
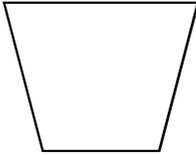
Menurut Haliq dan Ferry (2019:110), *Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. *Flowchart* akan menunjukkan alur didalam program secara logika.

Adapun simbol-simbol *flowchart* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut :

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2.		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> .
3.		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya atau tidak.
5.		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
6.		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.

No.	Simbol	Nama	Keterangan
7.		<i>Punched Card</i>	Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
8.		<i>Punch Tape</i>	Digunakan untuk <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
9.		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen.
10.		<i>Flow Lines</i>	Digunakan untuk menunjukkan arah aliran.
11.		<i>Display</i>	Digunakan jika ada yang ditampilkan ke layar.
12.		<i>Manual Operation</i>	Biasanya digunakan jika ada blok pengulangan yang dihentikan secara manual dari masukan <i>user</i> .

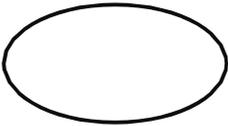
Sumber: Lamhot Sitorus (2015:14).

2.1.7. *Data Flow Diagram*

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2018:70) *DFD* adalah informasi yang ada didalam perangkat lunak dimodifikasi dengan beberapa transformasi yang dibutuhkan. *Data flow diagram (DFD)* atau dalam bahasa Indonesia menjadi diagram aliran data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Adapun simbol-simbol pada *DFD* (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) dapat dilihat pada tabel 2.2 di bawah ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No	Simbol	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program.</p>

No	Simbol	Keterangan
2.		<p>File atau basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan implementasikan dengan programan terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi table-tabel basis data yang dibutuhkan, dengan perancangan table-tabel pada basis data.</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/ berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data yang modelkan.</p>
4.		<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p>

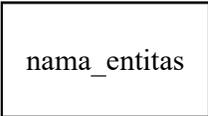
Sumber: Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2018:71-72)

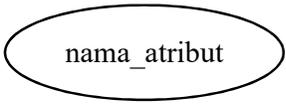
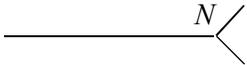
2.1.8. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2018:50) *ERD* dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan *OODBMS (Object Oriented Database Management System)*, maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan *ERD*. *ERD* memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi chen (dikembangkan oleh Peter chen), barker (dikembangkan oleh *Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis*), notasi *Crow's Foot*, dari beberapa notasi lain. Namun banyak yang digunakan adalah notasi dari chen.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada *ERD* dengan notasi Chen adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Deskripsi
1	Entitas / <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel

No	Simbol	Deskripsi
2.	<p>Atribut</p> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3.	<p>Relasi</p> 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
4.	<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

Sumber: Rosa A.S dan M. Salahuddin (2018: 50-51)

2.2. Gambaran Umum

2.2.1 Sejarah

CV. Indosteel Sumber Berkat ini merupakan salah satu Perusahaan yang bergerak di Bidang Penjualan alat dan bahan bangunan, Perusahaan ini sendiri berdiri sejak Tanggal 30 Mei 2012 yang kepemilikannya dimiliki secara penuh oleh Fnora Sitinjak.

Visi dan misi pada CV.Indosteel Sumber Berkat:

1. Visi

Menjadi Toko besi yang berkualitas dan terpercaya di Sumatera Selatan.

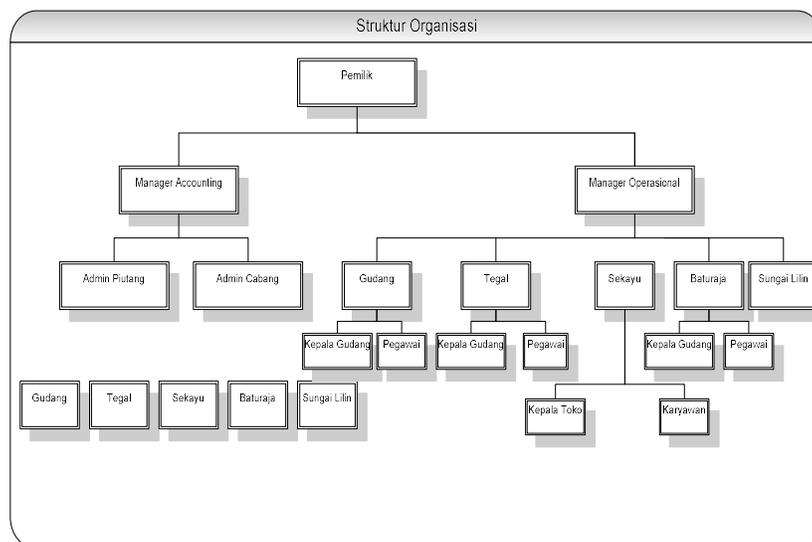
2. Misi

- 1) Memberikan pilihan dan kualitas kepada konsumen.
- 2) Membangun kerja sama yang baik dengan konsumen.
- 3) Menjadi solusi untuk membeli bahan konsumsi.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas dan Wewenang

2.2.2.1. Struktur Organisasi

Bagan struktur organisasi CV. Indosteel Sumber Berkat dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini :



Sumber: CV. Indosteel Sumber Berkat

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.2.2. Uraian dan Tugas Wewenang

A. Pemilik

- a. Menyusun perencanaan
- b. Mengorganisasi kegiatan
- c. Menentukan Kebijakan

B. Manager Accounting

- 1) Mengelola proses akuntansi
- 2) Memproses data akuntansi
- 3) Mengelola laporan keuangan

C. Manager Operasional

- 1) Bertanggung jawab atas untuk memastikan pengelolaan penjualan.
- 2) Pengendalian proses penjualan.
- 3) Bertanggung jawab atas distribusi semua unit operasional.

D. Admin Piutang

- 1) Mencatat semua data piutang pelanggan
- 2) Melakukan penagihan kepada pelanggan via telepon.
- 3) Menyiapkan daftar tagihan serta kelengkapannya

E. Admin Cabang

- 1) Mencatat administrasi data cabang
- 2) Mengarsip data

- 3) Mencatat agenda kantor

F. Kepala Gudang

- 1) Membuat perencanaan pengadaan barang
- 2) Mengawasi dan mengontrol operasional gudang
- 3) Melakukan order barang sesuai kebutuhan

2.2.3. Uraian Kegiatan

Adapun kegiatan penulis selama masa Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah melakukan wawancara dengan pimpinan CV. Indosteel Sumber Berkat yaitu Ibu Fnora Sitinjak terkait dampak Covid19 terhadap penjualan, sistem yang ada dan permasalahan-permasalahannya, serta pendapat beliau tentang *website company profile* ini.

Selain itu, penulis melakukan observasi terhadap lingkungan kantor dan melaksanakan kegiatan awal yaitu merancang *project* laporan Praktik Kerja Lapangan. Penulis juga membantu pekerjaan pegawai setempat seperti mengetik, menggandakan dokumen, mengantarkan dokumen, mengarsipkan dokumen, hingga mendampingi pegawai untuk pergi ke suatu tempat.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

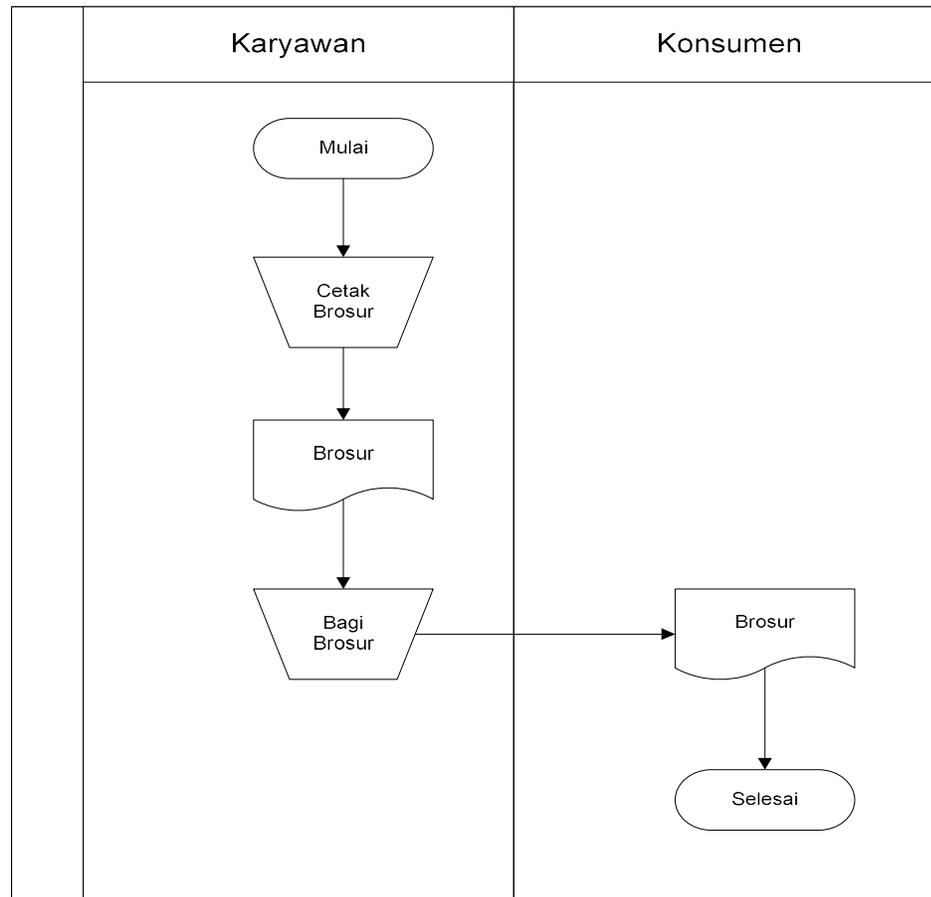
3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV. Indosteel Sumber Berkat, penulis mengambil kesimpulan bahwa di perusahaan tersebut belum adanya media informasi mengenai CV. Indosteel Sumber Berkat yang dapat memperkenalkan perusahaan tersebut.

3.1.1. Prosedur Yang Berjalan

Prosedur yang berjalan pada CV. Indosteel ini digambarkan pada flowchart yang menjelaskan bagan alur sistem yang berjalan di CV. Indosteel Sumber Berkat.

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada CV. Indosteel Sumber Berkat yang digambarkan dalam bentuk *flowchart* ditunjukkan pada gambar 3.1



Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem yang Berjalan Pembagian Brosur

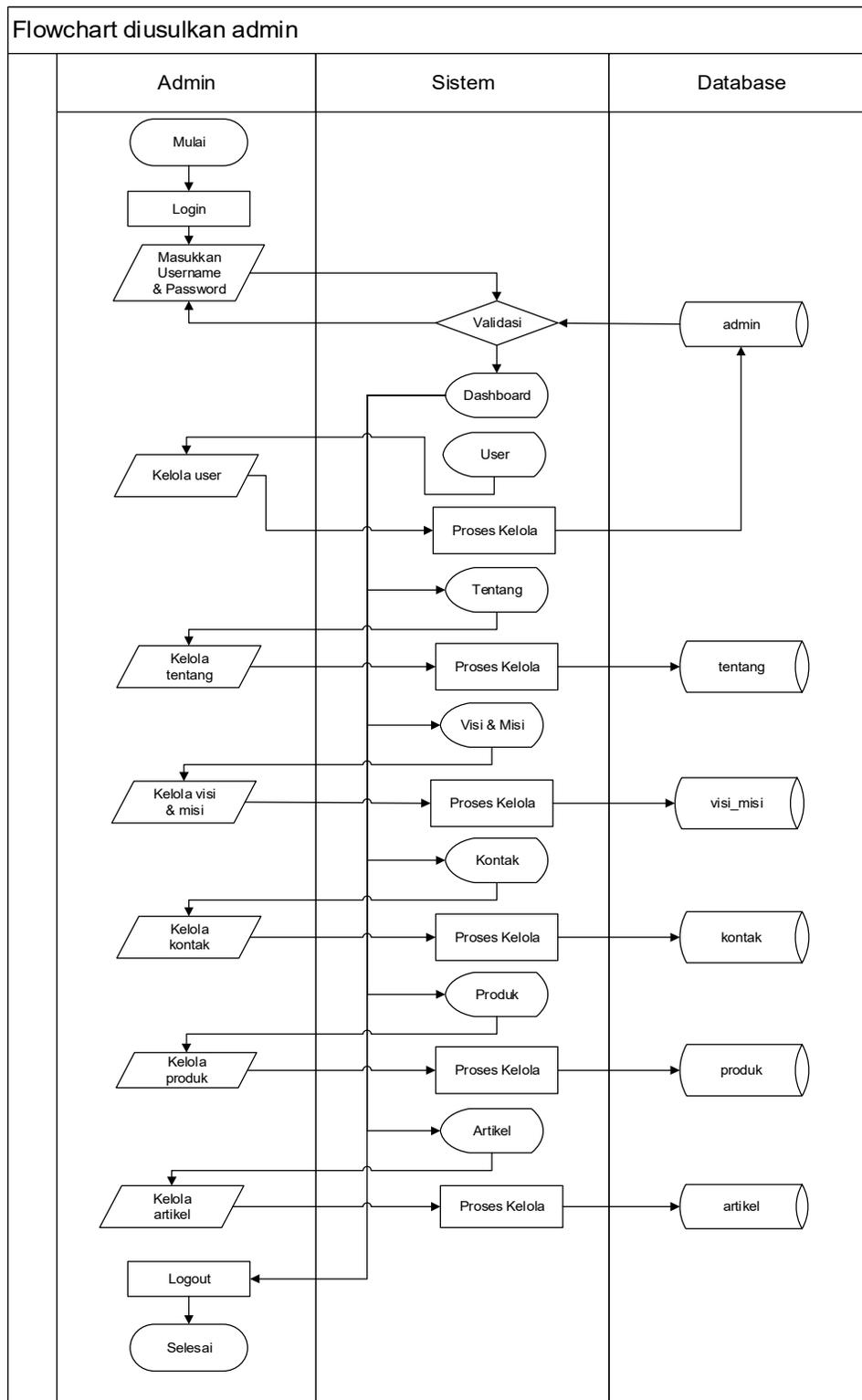
Berdasarkan gambar 3.1 prosedur yang digunakan untuk proses pembagian brosur :

1. Mulai dengan karyawan mencetak brosur.
2. Kemudian brosur jadi.
3. Setelah brosur jadi karyawan membagikan kepada konsumen.
4. Selesai

3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan

Prosedur sistem yang diusulkan merupakan prosedur sistem yang diusulkan oleh penulis untuk merubah sistem yang berjalan menjadi sistem yang terkomputerisasi. Di dalam sistem diusulkan ini ada beberapa tahapan seperti menentukan aliran data dan sebagainya.

Adapun *flowchart* prosedur yang diusulkan admin di CV. Indosteel Sumber Berkas yang dapat dilihat pada gambar 3.2.

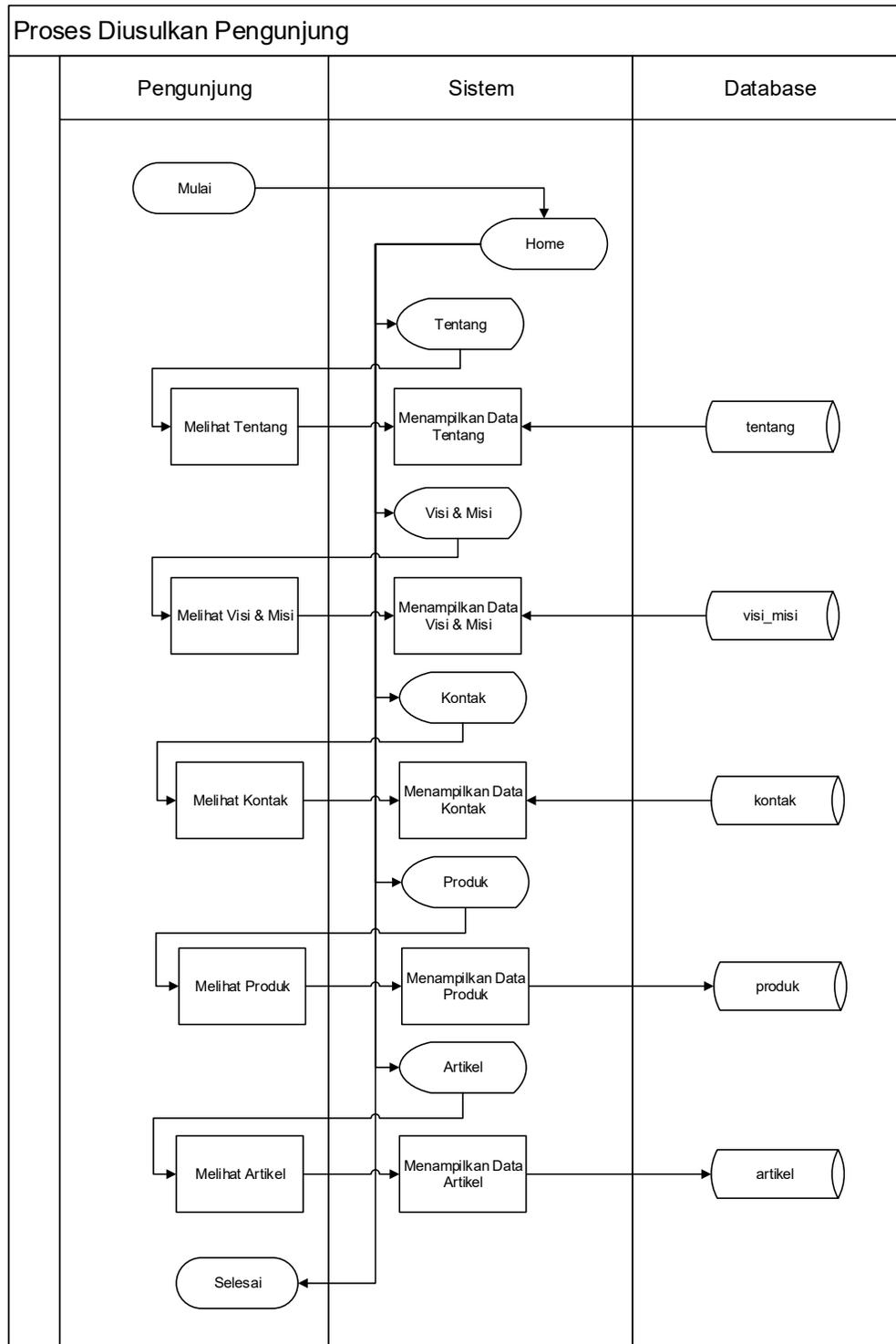


Gambar 3.2 *Flowchart* sistem yang diusulkan untuk Admin

Berdasarkan gambar 3.2 prosedur yang diusulkan pada admin dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai dengan Admin melakukan *login*, jika berhasil *login* akan masuk pada *dashboard* dan jika tidak akan tetap di *form login*.
2. Admin kelola data *user*
3. Admin kelola data tentang
4. Admin kelola data visi dan misi
5. Admin kelola data
6. Admin kelola data kontak
7. Admin kelola data produk
8. Admin kelola data artikel
9. Admin *logout*.
10. Selesai

Adapun *flowchart* sistem yang diusulkan pada gambar 3.3 *flowchart* yang diusulkan pada pengunjung.



Gambar 3.3 Flowchart sistem yang diusulkan untuk Pengunjung

Berdasarkan gambar 3.3 prosedur yang diusulkan pada pengunjung dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai pengunjung membuka *website*
2. Kemudian pengunjung melihat tentang.
3. Kemudian pengunjung melihat visi & misi
4. Kemudian pengunjung melihat kontak
5. Kemudian pengunjung melihat produk
6. Kemudian pengunjung melihat artikel
7. Selesai

3.2. Evaluasi Dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Setelah penulis melakukan pengamatan pada CV. Indosteel Sumber Berkat , penulis menemukan kendala dalam penyampaian informasi, media informasi yang hanya menggunakan brosur saat ini kurang efektif karena di era pandemi saat ini masyarakat diajarkan pemerintah untuk *social distancing*. Sehingga dari permasalahan tersebut penulis memberikan saran bahwa di CV. Indosteel Sumber Berkat ini perlu membuat media informasi berbasis *web* untuk mengatasi permasalahan yang ada.

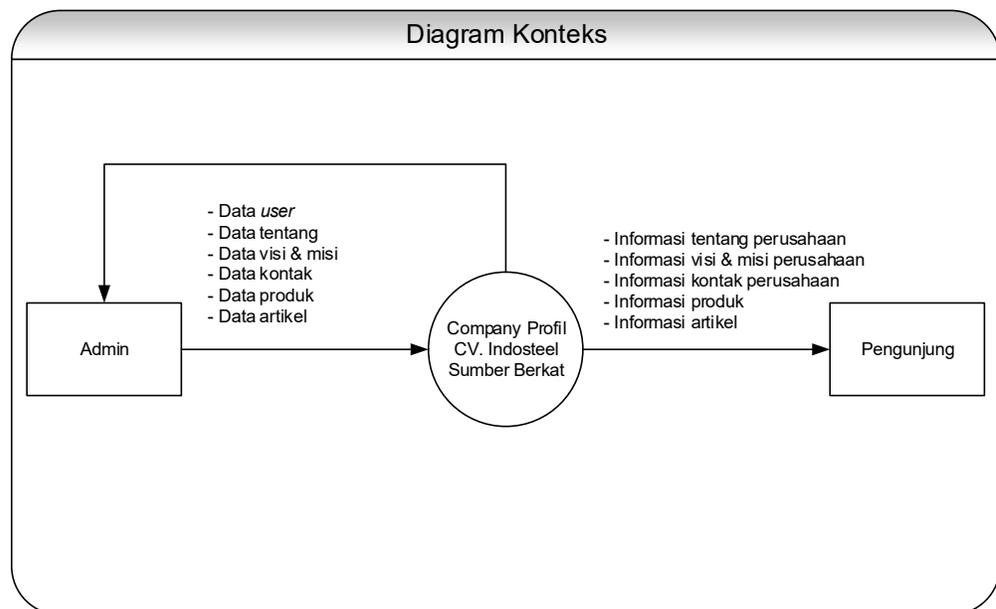
3.2.2. Pembahasan

Dengan adanya masalah yang terjadi di CV. Indosteel Sumber Berkat ini, maka penulis mengusulkan pembuatan media informasi. Adapun aliran data yang diusulkan oleh penulis yaitu :

3.2.2.1. Diagram Alir Data

1. Diagram Konteks

Berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan, maka penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang bisa dilihat pada gambar 3.4 diagram konteks:



Gambar 3.4 Diagram Konteks

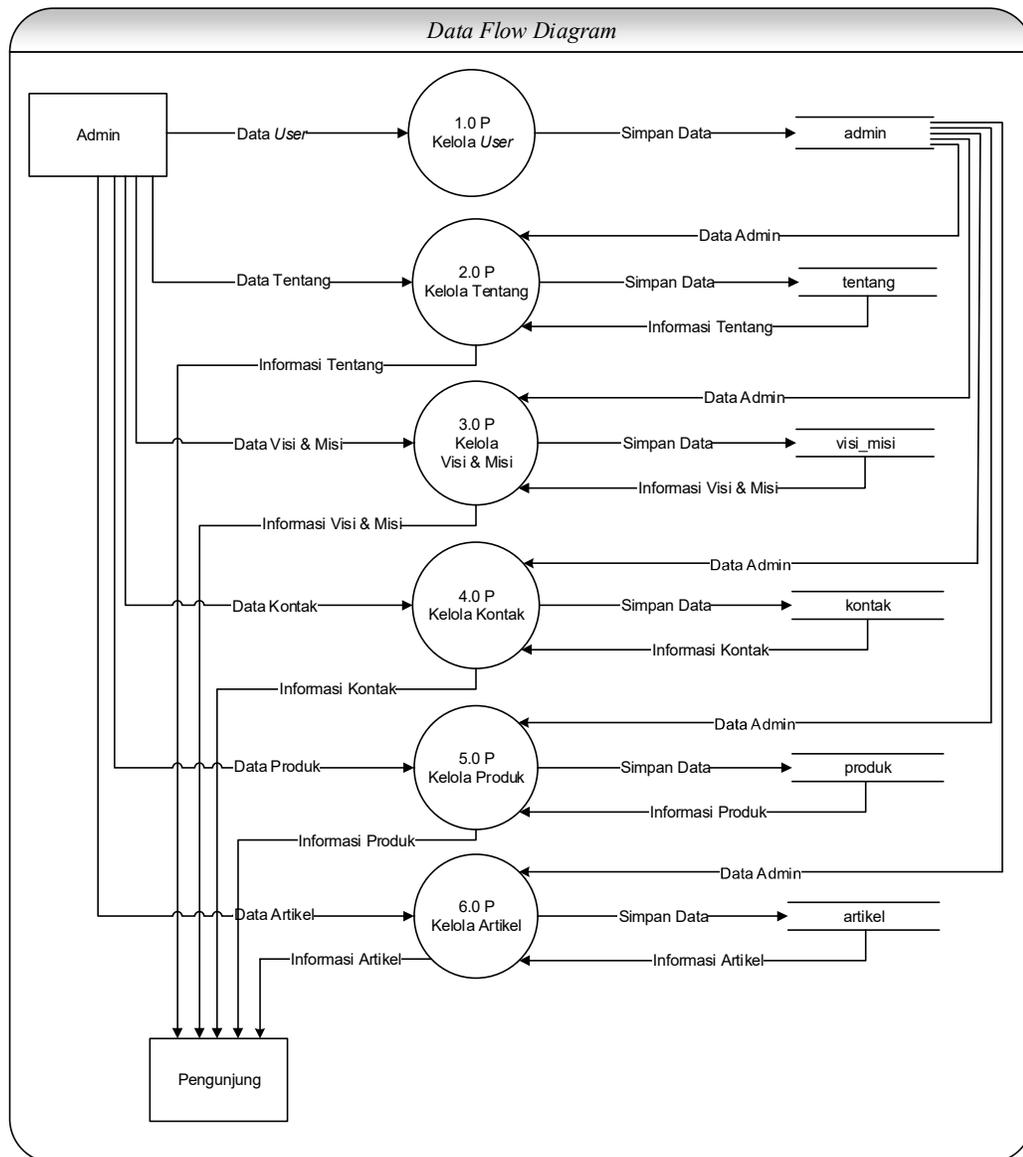
Berdasarkan Gambar 3.4 Diagram konteks dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Admin mengelola data *user*.
- 2) Admin mengelola data tentang.
- 3) Admin mengelola data visi & misi.
- 4) Admin mengelola data kontak.
- 5) Admin mengelola data produk.
- 6) Admin mengelola data artikel.
- 7) Pengunjung menerima informasi tentang perusahaan.
- 8) Pengunjung menerima informasi visi & misi perusahaan.
- 9) Pengunjung menerima informasi kontak perusahaan.
- 10) Pengunjung menerima informasi produk.
- 11) Pengunjung menerima informasi artikel.

2. *Data Flow Diagram Level 0*

Data Flow Diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berdasarkan analisa penulis, penulis memberikan gambaran arus data

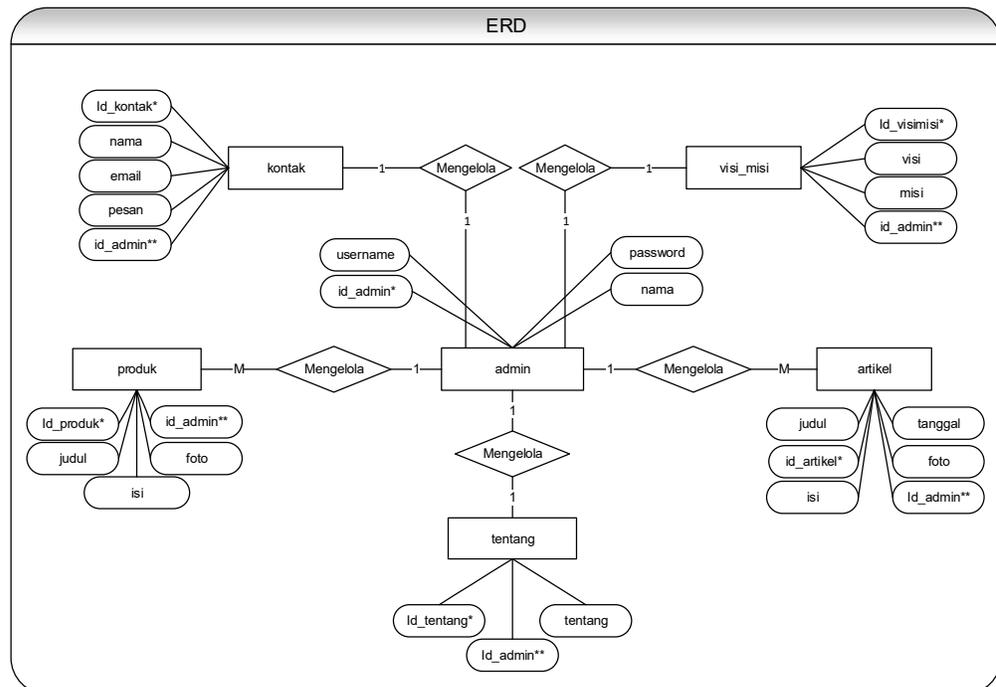
terhadap sistem yang akan direncanakan dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Diagram Level 0

3.2.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut. Diagram *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.2.3. Struktur Tabel

Basis Data secara mudah dapat digambarkan sebagai kumpulan dari tabel-tabel yang saling berelasi dan membentuk suatu tujuan tertentu. Adapun basisdata yang

dibuat oleh penulis untuk menampung tabel-tabel relasi yaitu tabel admin, tabel artikel, tabel kontak, tabel produk dan tabel tentang.

1. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : id_admin*

Foreign Key : -

Tabel 3.1 Desain Tabel Admin

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_admin*	<i>int</i>	11	Id admin
2	nama	<i>varchar</i>	100	Nama admin
3	<i>username</i>	<i>varchar</i>	20	<i>Username</i>
4	<i>password</i>	<i>varchar</i>	20	<i>Password</i>

2. Tabel Artikel

Nama Tabel : Artikel

Primary Key : id_artikel*

Foreign Key : id_admin**

Tabel 3.2 Desain Tabel Artikel

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_artikel*	<i>int</i>	11	Id barang masuk
2	id_admin**	<i>int</i>	11	<i>Id_user</i>

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
3	judul	<i>varchar</i>	255	Judul Artikel
4	isi	<i>Text</i>	-	Isi Artikel
5	tanggal	<i>date</i>	-	Tanggal
6	foto	<i>varchar</i>	100	Foto

3. Tabel Produk

Nama Tabel : Produk

Primary Key : id_produk*

Foreign key : id_admin**

Tabel 3.3 Desain Tabel Produk

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_produk*	<i>int</i>	11	Id produk
2	id_admin**	<i>int</i>	11	Id_admin
3	judul	<i>varchar</i>	50	Judul
4	harga	<i>int</i>	11	Harga
5	foto	<i>varchar</i>	50	Foto
6	isi	<i>text</i>	-	Isi

4. Tabel Kontak

Nama Tabel : Kontak

Primary Key :id_kontak*

Foreign Key : id_admin**

Tabel 3.4 Desain Tabel kontak

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_kontak*	<i>int</i>	11	Id kontak
2	id_admin**	<i>int</i>	11	Id_admin
2	nama	<i>varchar</i>	50	Nama kontak
3	email	<i>varchar</i>	50	Email
4	pesan	<i>varchar</i>	50	Pesan

5. Tabel Tentang

Nama Tabel : Tentang

Primary Key :id_tentang*

Foreign Key : id_admin**

Tabel 3.5 Desain Tabel Tentang

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id_tentang*	<i>int</i>	11	Id tentang
2	id_admin**	<i>int</i>	11	Id_admin
3	tentang	<i>text</i>	-	Tentang

6. Tabel Visi & Misi

Nama Tabel : visi_misi

Primary Key :id_visimisi*

Foreign Key : id_admin**

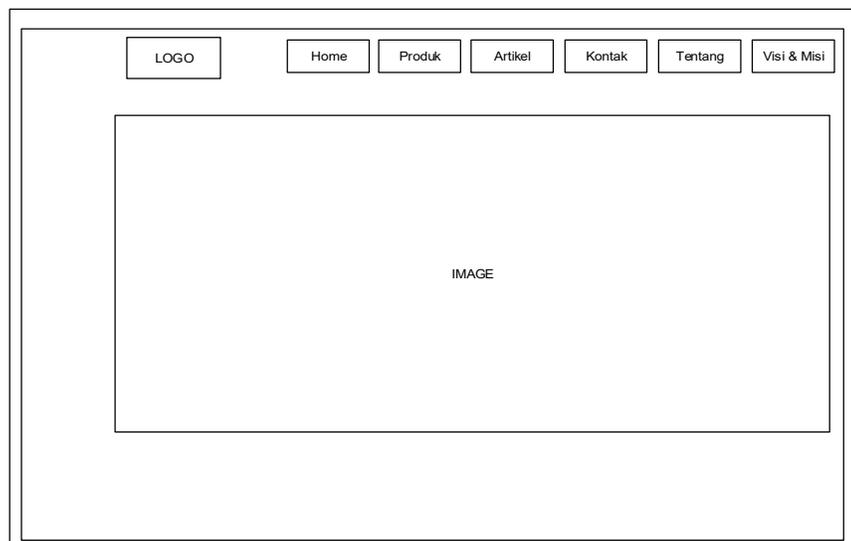
Tabel 3.6 Desain Tabel Visi & Misi

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_visimisi*	<i>int</i>	11	Id Visi & Misi
2	id_admin**	<i>int</i>	11	Id_admin
3	visi	<i>text</i>	-	Visi
3	misi	<i>text</i>	-	Misi

3.2.2.4. Desain Interface

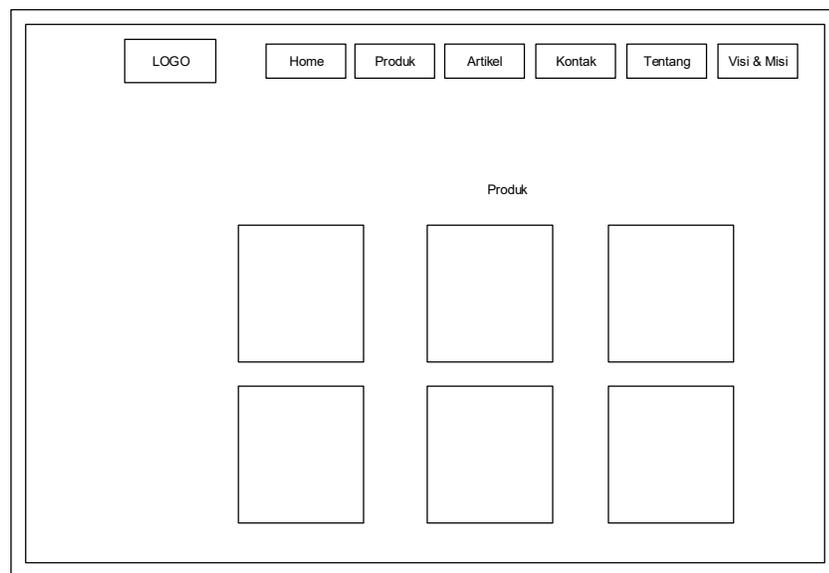
1. Desain Halaman Pengunjung

Desain halaman pengunjung ini digunakan untuk menampilkan halaman pertama kali ketika *website* dibuka oleh pengunjung. Desain halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.7.

Gambar 3.7 Desain Tampilan *Form Login*

2. Desain Halaman Produk

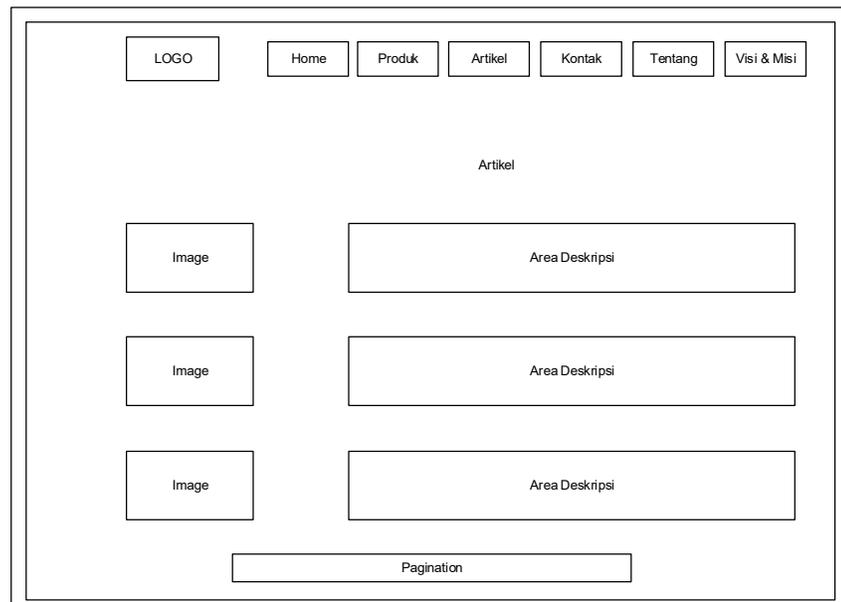
Desain halaman produk digunakan untuk menampilkan informasi produk berupa foto produk dan nama produk. Desain halaman produk dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Desain Halaman Produk

3. Desain Halaman Artikel

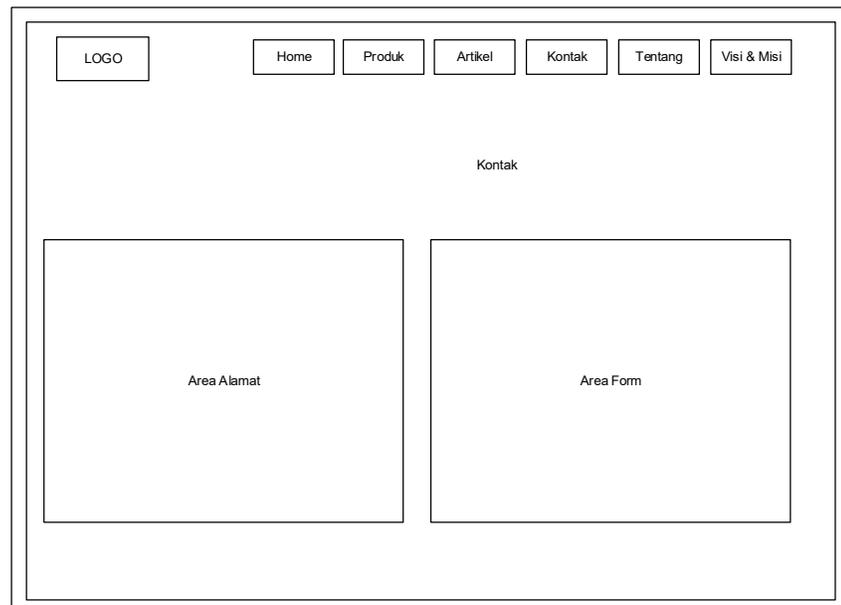
Desain halaman artikel digunakan untuk menampilkan informasi berupa artikel tentang tips dan trik. Desain halaman artikel dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Desain Halaman Artikel

4. Desain Halaman Kontak

Desain halaman kontak digunakan apabila pengunjung yang ingin memberi masukan atau saran. Desain halaman kontak dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain Halaman Kontak

5. Desain Halaman Tentang

Desain halaman tentang ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai sejarah tentang perusahaan berdiri. Desain halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.11.

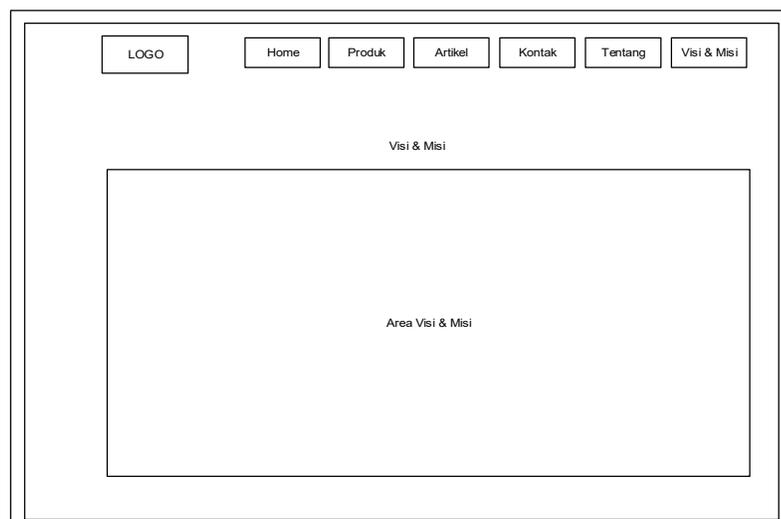


Gambar 3.11 Desain Halaman Tentang

6. Desain Halaman Visi & Misi

Desain halaman Visi & Misi ini digunakan untuk menampilkan informasi Visi & Misi perusahaan.

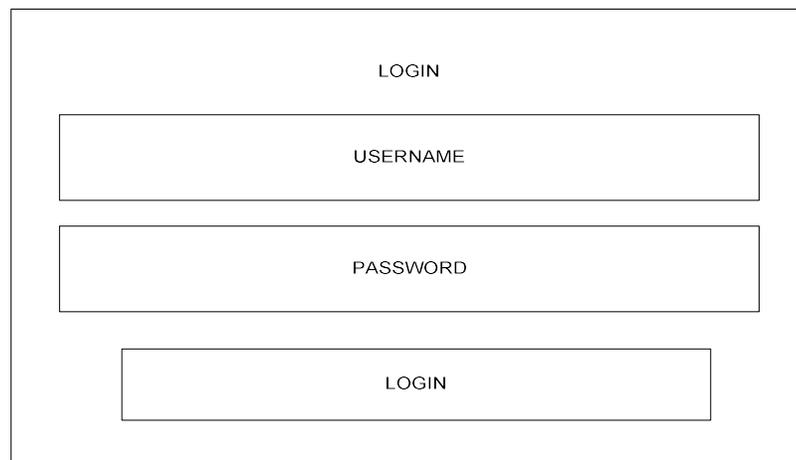
Desain halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Desain Halaman Visi & Misi

7. Desain *Form Login Admin*

Desain *form login* digunakan untuk masuk ke *dashboard* yang berisikan *field username, password* dan tombol *login*. *Form login* diakses oleh Admin. Desain Tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 3.13.

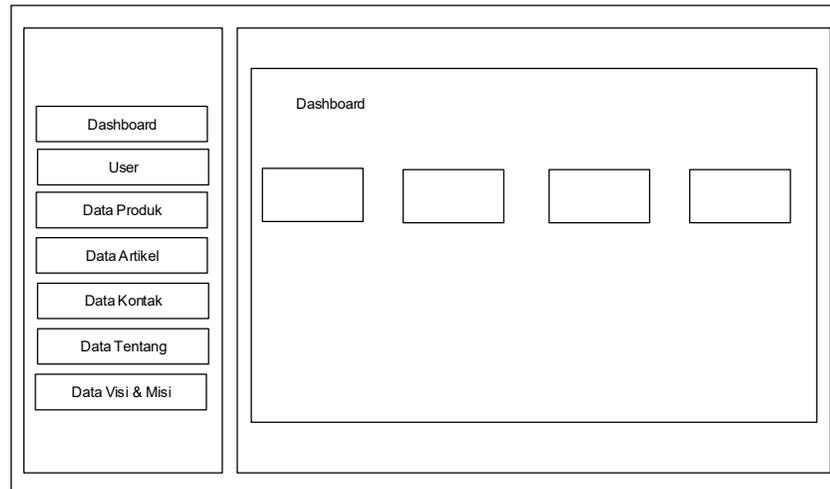


The diagram shows a rectangular frame containing three input fields. At the top center is the text 'LOGIN'. Below it is a wide rectangular box containing the text 'USERNAME'. Below that is another wide rectangular box containing the text 'PASSWORD'. At the bottom center is a rectangular box containing the text 'LOGIN'.

Gambar 3.13 Desain *Form Login Admin*

8. Desain Halaman *Dashboard*

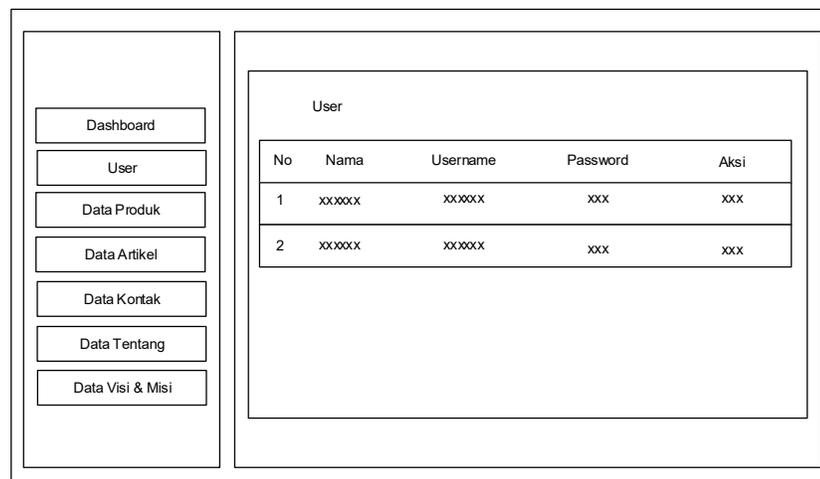
Desain halaman *dashboard* digunakan untuk menampilkan jumlah data ataupun total data yang dikelola admin. Desain halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Desain Halaman *Dashboard*

9. Desain Halaman *User*

Desain halaman *user* digunakan untuk menampilkan data *user*. Desain halaman *user* dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Desain Halaman *User*

10. Desain Halaman Data Produk

Desain halaman data produk digunakan untuk admin mengelola data produk yang akan ditampilkan di halaman pengunjung. Desain halaman data produk dapat dilihat pada gambar 3.16.

No	Judul	Foto	Deskripsi	Aksi
1	xxxxxx	xxxxxx	xxx	xxx
2	xxxxxx	xxxxxx	xxx	xxx

Gambar 3.16 Desain Halaman Data Produk

11. Desain Halaman Data Artikel

Desain halaman data artikel digunakan untuk admin mengelola data artikel yang akan ditampilkan di halaman pengunjung. Desain halaman data artikel dapat dilihat pada gambar 3.17.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Dashboard</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">User</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Produk</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Artikel</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Kontak</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Tentang</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Data Visi & Misi</div>	<p style="text-align: center;">Data Artikel</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Gambar Artikel</th> <th>Judul Artikel</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxx</td> </tr> </tbody> </table>	No	Gambar Artikel	Judul Artikel	Aksi	1	xxxxxx	xxxxxx	xxx	2	xxxxxx	xxxxxx	xxx
No	Gambar Artikel	Judul Artikel	Aksi										
1	xxxxxx	xxxxxx	xxx										
2	xxxxxx	xxxxxx	xxx										

Gambar 3.17 Desain Halaman Data Artikel

12. Desain Halaman Data Kontak

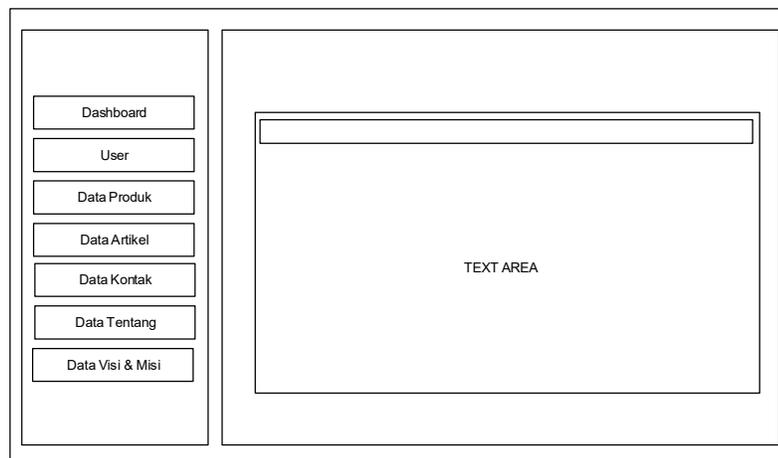
Desain halaman data kontak digunakan untuk admin menindaklanjuti masukan dan saran yang telah diberikan pengunjung di halaman pengunjung. Desain halaman data kontak dapat dilihat pada gambar 3.18.

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Dashboard</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">User</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Produk</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Artikel</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Kontak</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Data Tentang</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Data Visi & Misi</div>	<p style="text-align: center;">Data Kontak</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Email</th> <th>Pesan</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxx</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxxxxx</td> <td>xxx</td> <td>xxx</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama	Email	Pesan	Aksi	1	xxxxxx	xxxxxx	xxx	xxx	2	xxxxxx	xxxxxx	xxx	xxx
No	Nama	Email	Pesan	Aksi												
1	xxxxxx	xxxxxx	xxx	xxx												
2	xxxxxx	xxxxxx	xxx	xxx												

Gambar 3.18 Desain Halaman Data Kontak

13. Desain Halaman Data Tentang

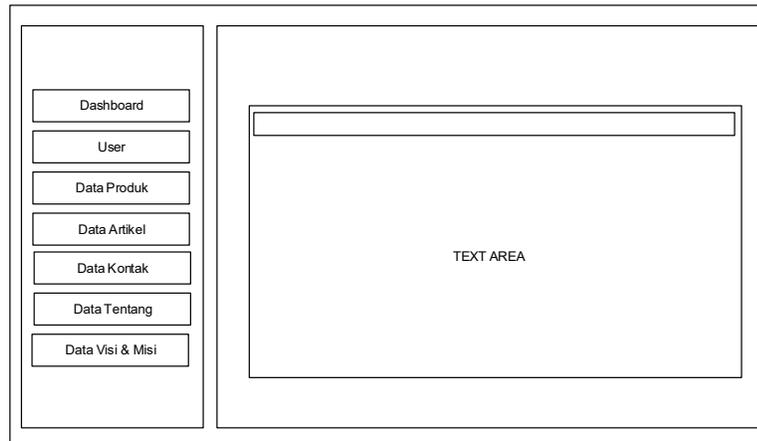
Desain halaman data tentang digunakan untuk admin mengelola tentang dari perusahaan, seperti sejarah dari perusahaan tersebut. Desain halaman data tentang dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Desain Halaman Data Tentang

14. Desain Halaman Data Visi & Misi

Desain halaman data visi & misi digunakan untuk admin mengelola visi & misi dari perusahaan. Desain halaman data visi & misi dapat dilihat pada gambar 3.20.

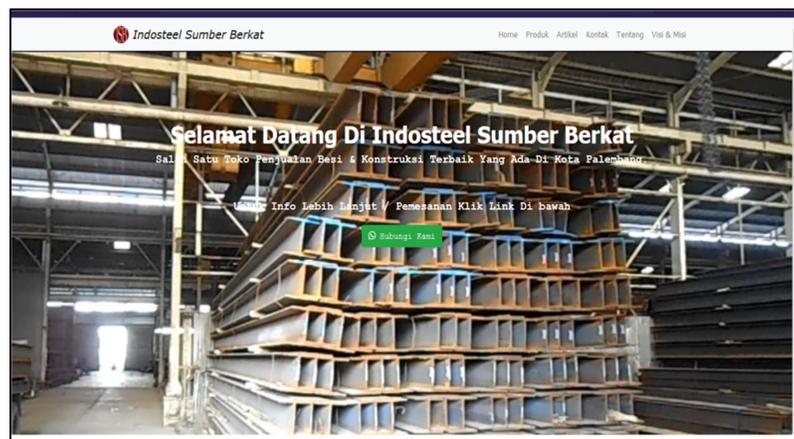


Gambar 3.20 Desain Halaman Data Visi & Misi

3.2.2.5. Interface

1. Tampilan Halaman Pengunjung

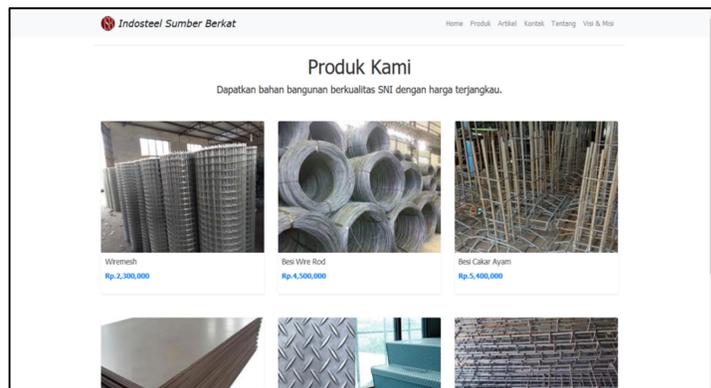
Tampilan halaman pengunjung ini digunakan untuk menampilkan halaman pertama kali ketika *website* dibuka oleh pengunjung. Halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 Tampilan Halaman Pengunjung

2. Tampilan Halaman Produk

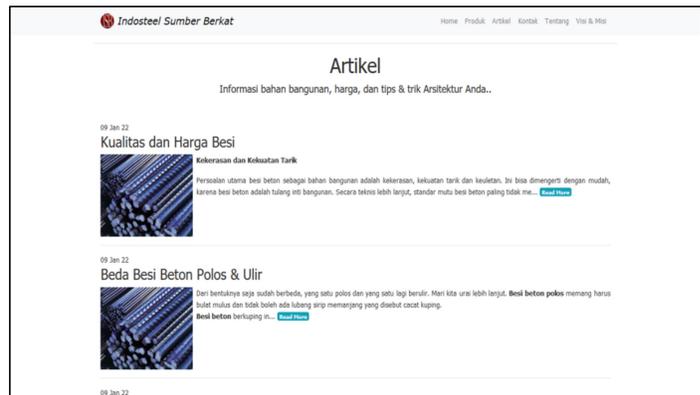
Tampilan halaman produk digunakan untuk menampilkan informasi produk berupa foto produk dan nama produk. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Produk

3. Tampilan Halaman Artikel

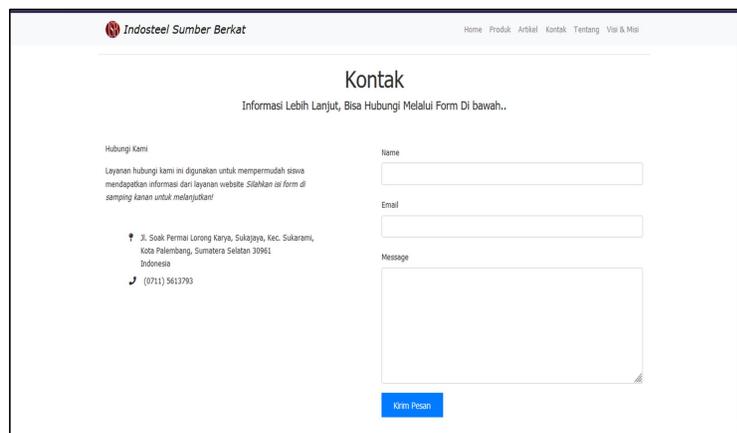
Tampilan halaman artikel digunakan untuk menampilkan informasi berupa artikel tentang tips dan trik. Halaman artikel dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Tampilan Halaman Artikel

4. Tampilan Halaman Kontak

Tampilan halaman kontak digunakan apabila pengunjung yang ingin memberi masukan atau saran. Halaman kontak dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Kontak

5. Tampilan Halaman Tentang

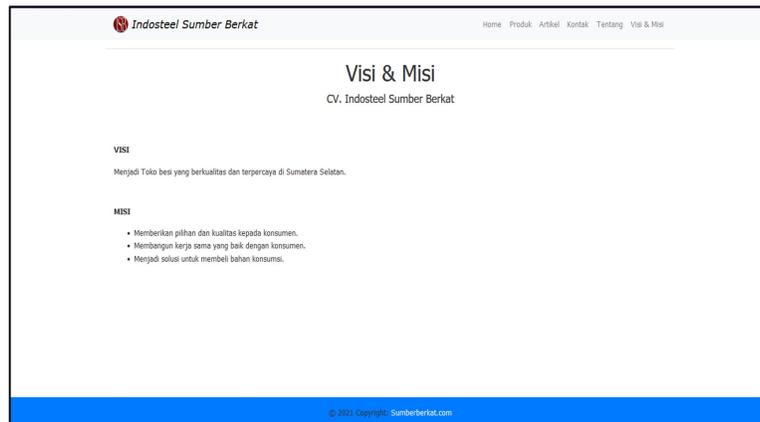
Tampilan halaman tentang ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai sejarah tentang perusahaan berdiri. Halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 Tampilan Halaman Tentang

6. Tampilan Halaman Visi & Misi

Tampilan halaman visi & misi ini digunakan untuk menampilkan informasi visi & misi perusahaan. Halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Visi & Misi

7. Tampilan *Form Login*

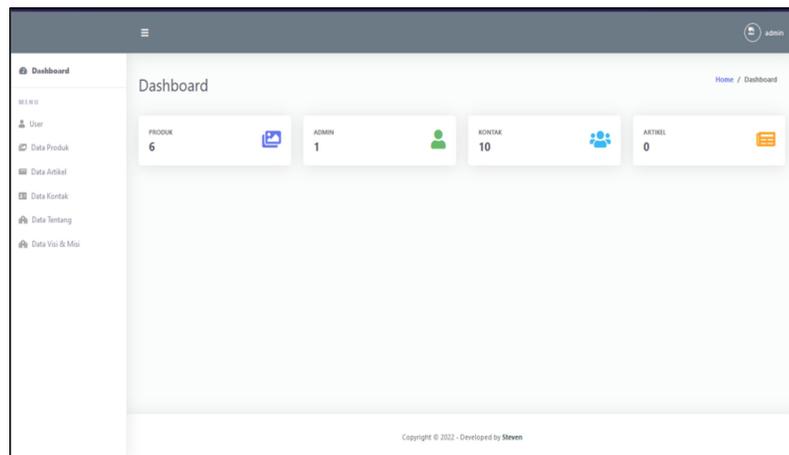
Tampilan *form login* digunakan untuk masuk ke *dashboard* yang berisikan *field username*, *password* dan tombol *login*. *Form login* diakses oleh Admin. Halaman *form login* dapat dilihat pada gambar 3.27.

The image shows a login form with the title "Login" centered at the top. Below the title are three input fields: a text field labeled "Username", a text field labeled "Password", and a blue button labeled "Login".

Gambar 3.27 Tampilan *Form Login*

8. Tampilan *Dashboard*

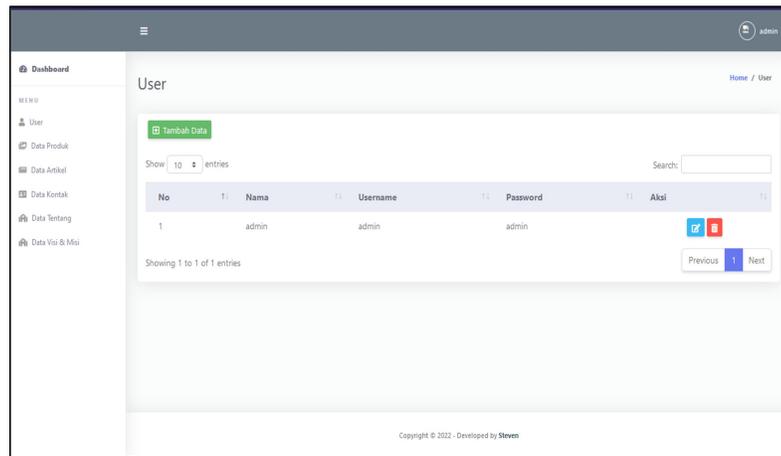
Tampilan halaman *dashboard* digunakan untuk menampilkan jumlah data ataupun total data yang dikelola admin. Halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Tampilan *Dashboard*

9. Tampilan Halaman *User*

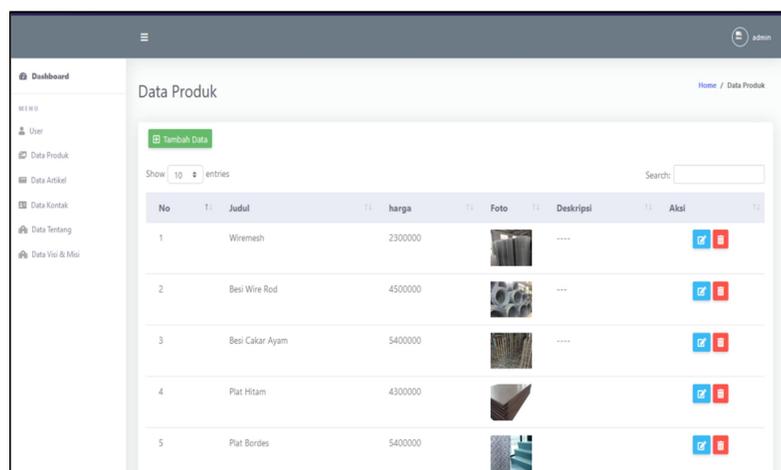
Tampilan halaman *user* digunakan untuk menampilkan data *user*. Halaman *user* dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29 Tampilan Halaman *User*

10. Tampilan Halaman Data Produk

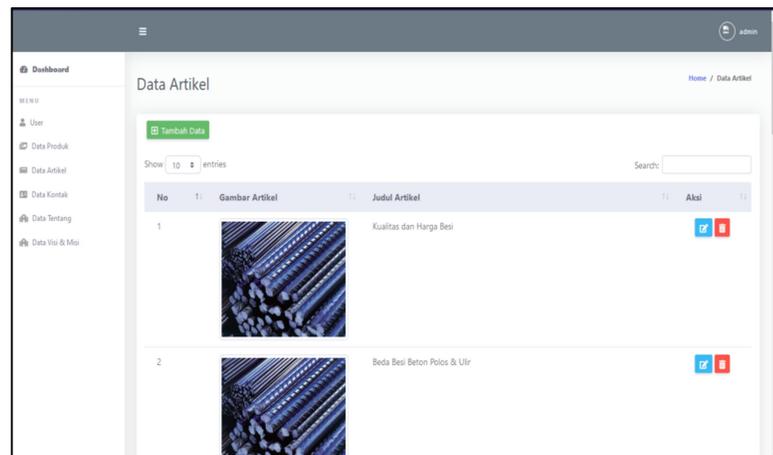
Tampilan halaman data produk digunakan untuk admin mengelola data produk yang akan ditampilkan di halaman pengunjung. Halaman data produk dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Tampilan Halaman Data Produk

11. Tampilan Halaman Data Artikel

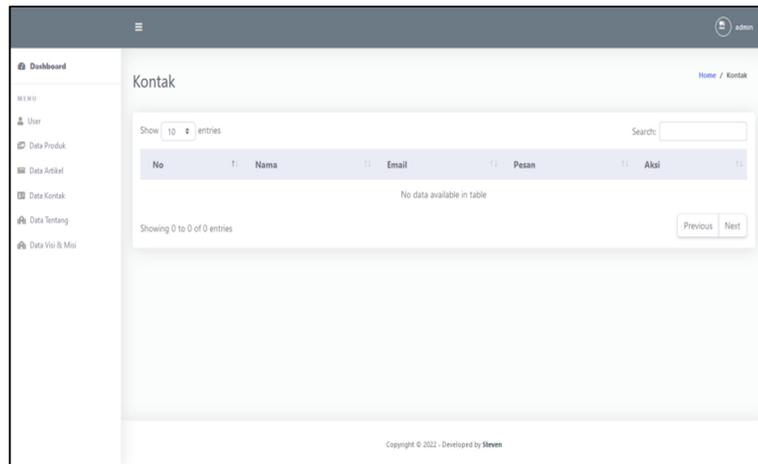
Tampilan halaman data artikel digunakan untuk admin mengelola data artikel yang akan ditampilkan di halaman pengunjung. Halaman data artikel dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 Tampilan Data Artikel

12. Tampilan Halaman Data Kontak

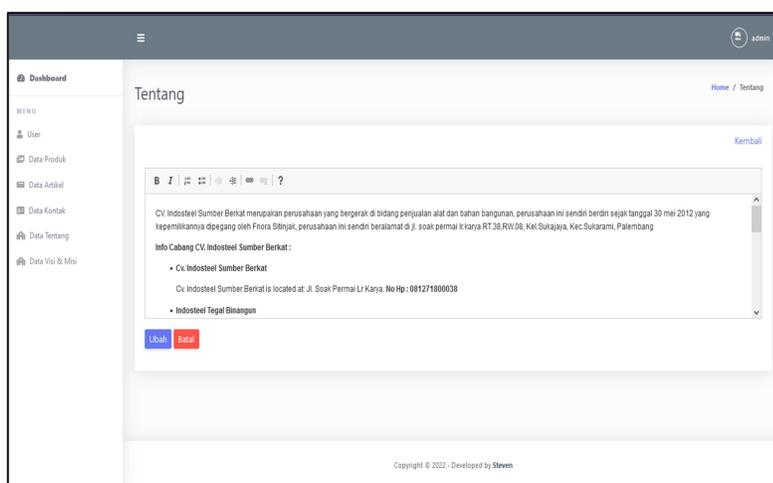
Tampilan halaman data kontak digunakan untuk admin menindaklanjuti masukan dan saran yang telah diberikan pengunjung di halaman pengunjung. Halaman data kontak dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Tampilan Halaman Data Kontak

13. Tampilan Halaman Data Tentang

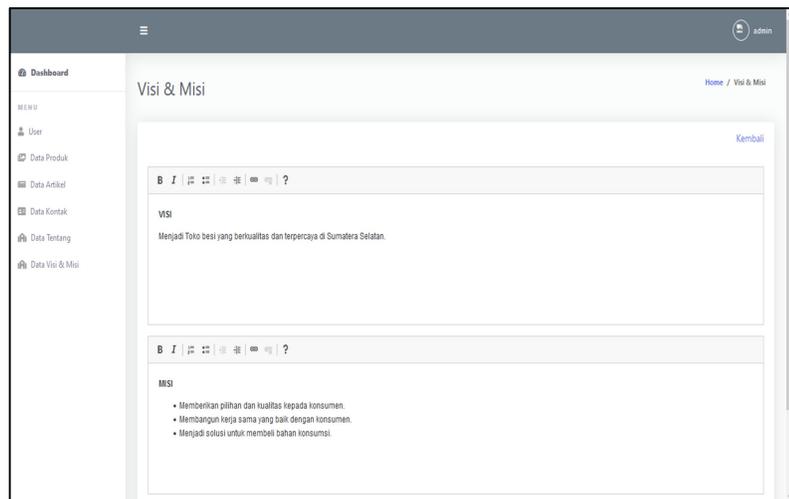
Tampilan halaman data tentang digunakan untuk admin mengelola tentang dari perusahaan, seperti sejarah dari perusahaan tersebut. Halaman data tentang dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Tampilan Halaman Data Tentang

14. Tampilan Halaman Data Visi & Misi

Tampilan halaman data visi & misi digunakan untuk admin mengelola visi & misi dari perusahaan. Halaman data visi & misi dapat dilihat pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Tampilan Halaman Data Visi & Misi

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan sistem pada laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan di CV. Indosteel Sumber Berkat, maka telah dibangun sebuah *website company profile* CV. Indosteel Sumber Berkat. Dengan adanya *website company profile* ini, dapat menjadi media bagi perusahaan untuk menyebarkan informasi secara *online*.

4.2. Saran

Adapun saran penulis terhadap sistem yang dibuat yaitu diharapkan pengembangan terhadap *website company profile* ini dapat lebih diperluas dengan penambahan fitur pada aplikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan yang dapat menunjang kebutuhan dan mempermudah operasional sistem di masa yang akan datang, seperti penambahan fitur untuk penjualan secara langsung (*e-commerce*) sehingga konsumen dapat bertransaksi melalui *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohi Abdulloh, *Easy & Simple Web Programming*, ISBN: 978-602-02-8676-1, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2016.
- Haliq dan Ferry, *Rancang Bangun Sistem Informasi Apotek Berbasis Client Server pada Apotek An Nur Kotabumi*, Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi, Vol.02, No.03, ISSN: 2620-3022, 2019.
- Muchamad Iqbal, Sutarman dan Deri Irmansyah, *Perancangan Sistem Informasi Project Management Berbasis Web pada PT. Visionet Data Internasional*, Jurnal AJCSR (*Academic Journal of Computer Science Research*), Vol.1 No.1, 2019.
- Ahmad Khairani, dkk, *Perancangan Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Siswa/Siswi Baru Di SDN 097369 Sipahalan Berbasis Web*, Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS), ISBN: 978-602-52720-7-3, 2020.
- Sri Lestanti dan Ardina Desi Susana, *Sistem Pengarsipan Dokumen Guru dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web*, Jurnal Ilmiah Teknik Informatika, Vol.10 No.2, 2016.
- Madcoms, *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL pada Divisi Humas PT. Pegadaian*, Jurnal Infra Tech, Vol.2 No.2, 2016.
- Muhammdah Saed Novendri, Ade Saputra dan Chandra Eri Firman, *Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP dan MYSQL*, Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi, Vol.10 No.2, eISSN:2528-1062, pISSN: 2302-9137, 2019.
- Rosa. A.S. dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, ISBN: 978-602-6232-65-6, 2018, Informatika, Bandung, 2018.
- Lamhot Sitorus, *Algoritma dan Pemograman*, ISBN: 978-979-2954-41-8, Andi Offset, Yogyakarta, 2015.
- Andra Tersiana, *Metode Penelitian* (S. Adam, M. Putri, & Yuu (eds.), Cetakan I, ISBN: 978-602-5368-70-1, Start Up, Yogyakarta, 2018.