

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**RANCANG BANGUN APLIKASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN *BOOTSTRAP*
DI PUSKESWAN PEMBANTU ARJASARI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Mata Kuliah TIF335 Kerja Praktik

Oleh:
SITI ALLANURIN / 301210002



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
2025**

**LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN *BOOTSTRAP*
DI PUSKESWAN PEMBANTU ARJASARI**

Oleh:
SITI ALLANURIN / 301210002

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 01 Februari 2025
Koordinator Kerja Praktik
Program Studi Teknik Informatika

YUSUF MUHARAM, S.Kom., M.Kom.
NIK : 04104820003

**LEMBAR PENGESAHAN
PUSKESWAN PEMBANTU ARJASARI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN *BOOTSTRAP*
DI PUSKESWAN PEMBANTU ARJASARI**

Oleh:
SITI ALLANURIN / 301210002

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 01 Februari 2025
Koordinator Puskeswan Pembantu Arjasari

Drh. Nur Azizah Rahman
NIP. 199412182023212020

ABSTRAK

Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari menyediakan layanan kesehatan untuk hewan peliharaan dan hewan ternak, serta mendukung kesejahteraan hewan. Namun, informasi layanan masih terbatas pada media sosial dengan format kurang terstruktur, membatasi jangkauan dan aksesibilitas masyarakat. Akibatnya, informasi penting tidak tersampaikan secara efektif, sehingga dibutuhkan *platform* terorganisir yang dapat diakses oleh berbagai kalangan guna meningkatkan penyebaran informasi dan akses layanan secara luas. Penyebaran informasi Pustu Arjasari memerlukan upaya cukup besar, terutama dalam penyampaian secara langsung kepada masyarakat.

Proses ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan tenaga yang teralokasi secara *optimal* agar informasi dapat diterima dengan baik oleh semua pihak yang membutuhkan. Keterbatasan *platform* komunikasi, seperti hanya mengandalkan media sosial *Instagram* dan *TikTok* yang tidak lengkap dalam menyampaikan informasi, menyebabkan masyarakat kurang mengetahui layanan. Masalah utamanya minim media informasi, karena Puskeswan belum memiliki *website* untuk publikasi layanan secara sistematis, untuk mengatasi permasalahan di lakukan rancang bangun *Company Profile* berbasis web dengan menggunakan HTML, *JavaScript*, CSS, dan *Bootstrap* untuk renponsif antarmuka, metode *waterfall* digunakan untuk memastikan tahapan yang terstruktur, mulai dari analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian. *Company Profile* dilengkapi dengan berbagai fitur, yaitu halaman utama, menu profil mencakup Visi misi, Tupoksi, Profil petugas, Struktur organisasi, Dasar hukum, menu pelayanan mencakup SOP pemeriksaan Hewan, sasaran pelayanan, layanan, menu galeri, menu penghargaan, Informasi, dan halaman pendaftaran. Hasil penelitian menunjukkan *Company Profile* berbasis web yang dibangun berhasil meningkatkan visibilitas Pustu Arjasari.

Berdasarkan pengujian dengan pengguna, sistem memperoleh respons positif terkait kemudahan akses, kejelasan informasi, desain menarik, membuktikan website mampu mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi layanan kesehatan hewan yang disediakan Pustu Arjasari. Kesimpulannya, sistem efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan Pustu Arjasari untuk menyampaikan informasi terstruktur dan mudah diakses. Kedepannya, pengembangan difokuskan pada integrasi layanan tambahan, seperti fitur konsultasi daring, pemantauan kesehatan hewan *real-time*, guna meningkatkan kualitas pelayanan dan memberikan solusi kesehatan hewan yang lebih komprehensif kepada masyarakat.

Kata Kunci : *Company Profile berbasis web, Layanan kesehatan hewan, Penyebaran informasi, Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari.*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama ALLAH SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang, puji dan syukur penulis panjatkan ke Hadirat nya yang telah melimpahkan rahmat nya kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan laporan kerja praktik ini. Laporan kerja praktik yang di susun oleh penulis dengan judul Rancang Bangun *Company Profile* Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari sebagai pertanggung jawaban kerja praktik yang telah dilakukan. Dalam pelaksanaan kerja praktik serta dalam penyusunan laporannya, penulis banyak sekali bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini dapat di selesaikan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Maka dari itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bantuan, dorongan, serta bimbingannya kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan penuh, doa, serta motivasi yang tiada henti dalam pelaksanaan kerja praktik ini.
2. Bapak Yusuf Muhamarram, S.kom, M.kom. selaku ketua program studi S1 Teknik Informatika universitas Bale Bandung
3. Bapak Mohammad Bayu Anggara, S.kom, M.kom. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga selama pelaksanaan kerja praktik.
4. Drh. Nur Azizah Rahman, selaku pembimbing kerja praktik dari Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari yang telah memberikan izin, data, serta dukungan fasilitas, yang menjadi dasar penting dalam penyusunan laporan ini.
5. Seluruh petugas Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari yang telah banyak sekali membantu selama pelaksanaan kerja praktik.

6. Teman teman yang senantiasa memberikan dukungan moral, waktu, dan semangat, yang menjadi dorongan untuk tetap berusaha dan menyelesaikan tugas kerja praktik
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat serta do'a nya untuk keberhasilan penulis dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini, maka penulis ucapan terima kasih

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan sebaik-baiknya, serta menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu serta dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, khususnya dalam mendukung pengembangan pelayanan kesehatan hewan di lingkungan masyarakat.

Bandung, 07 Januari 2025

Penyusun

Siti Allanurin

301210002

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PUSKESWAN PEMBANTU ARJASARI	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	3
I.3 Tujuan.....	4
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK	5
II.1 Struktur Organisasi	5
II.2 Lingkup Pekerjaan.....	6
II.3 Deskripsi Pekerjaan.....	7
II.4 Jadwal Kerja	9
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK	11
III.1 Teori Penunjang	11
III.2 Peralatan Pembangunan.....	14
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	35
IV.1 Input.....	35
IV.2 Proses	36
IV.2.1 Analisis Kebutuhan.....	36
IV.2.2 Perancangan Perangkat Lunak	38
IV.2.3 Implementasi	73
IV.2.4 Pengujian	90
IV.2.5 Pelaporan hasil.....	95

IV.3	Pencapaian Hasil.....	95
BAB V	PENUTUP	94
V.1	Kesimpulan dan saran mengenai pelaksanaan	94
V.1.1	Kesimpulan Pelaksanaan Kerja praktik	94
V.1.2	Saran Pelaksanaan Kerja Praktik.....	94
V.2	Kesimpulan <i>company profil</i> pustu arjasari	95
V.2.1	Kesimpulan.....	95
V.2.2	Saran.....	96
	DAFTAR PUSTAKA.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Jadwal Kegiatan.....	9
Tabel III. 1 Atribut HTML.....	21
Tabel III. 2 Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	28
Tabel III. 3 Symbol pada <i>Activity Diagram</i>	29
Tabel IV. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel IV. 2 Minimum Kebutuhan Perangkat Keras	37
Tabel IV. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak	38
Tabel IV. 4 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Struktur Organisasi	5
Gambar III. 1 Aplikasi <i>Pixellab</i>	15
Gambar III. 2 Aplikasi <i>Photoshop</i>	16
Gambar III. 3 Aplikasi <i>Lucidchart</i>	17
Gambar III. 4 Aplikasi <i>Figma</i>	18
Gambar III. 5 Arsitektur CSS.....	22
Gambar III. 6 Arsitektur <i>JavaScript</i>	24
Gambar III. 7 Struktur <i>Bootstrap</i>	25
Gambar III. 8 Aplikasi <i>Visual Studio</i>	30
Gambar III. 9 Arsitektur <i>Web Browser</i>	31
Gambar III. 10 Metode <i>Waterfall</i>	32
Gambar IV. 1 <i>Use Case Diagram</i>	39
Gambar IV. 2 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Utama.....	40
Gambar IV. 3 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Visi Misi	41
Gambar IV. 4 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Tugas pokok dan Fungsi	42
Gambar IV. 5 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Profil Petugas	43
Gambar IV. 6 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Struktur Organisasi	44
Gambar IV. 7 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Dasar Hukum	45
Gambar IV. 8 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman SOP Pemeriksaan Hewan.....	46
Gambar IV. 9 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Sasaran Pelayanan	47
Gambar IV. 10 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Layanan.....	48
Gambar IV. 11 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Galeri.....	49
Gambar IV. 12 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman <i>Detail</i> Galeri....	50
Gambar IV. 13 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Penghargaan...	51

Gambar IV. 14 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman <i>Detail Penghargaan</i>	52
Gambar IV. 15 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Informasi.....	53
Gambar IV. 16 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman <i>Detail Informasi</i>	54
Gambar IV. 17 <i>Activity Diagram</i> Menampilkan Halaman Pendaftaran....	55
Gambar IV. 18 <i>Activity Diagram</i> Alur Saat Akan Melakukan Pendaftaran	56
Gambar IV. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Utama	58
Gambar IV. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Visi Misi.....	59
Gambar IV. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Tugas Pokok dan Fungsi	60
Gambar IV. 22 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Petugas.....	61
Gambar IV. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Struktur Organisasi	61
Gambar IV. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Dasar Hukum	62
Gambar IV. 25 <i>Wireframe</i> SOP Pemeriksaan Hewan.....	63
Gambar IV. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Sasaran pelayanan	64
Gambar IV. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Layanan	65
Gambar IV. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Galeri	66
Gambar IV. 29 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Detail</i> Galeri	67
Gambar IV. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Penghargaan	68
Gambar IV. 31 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Detail</i> Penghargaan	69
Gambar IV. 32 <i>Wireframe</i> Halaman Informasi	70
Gambar IV. 33 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Detail</i> Informasi	71
Gambar IV. 34 <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran	72
Gambar IV. 35 Halaman Utama.....	74
Gambar IV. 36 Halaman Visi Misi	75
Gambar IV. 37 Halaman Tugas Pokok dan Fungsi.....	76
Gambar IV. 38 Halaman Profil Petugas	77
Gambar IV. 39 Halaman Struktur Organisasi.....	78
Gambar IV. 40 Halaman Dasar Hukum	79
Gambar IV. 41 Halaman SOP	80
Gambar IV. 42Halaman Sasaran Pelayanan	81
Gambar IV. 43 Halaman Layanan.....	82

Gambar IV. 44 Halaman Galeri.....	83
Gambar IV. 45 Halaman <i>Detail</i> Galeri.....	84
Gambar IV. 46 Halaman Penghargaan.....	85
Gambar IV. 47 Halaman <i>Detail</i> Penghargaan.....	86
Gambar IV. 48 Halaman Informasi.....	87
Gambar IV. 49 Halaman <i>Detail</i> Berita.....	88
Gambar IV. 50 Halaman Pendaftaran.....	89
Gambar IV. 51 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 1.....	92
Gambar IV. 52 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 2.....	92
Gambar IV. 53 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 3.....	93
Gambar IV. 54 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 4.....	93
Gambar IV. 55 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 5.....	93
Gambar IV. 56 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 6.....	94
Gambar IV. 57 Grafik Pertanyaan <i>Kuesioner</i> 7.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

TOR (<i>Term Of References</i>)	LAMPIRAN A-1
WAWANCARA	LAMPIRAN B-1
DOKUMENTASI FOTO	LAMPIRAN C-1
LOG ACTIVITY	LAMPIRAN D-1

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Company Profile Berbasis Web merupakan sebuah *platform digital* yang dirancang untuk menyajikan informasi lengkap mengenai profil perusahaan dalam bentuk situs web. Informasi yang disajikan meliputi berbagai aspek penting tentang lembaga atau perusahaan, seperti visi dan misi, layanan yang ditawarkan, prestasi, struktur organisasi, hingga informasi kontak. Semua ini disusun secara *profesional*, interaktif, dan dapat diakses oleh siapa saja melalui jaringan *internet*. Dengan format berbasis web, *Company Profile* ini menjadi media komunikasi yang lebih *modern* dan efektif dibandingkan profil perusahaan konvensional. Situs web memungkinkan informasi perusahaan disajikan secara dinamis, dengan fitur interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna yang memungkinkan pengunjung *website* untuk berinteraksi secara *real-time* dengan perusahaan.

Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari adalah sebuah lembaga pelayanan kesehatan yang khusus menangani masalah kesehatan hewan yang terletak di Kampung Cihonje, Desa Wargaluyu, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Puskeswan pembantu ini merupakan cabang dari puskeswan pusat yang berlokasi di soreang, dan mempunyai fungsi dalam memberikan pelayanan kesehatan hewan yaitu dengan melakukan pemeriksaan kesehatan, pengobatan, vaksinasi, kastrasi serta tindakan medis lainnya pada hewan peliharaan maupun ternak, puskeswan juga menjadi pengendali bagi penyakit pada hewan dengan mencegah dan menanggulangi penyakit hewan menular. Penyampaian informasi tersebut dilakukan secara langsung kepada masyarakat, sebuah metode yang membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar. Hal ini membuat proses komunikasi menjadi kurang efisien, terutama dalam menjangkau lebih banyak orang.

Penyebaran informasi oleh Puskeswan Pembantu Arjasari memerlukan waktu dan tenaga yang besar, terutama melalui penyampaian langsung kepada masyarakat. Sebagai fasilitas kesehatan hewan yang melayani komunitas lokal, keterbatasan *platform* komunikasi mengakibatkan masyarakat kurang mengetahui layanan dan manfaat yang tersedia, sehingga tingkat kunjungan dan pemanfaatan layanan rendah. Masalah utama yang diidentifikasi adalah minimnya media informasi, karena Puskeswan belum memiliki *platform digital* seperti *website*. Saat ini, pencarian di *browser* hanya menunjukkan lokasi dan nomor telepon, serta kurangnya publikasi layanan yang sistematis untuk menyampaikan informasi tentang jenis layanan, prosedur, dan pentingnya perawatan kesehatan hewan.

Rancang Bangun *Company Profile* menjadi solusi untuk Puskeswan Pembantu Arjasari dalam memperluas penyebaran informasi yang lengkap dan terstruktur. Profil ini akan menjadi *platform* utama untuk meningkatkan akses informasi dan memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi terkini mengenai layanan Puskeswan. Selain itu, *Company Profile* ini juga mendukung efisiensi operasional staf Puskeswan dalam menyampaikan informasi tanpa harus menjangkau masyarakat secara manual, khususnya di Kecamatan Arjasari. *Company Profile* ini dilengkapi dengan berbagai fitur, termasuk informasi tentang visi dan misi, tugas pokok dan fungsi, profil petugas, struktur organisasi, dasar hukum, penjelasan layanan, sasaran pelayanan, SOP, galeri foto, dokumentasi penghargaan, berita layanan, dan halaman pendaftaran. Rancang bangun *Company Profile* ini diharapkan menjadi pusat informasi dan komunikasi bagi masyarakat, meningkatkan jumlah pengguna layanan, serta menyadarkan pentingnya menjaga kesehatan hewan melalui akses informasi yang mudah. Dengan sistem pemesanan layanan yang lebih terorganisir, Puskeswan Pembantu Arjasari dapat memaksimalkan perannya sebagai pusat layanan kesehatan hewan dan meningkatkan visibilitas serta daya tariknya di masyarakat.

I.2 Lingkup

Lingkup kerja praktik di Puskeswan Pembantu Arjasari berfokus pada pengembangan *Company Profile* untuk meningkatkan penyebaran informasi tentang layanan dan kegiatan Puskeswan. Rancangan ini mencakup fitur utama seperti beranda, profil (visi, misi, tugas pokok, struktur organisasi, dan dasar hukum), layanan (SOP dan jenis layanan), galeri, penghargaan, berita, dan pendaftaran (tahap *desain*). Proses perancangan menggunakan UML (*diagram use case* dan *activity*), sedangkan pembangunan situs memanfaatkan HTML, *JavaScript*, CSS, dan *Bootstrap*. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian dengan metode *blackbox* dan dilakukan pengujian reliabilitas.

Berikut adalah komponen dan beberapa aspek utama yang akan membantu dan menjadi fokus dalam perancangan dan pembangunan proyek ini :

1. Lokasi: Kerja praktik dilakukan di pustkeswan pembantu arjasari yang berlokasi di Kampung Cihonje, Desa Wargaluyu, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung.
2. Permasalahan yang dihadapi oleh Puskeswan adalah penyebaran informasi dan pendaftaran layanan yang masih dilakukan secara manual. Dalam kerja praktik ini, perhatian difokuskan pada pengembangan *Company Profile* yang mencakup fitur-fitur seperti profil (visi, misi, tugas pokok dan fungsi, struktur organisasi, serta dasar hukum), layanan (SOP dan jenis layanan), galeri, penghargaan, berita, serta pendaftaran. Untuk menu pendaftaran, hanya antarmuka yang akan dibuat.
3. Perancangan: Perancangan *Company Profile* ini menggunakan UML dimana didalamnya dibuat *use case* dan *activity diagram*, serta untuk perancangan antarmuka yang didalamnya terdapat *wireframe*
4. Pengembangan/coding: Bahasa yang digunakan dalam pembangunan yaitu HTML, *JavaScript*, dan CSS dengan *framework* CSS *Bootsrap* yang membantu mempercepat dan mempermudah

pembuatan desain antarmuka web yang *responsive*. Dan dalam pengembangannya digunakan *metode waterfall*.

5. Fungsionalitas: Fungsionalitas dari *Company Profile* pustu Arjasari adalah penyajian informasi profil, penyedia informasi layanan, dokumentasi kegiatan, publikasi penghargaan, berita informasi pelayanan, aksesibilitas informasi, dan visibilitas daya tarik.
6. Pelaporan: Pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir kerja praktik di pustu arjasari, yang mencakup perancangan dan pembangunan *Company Profile* puskeswan pembantu arjasari.

I.3 Tujuan

Kerja praktik di Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari bertujuan untuk merancang dan membangun *Company Profile* yang informatif dan representatif. Profil ini akan memperkuat citra positif Puskeswan serta memberikan gambaran lengkap tentang layanan, fasilitas, dan pencapaian, sehingga berfungsi sebagai media informasi yang efektif bagi masyarakat dan pihak terkait. Tujuan dari pelaksanaan kerja praktik di puskeswan pembantu arjasari adalah:

1. Merancang serta membangun *Company Profile* berbasis web untuk puskeswan pembantu (pustu) arjasari.
2. Membuat logo yang mencerminkan identitas Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari, dengan desain yang *professional*, relevan, dan mudah dikenali.
3. Menyediakan informasi yang terpadu, *Company Profile* Puskeswan pembantu Arjasari yang berfungsi sebagai pusat informasi.
4. Meningkatkan Akses Informasi yaitu memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi terkini mengenai layanan Puskeswan.
5. Mendukung efisiensi operasional dengan mempermudah staf Puskeswan dalam menyampaikan informasi secara luas tanpa perlu menjangkau masyarakat secara manual.
6. Memperluas Jangkauan Layanan untuk menarik perhatian masyarakat luas, khususnya di sekitar Kecamatan Arjasari.

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

II.1 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari menggambarkan pembagian tugas dan tanggung jawab, memudahkan pengelolaan layanan kesehatan hewan, dan memastikan komunikasi yang efisien. Setiap posisi berperan penting dalam mendukung pelayanan *optimal*. Berikut adalah struktur organisasi Puskeswan Pembantu Arjasari.



Gambar II. 1 Struktur Organisasi

Sumber : Pustu Arjasari

Berdasarkan struktur organisasi di atas, setiap fungsi memiliki tugas dan tanggung jawab yang jelas, yang memastikan kelancaran operasional Puskeswan Pembantu Arjasari.

1. UPTD Puskeswan Arjasari

Sebagai lembaga utama yang menjadi pusat koordinasi dan pelaksanaan berbagai kegiatan terkait pelayanan kesehatan hewan dalam organisasi.

2. Koordinator (Drh. Nur Azizah Rahman)

Koordinator UPTD Puskeswan Arjasari, yang juga berperan sebagai dokter hewan, bertugas memimpin tim, mengawasi kegiatan, dan memastikan kesesuaian dengan rencana. Sebagai dokter hewan, beliau bertanggung jawab dalam mendiagnosis dan merawat hewan sakit, memberikan vaksinasi, serta memastikan kesehatan hewan secara keseluruhan.

3. Paramedik Veteriner (Bpk. Aep tatang rohmana)

Bertugas membantu dokter hewan dan koordinator dalam prosedur medis hewan, termasuk pertolongan pertama, vaksinasi, pemberian obat, dan perawatan kesehatan sehari-hari. Selain itu juga mengedukasi pemilik hewan tentang perawatan dan pencegahan penyakit.

4. Paramedik veteriner (Bpk. Fiter faisal)

Sebagai paramedik veteriner, Bpk. Fiter Faisal mendukung pelayanan medis di Puskeswan dengan membantu tindakan medis, seperti penanganan luka, vaksinasi, dan administrasi obat. Beliau juga memastikan kebersihan alat medis dan memberikan edukasi kepada pemilik hewan tentang perawatan dan kebersihan hewan peliharaan.

II.2 Lingkup Pekerjaan

Dalam pelaksanaan kerja praktik, dengan menjalankan tugas di Puskeswan Pembantu Arjasari, khususnya di Divisi Administrasi. Divisi ini tidak hanya bertanggung jawab atas pengelolaan dan pendokumentasian berbagai aktivitas administratif, tetapi juga berperan dalam penyebarluasan informasi terkait layanan kesehatan hewan dengan terlibat langsung di lapangan, termasuk memberikan perawatan kesehatan hewan, memberikan edukasi kepada masyarakat dengan menyebarkan informasi mengenai pustu arjasari serta pelayanan yang ada. Selama proses kerja praktik, Pustu Arjasari sedang merencanakan pengembangan *platform digital* selain media sosial untuk memperluas jangkauan penyebarluasan informasi kepada

masyarakat. Oleh karena itu, fokus utama dari kerja praktik ini adalah melakukan Rancang Bangun *Company Profile* berbasis web, untuk memenuhi kebutuhan Puskeswan dalam memberikan informasi yang terstruktur mengenai profil, layanan kesehatan hewan, jadwal kegiatan, serta edukasi bagi pemilik hewan. Lingkup pekerjaan meliputi analisis kebutuhan, *desain* antarmuka, pengembangan web, hingga implementasi dan pengujian untuk memastikan *platform* dapat digunakan secara efektif oleh Puskeswan dan masyarakat luas. Kemudian, untuk tahap pemeliharaan tidak dilakukan karena dalam tahap ini memerlukan pemantauan dan perbaikan sistem secara berkelanjutan. Namun, karena keterbatasan waktu dan peran mahasiswa dalam proyek ini, pemeliharaan tidak dapat dilakukan secara terus-menerus setelah sistem selesai dikembangkan.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Kerja praktik di Puskeswan Pembantu Arjasari difokuskan pada rancang bangun *Company Profile* berbasis web, dengan menggunakan pendekatan sistematis melalui *metode Waterfall*. Pendekatan ini memastikan setiap tahapan pengembangan dilakukan secara terstruktur dan berurutan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian, untuk menghasilkan sistem yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan Puskeswan.

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara, pengumpulan data, untuk memahami lingkungan kerja. Proses ini untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sistem, menentukan fitur utama yang mendukung efisiensi kerja. Hasil analisis menjadi dasar utama dalam merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan solusi efektif dalam mengatasi masalah secara *optimal*.

2. Perancangan

Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan menggunakan UML dan *wireframe* untuk merancang antarmuka.

a. *Use Case Diagram*

Memodelkan interaksi antara pengguna (*aktor*) dan sistem, menggambarkan fungsionalitas utama yang diharapkan pengguna serta cara mereka berinteraksi dengan fitur sistem.

b. *Activity Diagram*

Memodelkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem, *diagram* ini menampilkan halaman utama, menu profil dengan terdapat didalamnya halaman visi misi, tugas pokok dan fungsi, profil petugas, struktur organisasi dan halaman dasar hukum, menu pelayanan mencakup halaman SOP pemeriksaan hewan, sasaran pelayanan, dan layanan, menu galeri dengan halaman detail, penghargaan juga dengan halaman detail, menu informasi pun dengan halaman *detail* dan menu pendaftaran.

c. *Wireframe*

Wireframe adalah gambaran *visual* sederhana yang menunjukkan struktur dasar dari antarmuka pengguna (UI), tanpa elemen desain seperti warna, *font*, atau gambar. Tujuannya adalah untuk merancang kerangka atau tata letak halaman aplikasi atau situs web.

3. Implementasi

Proses implementasi *coding* dilakukan menggunakan *Visual Studio* dengan bahasa pemrograman *HTML*, *JavaScript* untuk fungsi interaktif dan *CSS* dengan *bootstrap* untuk mengatur tata letak serta tampilan *visual*.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan secara berurutan, di mana setiap tahap pengujian bertujuan untuk memverifikasi bahwa hasil dari tahap sebelumnya telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Proses ini mencakup pengujian *blackbox* untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai spesifikasi, dan juga pengujian reliabilitas untuk menilai kestabilan dan keandalan sistem dalam berbagai kondisi.

a. *Blackbox*

Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas dan *output* sistem tanpa mengetahui kode atau struktur *internal* aplikasi.

b. Uji Reliabilitas

Akan dilakukan pengujian dengan menyebarkan pertanyaan pada *Google Form* yang berisi beberapa pertanyaan terkait fungsionalitas *website*.

5. Pelaporan

Pelaporan hasil kerja praktik dilakukan di akhir kegiatan di Pustu Arjasari, mencakup perancangan dan pembangunan *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari.

II.4 Jadwal Kerja

Kerja praktik dilaksanakan mulai tanggal 2 November 2024 hingga 15 Desember 2024, dengan total durasi pelaksanaan selama 8 minggu penuh. Selama periode tersebut, berbagai kegiatan dilakukan secara intensif untuk mendukung pencapaian tujuan kerja praktik yang telah direncanakan.

Tabel II. 1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Minggu ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Observasi dan pengenalan tempat kerja praktik	■							
2.	Pengumpulan data dan analisis kebutuhan		■						
3.	Perancangan sistem			■	■				
4.	Implementasi				■	■	■		
5.	Pengujian					■	■	■	
6.	Penulisan Laporan						■	■	■

Secara umum, kegiatan yang dilakukan selama masa kerja praktik melibatkan berbagai aktivitas utama yang beragam dan terstruktur. Aktivitas-aktivitas tersebut mencakup sejumlah tahapan penting yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan praktik kerja, antara lain:

1. Minggu Pertama
Melakukan *survei* tempat kerja praktik, serta melakukan observasi terhadap proses kerja dan interaksi antar tim, dilakukan wawancara dengan pembimbing lapangan dan para petugas Pustu Arjasari.
2. Minggu Kedua
Melakukan analisis dan pengamatan sistem penyebaran infomasi yang dilakukan oleh pihak Pustu Arjasari, pengumpulan data terkait kebutuhan *Company Profile* berbasis web yang akan dibangun.
3. Minggu Ketiga
Melakukan perancangan *Company Profile*, dengan membuat *use case diagram*, *activity diagram*, *wireframe* sebagai kerangka desain.
4. Minggu Keempat
Melanjutkan untuk perancangan *Company Profile* berbasis web serta membuat logo untuk puskeswan pembantu arjasari.
5. Minggu Kelima
Memulai pembangunan *Company Profile* berbasis web berdasarkan desain yang telah disetujui oleh pihak puskeswan
6. Minggu Keenam
Melanjutkan pembangunan dengan menerapkan fitur utama, dan menyempurnakan tampilan.
7. Minggu Ketujuh
Pengujian dilakukan pada *Company Profile* berbasis web Pustu Arjasari dengan menggunakan metode *blackbox* dan di lakukan uji reliabilitas untuk memastikan fungsionalitas dan kestabilan sistem.
8. Minggu Kedelapan
Penyusunan laporan hasil kerja praktik yaitu hasil perancangan dan pembangunan, termasuk penjelasan mengenai metode, langkah-langkah, serta hasil yang dicapai untuk mendukung tujuan proyek.

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK

III.1 Teori Penunjang

Selama menjalani kerja praktik di Puskeswan Pembantu (pustu) Arjasari, saya memanfaatkan pengetahuan yang telah dipelajari dan diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori dalam rancang bangun *Company Profile* untuk Puskeswan Pembantu Arjasari. Proses ini melibatkan penerapan berbagai konsep dan keterampilan, seperti analisis kebutuhan, *design* antarmuka, serta pengelolaan informasi untuk menciptakan profil yang informatif dan representatif. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Teori mengenai Teknologi Informasi

Teknologi informasi mencakup berbagai komponen, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak, yang berfungsi untuk mengolah, menyimpan, dan mengelola data secara efisien. Selain itu, pengetahuan mendalam tentang jaringan, *server*, dan protokol *internet* menjadi fondasi penting dalam rancang bangun *Company Profile*. Dengan penguasaan teknologi ini, *Company Profile* Pustu Arjasari dapat dirancang untuk memberikan akses yang cepat, stabil, dan mudah digunakan oleh masyarakat, sehingga mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara *optimal*. Diperoleh pada mata kuliah UBB105 Pengantar Teknologi Informasi.

2. Teori Algoritma dan pemrograman

Teori Algoritma membahas prosedur atau langkah-langkah terstruktur untuk menyelesaikan masalah, termasuk analisis efisiensi algoritma serta studi mengenai algoritma pengurutan dan pencarian. Di sisi lain, Teori Pemrograman mencakup pemahaman tentang struktur data, berbagai bahasa pemrograman, paradigma pemrograman, optimisasi kode, dan aspek keamanan dalam pemrograman untuk menciptakan solusi perangkat lunak yang efisien dan aman. Kedua bidang ini saling melengkapi dan menjadi

fondasi penting bagi pengembang perangkat lunak dalam menciptakan sistem yang andal. Teori Algoritma memberikan *blueprints* atau rancangan dasar untuk menyelesaikan masalah komputasi, sedangkan Teori Pemrograman adalah seni dan ilmu untuk menerjemahkan *blueprints* tersebut menjadi program yang berjalan. Keduanya saling melengkapi, di mana algoritma yang baik akan menghasilkan program yang efisien, dan pemahaman yang mendalam tentang pemrograman memungkinkan kita untuk mengimplementasikan algoritma dengan *optimal*. Diperoleh pada mata kuliah TIF301 Algoritma dan Pemrograman.

3. Teori interaksi manusia dan komputer

Teori Interaksi Manusia dan Komputer mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem komputer. Dalam rancang bangun *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari, teori ini berperan penting untuk merancang antarmuka pengguna yang *intuitive*, mudah dipahami, dan *responsive*. Dengan memahami prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, pengalaman pengguna dapat ditingkatkan, sehingga informasi yang disajikan lebih mudah diakses dan efisien digunakan. Materi ini dipelajari dalam mata kuliah FTI307, Interaksi Manusia dan Komputer.

4. Teori tentang UI/UX *Design*

Digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif. UI berfokus pada elemen *visual* seperti tata letak, warna, dan tipografi, sedangkan UX berfokus pada kemudahan navigasi dan kepuasan pengguna saat menggunakan *website*. Penerapan teori ini memastikan *Company Profile* berbasis web terlihat *professional* dan mudah digunakan oleh pengguna. Diperoleh pada mata kuliah TIF305 Desain Antarmuka Pengguna.

5. Teori tentang HTML, CSS, dan *JavaScript*

Digunakan untuk membangun struktur dasar halaman *website*. CSS diterapkan untuk mengatur tampilan *visual*, seperti warna, *font*, dan

tata letak. *JavaScript* digunakan untuk menambahkan interaktivitas pada *website*, seperti validasi formulir, menu dinamis, dan elemen interaktif lainnya. Teori ini menjadi dasar dalam pengembangan *website* profil yang informatif dan interaktif. Diperoleh pada mata kuliah TIF202 Pemrograman Web.

6. Teori tentang pengujian dan *debugging*

Pengujian (*testing*) dan *debugging* adalah proses untuk memastikan bahwa *website* berfungsi dengan baik tanpa adanya kesalahan teknis. Teori ini penting untuk memastikan bahwa semua fitur dan tampilan pada *Company Profile* Pustu Arjasari berjalan sebagaimana mestinya. Proses ini termasuk pengujian fungsionalitas, kompatibilitas antar peramban, dan pengujian antarmuka pengguna. Diperoleh pada mata kuliah TIF303 Pengujian Perangkat Lunak.

7. Teori tentang Metodologi *Waterfall*

Metodologi *Waterfall* merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berurutan, dimulai dari tahap perencanaan, analisis kebutuhan, *design*, implementasi, hingga pengujian dan pemeliharaan. Setiap tahap harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga memastikan proses berjalan dengan baik dan terorganisir. Pendekatan ini untuk menjamin perancangan *website* dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta spesifikasi yang telah ditentukan. Diperoleh pada mata kuliah TIF304 Rekayasa Perangkat Lunak.

8. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah proses sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dibutuhkan dalam pengembangan proyek. Pada kerja praktik ini, metode penelitian digunakan untuk mengidentifikasi masalah, memahami kebutuhan sistem, serta melakukan analisis terhadap sistem informasi yang ada. Teknik pengumpulan data seperti, *survei*, observasi, dan wawancara

digunakan untuk mendapatkan informasi dari pihak Pustu Arjasari. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menentukan fitur-fitur penting yang harus ada dalam sistem yang akan dibangun. Diperoleh pada Mata Kuliah FTI208 Metode Penelitian.

III.2 Peralatan Pembangunan

Peralatan, *tools*, dan metode yang digunakan dalam Rancang Bangun *Company Profile* Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari mencakup berbagai aspek yang mendukung proses pengembangan dan implementasi. Beberapa perangkat dan teknologi yang digunakan dalam proyek ini antara lain *software* pengembangan web, perangkat keras pendukung, serta berbagai metode desain dan pengembangan yang memastikan hasil yang *optimal*. Berikut adalah rincian peralatan, *tools*, dan metode yang diterapkan untuk menciptakan *Company Profile* Pustu Arjasari yang efektif dan informatif:

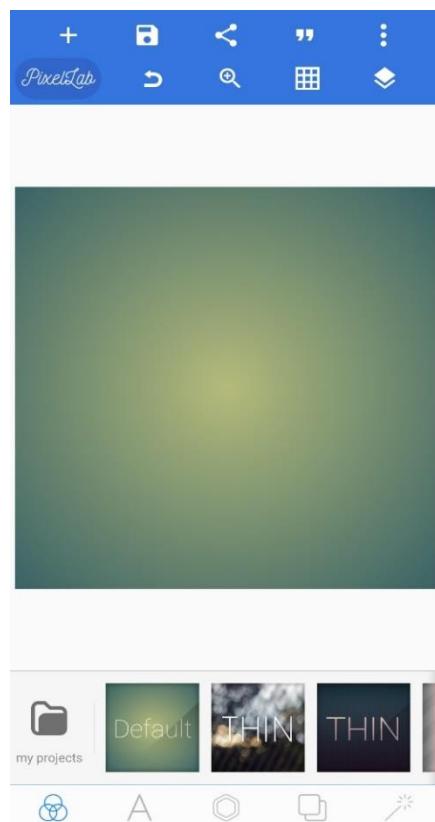
A. *Software*

Perangkat lunak atau *software* , adalah sekumpulan instruksi yang dijalankan oleh komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Perangkat lunak ini berfungsi sebagai catatan digital yang memungkinkan komputer menyimpan perintah, dokumen, maupun arsip lainnya. *Software* merupakan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer. Data ini dapat berupa program atau instruksi yang diperlukan untuk menjalankan suatu proses, maupun catatan yang mendukung operasi komputer. Untuk mencapai tujuan tertentu, perangkat lunak dirancang berdasarkan logika tertentu, yang kemudian diproses oleh komputer. Perangkat lunak, yang mencakup program dan data, melibatkan beberapa elemen utama seperti sistem operasi, aplikasi, dan data pendukung. *Software* bekerja dengan cara mengatur logika tersebut sehingga dapat diterjemahkan dan dimengerti oleh mesin komputer.(Mayefis et al., 2023)

Software yang digunakan dalam Rancang Bangun *Company Profile* Pustu Arjasari sebagai berikut :

1. *Pixellab mobile*

Dengan menggunakan aplikasi *Pixellab*, pembuatan logo Pustu Arjasari dapat dilakukan secara praktis melalui ponsel pintar. Aplikasi ini memungkinkan desain logo yang kreatif dan profesional tanpa memerlukan perangkat komputer, memberikan kemudahan dalam proses pembuatan logo dengan berbagai fitur desain yang intuitif.



Gambar III. 1 Aplikasi Pixellab

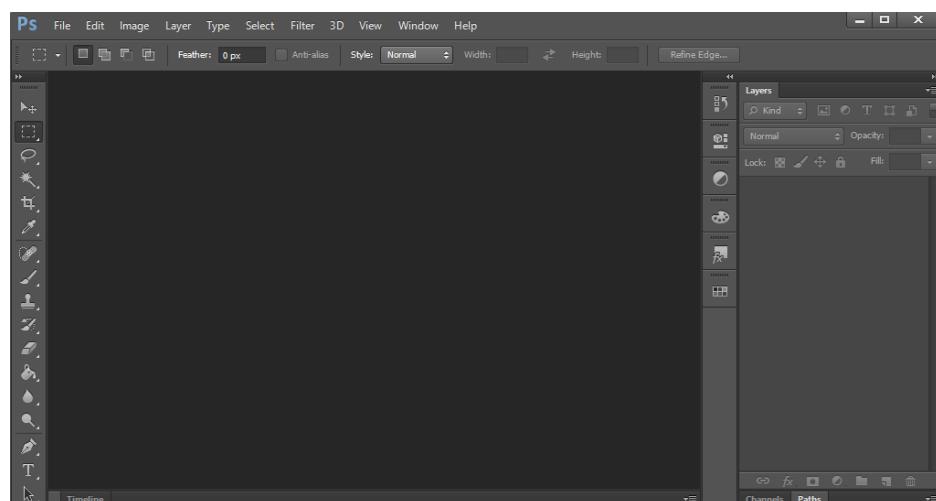
Sumber : Screenshot Tampilan Aplikasi Pixellab

Pixellab adalah aplikasi untuk mengedit foto dan teks yang fokus pada kombinasi antara foto dan teks, baik itu hanya foto, foto yang dihiasi teks, atau hanya teks saja. Aplikasi ini dirilis oleh *Imagin Studio* pada 10 April 2015 dan telah diunduh lebih dari 10 juta kali, dengan rating saat ini 4,4 berdasarkan 276.202 ulasan. Versi terakhir aplikasi ini diperbarui pada 25 Juni 2020 dengan ukuran file 25,63MB. PixelLab hanya tersedia untuk diunduh di *Play Store*.

Aplikasi ini mempermudah desain dengan tampilan yang sederhana, serta menawarkan fitur teks 3D, stiker, dan pengeditan gambar dan teks secara gratis. *Pixellab* memungkinkan pengguna untuk menggabungkan foto dan teks dengan cara yang lebih praktis hanya menggunakan ponsel pintar. *Imagin Studio* tampaknya belum memiliki situs web resmi, yang menunjukkan bahwa pengembang ini masih dalam tahap pengembangan.(Sudjanarti et al., 2022)

2. *Photoshop*

Photoshop digunakan untuk menciptakan ilustrasi hewan yang beragam, menggambarkan Puskeswan sebagai pusat perawatan kesehatan hewan yang komprehensif.



Gambar III. 2 Aplikasi Photoshop

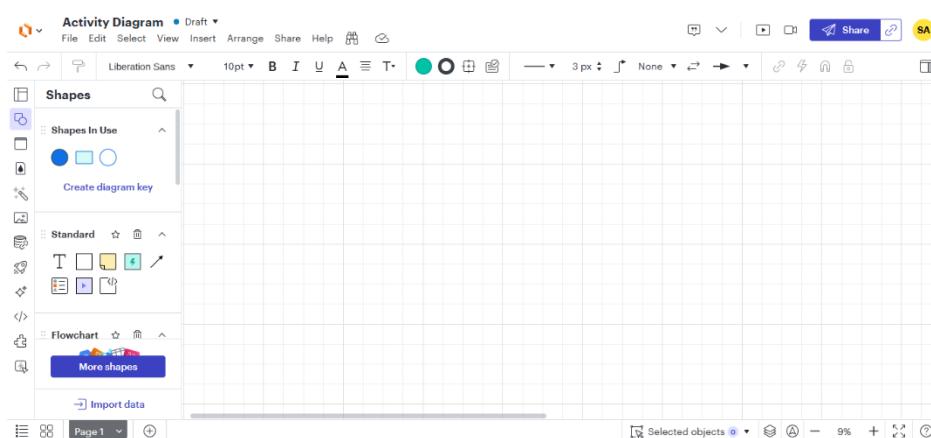
Sumber : Screenshot Tampilan Aplikasi Photoshop

Dalam rancang bangun *Company Profile* puskeswan pembantu arjasari *Photosop* digunakan dalam pembuatan tampilan awal pada menu utama. *Photoshop* adalah perangkat lunak pengolah gambar yang sangat kuat dengan berbagai fitur canggih. Hasil gambar yang diolah menggunakan *Photoshop* sering ditemukan di berbagai situs web, brosur, koran, majalah, dan media lainnya.(Ramos & Gunawan Sudarsono, 2022). Sebagai program desain grafis yang paling

banyak digunakan, *Photoshop* menyediakan berbagai alat dan efek yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain unik dengan kombinasi warna yang menarik, objek-objek yang kreatif, serta mendukung berbagai format *file* untuk kebutuhan profesional dan personal (Parga Zen & Gustalika, 2021).

3. *Lucidchart*

Lucidchart digunakan untuk membuat *use case diagram* dan *activity diagram* dalam pembuatan *Company Profile* Pustu Arjasari.



Gambar III. 3 Aplikasi *Lucidchart*

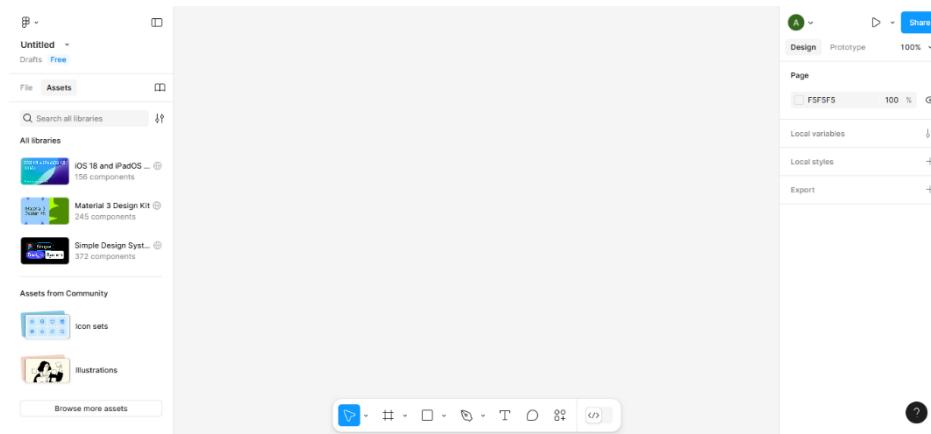
Sumber : Screenshot Tampilan Aplikasi *Lucidchart*

Lucidchart, alat berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai *diagram*, seperti *flowchart*, *diagram UML* (Muharam & Hidayat, 2024), ERD, BPMN, *wireframe*, *mockup*, *diagram jaringan*, dan *bagan organisasi*. Alat ini mendukung kolaborasi waktu nyata, dan memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja bersama secara simultan. *Lucidchart* menawarkan integrasi dengan berbagai *platform* , termasuk Google Workspace, Google Drive, Confluence, Jira, yang memudahkan pengguna dalam mengelola proyek dan menyisipkan *diagram* langsung ke dalam dokumen atau presentasi. *Lucidchart* adalah sebuah perangkat lunak berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam *diagram* secara *visual* dan kolaboratif. *Lucidchart* itu seperti

kanvas digital yang dapat digunakan untuk menggambar *diagram*, *bagan*, *peta pikiran*, dan masih banyak lagi.

4. Figma

Figma disini digunakan dalam pembuatan *wireframe* sebagai rancangan *website*, karena kemampuannya menghasilkan *prototype* interaktif yang memungkinkan klien untuk memberikan *feedback* secara langsung.



Gambar III. 4 Aplikasi Figma

Sumber : Screenshot Tampilan Apikasi Figma

Figma merupakan *platform* desain berbasis *cloud* yang dirancang untuk memudahkan pembuatan *prototype* dan desain antarmuka pengguna. (Agus Muhyidin et al., 2020), dan dirancang untuk *designer* UI/UX dengan alat yang memungkinkan pembuatan tampilan antarmuka yang interaktif. (Dafitri et al., 2023). UI/UX saat ini memainkan peran sentral dalam pengembangan aplikasi, terutama karena perkembangan teknologi yang *modern* dan mobilitas yang semakin meningkat (Salendra, 2024). Figma adalah *platform design* kolaboratif yang memungkinkan tim *design* bekerja bersama-sama pada proyek yang sama secara simultan. Dan karena aksesibilitasnya yang berbasis *cloud* memungkinkan pengguna untuk bekerja kapan saja dan di mana saja, baik melalui perangkat *desktop* maupun perangkat *mobile*. (Poerna Wardhanie

& Lebdaningrum, 2022). Fitur ini mendukung kolaborasi tim secara efektif, sehingga Figma menjadi pilihan utama bagi banyak *designer* UI/UX dalam merancang dan mengembangkan *prototype web*. (Maulana & Hendrowati, 2021)

B. *Hardware*

Komponen fisik yang membentuk sistem komputer, terdiri dari komponen masukan, pemroses, keluaran, dan penyimpanan. Dalam pengembangan web, perangkat keras seperti *server*, jaringan, dan komputer klien berperan penting dalam menjalankan aplikasi dan memberikan layanan kepada pengguna. Spesifikasi dan kinerja masing-masing komponen akan sangat memengaruhi kecepatan, kapasitas, dan keandalan sistem secara keseluruhan. (Jan et al., 2022). Dalam Rancang Bangun *Company Profile* Pustu Arjasari perangkat keras yang digunakan adalah:

1. Komputer/klien

Komputer, sebagai perangkat keras, berfungsi sebagai *platform* utama untuk menjalankan *software* desain grafis yang digunakan dalam pembuatan *Company Profile*. Konektivitas *internet* memungkinkan akses ke *library* gambar, *font*, dan tutorial desain secara *real-time*, serta kolaborasi dengan tim desain lainnya.

2. Jaringan

Dalam proses pembuatan *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari, jaringan merupakan salah satu poin penting. Jaringan yang stabil dan cepat sangat mendukung kelancaran akses informasi bagi pengguna, sehingga mempermudah pengelolaan dan pemeliharaan *website*. Koneksi yang baik juga memastikan bahwa pengguna dapat mengakses halaman penting dengan cepat, memberikan pengalaman yang *optimal* bagi pengunjung situs.

3. Perangkat penyimpanan

Setelah proses rancang bangun *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari, tahap akhirnya adalah penyimpanan data. Pada

tahap ini, perangkat penyimpanan merujuk pada *media* atau perangkat keras yang digunakan untuk menyimpan dan mengakses data hasil perancangan, seperti *file gambar*, hasil UML *yaitu use case diagram* dan *activity diagram*, kode sumber, dan yang mendukung konten *Company Profile*. Penyimpanan yang aman dan terorganisir memastikan data dapat dikelola dengan efisien, mudah diakses saat diperlukan untuk pembaruan sistem, serta mendukung integritas dan keberlanjutan proses operasional.

4. Sistem operasi

Sistem operasi digunakan untuk memudahkan dalam menjalankan proses pelaksanaan proyek, terutama dalam mengelola berbagai aplikasi yang dibutuhkan selama penggerjaan. Dengan adanya sistem operasi *Windows 11*, dapat lebih efisien dalam berinteraksi dengan komputer yang digunakan. *Windows 11* menawarkan antarmuka yang lebih *modern* dan intuitif, serta berbagai fitur baru yang meningkatkan produktivitas, seperti pengaturan *desktop* yang lebih fleksibel, manajemen jendela yang lebih mudah, dan kinerja yang lebih cepat. Hal ini membantu untuk fokus pada tugas yang diberikan tanpa terganggu oleh masalah teknis atau kesulitan dalam penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak.

C. Teknologi pengembangan web

Dalam projek Rancang Bangun *Company Profile* berbasis web Puskeswan Pembantu Arjasari Mencakup berbagai alat dan teknologi, termasuk bahasa pemrograman HTML, CSS, *JavaScript*, serta menggunakan *framework Bootstrap*, yang digunakan untuk membangun tampilan dan fungsionalitas *website* secara efisien, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah diakses oleh berbagai perangkat.

1. Html (*HyperText Markup Language*)

HTML (*HyperText Markup Language*), Berikut adalah beberapa atribut yang sering digunakan dalam HTML beserta penjelasannya:

Tabel III. 1 Atribut HTML

Sumber : W3Schools, 2024

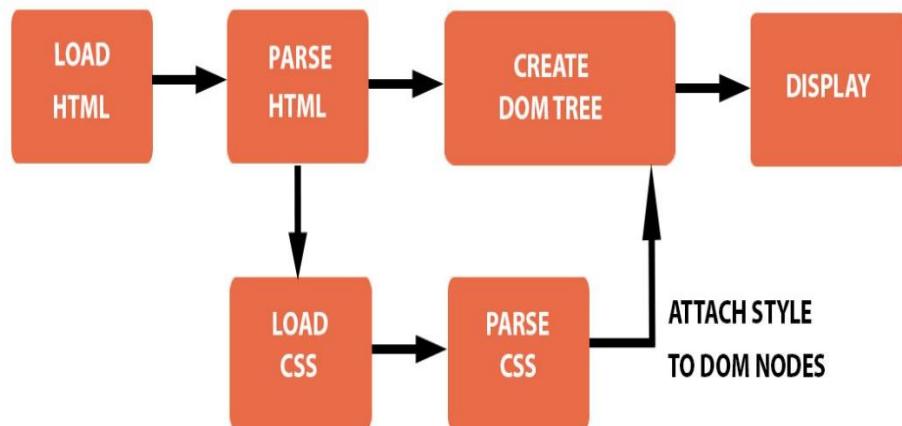
Atribut	Penjelasan
<i>alt</i>	Menentukan teks alternatif untuk gambar, ketika gambar tidak dapat ditampilkan
<i>disabled</i>	Menentukan bahwa elemen input harus di non aktifkan
<i>href</i>	Menentukan URL (alamat web) untuk tautan
<i>id</i>	Menentukan ID unik untuk suatu elemen
<i>src</i>	Menentukan URL (alamat web) untuk suatu gambar
<i>style</i>	Menentukan gaya CSS sebaris untuk suatu elemen
<i>title</i>	Menentukan informasi tambahan tentang elemen (ditampilkan sebagai ujung alat)

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat struktur dasar sebuah halaman web. HTML menggunakan tag-tag untuk mendefinisikan berbagai elemen seperti judul, paragraf, gambar, tabel, dan formulir. Tag-tag ini ditulis dalam sebuah *file* teks dengan ekstensi .html. Untuk menulis kode HTML, juga bisa menggunakan berbagai jenis text editor. *Editor text* ini akan membantu dalam menulis kode HTML dengan lebih efisien dan efektif. (Permata Sari, 2020).

2. CSS (*Cascading Style Sheets*)

Meskipun sering disebut sebagai bahasa, CSS sebenarnya lebih tepat disebut sebagai bahasa gaya. CSS tidak memiliki logika pemrograman yang kompleks seperti bahasa pemrograman lainnya. Fungsi utama CSS adalah untuk memisahkan tampilan dari struktur konten, sehingga membuat kode HTML menjadi lebih bersih dan mudah dikelola. CSS digunakan untuk mengatur tampilan dan format dokumen HTML. CSS bekerja dengan cara memberikan aturan-aturan tertentu pada elemen HTML, seperti warna teks,

ukuran *font*, *margin*, dan *padding*. Aturan-aturan ini ditulis dalam bentuk deklarasi yang terdiri dari *selector*, *property*, dan *value*.(Permata Sari, 2020)



Gambar III. 5 Arsitektur CSS

Sumber : My skill, 2024

CSS bekerja saat *browser* menampilkan dokumen, prosesnya melibatkan penggabungan konten dokumen dengan gaya presentasi untuk menghasilkan halaman situs yang terlihat menarik. Dalam membangun tampilan situs dan menyusun presentasinya. CSS memiliki langkah-langkah kerja yang dijelaskan sebagai berikut:

a *Load HTML* (Memuat HTML)

Browser terlebih dahulu memuat dokumen HTML dari jaringan.

b *Parse HTML* (Mengurai HTML)

HTML diuraikan untuk membangun *Document Object Model* (DOM), yang merupakan representasi dokumen dalam memori komputer. DOM memiliki struktur seperti pohon, di mana pada setiap *elemen*, *atribut*, dan teks dari dokumen *markup* menjadi simpulnya. DOM memungkinkan pengembang mendesain, men-debug, dan juga memelihara CSS karena menjadi tempat bertemuanya konten dokumen dan aturan CSS.

c *Load CSS* (Memuat CSS)

Browser memuat berbagai sumber daya yang terkait dengan dokumen HTML, seperti gambar atau video yang disematkan. Pada tahap ini, CSS yang ditautkan ke dokumen juga dimuat.

d *Parse CSS* (Mengurai CSS)

Sama seperti HTML, CSS diuraikan dengan mengelompokkan aturan berdasarkan jenis pemilihnya, seperti elemen, kelas, dan ID. Proses ini menentukan aturan mana yang akan diterapkan pada setiap simpul dalam DOM.

e *Create DOM tree* (Membangun *Render Tree*)

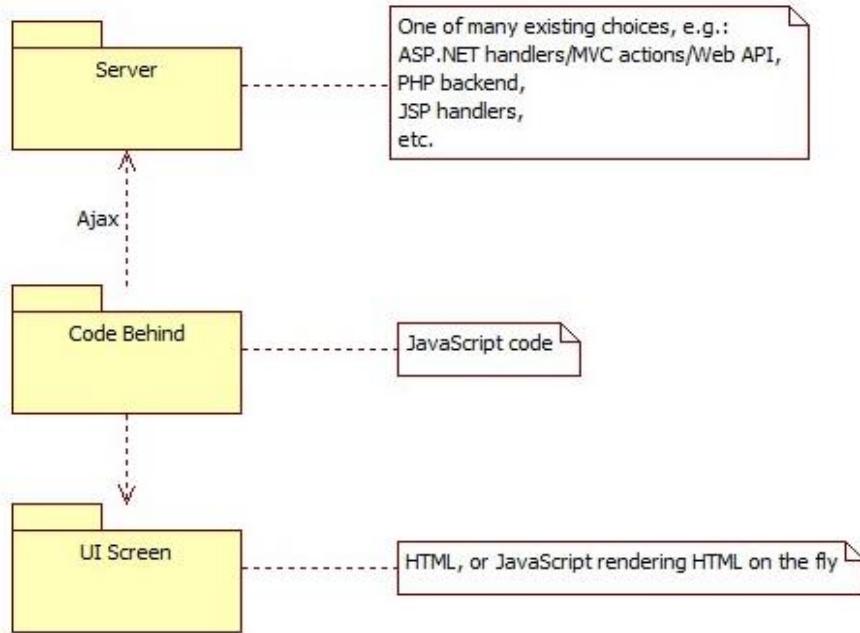
Browser menyusun render tree, yang menentukan elemen CSS mana yang diterapkan ke simpul DOM sesuai kebutuhan. Struktur ini mencerminkan tampilan akhir halaman setelah semua aturan diterapkan.

f *Display* (Menampilkan Halaman)

Setelah semua penyesuaian selesai, aturan CSS dan struktur DOM menghasilkan tampilan *visual* yang ditampilkan di layar pengguna.

3. *JavaScript*

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang memiliki peran penting dalam pengembangan sebuah *website*, khususnya untuk *Company Profile* Pustu Arjasari yang menjadi fokus pada kerja praktik, karena kemampuannya menambahkan interaktivitas, meningkatkan pengalaman pengguna, dan juga membuat tampilan *website* lebih dinamis dan *responsif*. Dengan *JavaScript*, elemen seperti tombol, formulir, dan menu navigasi dapat menjadi lebih interaktif, misalnya melalui animasi, validasi *real-time*, ataupun efek *visual* lainnya. Selain itu, *JavaScript* mendukung fitur-fitur yang meningkatkan pengalaman pengguna, seperti pengguliran halus, *carousel* gambar, dan umpan balik langsung pada aksi pengguna, sehingga dapat memastikan *website* tampil *modern* dan mudah diakses di berbagai perangkat.



Gambar III. 6 Arsitektur *JavaScript*

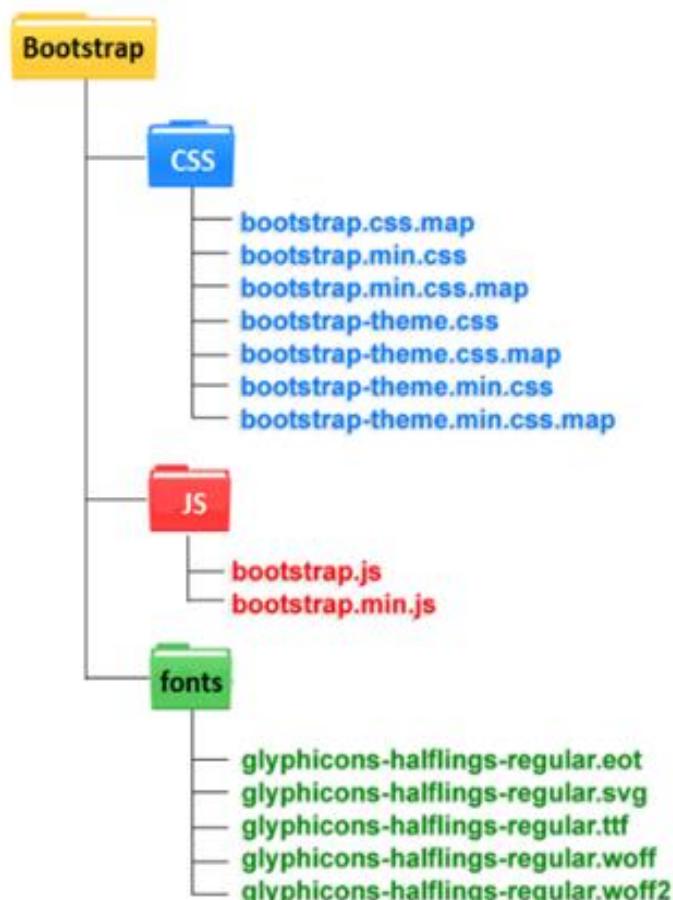
Sumber : Tengiz Tutisani, 2023

Bahasa ini memungkinkan untuk membuat halaman web yang tidak hanya menampilkan informasi statis, tetapi juga memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna. Dengan *JavaScript*, bisa dibuat elemen-elemen di halaman web menjadi dinamis, merespons aksi pengguna, dan berkomunikasi dengan *server* untuk mengambil data secara *real-time*. *JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang bekerja di sisi klien (*browser*), memungkinkan pengembang untuk membuat halaman web yang lebih interaktif. Bersama dengan HTML, CSS, dan *JavaScript* membentuk tiga pilar utama dalam pengembangan web *modern*. *JavaScript* memungkinkan untuk memanipulasi elemen HTML, merespons aksi pengguna, dan membuat animasi yang kompleks.(Arisantoso et al., 2023)

4. *Bootstrap*

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedapankan tampilan untuk *mobile device* (*Handphone*,

smartphone dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan website. Bootstrap terdiri dari tiga folder utama: css, js, dan font. Folder css berisi semua file CSS, folder js menyimpan file JavaScript , dan file CSS yang berhubungan dengan font berada di dalam folder font.



Gambar III. 7 Struktur *Bootstrap*

Sumber : Suprayogi & Rahmanesa, 2019

Bootstrap yaitu kerangka kerja CSS yang digunakan untuk membangun situs web *modern* dan responsif. Dengan menyediakan berbagai komponen UI seperti tombol, formulir, navigasi, dan *grid system* yang siap pakai, Bootstrap sangat mempermudah proses pengembangan *Tools*. Untuk memberikan kesan yang profesional dan *modern* , *Company Profile* pustu arjasari dibangun menggunakan template *bootstrap* , *grid system*,

navbar, dan *button*. Sistem *grid* mengatur tata letak konten secara fleksibel, sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih terstruktur dan mudah dicerna oleh pengunjung. Navbar yang ditempatkan di bagian atas halaman memudahkan pengunjung untuk menavigasi ke berbagai bagian *Website Company Profile*, seperti halaman utama, profil, pelayanan, galeri, penghargaan, informasi, dan halaman pendaftaran. Selain itu, penggunaan tombol-tombol yang interaktif membuat tampilan *website* menjadi lebih dinamis dan menarik (Dirgantara & Andrian, 2023).

Bootstrap memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya lebih unggul dibandingkan dengan *framework* lainnya. Keunggulan ini mencakup kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam desain, serta ketersediaan komponen siap pakai yang mempermudah pengembang dalam membangun antarmuka pengguna yang responsif dan *modern*. Berikut ini beberapa kelebihan *bootstrap* dibandingkan dengan *Framework* lain :

- a Tidak perlu *harddisk*, karena dapat digantikan perannya oleh *Ethernet card* dan *BOOT Lan* Memiliki *log file* sehingga dapat dilihat sewaktu-waktu penyebab *error* dengan melihat *log file* tersebut.
- b *Responsive Layout* dan *12 column grid system*. Dengan *Responsive Layout* maka aplikasi web yang didesain dengan menggunakan *Bootstrap* akan langsung menyesuaikan dengan lebar dari *media* perambahnya.
- c Tampilan *website* dirancang agar tetap rapi dan terstruktur saat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk *handphone*, tablet, laptop, maupun PC *desktop* .(Suprayogi & Rahmanesa, 2019)

D. *Tools*

perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan sebagai Alat bantu dalam rancang bangun *website* dapat menyederhanakan proses

pengembangan, menjadikannya lebih cepat, lebih efisien, dan lebih terorganisasi. Tools yang digunakan untuk perancangan *Company Profile* berbasis web adalah sebagai berikut :

1. UML (*Unified Modelling Language*)

Pada Rancang Bangun *Company Profile* Pustu Arjasari, digunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi pembuatan *use case diagram* dan *activity diagram*. UML berperan sebagai *blueprints* atau cetak biru dalam pengembangan perangkat lunak, yang memungkinkan tim untuk memvisualisasikan, kemudian merancang, dan mendokumentasikan sistem secara sistematis. Dengan UML, desain sistem yang kompleks dapat divisualisasikan secara lebih jelas, sehingga memudahkan dalam memahami alur kerja, fungsi, dan hubungan antar komponen sistem. Selain itu, UML juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif antar anggota tim pengembang, membantu mereka berkolaborasi dan memastikan semua pihak memiliki pemahaman yang sama mengenai desain sistem. Hal ini penting untuk mengurangi kesalahan dalam pengembangan dan memastikan sistem yang dirancang mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.(Sonata, 2019).

- a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram dalam perancangan *Company Profile* pustu arjasari, *use case diagram* menggambarkan interaksi antara pengguna (*aktor*) dengan sistem, *diagram* ini memberikan gambaran *visual* tentang fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna. Dengan kata lain, *use case diagram* menjawab pertanyaan apa yang dapat dilakukan oleh sistem. *Use case diagram* adalah alat yang sangat berguna dalam pengembangan sistem. Dengan menggunakan *diagram* ini, dapat memastikan bahwa sistem yang dibangun memenuhi kebutuhan pengguna dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.(Herdiana & Kusumah, 2024).

Tabel III. 2 Simbol pada *Use Case Diagram*

Sumber : Redaksi Jagoan Hosting, 2022

No	Simbol	Keterangan
1.		Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
2.		Use case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
3.		Assosiating : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
4.		Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
5.		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
6.		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

b. Activity Diagram

Diagram Aktivitas (Activity Diagram) dalam UML adalah representasi grafis dari langkah-langkah yang terlibat dalam suatu proses bisnis atau sistem (Muhamam & Hanifah, 2024). Diagram ini sering digunakan dalam tahap analisis dan desain sistem untuk mengidentifikasi potensi masalah, mengoptimalkan alur kerja, memvisualisasikan proses yang kompleks, dan memastikan bahwa sistem yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara yang efisien dan terstruktur. Diagram aktivitas membantu memahami alur proses, mengidentifikasi titik keputusan atau interaksi, dan mendukung pengembangan dokumentasi sistem yang lebih lengkap dan mudah dipahami.(Trisno & Hari, 2021)

Tabel III. 3 *Symbol* pada *Activity Diagram*

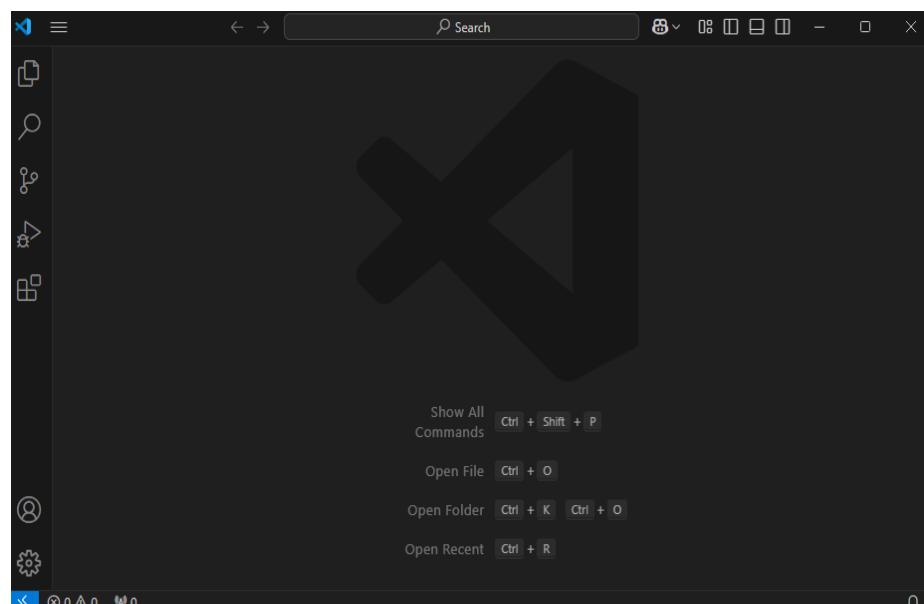
Sumber : *Dicoding intern*, 2021

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Status awal	Sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki status awal
2.		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.		Percabangan / <i>decision</i>	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu

4.		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah <i>diagram</i> aktivitas memiliki sebuah status akhir
5.		Swimlane	<i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

2. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah *text editor* yang digunakan untuk melakukan penulisan kode dalam proses rancang bangun *website Company Profile* Pustu Arjasari.



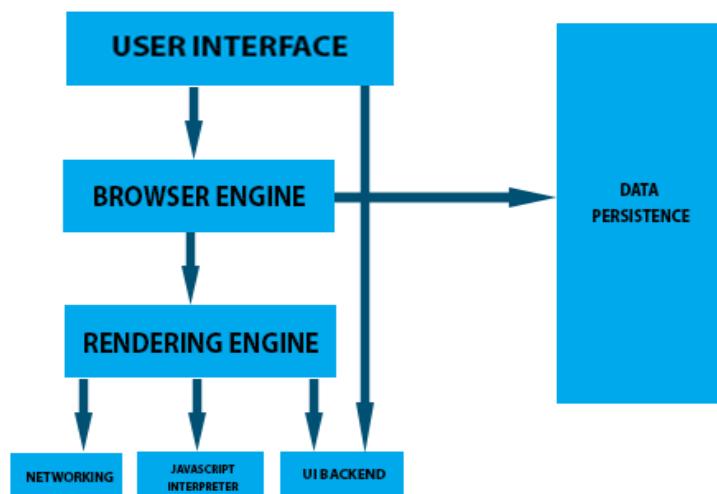
Gambar III. 8 Aplikasi *Visual Studio*

Sumber : Screenshot Tampilan Aplikasi *Visual Studio Code*

Visual studio code , *editor code* sumber lintas *platform* yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Dengan antarmuka *modern* dan dapat disesuaikan, *Visual Studio Code* menawarkan pengalaman *coding* menyenangkan bagi pengembang. Fitur seperti *Intel liSense*, *debugging* terintegrasi, dan dukungan ribuan ekstensi membuat *Visual Studio Code* menjadi alat yang sangat produktif. Meskipun masih ada beberapa area yang dapat ditingkatkan, seperti optimasi kinerja untuk proyek yang sangat besar dan integrasi yang lebih baik dengan beberapa sistem kontrol versi tertentu (Nur Aeni Hidayah dan Nurlela Rofiqoh, 2024)

3. Web Browser

Untuk memastikan bahwa *Company Profile* pustu arjasari dapat diakses semua pengguna, dilakukan pengujian lintas browser. Meskipun sebagian besar *browser modern* sudah mendukung fitur CSS3 dan HTML5, namun masih ada beberapa perbedaan kecil dalam interpretasi kode. Dengan menguji *website* di berbagai *browser* maka dapat diidentifikasi dan memperbaiki masalah kompatibilitas yang mungkin terjadi, sehingga tampilan *website* menjadi lebih konsisten dan *professional* (Permata Sari, 2020).



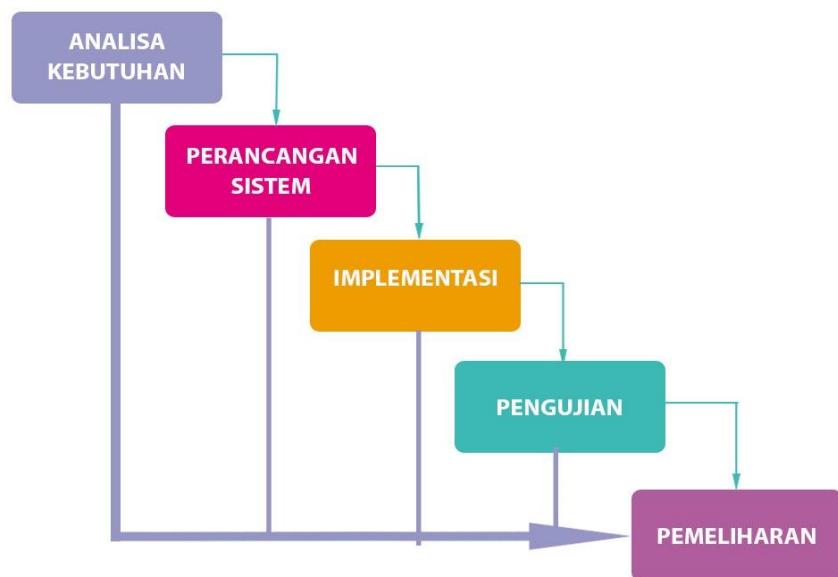
Gambar III. 9 Arsitektur Web Browser

Sumber : Fuad Hamami, 2016

Browser merupakan program komputer yang berfungsi sebagai perantara antara pengguna dan *server web*. *Browser* dapat menginterpretasi berbagai jenis dokumen (HTML, CSS, JavaScript) dan protokol (HTTP, HTTPS, FTP, RTSP) untuk menyajikan konten web secara interaktif (Anggara & Zaman, 2024), dari yang sekadar menampilkan teks, *browser modern* telah berevolusi menjadi *platform* yang kaya fitur, mampu menampilkan berbagai jenis media gambar, video, audio dan mendukung teknologi web yang semakin kompleks (Muhammad Reza Adha, 2023).

E. Metode yang digunakan

Dalam rancang bangun *Company Profile* puskeswan Pustu Arjasari digunakan *Metode Waterfall*.



Gambar III. 10 Metode Waterfall

Sumber : Agusdar.com, 2013

1. Metode Waterfall

Metode Waterfall digunakan dalam rancang bangun *Company Profile* puskeswan pembantu arjasari (Herdiana & Zaman, 2024), metode *waterfall* adalah sebuah pendekatan dalam pengembangan

perangkat lunak yang mengikuti alur kerja secara berurutan atau terstruktur. Setiap tahap harus diselesaikan secara menyeluruh sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Metode ini cocok digunakan untuk proyek rancang bangun *Company Profile* Pustu Arjasari, karena setiap langkah direncanakan dengan matang. (Badrul, 2021)

2. Tahapan-tahapan dalam Metode *Waterfall* yang diimplementasikan dalam rancang bangun *Company Profile* pustu arjasari yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pelaporan. (Mohammad Bayu Anggara et al., 2024).

- a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, dilakukan proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap, yang kemudian dianalisis dan didefinisikan untuk rancang bangun *Company Profile* puskeswan pembantu arjasari sesuai dengan kebutuhan yang telah dikenali. Tahap ini bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna serta merumuskan persyaratan yang harus dipenuhi dalam pengembangan perangkat lunak tersebut.

- b. Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis selesai, langkah berikutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, kebutuhan yang telah terkumpul secara menyeluruh digunakan untuk merancang aplikasi dengan baik. Perancangan dalam rancang bangun *Company Profile* puskeswan pembantu arjasari yaitu dibuatnya *use case diagram*, *activity diagram*, serta *wireframe* dengan tujuan memastikan tampilan aplikasi menarik dan memudahkan pengguna dalam mengakses setiap menu.

- c. Implementasi

Setelah tahap desain selesai, proses berikutnya adalah tahap pengkodean. Pada tahap ini, desain program diubah menjadi kode menggunakan *visual studio code*. Tujuan utama tahap

pengkodean yaitu mengimplementasikan desain yang telah direncanakan menjadi sebuah program yang dapat dijalankan.

d. Pengujian

Company Profile puskeswan pembantu arjasari yang telah dirancang dan dilakukan pengkodean sebelumnya telah menjalani tahap pengujian menggunakan metode *blackbox* (Suharya & Kusumah, 2024) dan pengujian reliabilitas Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mendeteksi dan memperbaiki segala jenis kesalahan dalam program, serta memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. (Rustiyana & Dadan Hardiansah, 2024).

Dalam perancangan dan pembangunan *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari, metode *waterfall* diterapkan untuk mengikuti tahapan yang terstruktur demi memastikan pengembangan perangkat lunak yang efektif dan berkualitas. Pendekatan ini memberikan kemudahan untuk menjalankan proses secara sistematis dan terarah dalam setiap langkah pengembangan perangkat lunak (Hidayat et al., 2023).

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

IV.1 *Input*

Secara keseluruhan, landasan teori yang diperoleh selama perkuliahan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pelaksanaan tugas kerja pengetahuan teoretis ini menjadi komponen penting untuk memahami dan mengadaptasi teknologi baru yang relevan dengan kebutuhan lapangan. Dalam konteks rancang bangun *Company Profile* di puskeswan pembantu arjasari, terdapat beberapa input data yang menjadi elemen utama dalam proses pengolahan dan perekapan. Input tersebut mencakup antara lain:

1. Halaman utama, halaman ini menampilkan gambar tema UPTD Puskeswan Arjasari beserta penjelasan mengenai jenis layanan yang diberikan, yaitu layanan aktif, pasif, dan semi-aktif.
2. Profil, Bagian ini mencakup informasi terkait visi, misi, tugas pokok dan fungsi (tupoksi), profil petugas UPTD Puskeswan Arjasari, struktur organisasi, serta dasar hukum operasional puskeswan.
3. Pelayanan, Menu ini menyediakan informasi tentang *Standard Operating Procedures* (SOP) pelayanan, sasaran pelayanan, serta jenis layanan yang tersedia di UPTD Puskeswan Arjasari.
4. Galeri, Bagian publikasi yang berisi galeri foto dan dokumentasi kegiatan posterling (pos pelayanan keliling) yang dilakukan oleh pihak puskeswan pembantu arjasari.
5. Penghargaan, Menu ini menampilkan foto-foto dokumentasi penghargaan yang telah diterima oleh UPTD Puskeswan arjasari sebagai bentuk apresiasi atas prestasi yang dicapai.
6. Informasi, Menu berita berisi berbagai pengumuman, informasi, atau pemberitahuan yang relevan dengan layanan dan aktivitas di UPTD Puskeswan Arjasari.
7. Pendaftaran, Menu pendaftaran untuk melakukan pendaftaran hewan sebagai pasien puskeswan pembantu arjasari, namun dalam menu pendaftaran ini hanyalah rancangan nya saja.

IV.2 Proses

Pelaksanaan Kerja mengenai Rancang Bangun *Company Profile* di Puskeswan Pembantu Arjasari diawali dengan Pengenalan terhadap Tempat Kerja yaitu pengenalan lingkungan kerja di Puskeswan Pembantu Arjasari. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami konteks, kebutuhan, serta prosedur yang ada di puskeswan. Dilakukan juga riset awal untuk mengenali permasalahan yang ada dan menentukan fokus proyek. Kemudian tahap kedua yaitu di lakukan *eksplorasi*, Pada tahap ini, dilakukan perancangan web dan pelaporan hasil kerja eksplorasi. Tahap ini mencakup Perancangan Web, Merancang tata letak situs web, antarmuka pengguna, serta fitur-fitur yang diperlukan untuk profil puskeswan. Dan tahap ketiga yaitu Pelaporan Hasil kerja, tahap ini dilakukan selama kerja berlangsung.

IV.2.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi fitur utama yang harus ada dalam *Company Profile*, untuk mengetahui kebutuhan tersebut di lakukan wawancara dengan *staf* Pustu Arjasari untuk memahami kebutuhan sistem, kemudian melakukan observasi langsung untuk mencatat informasi yang perlu disampaikan Melalui *Company Profiel*, data yang dikumpulkan meliputi :

1. Profil Pustu Arjasari yang meliputi informasi penting dan memberikan gambaran menyeluruh tentang visi misi, tugas pokok dan fungsi, profil petugas, struktur organisasi, serta dasar hukum.
2. Jenis layanan yang ditawarkan, seperti vaksinasi, pemeriksaan kesehatan, dan pengobatan hewan, pembuatan surat keterangan kesehatan hewan, oprasi kastrasi dan sebagainya.
3. Informasi kontak dan lokasi, yang berfungsi untuk melengkapi *Company Profile* dengan detail yang memudahkan akses bagi masyarakat dan pihak terkait.
4. Data pendukung seperti foto kegiatan, foto dokumentasi penerimaan penghargaan, jadwal kegiatan, serta artikel edukasi.

Adapun kebutuhan perangkat dalam Rancang Bangun *Company Profile* Pustu Arjasari yaitu, kebutuhan perangkat keras, minimum perangkat keras untuk akses *Company Profile*, dan kebutuhan perangkat lunak dalam rancang bangun *Company Profile* Pustu Arjasari

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk Rancang Bangun *Company Profile* di puskeswan pembantu arjasari, penyusun menggunakan laptop, maka di butuhkan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut

Tabel IV. 1 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Item	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Kecepatan 2.6 GHz
2	<i>Harddisk</i>	512 GB
3	<i>Memory</i>	12 GB
4	VGA	2 GB

2. Minimum kebutuhan perangkat keras

Untuk memastikan aplikasi *Company Profile* dapat berjalan dengan lancar, berikut adalah spesifikasi minimum komputer yang diperlukan:

Tabel IV. 2 Minimum Kebutuhan Perangkat Keras

No	Item	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	Kecepatan 1.6 GHz
2	<i>Harddisk</i>	250 GB
3	<i>Memory</i>	2 GB
4	VGA	2 GB

3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau peranti lunak merujuk pada data yang terstruktur dan disimpan dalam format digital, termasuk program komputer, dokumentasi, serta informasi yang dapat dibaca dan

ditulis oleh komputer. Secara umum, perangkat lunak adalah elemen tak terlihat dalam sistem komputer. Dalam rancang bangun aplikasi analisis data untuk puskeswan, perangkat lunak melibatkan komponen seperti sistem, antarmuka pengguna, serta algoritma analisis untuk mengolah dan menyajikan data dengan efisien.

Tabel IV. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Item	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	<i>Windows 11 64 bit</i>
2	Bahasa Pemograman	<i>HTML,CSS,Bootstrap,Java script</i>
3	<i>Web Browser</i>	Google, Chrome, oracle
4	<i>Code Editor</i>	Visual Studio Code
5	Alat desain	Adobe photoshop, Figma
6	Pembuat logo	<i>Pixellab</i>
7	Pembuat UML	Lucidchart

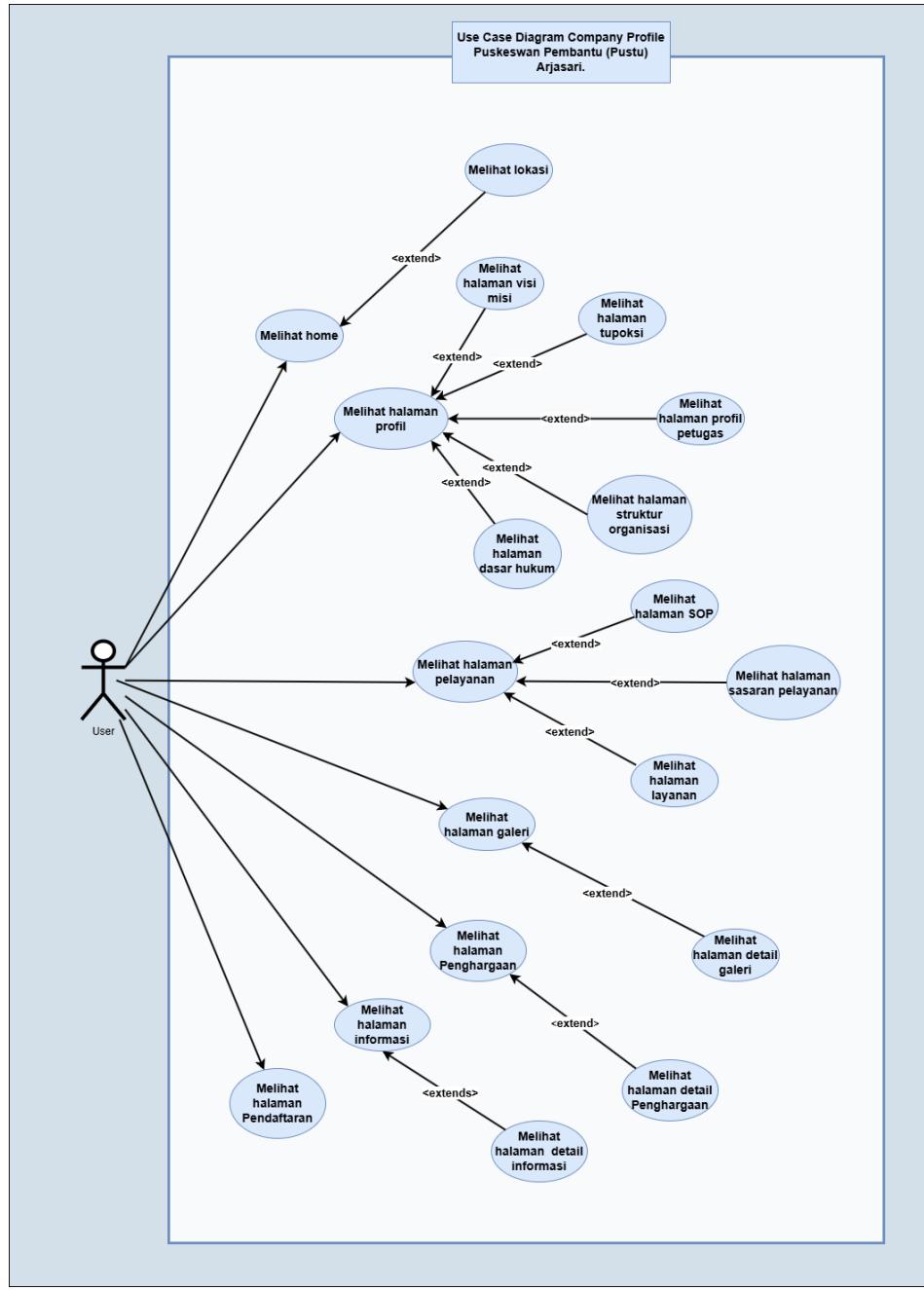
Data pada tabel di atas merangkum perangkat yang digunakan dalam proses pembuatan *Company Profile* Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari.

IV.2.2 Perancangan Perangkat Lunak

Tahapan perancangan sistem dalam Rancang Bangun *Company Profile* Puskeswan Pembantu (pustu) Arjasari mencakup pembuatan dokumen perancangan yang mendetail, dokumen tersebut meliputi *use case diagram, activity diagram, dan wireframe*, yang berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan sistem agar sesuai kebutuhan Pustu Arjasari.

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem dengan menggambarkan interaksi antara *aktor* dan sistem dalam menjalankan aktivitas. *grafis* ini membantu memahami alur kerja sistem dan memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi.



Gambar IV. 1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara pengguna dengan *Company Profile* Pustu Arjasari. Pengguna dapat melihat halaman utama yang dapat dilanjutkan dengan melihat lokasi, profil yang mencakup halaman visi misi, tupoksi, profil petugas, struktur organisasi, dan dasar hukum, pelayanan dengan halaman SOP pemeriksaan hewan, sasaran pelayanan, dan layanan, galeri, penghargaan, dan informasi.

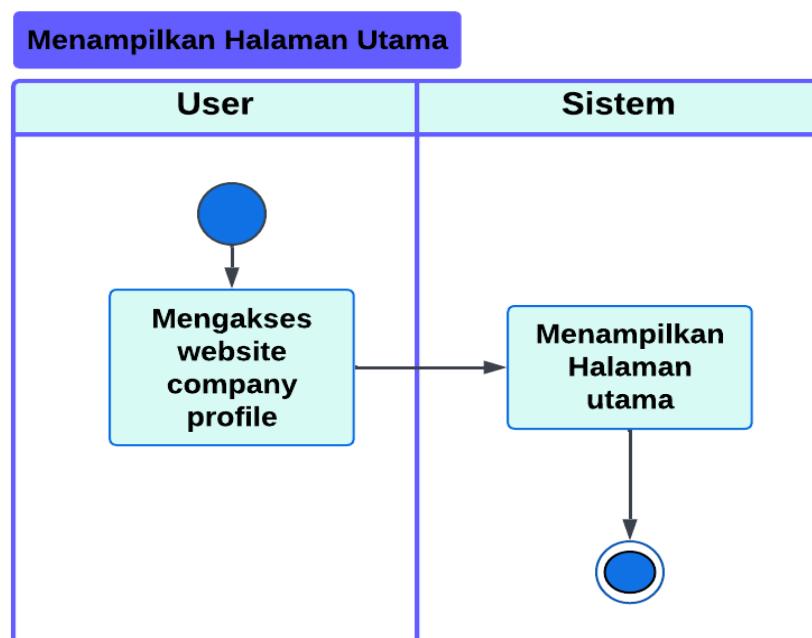
penghargaan, informasi, dan pendaftaran. Setiap aktivitas direpresentasikan dengan panah yang menghubungkan pengguna ke fitur, menunjukkan hubungan langsung antara pengguna dan fungsi utama sistem, kemudian terdapat *relasi extend* untuk halaman galeri, penghargaan, dan informasi, untuk melihat detail yang lebih rinci dari halaman. Relasi *extend* menunjukkan tindakan tambahan bersifat opsional dan terjadi jika pengguna memilih untuk melihat *detail*.

2. Activity Diagram

Activity diagram untuk memvisualisasikan alur kerja sistem secara terstruktur. *Diagram* ini mendeskripsikan proses yang terjadi dalam sistem, yaitu urutan aktivitas, keputusan yang harus diambil, serta alur logis yang menghubungkan setiap langkah.

A. Menampilkan Halaman Utama

Activity diagram menampilkan alur pada saat pengguna mengakses *Company Profile* dan membuka halaman utama.



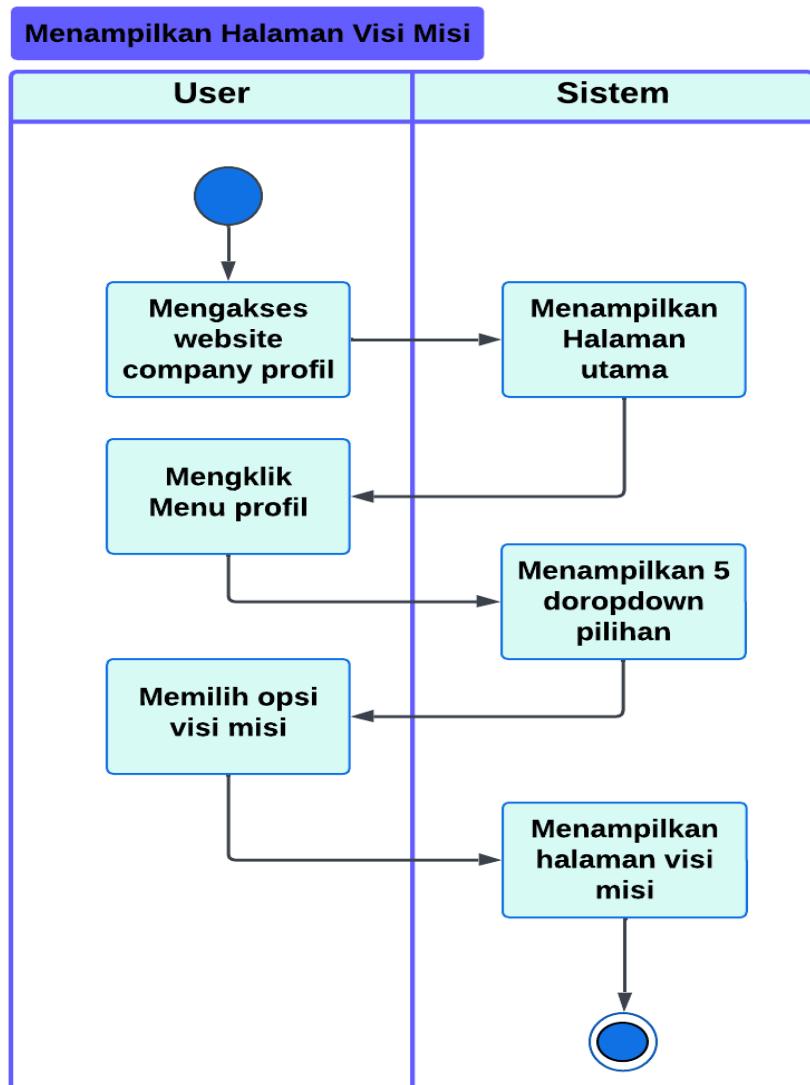
Gambar IV. 2 *Activity Diagram* Menampilkan
Halaman Utama

Diagram aktivitas tersebut menggambarkan alur proses ketika pengguna mengakses *website company profile*. Proses

dimulai dengan *user* mengakses website *Company Profile*, kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman utama, dan proses berakhir setelah sistem berhasil menampilkan halaman utama website kepada pengguna.

B. Menampilkan Halaman Visi Misi

Activity diagram untuk menampilkan halaman visi misi puskeswan pembantu arjasari yang terdapat di menu profil.



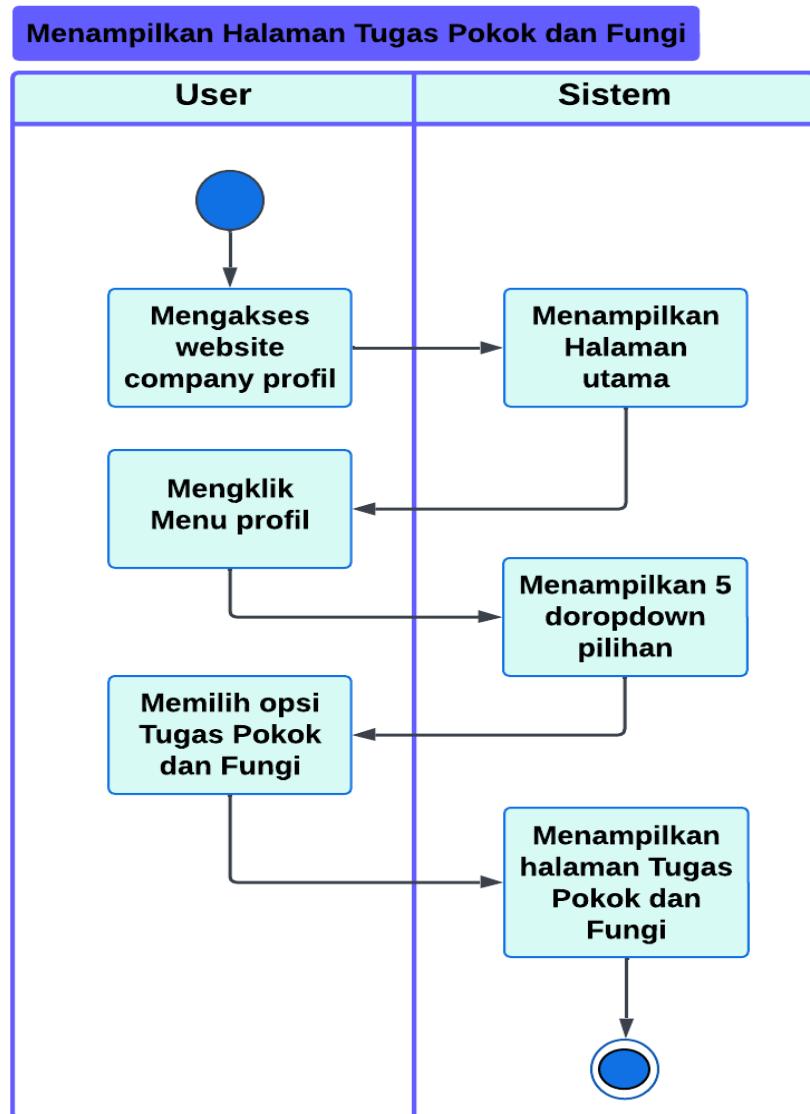
Gambar IV. 3 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Visi Misi

Pengguna memulai aktivitas dengan mengakses website *Company Profile*. Sistem menampilkan halaman utama, dan pengguna memilih menu Profil dan akan ditampilkan lima

dropdown pilihan, pilih opsi visi misi. Sistem menampilkan halaman visi misi dari Pustu Arjasari dan proses selesai ketika halaman visi dan misi berhasil ditampilkan kepada pengguna.

C. Menampilkan Halaman Tugas Pokok Dan Fungsi

Activity diagram berikut untuk menampilkan halaman tugas pokok dan fungsi yang terdapat di dalam menu profil.



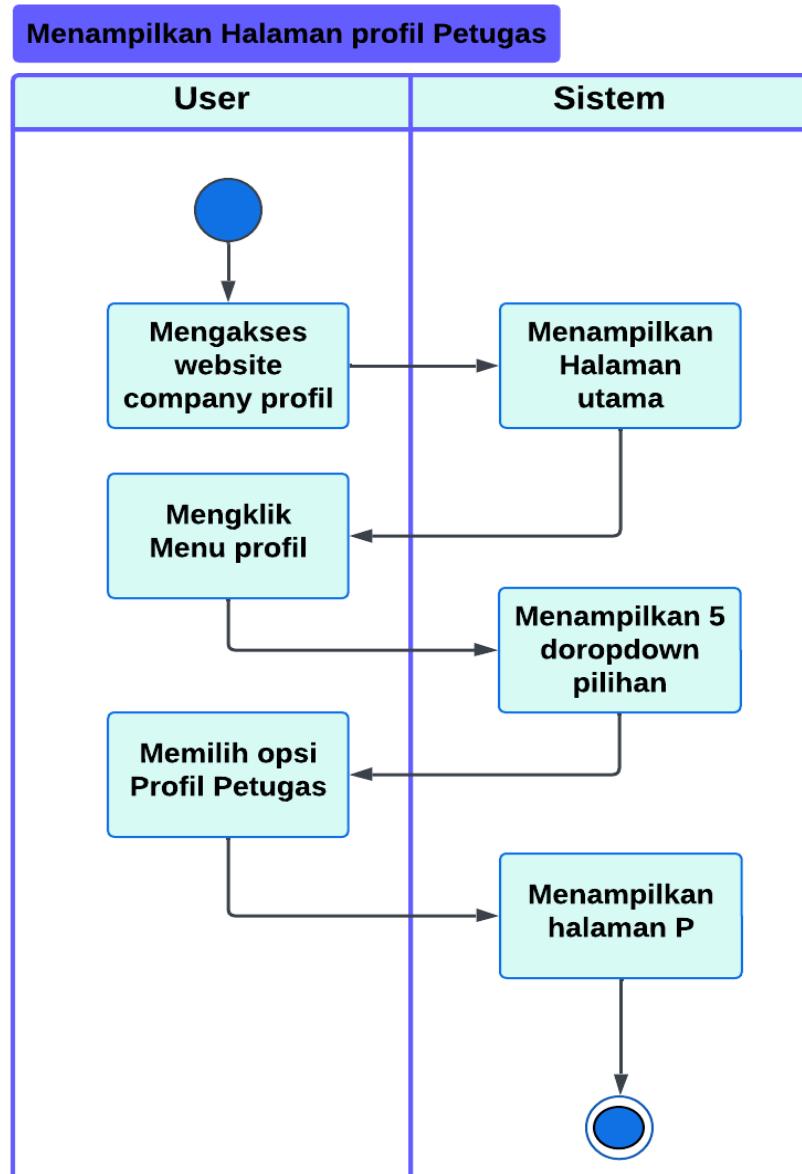
Gambar IV. 4 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Tugas pokok dan Fungsi

Pengguna memulai proses dengan mengakses *website company profile* melalui *browser*. Sistem akan menampilkan halaman utama, pengguna memilih menu Profil dan memilih

opsi tugas pokok dan fungsi pada lima opsi *dropdown*. Aktivitas berakhir setelah sistem menampilkan halaman tugas pokok dan fungsi Pustu Arjasari kepada pengguna.

D. Menampilkan Halaman Profil Petugas

Activity diagram untuk menampilkan halaman profil petugas yang terdapat pada menu profil.



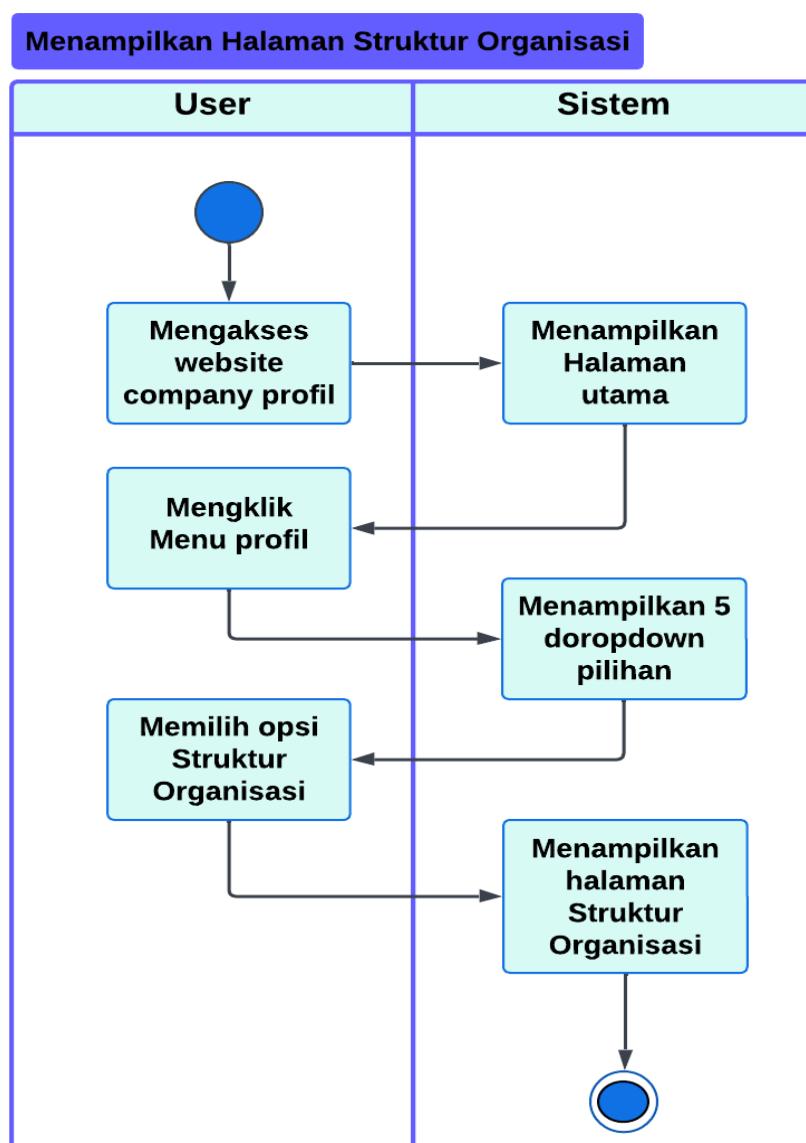
Gambar IV. 5 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Profil Petugas

Pengguna memulai proses dengan mengakses *website company profile* melalui *browser*. Sistem menampilkan

halaman utama, pengguna memilih menu profil dan akan ditampilkan lima *dropdown*, pilih Profil Petugas, sistem akan menampilkan halaman profil petugas Pustu Arjasari. Halaman ini akan menampilkan informasi tentang petugas, termasuk nama, jabatan. Agar pengguna mengenal tenaga profesional yang bertanggung jawab di Pustu Arjasari, aktivitas selesai.

E. Menampilkan Halaman Struktur Organisasi

Activity diagram untuk menampilkan halaman struktur organisasi yang terdapat pada menu profil.

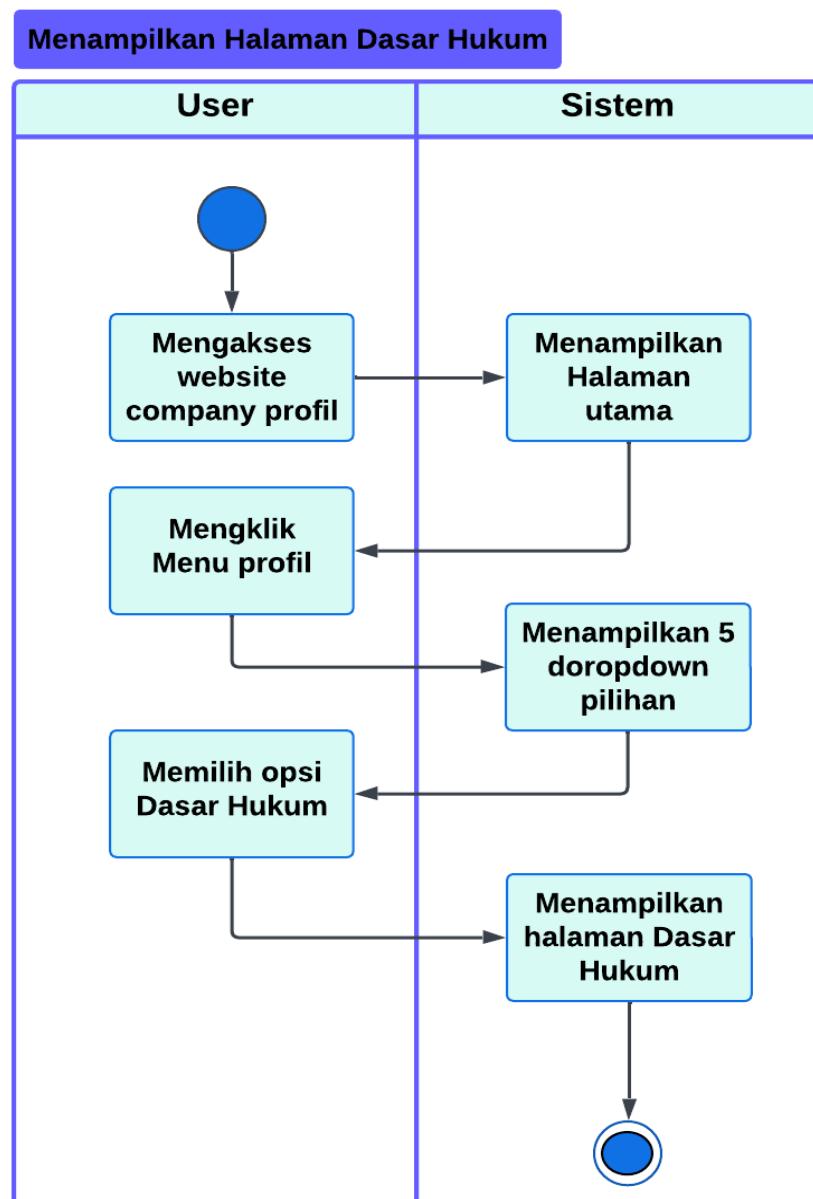


Gambar IV. 6 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Struktur Organisasi

Untuk menampilkan halaman struktur organisasi pengguna memulai proses dengan mengakses *website Company Profile* dengan *browser*. Sistem menampilkan halaman utama dan pengguna memilih menu profil dan opsi struktur organisasi pada *dropdown* menu profil, sistem akan menampilkan struktur organisasi dari Pustu Arjasari, dan aktivitas selesai.

F. Menampilkan Halaman Dasar Hukum

Activity diagram untuk menampilkan halaman dasar hukum.

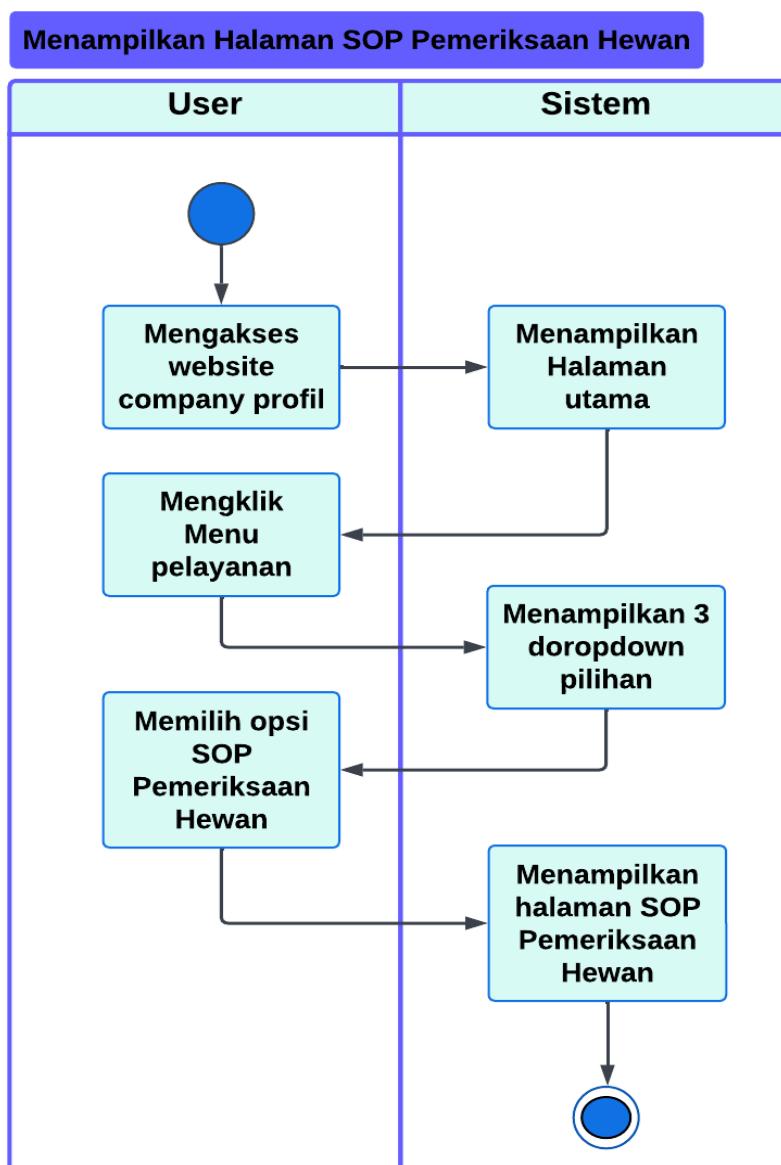


Gambar IV. 7 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Dasar Hukum

Pengguna memulai aktivitas dengan mengakses *Company Profile*. Sistem menampilkan halaman utama, pengguna memilih menu profil, kemudian di tampilkan lima opsi *dropdown* dan memilih dasar hukum. Sistem menampilkan halaman dasar hukum dan proses selesai ketika halaman Dasar Hukum berhasil ditampilkan kepada pengguna.

G. Menampilkan Halaman SOP pemeriksaan hewan

Activity diagram untuk menampilkan Halaman SOP pemeriksaan hewan Pustu Arjasari pada menu pelayanan.

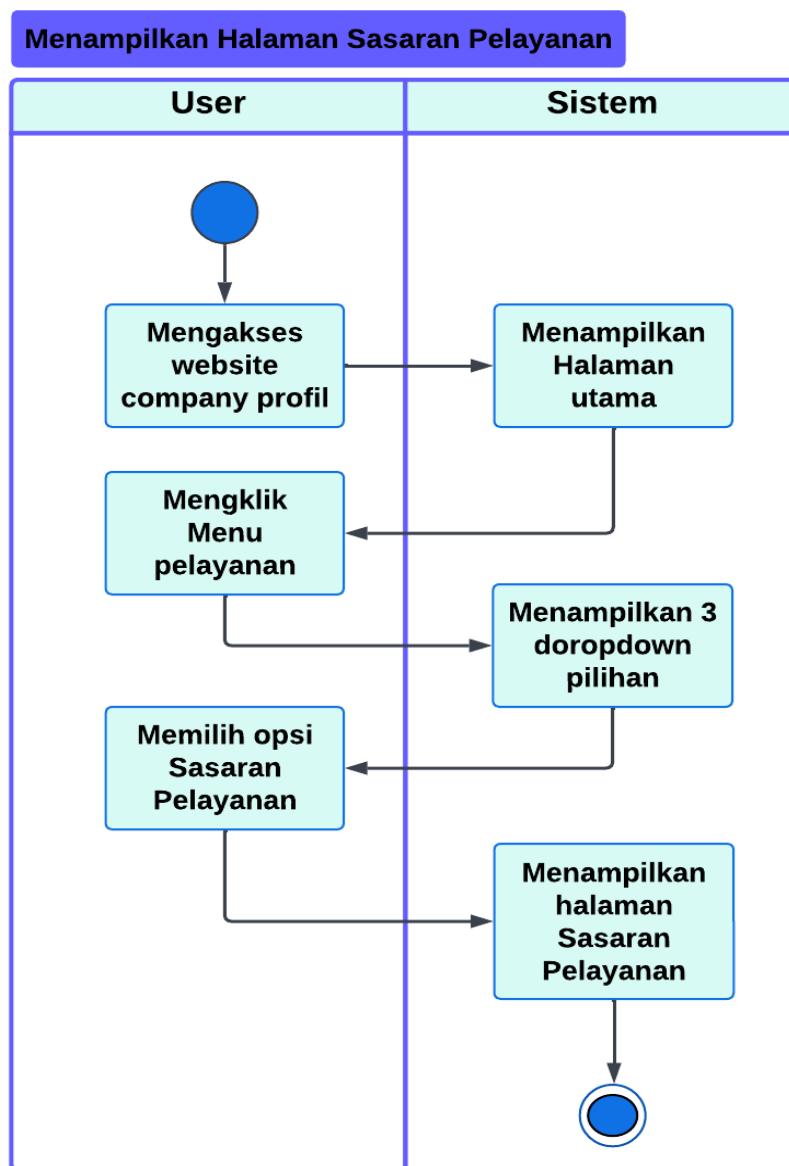


Gambar IV. 8 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman SOP Pemeriksaan Hewan

Pengguna memulai aktivitas dengan mengakses *company profile*. Sistem menampilkan halaman utama, pengguna memilih menu pelayanan, sistem menampilkan tiga opsi dropdown dan user memilih SOP pemeriksaan hewan. sistem menampilkan halaman SOP Pemeriksaan Hewan. Aktivitas selesai ketika halaman SOP ditampilkan kepada pengguna.

H. Menampilkan Halaman Sasaran Pelayanan

Activity diagram untuk menampilkan halaman sasaran pelayanan yang terdapat pada menu pelayanan.

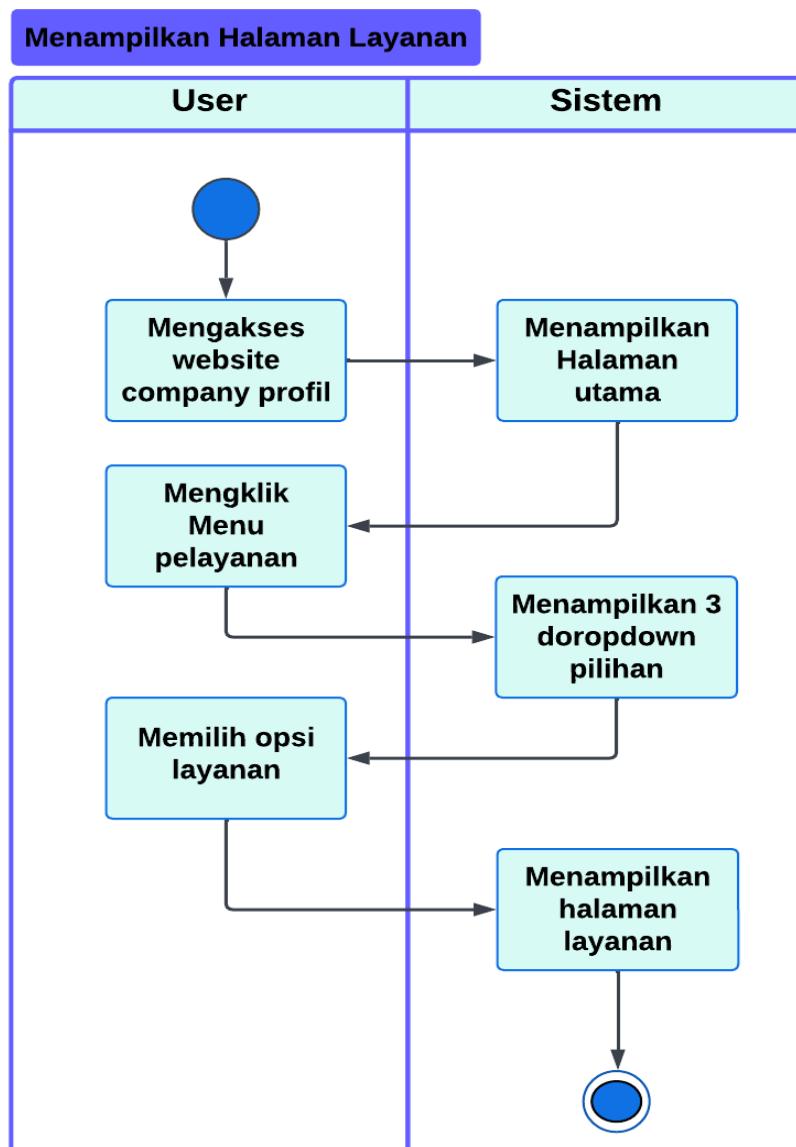


Gambar IV. 9 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Sasaran Pelayanan

Pengguna memulai aktivitas dengan mengakses *Company Profile*. Dan sistem menampilkan halaman utama, pengguna memilih menu pelayanan kemudian di tampilkan tiga opsi *dropdown* dan memilih sasaran pelayanan. Sistem merespons dengan menampilkan halaman sasaran pelayanan, aktivitas selesai setelah halaman ditampilkan kepada pengguna.

I. Menampilkan Halaman Layanan

Activity diagram untuk menampilkan halaman layanan Pustu Arjasari yang terdapat pada menu pelayanan.

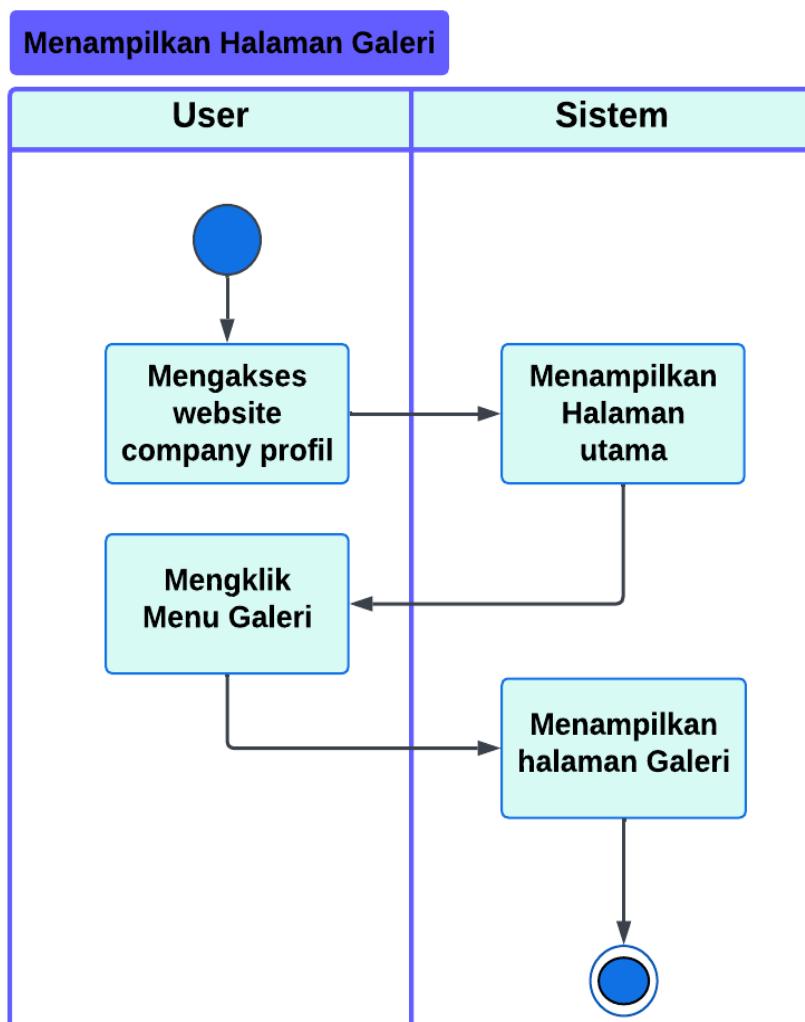


Gambar IV. 10 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Layanan

Diagram aktivitas menunjukkan alur proses menampilkan layanan pada menu pelayanan. Dimulai dari pengguna mengakses *Company Profile* yang menampilkan halaman utama, pengguna memilih menu pelayanan dan di tampilkan tiga opsi *dropdown* kemudian memilih layanan. Sistem kemudian menampilkan informasi layanan tersebut. Proses berakhir setelah pengguna selesai mengakses informasi, mencerminkan interaksi efisien antara pengguna dan sistem.

J. Menampilkan Halaman Galeri

Activity diagram untuk menampilkan halaman Galeri. Yang menampilkan dokumentasi foto kegiatan Pustu Arjasari.

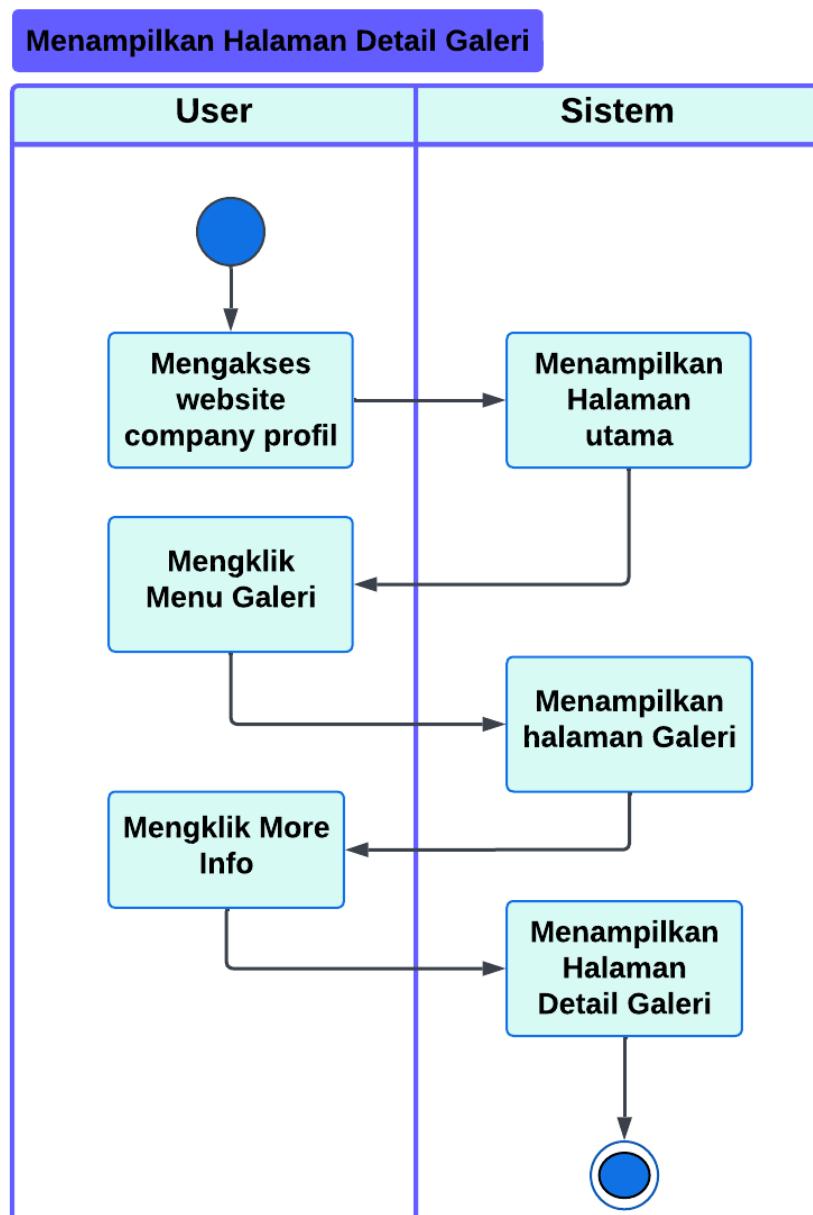


Gambar IV. 11 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Galeri

Diagram aktivitas menunjukkan alur proses menampilkan halaman galeri. Dimulai dari pengguna mengakses *Company Profile* yang menampilkan halaman utama dan memilih menu galeri. Sistem menampilkan halaman galeri, proses berakhir setelah sistem menampilkan halaman galeri pada pengguna.

K. Menampilkan halaman detail galeri

Activity Diagram untuk menampilkan halaman detail dari halaman galeri *Company Profile* Pustu Arjasari.

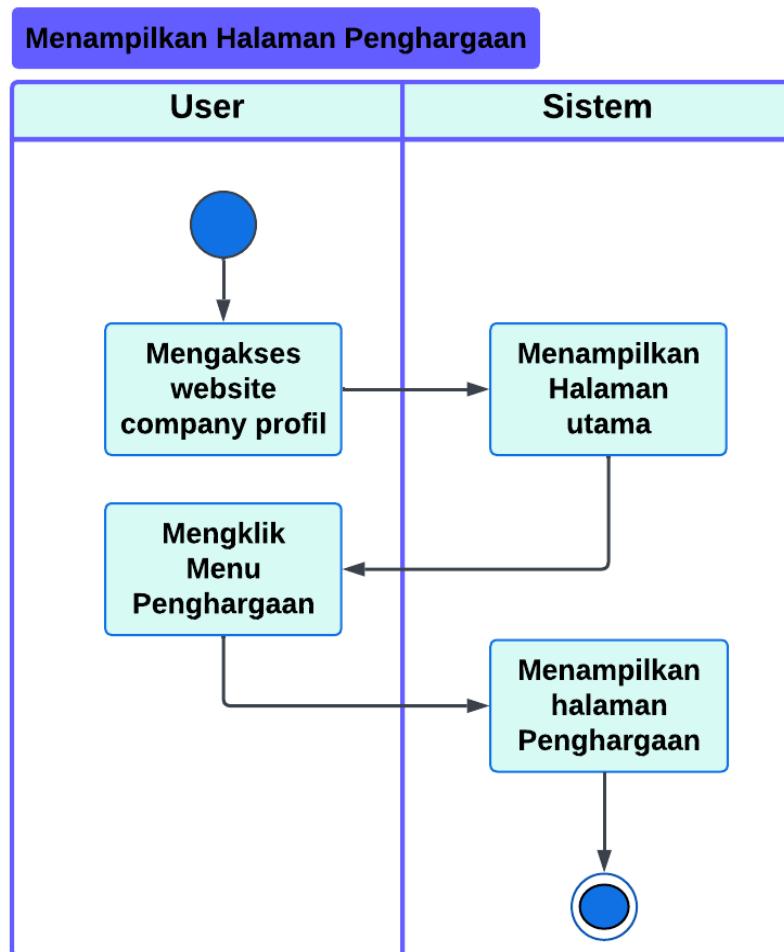


Gambar IV. 12 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Detail Galeri

Diagram aktivitas menunjukkan alur proses menampilkan detail dari galeri. Dimulai dari pengguna mengakses *Company Profile* yang menampilkan halaman utama dan memilih menu galeri pada sistem. Sistem menampilkan isi dari galeri, dan pengguna bisa menekan tombol *more info* untuk melihat *detail* dari foto pada galeri, proses ini berakhir setelah sistem menampilkan halaman detail galeri pada pengguna.

L. Menampilkan halaman Penghargaan

Activity diagram untuk menampilkan halaman penghargaan yang di peroleh Pustu Arjasari.



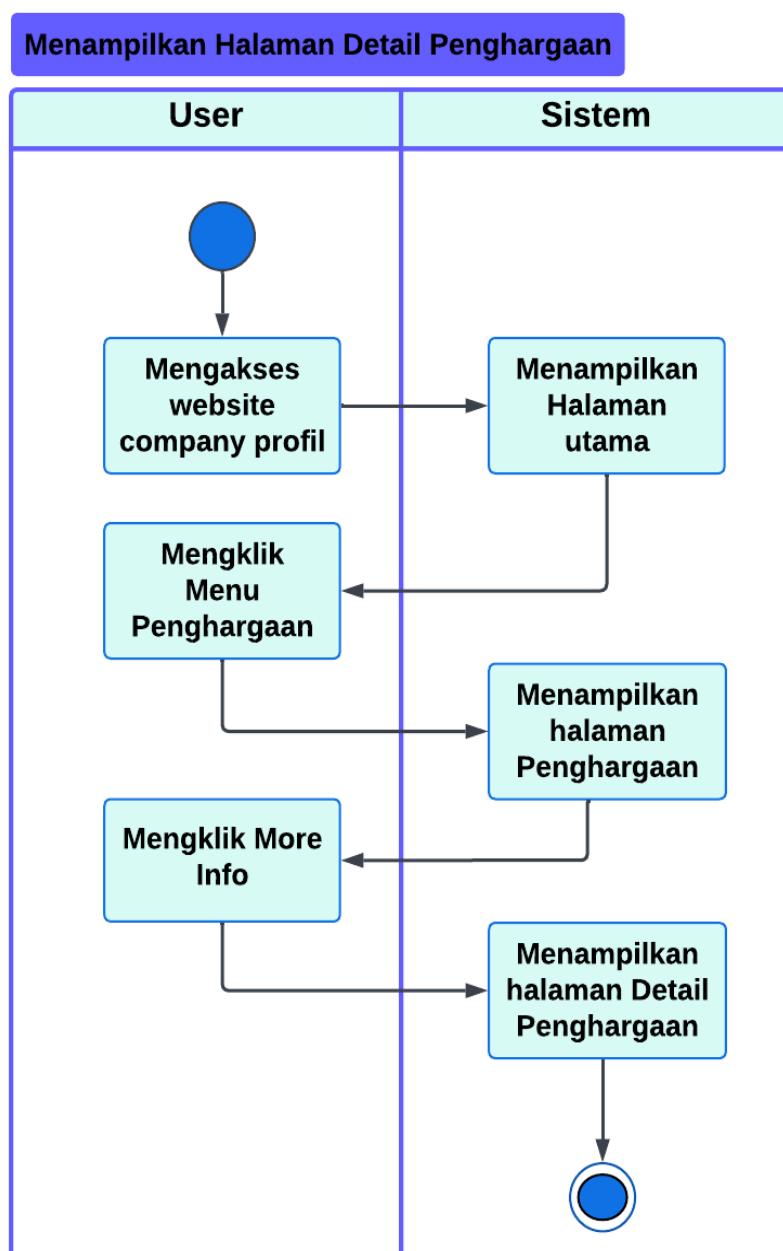
Gambar IV. 13 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Penghargaan

Diagram aktivitas menunjukkan alur proses menampilkan menu penghargaan. Dimulai dari pengguna mengakses

Company Profile yang menampilkan halaman utama dan memilih menu penghargaan. Sistem akan menampilkan halaman penghargaan, proses ini berakhir setelah sistem menampilkan halaman penghargaan pada pengguna.

M. Menampilkan halaman detail penghargaan

Activity Diagram untuk menampilkan halaman *detail* penghargaan yang di peroleh Pustu Arjasari.

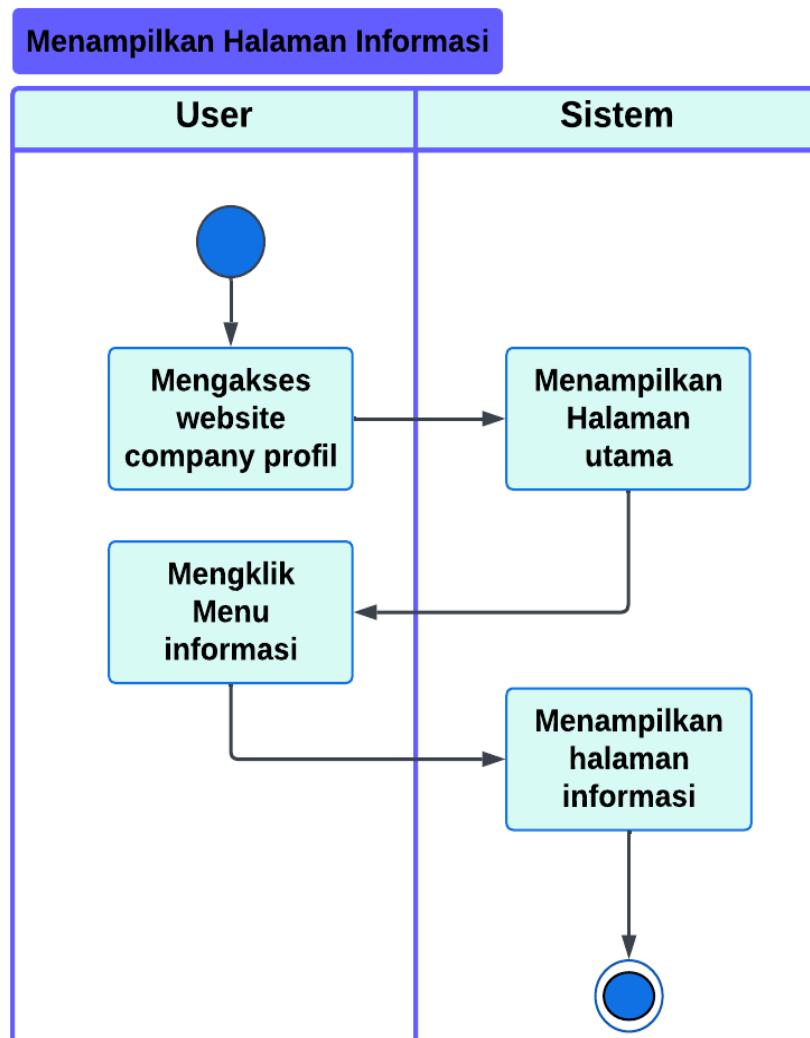


Gambar IV. 14 *Activity Diagram* Menampilkan
Halaman Detail Penghargaan

Diagram aktivitas menunjukkan alur proses untuk menampilkan detail dari halaman penghargaan . Dimulai dari pengguna mengakses *Company Profile* yang menampilkan halaman utama , kemudian pengguna memilih menu penghargaan pada sistem. Sistem menampilkan halaman penghargaan, dan pengguna bisa menekan tombol *more info* untuk melihat detail, proses ini berakhir setelah sistem menampilkan halaman detail penghargaan pada pengguna.

N. Menampilkan Halaman Informasi

Activity diagram untuk menampilkan halaman informasi pada *Company Profile* Pustu Arjasari.

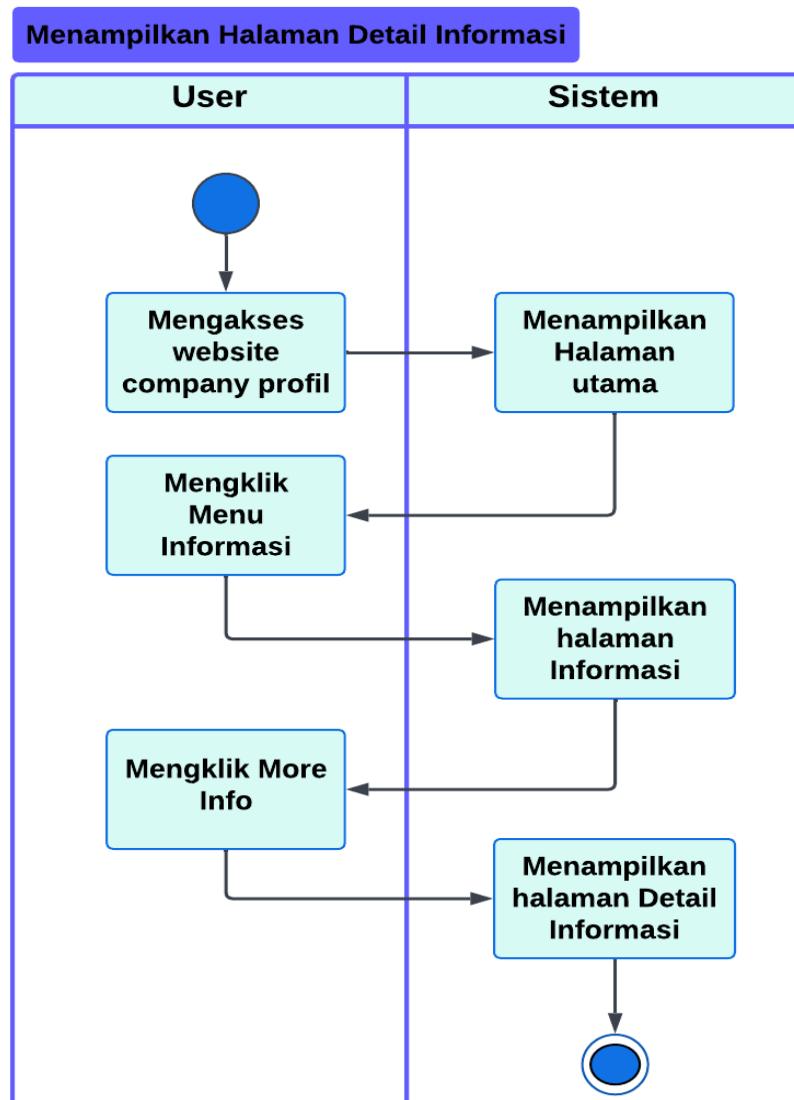


Gambar IV. 15 *Activity Diagram* Menampilkan
Halaman Informasi

Activity diagram menjelaskan alur untuk menampilkan halaman informasi. Proses dimulai dari pengguna mengakses *Company Profile* pada browser, yang direspon oleh sistem menampilkan halaman utama, kemudian pengguna memilih menu halaman informasi, yang akan membuat sistem menampilkan halaman informasi. Proses berakhir setelah sistem menampilkan halaman informasi kepada pengguna.

O. Menampilkan Halaman *Detail* Informasi

Activity diagram untuk menampilkan halaman detail informasi terkait Pustu Arjasari.

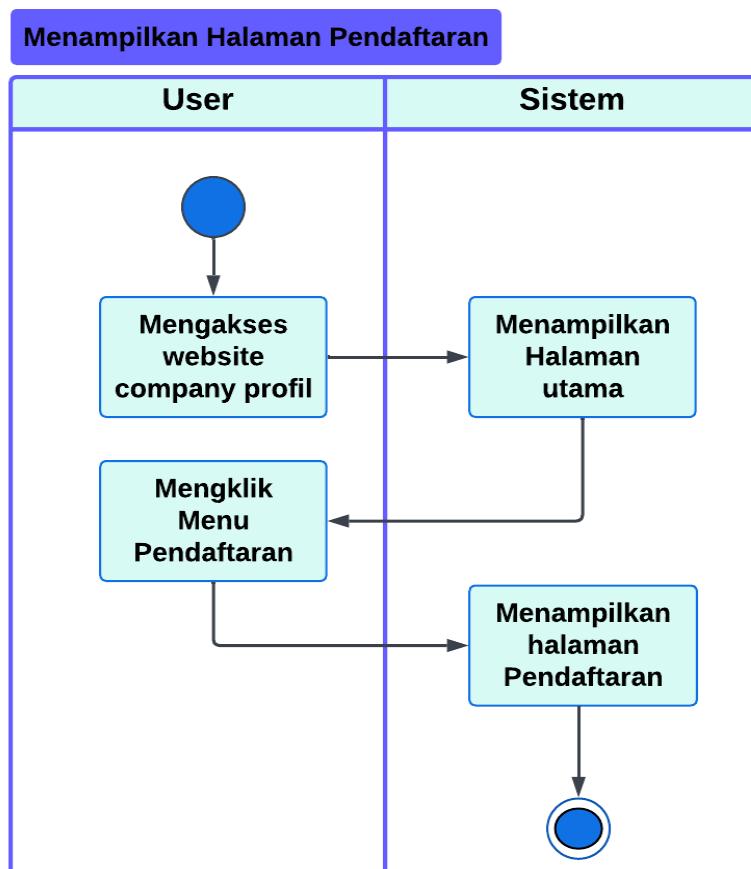


Gambar IV. 16 *Activity Diagram* Menampilkan
Halaman Detail Informasi

Untuk menampilkan halaman *detail* informasi pengguna memulai dengan mengakses *Company Profile* dengan *browser*, yang direspon oleh sistem dengan menampilkan halaman utama. Lalu pengguna memilih menu informasi, dan sistem menampilkan halaman informasi, pengguna dapat menekan tombol more info untuk infomasi detailnya, proses selesai ketika sistem menampilkan halaman pada pengguna.

P. Menampilkan Halaman Pendaftaran

Activity diagram yang menunjukkan alur ketika akan menampilkan halaman pada menu pendaftaran.



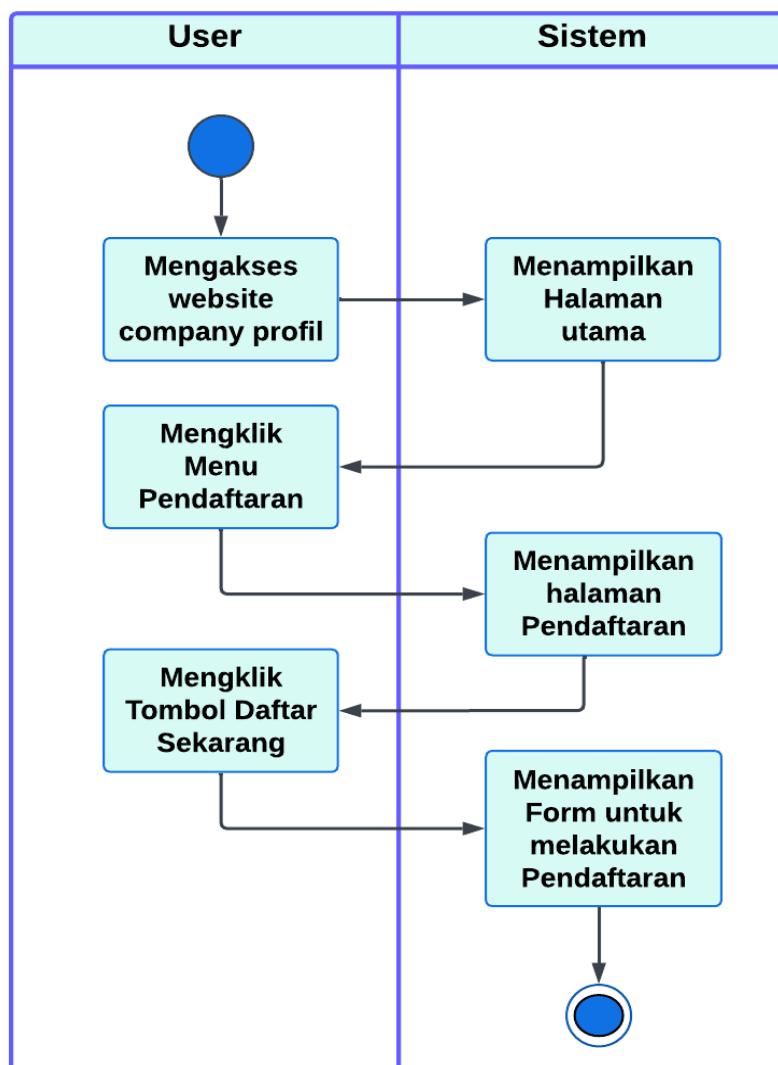
Gambar IV. 17 *Activity Diagram* Menampilkan Halaman Pendaftaran

Activity diagram untuk menampilkan halaman pendaftaran, proses dimulai dari pengguna mengakses *Company Profile* dengan *browser*, sistem menampilkan halaman utama,

kemudian pengguna memilih menu pendaftaran, kemudian sistem menampilkan halaman pendaftaran, aktivitas selesai setelah halaman pendaftaran ditampilkan pada pengguna.

Q. Cara melakukan pendaftaran

Activity diagram untuk alur cara melakukan pendaftaran melalui *Company Profile* Pustu Arjasari.



Gambar IV. 18 *Activity Diagram* Alur Saat Akan Melakukan Pendaftaran

Diagram aktivitas di atas menggambarkan alur pendaftaran online melalui *website Company Profile* Pustu Arjasari secara terperinci. Proses dimulai ketika pengguna mengakses

website melalui *browser*, yang kemudian di *respons* oleh sistem dengan menampilkan halaman utama sebagai antarmuka awal. Kemudian Pengguna memilih menu pendaftaran dan sistem akan menampilkan halaman khusus untuk proses ini. Selanjutnya, pengguna menekan tombol Daftar Sekarang, yang akan mengarahkan *user* pada langkah pengisian formulir pendaftaran. Sistem merespons tindakan ini dengan menampilkan formulir pendaftaran yang harus diisi oleh pengguna dengan data yang diperlukan. Proses ini berakhir setelah formulir berhasil ditampilkan dan siap diisi.

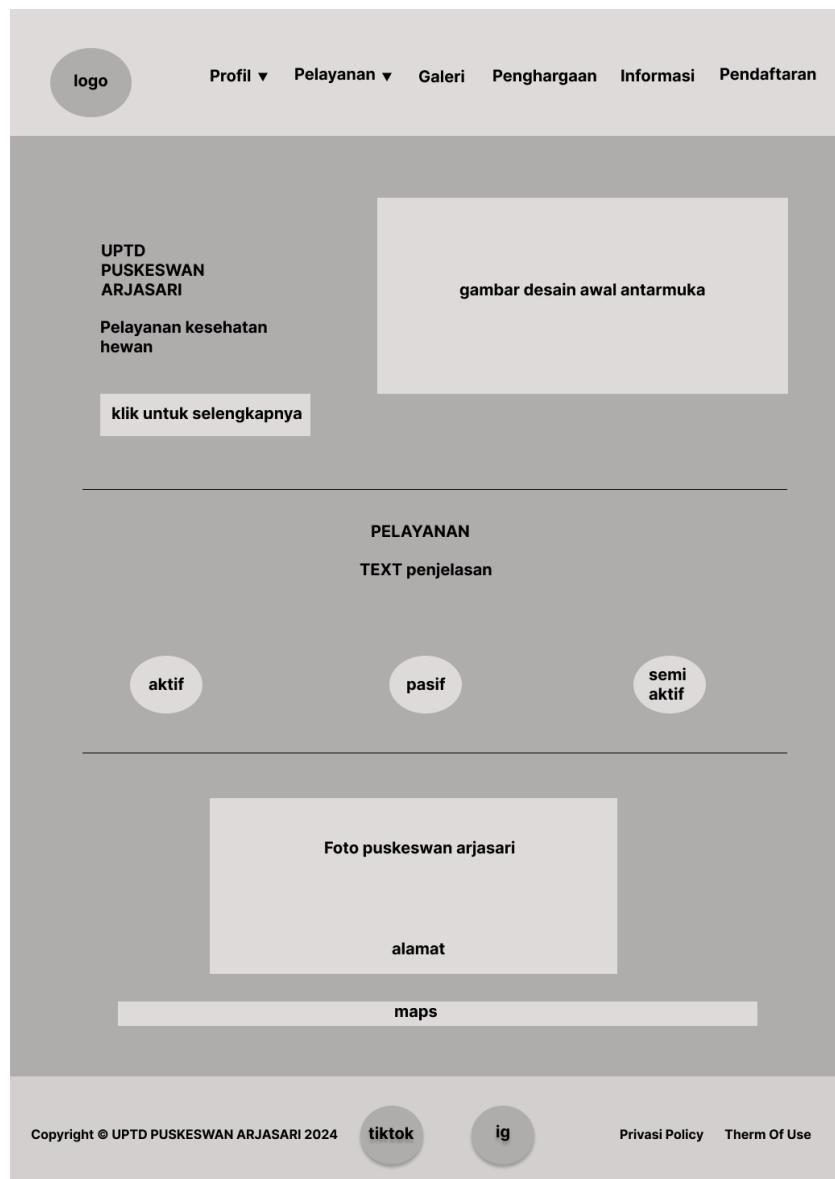
3. *Wireframe*

Wireframe dalam Rancang Bangun *Company Profile* berbasis web puskeswan pembantu (pustu) Arjasari merupakan representasi *visual* sederhana dari tata letak atau struktur antarmuka pengguna (UI) yang berfokus pada fungsi dan hierarki elemen tanpa memperhatikan detail estetika seperti warna, gambar, atau *tipografi*. *Wireframe* bertujuan untuk menyusun kerangka awal dari *design* dan akan membantu memahami alur navigasi, serta memastikan elemen-elemen penting pada halaman telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Wireframe* berfungsi sebagai panduan awal untuk menentukan penempatan elemen-elemen kunci seperti logo, *header*, dan elemen lainnya pada menu navigasi, halaman utama, profil (halaman visi misi, tugas pokok dan fungsi, profil petugas, struktur organisasi, dan dasar hukum), pelayanan (SOP pemeriksaan hewan, sasaran pelayanan, dan layanan), galeri foto, penghargaan, informasi, pendaftaran, design untuk halaman detail nya, kemudian *footer*.

A. *Wireframe* Halaman utama

Wireframe ini menggambarkan kerangka desain awal halaman utama pada *Website Company Profile* Pustu Arjasari, yang mencakup penataan elemen-elemen utama

seperti menu navigasi, logo, layanan, dan tampilan *visual* lainnya. *Wireframe* ini berfungsi sebagai panduan *visual* untuk memastikan struktur dan alur informasi yang jelas.



Gambar IV. 19 *Wireframe* Halaman Utama

Wireframe ini menggambarkan desain halaman utama *Website Company Profile* Pustu Arjasari dengan elemen-elemen berupa logo dan navigasi pada *header* yang mencakup menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Bagian bawahnya menampilkan

nama UPTD Puskeswan Arjasari dengan tagline "Pelayanan Kesehatan Hewan" serta gambar desain antarmuka yang dilengkapi tombol Klik untuk Selengkapnya yang akan menggulir halaman ke bawah. Informasi layanan ditampilkan dalam tiga bagian, yaitu Aktif, Pasif, dan Semi Aktif. Bagian bawahnya lagi foto Gedung dari Pustu Arjasari beserta informasi alamat dan tombol untuk membuka *Google Maps*. Pada footer, terdapat tautan ke *TikTok* dan *Instagram*.

B. Menu Profil

Wireframe untuk menggambarkan kerangka desain halaman menu profil pada *Website Company Profile* Pustu Arjasari yang terdiri dari lima halaman yaitu : visi misi, tugas pokok dan fungsi, profil petugas, struktur organisasi, dan dasar hukum.

1) *Wireframe* Halaman Visi Misi

Wireframe berikut untuk menggambarkan kerangka desain halaman Visi Misi yang terdapat pada menu Profil.



Gambar IV. 20 *Wireframe* Halaman Visi Misi

Wireframe untuk halaman Visi dan Misi Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari dirancang sebagai bagian dari menu Profil, yang ditempatkan di posisi paling atas, dan di

buat header terlihat pada halaman ini. Penempatan ini bertujuan untuk memberikan prioritas pada informasi visi misi sebagai dasar arah dan tujuan Pustu Arjasari. Halaman lainnya dalam menu Profil akan disusun secara terstruktur di bawahnya, memudahkan pengguna untuk memahami alur informasi secara logis dan terorganisir.

2) *Wireframe* Halaman Tugas Pokok dan Fungsi

Wireframe kerangka *design* halaman Tugas Pokok Dan Fungsi pada menu Profil *Company Profile* Pustu Arjasari.



Gambar IV. 21 *Wireframe* Halaman Tugas Pokok dan Fungsi

Halaman Tugas Pokok dan Fungsi dirancang untuk ditempatkan di bawah halaman Visi dan Misi. Penempatan ini bertujuan memberikan alur informasi yang terstruktur, sehingga pengguna dapat memahami mengenai konten dengan mudah dan sesuai dengan urutan yang logis.

3) *Wireframe* Halaman Profil Petugas

Wireframe untuk menggambarkan kerangka *design* dari halaman Profil Petugas yang terdapat pada menu Profil.

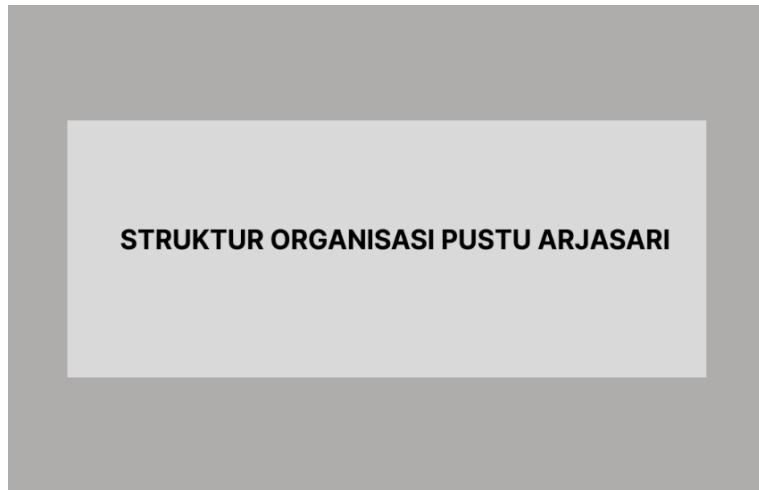


Gambar IV. 22 *Wireframe* Halaman Profil Petugas

Wireframe untuk halaman Profil Petugas dirancang dengan kerangka dengan penempatan informasi profil petugas Pustu Arjasari secara terstruktur dan menarik.

4) *Wireframe* Halaman Struktur Organisasi

Wireframe berikut untuk menggambarkan kerangka desain halaman Struktur Organisasi pada menu Profil.



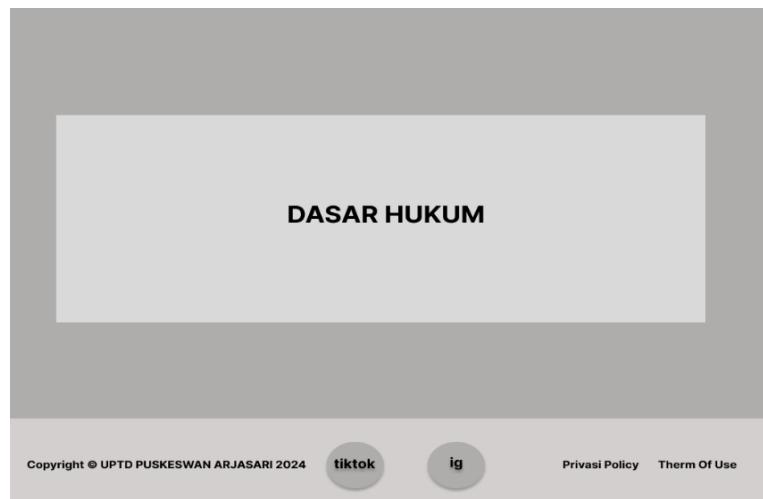
Gambar IV. 23 *Wireframe* Halaman Struktur Organisasi

Wireframe untuk halaman Struktur Organisasi dirancang untuk menampilkan gambar struktur organisasi yang akan

memberikan *visualisasi* jelas dan informatif mengenai hierarki Pustu Arjasari.

5) *Wireframe* Halaman Dasar Hukum

Wireframe untuk menggambarkan kerangka *design* untuk halaman Dasar Hukum yang terdapat pada menu Profil.



Gambar IV. 24 *Wireframe* Halaman Dasar Hukum

Halaman Dasar Hukum akan ditempatkan di bagian paling bawah dari menu Profil. Penempatan ini bertujuan untuk menyajikan informasi yang lebih formal setelah informasi lainnya. Di bagian bawah halaman, akan terdapat footer yang memuat tautan ke platform *TikTok* dan *Instagram*, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses dan mengikuti akun resmi Pustu Arjasari di media sosial.

C. Pelayanan

Menu Pelayanan mencakup tiga submenu halaman, yaitu SOP Pemeriksaan Hewan, Sasaran Pelayanan, dan Layanan, yang masing-masing dibuat dalam halaman terpisah untuk memberikan informasi yang lebih rinci dan juga jelas. Pembagian halaman ini bertujuan agar pengguna dapat mengakses detail tentang pelayanan Pustu Arjasari dengan mudah dan terstruktur.

1) *Wireframe* Halaman SOP pemeriksaan hewan

Wireframe dibawah ini menggambarkan kerangka *design* untuk halaman SOP (*Standar Operasional Prosedur*) pemeriksaan hewan yang terdapat pada menu Pelayanan. Untuk memastikan alur informasi yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

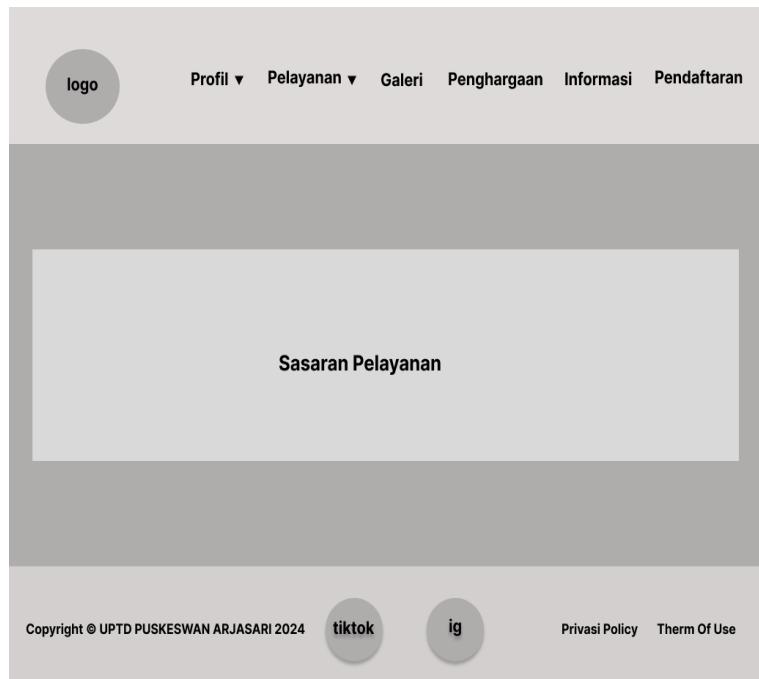


Gambar IV. 25 *Wireframe* SOP Pemeriksaan Hewan

Wireframe untuk halaman SOP Pemeriksaan Hewan *Website Company Profile* Pustu Arjasari pada menu pelayanan, terdapat elemen-elemen berupa logo dan navigasi pada *header* yang mencakup menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Untuk bagian tengah adalah isi dari SOP Pemeriksaan Hewan. Di bagian *footer*, terdapat tautan yang mengarahkan pengguna ke media sosial *TikTok* dan *Instagram* untuk mempermudah akses dan memungkinkan pengguna untuk mengikuti akun resmi yang di miliki oleh Puskeswan Pembantu Arjasari.

2) *Wireframe Halaman Sasaran pelayanan*

Wireframe berikut menggambarkan kerangka design untuk halaman Sasaran Pelayanan pada Website Company Profile Pustu Arjasari terdapat pada menu Pelayanan.



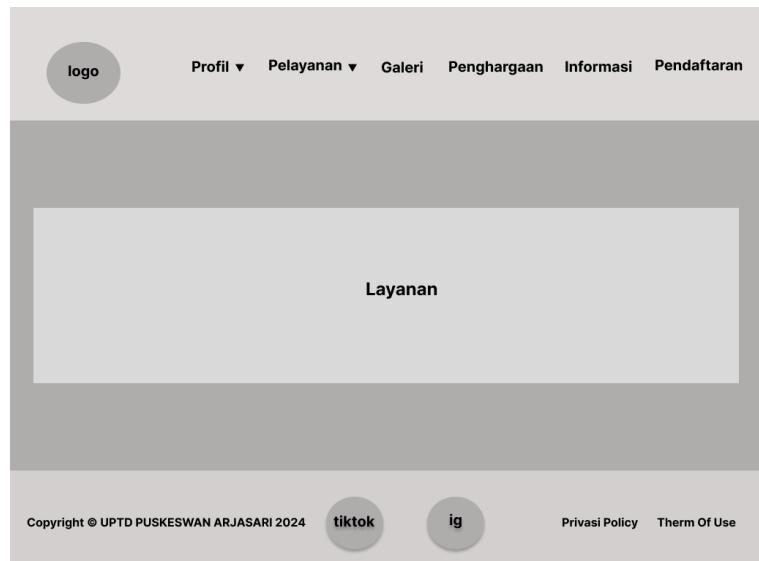
Gambar IV. 26 *Wireframe Halaman Sasaran pelayanan*

Wireframe halaman Sasaran Pelayanan pada menu Pelayanan di website Company Profile Pustu Arjasari mencakup elemen-elemen seperti logo dan navigasi pada header, yang terdiri dari menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Di bagian tengah, terdapat penjelasan rinci mengenai Sasaran Pelayanan yang disediakan oleh Pustu Arjasari, memberikan gambaran jelas tentang tujuan dan fokus layanan. Pada bagian footer, terdapat ikon yang mengarah ke profil media sosial TikTok dan Instagram,

untuk memudahkan *user* terhubung dan mengikuti aktivitas Pustu Arjasari di *platform* tersebut.

3) Wireframe Halaman Layanan

Wireframe untuk menggambarkan kerangka *design* halaman Layanan pada menu pelayanan pada *Website Company Profile* Pustu Arjasari.



Gambar IV. 27 *Wireframe* Halaman Layanan

Wireframe halaman Layanan pada menu Pelayanan di *Website Company Profile* Pustu Arjasari mencakup elemen-elemen penting seperti logo dan navigasi pada *header*, yang terdiri dari menu halaman utama, Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Di bagian tengah halaman, ditampilkan informasi lengkap mengenai layanan yang disediakan oleh Pustu Arjasari, termasuk jenis layanan, prosedur, serta syarat dan ketentuan yang berlaku. Sedangkan pada bagian footer, terdapat tautan ke media sosial resmi Pustu Arjasari, yaitu *TikTok* dan *Instagram*, yang memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan informasi tambahan atau berinteraksi langsung dengan pihak Pustu Arjasari.

D. Wireframe Halaman Galeri

Wireframe untuk menggambarkan kerangka *design* halaman menu Galeri *Website Company Profile* Pustu Arjasari.



Gambar IV. 28 *Wireframe* Halaman Galeri

Wireframe untuk menu Galeri di *Website Company Profile* Pustu Arjasari mencakup elemen-elemen seperti logo dan navigasi pada *header*, yang terdiri dari menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Bagian tengah halaman menampilkan foto dokumentasi yang menggambarkan kegiatan Pustu Arjasari, serta dibuat tombol untuk menuju ke halaman detail galeri, hal ini memberikan *visual* yang informatif bagi *user*. Pada bagian *footer*, terdapat tautan ke media sosial *TikTok* dan *Instagram*.

E. Wireframe Halaman *Detail* Galeri

Wireframe dirancang untuk menggambarkan kerangka desain halaman *Detail* Galeri pada *website Company Profile* Pustu Arjasari, yang menampilkan tata letak elemen seperti gambar, deskripsi jelas, dan *navigasi*. Halaman ini dirancang

untuk memberikan pengalaman *visual* yang menarik dan informatif kepada pengguna serta penjelasan informasi lebih lanjut mengenai foto yang terdapat pada menu galeri.



Gambar IV. 29 *Wireframe* Halaman *Detail* Galeri

Wireframe untuk halaman *detail* Galeri di *Website Company Profile* Pustu Arjasari mencakup elemen-elemen seperti logo dan navigasi pada *header*, yang terdiri dari menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Bagian tengah halaman terdapat judul dari foto serta menampilkan foto dokumentasi kegiatan Pustu Arjasari, dan pada bagian bawah foto adalah penjelasan detail nya, pada *footer*, dibuat tautan media sosial *TikTok* dan *Instagram*.

F. *Wireframe* Halaman Penghargaan

Wireframe untuk menggambarkan kerangka desain halaman menu Galeri *Website Company Profile* Pustu Arjasari, yang akan memuat berbagai foto penghargaan yang diperoleh oleh Pustu Arjasari.



Gambar IV. 30 *Wireframe* Halaman Penghargaan

Pada menu halaman penghargaan, terdapat elemen seperti logo dan navigasi pada header, yang terdiri dari menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran, dibuat tampilan foto-foto dokumentasi yang menampilkan berbagai penghargaan yang telah diraih oleh Puskeswan Pembantu Arjasari, dan dibuat tombol untuk menuju ke *detail* halaman penghargaan, Selain itu, di bagian bawah terdapat *footer* yang berisi tautan ke akun media sosial resmi, *TikTok* dan *Instagram*, untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada pengguna dan memperluas jangkauan komunikasi dengan masyarakat.

G. Wireframe Halaman *Detail Penghargaan*

Wireframe ini digunakan untuk menggambarkan kerangka desain detail halaman Penghargaan, yang menampilkan foto dokumentasi penghargaan beserta penjelasan terkait prestasi yang telah diraih oleh Pustu Arjasari.

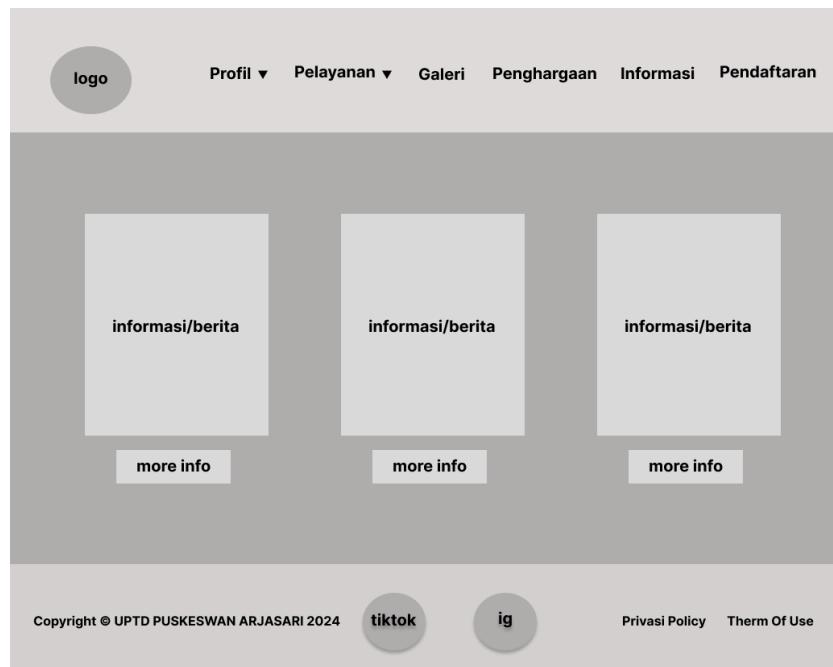


Gambar IV. 31 *Wireframe* Halaman *Detail Penghargaan*

Wireframe halaman *Detail Penghargaan* mencakup elemen-elemen penting seperti logo dan navigasi *header* (Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, Pendaftaran), judul foto, serta dokumentasi penghargaan Pustu Arjasari. Halaman ini juga dilengkapi dengan footer yang berisi tautan untuk menuju ke media sosial resmi Pustu Arjasari yaitu *TikTok* dan *Instagram*, sosial media ini berfungsi untuk lebih memperluas jangkauan komunikasi antara Petugas Pustu Arjasari dengan masyarakat.

H. Wireframe Halaman Informasi

Wireframe untuk menggambarkan kerangka desain halaman menu Informasi *Website Company Profile* Pustu Arjasari.

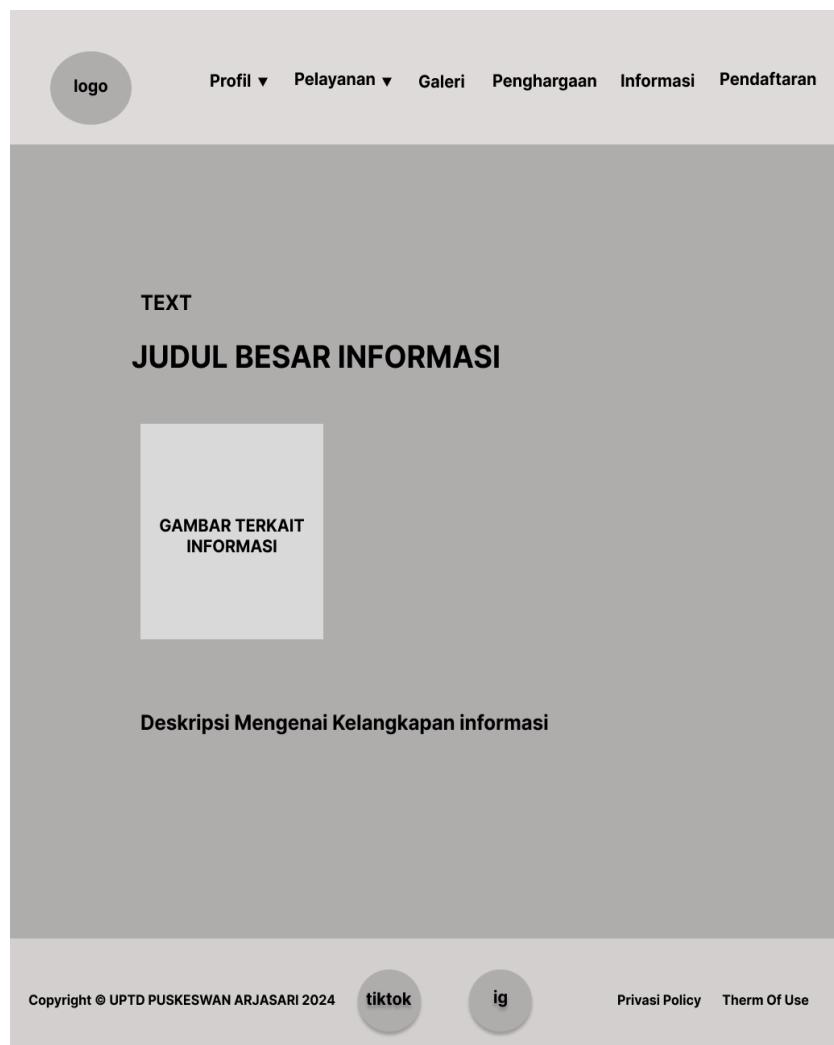


Gambar IV. 32 Wireframe Halaman Informasi

Halaman Informasi pada menu *website* dirancang dengan elemen-elemen seperti logo dan navigasi pada header, yang mencakup menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Tampilan halaman ini menampilkan foto-foto informatif mengenai hewan, dilengkapi dengan tombol more info yang mengarahkan pengguna ke *detail* informasi lebih lanjut. Selain itu, di bagian bawah halaman terdapat footer yang memuat tautan ke akun resmi media sosial TikTok dan Instagram, untuk memberikan informasi tambahan sekaligus memperluas jangkauan komunikasi dengan masyarakat secara efektif.

I. Wireframe Halaman *Detail* Informasi

Wireframe di bawah ini menggambarkan kerangka *design* untuk halaman *Detail* Informasi pada *Website Company Profile* Pustu Arjasari. Halaman ini berfungsi sebagai tampilan lebih rinci dari halaman Informasi, memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai topik yang dipilih oleh pengguna.



Gambar IV. 33 Wireframe Halaman *Detail* Informasi

Pada halaman *Detail* Informasi, terdapat logo serta navigasi yang memudahkan akses ke berbagai bagian, seperti profil, pelayanan, galeri, penghargaan, informasi, dan pendaftaran. Halaman ini juga menampilkan judul yang jelas untuk setiap informasi, lengkap dengan gambar pendukung yang relevan. Di bawahnya, terdapat deskripsi lengkap yang memberikan penjelasan dalam halaman Informasi. Di bagian *footer* dibuat tautan untuk ke akun media sosial *TikTok* dan *Instagram*, untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada pengguna dan memperluas jangkauan komunikasi dengan masyarakat.

J. *Wireframe* Halaman Pendaftaran

Wireframe untuk menggambarkan kerangka *design* pada halaman pendaftaran.



Gambar IV. 34 *Wireframe* Halaman Pendaftaran

Pada halaman Pendaftaran, terdapat elemen logo dan navigasi yang mengarahkan pengguna ke menu Profil, Pelayanan, Galeri, Penghargaan, Informasi, dan Pendaftaran. Di bagian isi halaman, terdapat tombol 'Daftar Sekarang' yang membuat pengguna untuk langsung melakukan pendaftaran. Tombol ini akan mengarahkan pengguna ke *form* pendaftaran untuk mengisi data yang diperlukan. Di sebelah kanan halaman, terdapat gambar untuk memperindah tampilan dan memberikan kesan yang lebih menarik pada desain keseluruhan halaman. Gambar ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana yang profesional dan menyambut pengunjung dengan *visual* yang bersih dan menarik. Struktur yang jelas dan elemen fungsional, halaman Pendaftaran bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dan nyaman dalam melakukan pendaftaran.

IV.2.3 Implementasi

Implementasi dari *Company Profile* Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari melibatkan proses merealisasikan rancangan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *wireframe* menjadi sebuah *website* yang berfungsi secara *optimal* dan dapat diakses oleh pengguna. Proses ini mencakup pengembangan antarmuka pengguna berdasarkan *design wireframe*, penerapan alur kerja sesuai dengan *activity diagram*, serta integrasi fitur utama yang telah diidentifikasi dalam *use case diagram*. *Website* ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi secara efektif tetapi juga untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman melalui antarmuka yang intuitif, responsif, dan menarik secara *visual*. Setiap elemen design dan fungsionalitas telah dipertimbangkan untuk memastikan kompatibilitas di berbagai perangkat, baik *desktop* maupun *mobile*. Selain itu, setiap halaman, seperti halaman Visi Misi, tugas pokok dan fungsi, profil petugas, struktur organisasi, dan dasar hukum pada menu profil, halaman SOP pemeriksaan hewan, sasaran pelayanan, dan layanan pada menu pelayanan, halaman galeri serta *detail* Galeri, halaman Penghargaan beserta detail penghargaan, halaman informasi serta detail halaman informasi, serta halaman pendaftaran, disusun secara terstruktur untuk memudahkan navigasi pengguna. Dengan pendekatan ini, *website* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat yang membutuhkan informasi tentang layanan dan fungsi Puskeswan Pembantu Arjasari, sekaligus memperluas jangkauan komunikasi melalui fitur-fitur yang telah diintegrasikan secara *optimal*.

1. Halaman Utama

Halaman utama Website *Company Profile* Pustu Arjasari memberikan gambaran umum mengenai layanan dan informasi kesehatan hewan. Dilengkapi dengan navigasi yang mudah, pengunjung dapat mengakses semua menu. Halaman utama juga menampilkan gambar dan slider yang memperkenalkan fasilitas Pustu Arjasari, dengan desain responsif untuk memastikan akses yang nyaman di berbagai perangkat.

**UPTD
PUSKESWAN
ARJASARI**

**PELAYANAN KESEHATAN
HEWAN**

SELENGKAPNYA

PELAYANAN

Di bagian Pelayanan Puskesmas Hewan kami, kami menyediakan berbagai layanan kesehatan untuk hewan kesayangan Anda. Mulai dari pemeriksaan kesehatan rutin, vaksinasi, hingga penanggapan medis yang mendalam, tim profesional kami siap membantu menjaga kesehatan dan kesejahteraan hewan peliharaan Anda dengan pemahaman kesehilian dan perhatian.

Pelayanan Secara Aktif
Dibuatkan Jadwal Sesuai Rencana Setiap Akhir Bulan Juni.

Pelayanan Pasif
Pelayanan Kesehatan Hewan Di Puskeswan dan Pustu Puskeswan.

Pelayanan Semi Aktif
Pelayanan Menunggu Laporan Baik Lisan Maupun Telepon.

UPT Pusat Kesehatan Hewan (Puskeswan) Arjasari
Jl. M. Adikarta No 36, Wargaluyu, Kec. Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat

Lihat di Google Maps

Copyright © UPTD PUSKESWAN ARJASARI 2024

Privacy Policy | Terms of Use

Gambar IV. 35 Halaman Utama

Menu Utama adalah menu pertama yang akan tampil pada saat membuka *Website Company Profile*, pada menu utama terdapat tampilan antarmuka *Company Profile* Pustu Arjasari yang mencakup informasi di dalamnya adalah layanan pasif, aktif, dan semi aktif, foto Pustu Arjasari serta alamat dan *google maps* puskeswan pembantu arjasari.

2. Halaman menu Profil

Pada menu profil terdapat lima halaman yang dapat di akses melalui dropdown pada navigasi, diantaranya yaitu halaman Visi Dan Misi, Tugas Pokok dan Fungsi, Profil Petugas Puskeswan Arjasari, Struktur Organisasi dan halaman Dasar Hukum.

a. Halaman Visi Misi

Pada Halaman Visi Misi di tampilkan dengan desain kotak yang terstruktur, menggunakan latar belakang warna yang lembut untuk memperjelas pembagian isi.



Gambar IV. 36 Halaman Visi Misi

Halaman ini berisi visi dan misi Direktorat Jenderal Peternakan dan Kesehatan Hewan, yang dirancang untuk mencerminkan profesionalisme dan transparansi organisasi. Tampilan halaman ini merupakan hasil implementasi desain yang telah dirancang

sebelumnya, dengan fokus pada elemen yang bersih, sederhana, dan mudah dipahami. Untuk menonjolkan informasi penting, digunakan teks berwarna hijau tebal yang menarik perhatian, sekaligus memperkuat citra profesional dan kepercayaan publik terhadap instansi Puskeswan Pembantu Arjasari.

b. Halaman Tugas Pokok dan Fungsi

Bagian Tugas Pokok dan Fungsi, menjelaskan peran UPTD Pusat Kesehatan Hewan dan Laboratorium, sesuai dengan Pasal 556.

TUGAS POKOK DAN FUNGSI

Paragraf 10 UPTD Pusat Kesehatan Hewan dan Laboratorium Pasal 355

Tugas Pokok:

Memimpin, Merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan melaporkan pengelolaan sebagai fungsi Dinas di bidang pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium

Fungsi:

1. Penetapan penyusunan rencana dan program kerja pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium.
2. Perencanaan operasional dan pelaksanaan kegiatan pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium.
3. Penyusunan mekanisme organisasi dan tatalaksana pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium.
4. Pengelolaan anggaran pelaksanaan pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium; pengembangan kemitraan pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium
5. Diseminasi informasi penanganan penyakit hewan dan kesmavet.
6. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas pelaksanaan tugas kedinasan lain sesuai dengan bidang tugas dan fungsinya
7. Pelaksanaan koordinasi pelayanan dan pengembangan pusat kesehatan hewan dan laboratorium dengan sub unit kerja lain di Lingkungan Dinas

Gambar IV. 37 Halaman Tugas Pokok dan Fungsi

"Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai Tugas Pokok dan Fungsi Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari. Fokus utama halaman ini adalah menjelaskan secara rinci peran dan tanggung jawab Pustu dalam menyediakan layanan kesehatan bagi hewan ternak dan peliharaan, sekaligus mendukung kesejahteraan hewan dan pengembangan peternakan di wilayah sekitarnya. Dengan penyajian informasi yang terstruktur, halaman ini bertujuan membantu masyarakat memahami kontribusi Pustu Arjasari dalam meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan hewan dan mendukung keberlanjutan sektor peternakan.

c. Halaman Profil Prtugas

Pada Bagian halaman Profil Petugas Puskeswan Arjasari, menampilkan daftar petugas lengkap dengan nama, jabatan, dan deskripsi singkat mengenai riwayat pekerjaan masing-masing petugas.



Gambar IV. 38 Halaman Profil Petugas

Halaman ini menyajikan informasi mengenai petugas yang bertugas di Puskeswan Pembantu Arjasari, dilengkapi dengan detail nama, jabatan, dan riwayat pekerjaan masing-masing petugas. Halaman ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang transparan dan jelas tentang tim yang bertanggung jawab dalam memberikan pelayanan kesehatan pada hewan di Puskeswan Pembantu Arjasari , sehingga masyarakat dapat lebih mengenal para petugas yang berperan aktif di Pustu Arjasari.

d. Halaman Struktur Organisasi

Halaman Struktur Organisasi pada *Website Company Profile* Pustu Arjasari menampilkan susunan kepemimpinan dan pembagian tugas serta tanggung jawab dalam memberikan pelayanan kesehatan pada hewan, dengan struktur organisasi ini diharapkan memudahkan masyarakat dalam mengakses layanan yang sesuai dengan kebutuhan.

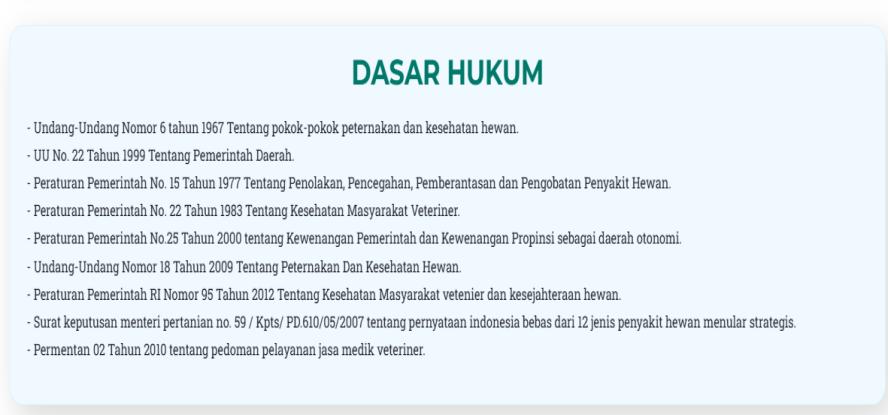


Gambar IV. 39 Halaman Struktur Organisasi

Pada halaman Struktur Organisasi, ditampilkan gambar yang menggambarkan susunan organisasi di Pustu Arjasari secara jelas dan terperinci. Gambar ini memberikan *visualisasi* mengenai hubungan antar posisi dan jabatan yang ada di Pustu, memudahkan pengguna untuk memahami alur komunikasi dan pembagian tugas di dalam organisasi. Setiap bagian dalam struktur organisasi dijelaskan dengan keterangan yang mencakup nama jabatan, tanggung jawab, serta peran masing-masing anggota dalam mendukung kelancaran operasional Pustu. Halaman ini bertujuan untuk memberikan transparansi mengenai pengelolaan dan fungsi setiap bagian dalam organisasi Pustu Arjasari, sehingga pengguna dapat mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas layanan dan aktivitas yang ada.

e. Halaman dasar Hukum

Halaman dasar Hukum, berisi referensi hukum yang relevan dengan layanan Puskeswan, seperti peraturan dan undang-undang yang menjadi dasar pelaksanaan layanan.



Gambar IV. 40 Halaman Dasar Hukum

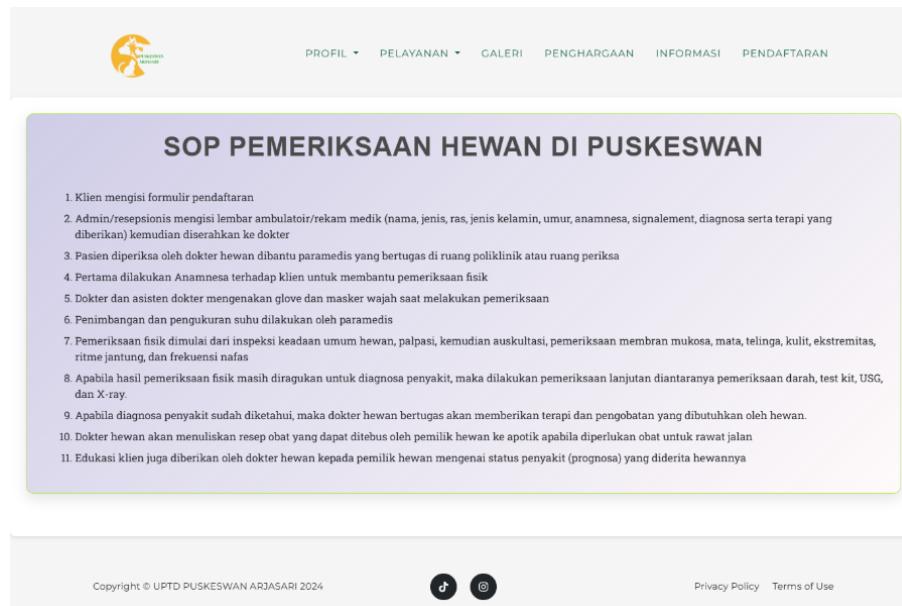
Halaman Dasar Hukum berisi referensi hukum yang relevan dengan layanan Pustu Arjasari, seperti peraturan dan undang-undang yang menjadi dasar pelaksanaan layanan kesehatan hewan. Halaman ini menyajikan informasi mengenai ketentuan hukum yang mengatur pelayanan kesehatan hewan, serta mengatur tanggung jawab dan kewenangan Puskeswan dalam menjalankan tugasnya. Dengan halaman ini, pengguna dapat memahami dasar hukum yang mendasari setiap tindakan dan kebijakan yang diambil oleh Pustu Arjasari dalam memberikan layanan kepada masyarakat, khususnya dalam menjaga kesehatan dan kesejahteraan hewan ternak dan peliharaan.

3. Halaman Menu Pelayanan

Pada menu Pelayanan dalam Company Profile Pustu Arjasari, terdapat tiga halaman terpisah yang dibuat untuk memudahkan akses informasi bagi pengguna. Ketiga halaman tersebut mencakup SOP (*Standar Operasional Prosedur*) Pemeriksaan Hewan, Sasaran Pelayanan, dan Layanan. Pemisahan halaman ini bertujuan untuk menyajikan informasi secara lebih terfokus dan terstruktur, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan *detail* yang dibutuhkan terkait layanan yang tersedia.

a. Halaman SOP pemeriksaan hewan

Tampilan implementasi halaman SOP (*Standar Operasional Prosedur*) Pemeriksaan Hewan, yang terdapat pada menu Pelayanan, halaman ini untuk menyajikan informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh pengguna

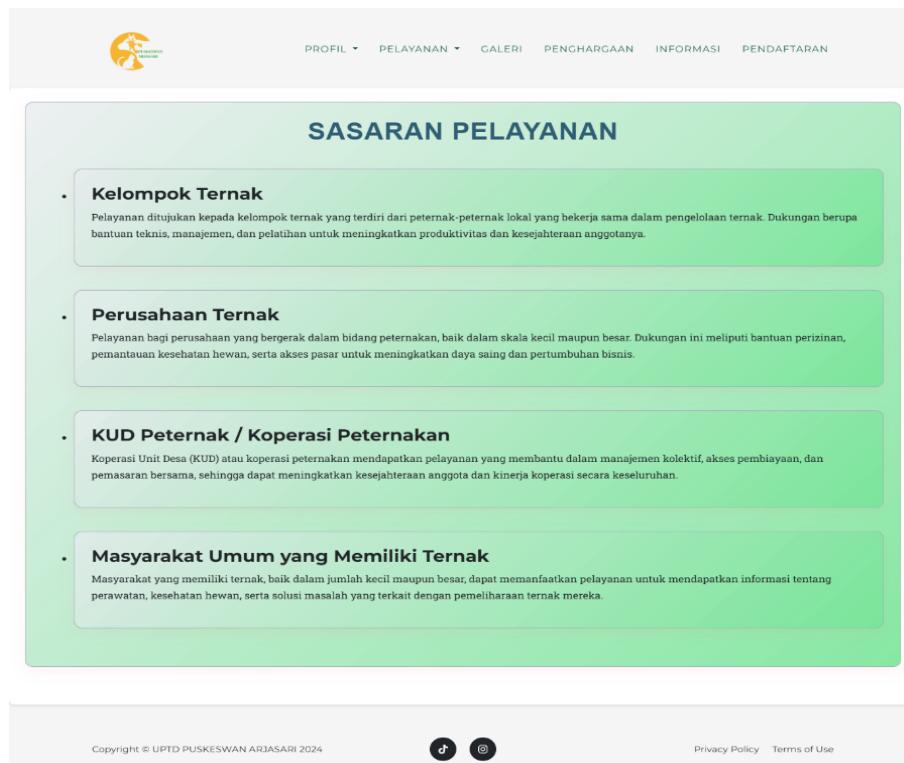


Gambar IV. 41 Halaman SOP

Halaman ini menyajikan SOP Pemeriksaan Hewan di Pustu Arjasari, yang menjelaskan langkah-langkah terperinci dan terstruktur yang harus diikuti oleh klien, petugas administrasi, dokter, serta paramedis. Tujuan dari SOP Pemeriksaan hewan ini adalah untuk memastikan setiap prosedur pemeriksaan berjalan lancar, efektif, dan sesuai dengan standar operasional yang telah ditetapkan, guna menjaga kualitas layanan kesehatan hewan di Pustu Arjasari. Halaman ini dibuat dengan tampilan yang semenarik mungkin yaitu dengan menggunakan warna-warna yang segar dan menarik untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan memudahkan pemahaman setiap langkah prosedur.

b. Halaman Sasaran layanan

Tampilan implementasi pada halaman Sasaran Pelayanan, dan halaman ini terdapat di dalam menu pelayanan *Company Profile* Pustu Arjasari.

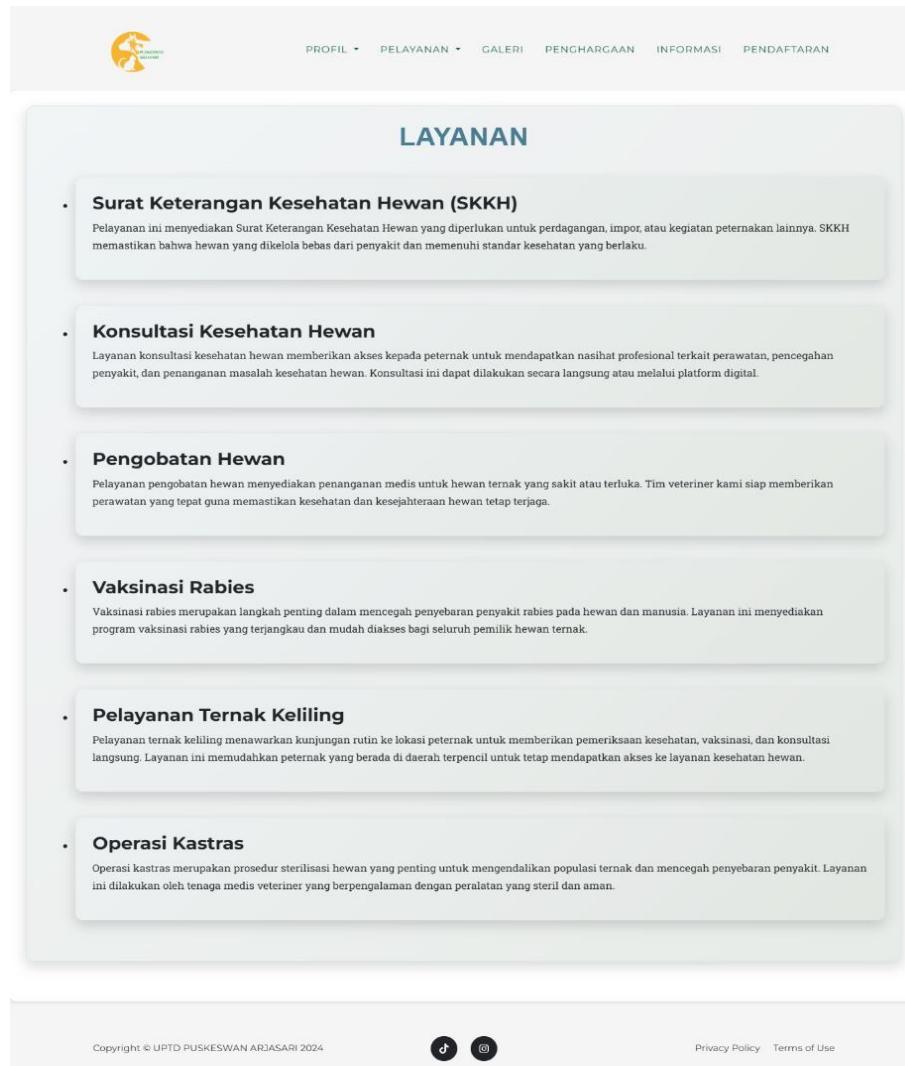


Gambar IV. 42Halaman Sasaran Pelayanan

Pada Halaman untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai kelompok sasaran pelayanan Pustu Arjasari. Fokus utamanya menjelaskan kategori penerima manfaat layanan secara detail untuk memperjelas siapa saja yang dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Halaman ini menjelaskan sasaran pelayanan yang menjadi fokus utama Puskeswan Arjasari. Pelayanan yang disediakan bertujuan untuk mendukung berbagai pihak yang berkecimpung dalam bidang peternakan, dimulai dari kelompok ternak, perusahaan ternak, koperasi peternakan, hingga masyarakat umum yang memiliki ternak.

c. Halaman Layanan

Tampilan implementasi pada halaman Layanan, yang terletak pada menu pelayanan dan berisi tentang layanan yang ada di Puskeswan Pembantu Arjasari.

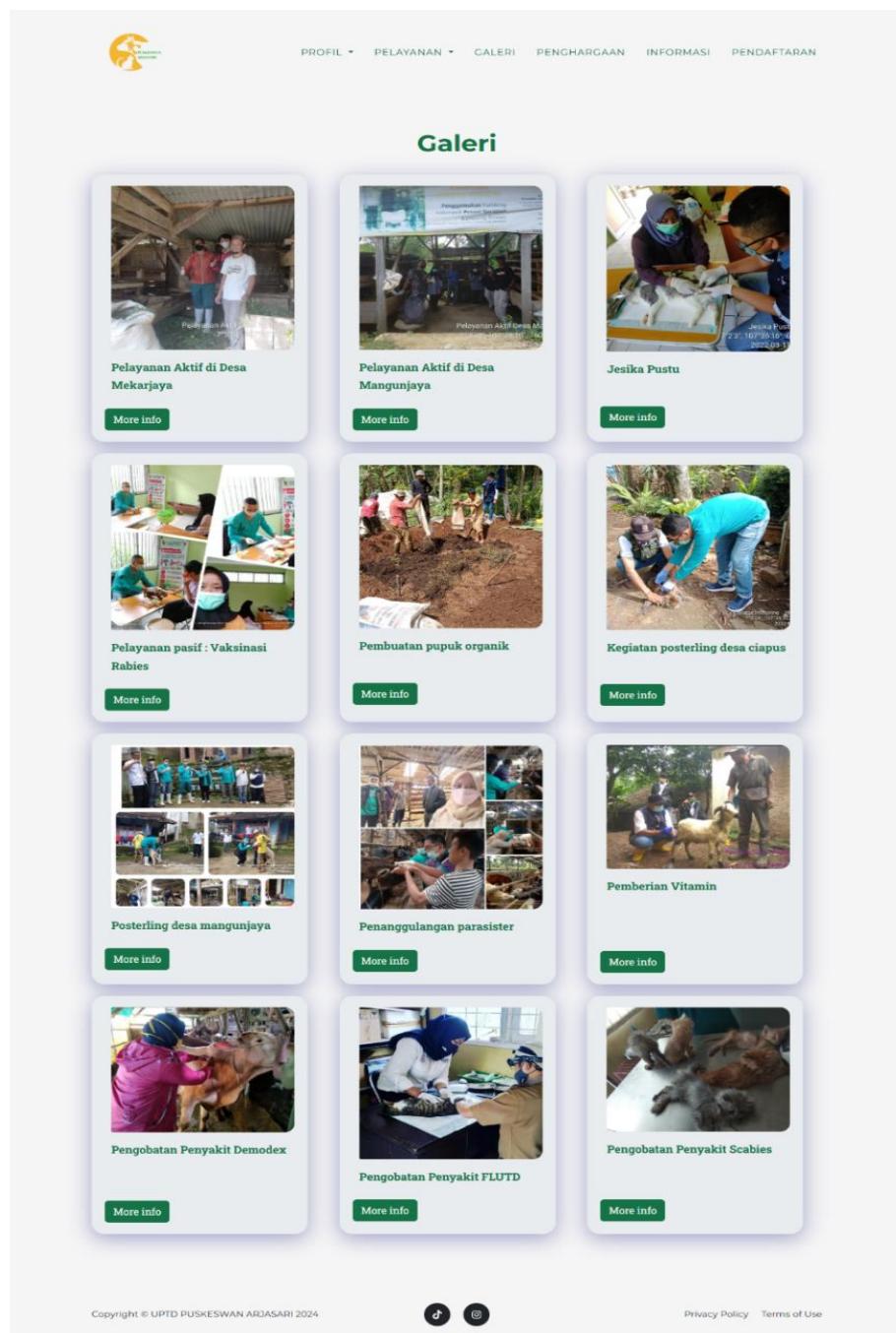


Gambar IV. 43 Halaman Layanan

Pada halaman layanan ini menyajikan informasi terperinci tentang layanan yang ada di Pustu Arjasari, seperti pembuatan surat keterangan kesehatan hewan, konsultasi, pengobatan, vaksinasi rabies, pelayanan ternak keliling, serta operasi kastrasi, yang disusun sistematis untuk kemudahan pengguna.

4. Halaman Galeri

Tampilan implementasi pada halaman menu Galeri, berisi tentang foto dokumentasi kegiatan umum Pustu Arjasari.



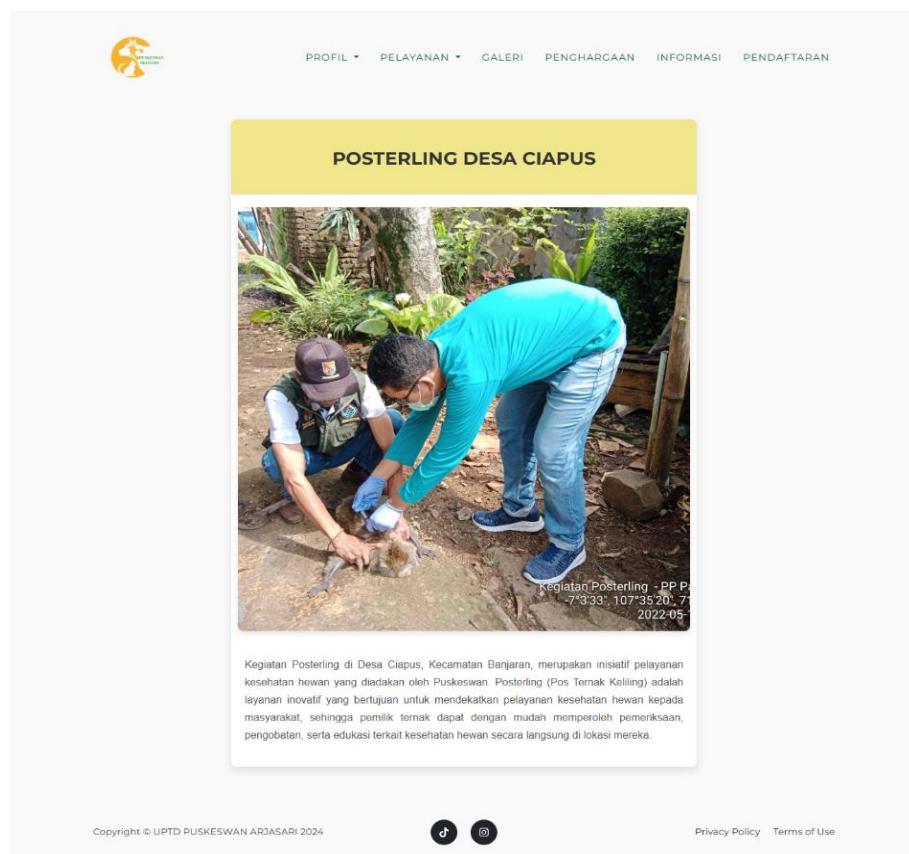
Gambar IV. 44 Halaman Galeri

Menu Galeri ini menampilkan kumpulan dokumentasi foto dari berbagai kegiatan umum yang rutin dilaksanakan oleh Puskeswan

Pembantu Arjasari. Beragam aktivitas yang ditampilkan dalam galeri ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh tentang berbagai layanan dan kegiatan yang dilakukan oleh Pustu Arjasari. Dengan cara ini, pengguna dapat melihat secara langsung berbagai aktivitas yang mendukung upaya pelayanan kesehatan hewan dan pengembangan peternakan di wilayah tersebut.

5. Halaman *Detail* Galeri

Tampilan implementasi pada halaman *Detail* Galeri, berisi tentang informasi lanjutan dan lebih rinci dari foto di galeri.



Gambar IV. 45 Halaman *Detail* Galeri

Halaman *Detail* Galeri menampilkan informasi lengkap terkait dokumentasi foto yang terdapat pada menu Galeri. Dan memberikan penjelasan terperinci mengenai aktivitas dalam foto-foto tersebut. Dengan deskripsi yang informatif, pengguna dapat memahami

berbagai aktivitas yang dilakukan oleh Pustu Arjasari, seperti program pelayanan kesehatan hewan, edukasi masyarakat, atau inovasi layanan yang dihadirkan. Halaman ini berfungsi sebagai media yang efektif untuk memperlihatkan komitmen Puskeswan dalam meningkatkan kesehatan hewan.

6. Halaman Penghargaan

Tampilan Implementasi halaman menu Penghargaan, berisi tentang foto dokumentasi penghargaan yang telah diraih oleh Pustu Arjasari.



Gambar IV. 46 Halaman Penghargaan

Menu penghargaan ini menampilkan dokumentasi berbagai penghargaan yang telah diterima oleh Pustu Arjasari. Setiap foto merepresentasikan dedikasi, kerja keras, komitmen Puskeswan dalam memberikan pelayanan terbaik. Setiap momen dalam gambar mencerminkan komitmen Puskeswan dalam memberikan pelayanan berkualitas, profesionalisme dan dedikasi tinggi. Ini menunjukkan upaya Puskeswan dalam mencapai standar pelayanan terbaik, memenuhi kebutuhan secara maksimal, serta terus berinovasi untuk meningkatkan kesejahteraan hewan dan kepuasan masyarakat.

7. Halaman *Detail* Penghargaan

Tampilan Implementasi halaman *Detail* Penghargaan, berisi tentang penjelasan mendalam mengenai foto pada halaman penghargaan.



Gambar IV. 47 Halaman Detail Penghargaan

Halaman *Detail* Penghargaan menyajikan informasi lengkap mengenai dokumentasi foto penghargaan yang telah diraih oleh Pustu Arjasari. Halaman ini juga memberikan penjelasan tentang jenis penghargaan, latar belakang, dan pencapaian yang mendasarinya. Dengan deskripsi yang informatif, pengunjung dapat memahami kontribusi Puskeswan dalam meningkatkan kesehatan hewan dan memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat, sekaligus menunjukkan komitmen terhadap kualitas layanan.

8. Halaman Informasi

Tampilan Implementasi halaman menu Informasi, berisi berbagai informasi kegiatan serta pelayanan Puskeswan Pembantu Arjasari.

Gambar IV. 48 Halaman Informasi

Halaman Informasi ini menyajikan berbagai informasi terkait kegiatan dan pelayanan Pustu Arjasari. Menu ini berfungsi untuk menyampaikan informasi terkini mengenai pelayanan kesehatan

hewan, termasuk vaksinasi, pemeriksaan, dan perawatan, serta pengumuman penting seperti jadwal vaksinasi massal. Halaman ini juga menyediakan artikel mengenai pencegahan penyakit dan tips perawatan hewan yang bermanfaat bagi masyarakat, peternak, dan pihak terkait lainnya.

9. Halaman *Detail* Informasi

Tampilan implementasi pada halaman *Detail* Informasi yang menyajikan berbagai informasi penting terkait Pustu Arjasari.

JADWAL PELAYANAN

Jadwal pelayanan di puskeswan pembantu (pustu) Arjasari

PUSTU
Puskeswan Pembantu Arjasari

Jam operasional :

081395155114

**SENIN, SELASA,
KAMIS, & JUM'AT**

08:00 - 15:00

Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari memberikan layanan kepada masyarakat dengan jadwal operasional yang telah ditentukan

JADWAL

Hari : Senin, Selasa, Kamis, Jum'at
Pukul : 08.00–15.00 WIB

Dengan adanya jadwal yang jelas, Puskeswan bertujuan untuk memberikan pelayanan kesehatan hewan yang optimal dan terjadwal bagi masyarakat Arjasari dan sekitarnya. Untuk informasi lebih lanjut, konsultasi, atau keperluan mendesak, masyarakat dapat langsung menghubungi
No. Tlpn : 081395155114

Puskeswan ini siap melayani kebutuhan kesehatan hewan peliharaan maupun ternak masyarakat dengan profesionalisme dan dedikasi.

Copyright © UPTD PUSKESWAN ARJASARI 2024

Privacy Policy | Terms of Use

Gambar IV. 49 Halaman Detail Berita

Dengan adanya menu untuk halaman Informasi dan halaman *detail* Informasi untuk menjelaskan *detail* selengkapnya, Puskeswan Pembantu Arjasari dapat menjaga komunikasi yang baik dengan masyarakat dan memastikan bahwa informasi penting dapat diakses dengan mudah oleh semua pihak yang berkepentingan.

10. Halaman Pendaftaran

Tampilan implementasi pada halaman Pendaftaran, halaman ini yang digunakan untuk melakukan pendaftaran secara online.



Gambar IV. 50 Halaman Pendaftaran

Untuk halaman Pendaftaran ini dapat memudahkan masyarakat yang ingin mendaftarkan hewan peliharaan atau ternak nya di puskeswan secara online untuk terdata Pustu Arjasari untuk mendapatkan segala bentuk pelayanan kesehatan. Dengan menekan tombol "Daftar Sekarang " akan tampil halaman untuk melakukan pendaftaran dengan memasukan data diri pemilik hewan dan hewan. Namun pada projek ini hanya sebatas membuat halamannya saja.

IV.2.4 Pengujian

Pada tahap pengujian ini merupakan serangkaian prosedur yang dilakukan untuk memastikan bahwa *website Company Profile* berfungsi dengan baik, responsif, dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Pengujian ini penting untuk menjamin kualitas dan pengalaman pengguna yang *optimal*. Pengujian pada *Company Profile* Pustu Arjasari akan di lakukan dengan dua cara , yaitu pengujian dengan *blackbox* dan pengujian reliabilitas dengan menggunakan *google form* yang telah mencakup enam pertanyaan terkait *Fungsionalitas Website Company Profile* .

1. Pengujian dengan *Blackbox*

Pengujian *company profile* ini menggunakan metode *Blackbox Testing*, yang fokus pada fungsi sistem tanpa melihat kode internal. Pengujian mencakup pemeriksaan fitur seperti navigasi halaman dan tampilan informasi untuk memastikan semuanya berfungsi sesuai kebutuhan. Hasilnya memastikan semua fungsi berjalan baik dan memberikan pengalaman *optimal* bagi pengguna

Tabel IV. 4 Hasil Pengujian *Blackbox*

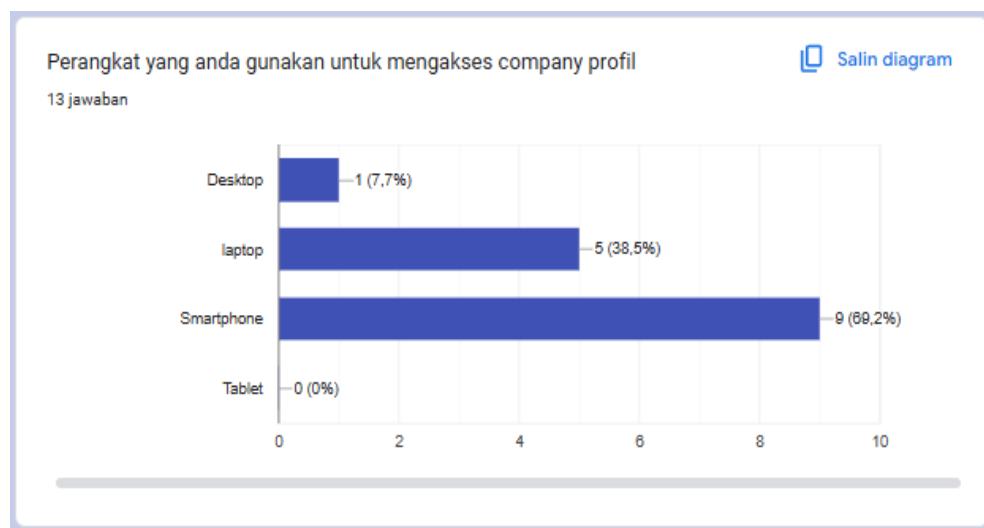
No	Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Halaman utama	Buka halaman utama <i>website</i> , pastikan semua elemen (logo, menu, gambar, navigasi) muncul.	Halaman home tampil dengan semua elemen terbuka dengan benar	Sesuai harapan	Valid
2.	Halaman profil	Klik menu profil	Informasi visi-misi, tupoksi,profil petugas struktur organisasi, dasar hukum tampil	Sesuai harapan	Valid
3.	Halaman layanan	Klik menu pelayanan	SOP, sasaran layanan dan layanan tampil	Sesuai harapan	Valid

4.	Halaman galeri	Klik menu galeri	Dokumentasi foto kegiatan tampil dengan benar	Sesuai harapan	Valid
5.	Halaman detail galeri	Klik tombol more info di bawah foto di menu galeri	Informasi detail dari foto di galeri muncul	Sesuai harapan	Valid
6.	Halaman penghargaan	Klik menu penghargaan	Dokumentasi foto penghargaan tampil dengan benar	Sesuai harapan	Valid
7.	Halaman detail penghargaan	Klik tombol more info di bawah foto penghargaan	Informasi detail dari foto penghargaan muncul	Sesuai harapan	Valid
8.	Halaman berita	Klik menu berita	Informasi berita tampil	Sesuai harapan	Valid
9.	Halaman detail Berita	Klik menu more info pada gambar di menu berita	Informasi detail berita tampil	Sesuai harapan	Valid
10.	Navigasi menu	Klik menu navigasi (profil, pelayanan, galeri,penghargaan,berita,pendaftran)	Berpindah halaman sesuai menu yang dipilih	Sesuai harapan	Valid

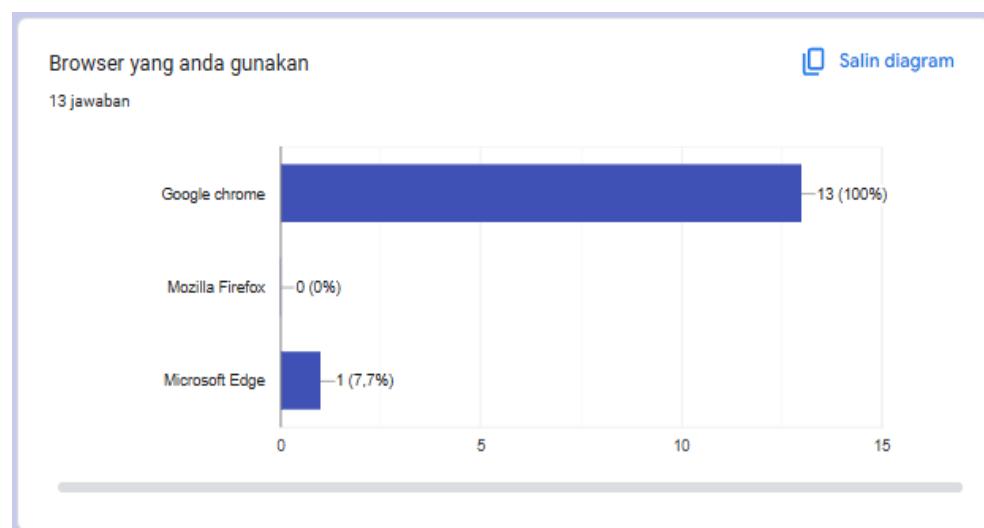
2. Pengujian reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada *Company Profile Berbasis Web* akan dilakukan dengan *Google Form*, dan bertujuan untuk menilai konsistensi elemen-elemen website, seperti konten, *desain*, dan *fungsionalitas*. Survei melalui *Google Form* mengumpulkan *feedback* dari pengguna mengenai aspek-aspek seperti kejelasan informasi, kemudahan navigasi, dan kenyamanan tampilan. Hasil analisis dari data tersebut membantu memastikan bahwa website berfungsi dengan baik, memberikan performa yang stabil, serta mampu memberikan

pengalaman pengguna yang konsisten dan memuaskan. Dengan demikian, analisis ini juga berperan penting dalam mengidentifikasi potensi masalah dan area yang perlu ditingkatkan, guna meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pengguna. Dibawah ini adalah data kuisioner yang mencakup hasil dari pengujian Responsivitas, pengujian validasi, dan reliabilitas, nilai tinggi menunjukkan konsistensi baik antara item-item kuesioner. Berikut adalah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada pengguna :



Gambar IV. 51 Grafik Pertanyaan Kuesioner 1



Gambar IV. 52 Grafik Pertanyaan Kuesioner 2



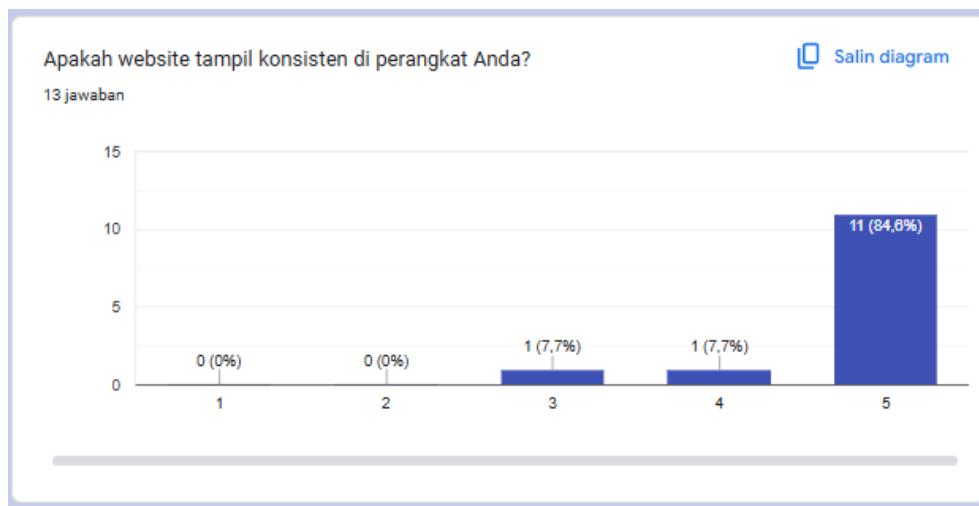
Gambar IV. 53 Grafik Pertanyaan Kuesioner 3



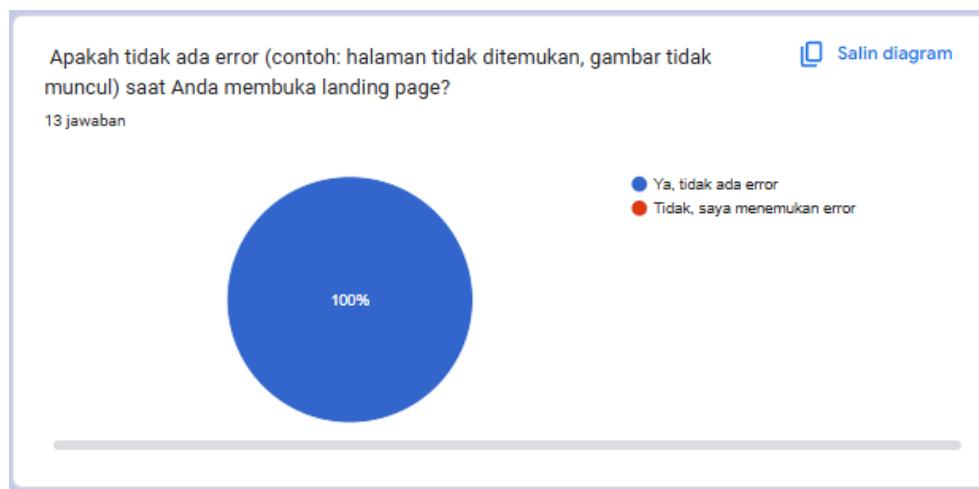
Gambar IV. 54 Grafik Pertanyaan Kuesioner 4



Gambar IV. 55 Grafik Pertanyaan Kuesioner 5



Gambar IV. 56 Grafik Pertanyaan Kuesioner 6



Gambar IV. 57 Grafik Pertanyaan Kuesioner 7

Hasil pengujian yang dilakukan oleh pengguna menunjukkan bahwa capaian untuk responsivitas pada perangkat *Dekstop* 8,3%, *laptop* 41,7%, *smartphone* 66,7%, *browser google chrome* 100 %, dan *microsoft edge* 8,3%, ini menunjukkan bahwa sistem responsive sehingga dapat diakses di berbagai perangkat dan *browser*. Untuk selanjutnya pebgujian pada fungsi dasar sistem yaitu kecepatan akses 75% sangat cepat, gangguan teknis 100% tidak pernah, kemudian pengujian pada link dan tombol 100% berfungsi baik, halaman dan gambar 100% muncul tidak ada kendala, dan untuk konsistensi *website*

83,3%. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa *Company Profile* berbasis web sudah berfungsi dengan baik, namun masih terdapat beberapa perbaikan yang diperlukan.

IV.2.5 Pelaporan hasil

Proses pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir di Puskeswan Pembantu Arjasari. Pelaporan ini mencakup penyajian dokumentasi hasil kerja praktik yang terperinci, termasuk perancangan dan pembangunan *Company Profile* Berbasis Web Puskeswan Pembantu Arjasari. Laporan ini tidak hanya merangkum seluruh tahapan dan pencapaian, tetapi juga mencakup analisis hasil, evaluasi sistem yang telah dibangun, serta rekomendasi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Laporan disusun dalam bentuk dokumen resmi yang berfungsi sebagai laporan akhir, memberikan gambaran menyeluruh mengenai kegiatan kerja praktik, dan menyajikan kontribusi terhadap pengembangan sistem di Puskeswan.

IV.3 Pencapaian Hasil

Hasil yang dicapai dari kerja praktik di Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari adalah pembuatan *Company Profile* Pustu Arjasari berbasis web. Website ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang lengkap mengenai berbagai layanan dan aktivitas yang tersedia di Pustu Arjasari. Dengan adanya website ini, masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai layanan kesehatan hewan yang disediakan, serta kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di Pustu Arjasari. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan akses informasi bagi masyarakat sekitar, sehingga mereka dapat dengan lebih cepat dan efisien memperoleh detail mengenai layanan dan kegiatan yang ada di Puskeswan Pembantu Arjasari. Kemudian hasil yang telah dicapai yaitu berhasil melakukan Rancang Bangun *Company Profile* yang mencakup informasi mengenai profil yaitu Visi misi, Tugas pokok dan fungsi, Profil petugas Pustu Arjasari, Struktur organisasi, dan Dasar hukum

Puskeswan Pembantu Arjasari. Selain itu, *Company Profile* berbasis web ini juga mencakup menu Pelayanan yang meliputi SOP pemeriksaan hewan, sasaran pelayanan dan layanan di Pustu Arjasari, serta menu galeri dengan halaman detail nya, menu penghargaan juga dengan halaman detail nya, menu Informasi dan dengan halaman detail nya, serta halaman pendaftaran.

Dengan demikian, informasi yang disajikan melalui *website* ini dapat memudahkan masyarakat dalam memahami berbagai layanan dan fasilitas yang tersedia di Puskeswan Pembantu Arjasari. Website ini menjadi sarana yang efektif untuk menyebarkan informasi secara lebih luas dan tepat sasaran, sehingga masyarakat dapat lebih mudah mengakses layanan kesehatan hewan yang diperlukan dan mendapatkan informasi terkait aktivitas serta program yang ada di Pustu Arjasari.

Dalam kerja praktik ini, terdapat berbagai hasil yang dicapai, mencakup beberapa hal di antaranya:

- 1). *Usecase grafis*
- 2). *Activity diagram*
- 3). *Wireframe*
- 4). *Design antarmuka*
- 5). *Company profile* berbasis web

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan saran mengenai pelaksanaan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik di Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari dapat ditarik kesimpulan serta saran mengenai pelaksanaan Kerja Praktik.

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja praktik

Company Profile Puskeswan Pembantu Arjasari berhasil dirancang dan dibangun untuk menyediakan informasi lengkap tentang layanan kesehatan hewan yang ditawarkan. Antarmuka *Company Profile* dirancang sederhana namun informatif, sehingga memudahkan pengguna untuk menavigasi dan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pengalaman pengguna dalam mengakses *Company Profile* ini dinilai positif, dengan tampilan yang responsif di berbagai perangkat dan waktu akses yang cepat.

V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktik

Untuk meningkatkan kualitas website *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari, disarankan melakukan evaluasi mendalam terhadap fitur-fitur yang mendapat umpan balik kurang positif, seperti penyajian informasi layanan kesehatan hewan dan aksesibilitas halaman tertentu, serta mengimplementasikan perbaikan yang diperlukan. Peningkatan fungsionalitas, seperti penambahan jadwal layanan interaktif, informasi dokter hewan, serta fitur pendaftaran online, diperlukan untuk lebih mengakomodasi kebutuhan pengguna. Selain itu, perlu dilakukan pembaruan sistem secara berkala untuk memastikan performa dan stabilitas website *company profil* tetap *optimal*, sekaligus meningkatkan keamanan guna melindungi data serta privasi pengguna. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk mengeksplorasi teknologi terkini, seperti integrasi peta lokasi dinamis guna mempermudah pencarian Puskeswan, atau *chatbot* yang dapat memberikan jawaban cepat terkait layanan. Penerapan strategi pelibatan pengguna, seperti *survei* atau

formulir umpan balik, juga diperlukan untuk mendapatkan masukan yang lebih banyak dan meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pengembangan *Company Profile*.

V.2 Kesimpulan *company profil pustu arjasari*

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik di Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari dan telah dilaksanakan dengan Melakukan Rancang Bangun *Company Profile* berbasis web dapat ditarik kesimpulan serta saran sebagai berikut :

V.2.1 Kesimpulan

kesimpulan berikut ini merangkum hasil dan tujuan dari perancangan dan pembangunan sistem yang telah dilakukan. Sistem ini bertujuan untuk memberikan solusi efektif dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat terkait layanan kesehatan hewan, sekaligus menawarkan kemudahan akses bagi pengguna.

1. *Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari dirancang serta dibangun untuk memberikan solusi informatif bagi masyarakat yang membutuhkan layanan kesehatan hewan. Dengan menyajikan informasi layanan, informasi mengenai puskeswan yang lengkap, *Company Profile* ini membantu pengguna mengatasi keterbatasan akses informasi terkait layanan Puskeswan.
2. Antarmuka pengguna yang responsif serta ramah pengguna menjadi nilai tambah dari *Company Profile* ini. Desain responsif memastikan aksesibilitas *optimal* dari berbagai perangkat, sedangkan tampilan yang sederhana namun informatif mempermudah pengguna dalam menavigasi dan memahami informasi yang disajikan. Pendekatan ini menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan mendukung interaksi yang nyaman.
3. Website Puskeswan Pembantu Arjasari menonjol sebagai *platform* informasi holistik dalam mendukung layanan kesehatan hewan. Dengan desain yang responsif, informasi yang lengkap, dan kemudahan akses layanan, website ini menciptakan lingkungan

yang informatif bagi masyarakat sekaligus mendukung keberlanjutan layanan Puskeswan secara lebih terorganisir dan *modern*.

4. dalam mendukung keterlibatan masyarakat, *company profile* ini juga dilengkapi dengan fitur artikel edukasi kesehatan hewan pada menu berita, yang memberikan informasi penting kepada pemilik hewan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan pengguna, tetapi juga memperluas manfaat *Company Profile* sebagai sarana edukasi.

V.2.2 Saran

Beberapa saran diberikan untuk pengembangan lebih lanjut *website Company Profile* Puskeswan Pembantu Arjasari. Saran-saran ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas *website* agar dapat lebih baik dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung misi Puskeswan dalam memberikan layanan kesehatan hewan yang *optimal*.

1. Website Puskeswan Pembantu Arjasari dapat terus meningkatkan kualitas dan jumlah konten edukasi terkait kesehatan hewan. Penambahan artikel informatif, tips perawatan hewan, atau video edukasi mengenai pencegahan dan pengobatan penyakit hewan akan memberikan nilai tambah signifikan bagi pengguna.
2. Menyarankan penambahan fitur interaktif, seperti forum diskusi antar pengguna atau sesi tanya jawab langsung dengan dokter hewan. Fitur ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pengguna tetapi juga menciptakan komunitas peduli kesehatan hewan yang saling mendukung dan berbagi pengalaman.
3. Tahap pemeliharaan sebaiknya dilakukan oleh tim IT internal Puskeswan Arjasari atau oleh vendor penyedia layanan teknis yang memiliki keahlian dalam mengelola dan memperbarui sistem. untuk melakukan pemantauan, perbaikan, dan pembaruan perangkat lunak secara berkala, memastikan agar sistem tetap berjalan dengan lancar dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan atau perubahan yang terjadi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Mohammad Bayu Anggara, Aulia Hanifa Ardita, & Rudi Hermawan. (2024). *RANCANG BANGUN APLIKASI SIMPAN PINJAM KOPERASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS: KOPERASI MEKAR MANDIRI SEJAHTERA)*.
- Nur Aeni Hidayah dan Nurlela Rofiqoh. (2024). *EVALUASI SOFTWARE VISUAL STUDIO CODE MENGGUNAKAN METODE QUETIONNAIRES NELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)*.
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Anggara, M. B., & Zaman, F. (2024). DESAIN ARSITEKTUR SERVER GOOGLE CLOUD UNTUK MENGOPTIMALKAN KINERJA APLIKASI DAILY CLOUD DALAM PEMANTAUAN KESEHATAN MENTAL. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).
- Arisantoso, S. T., Kom, M., Yulianti, S. D., Kom, S., Ath, M., Dzikrullah, T., Hafizh, S., Muhammad, Z., Galuh, A. J., Savana, I., Arsyad, D., Zain, H., Alief, D., Rambe, A., Fathir, A., Muhammad, R., Ramadhan, R., & Julius, A. (2023). *PERANCANGAN DAN PEMROGRAMAN WEB: MEMAHAMI HTML, CSS, JAVASCRIPT, PHP, SERTA WEB HOSTING SECARA PRAKTIS* PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA.
- Badrul, M. (2021). *PENERAPAN METODE WATERFALL UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA TOKO KERAMIK BINTANG TERANG*. 8(2).
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., Ade,), & Humaira, P. (2023). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma* (Vol. 3, Issue 2).

- Dirgantara, D. A., & Andrian, R. (2023). Pengembangan Responsif Website Untuk Semarang Heritage Run 2022 dengan Framework *Bootstrap*. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Issue 2).
- Herdiana, Y., & Kusumah, T. (2024). REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI LIBRARY APP MENGGUNAKAN JSON UNTUK MEREKAM DATA BUKU DI PT RUANG RAYA INDONESIA. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).
- Herdiana, Y., & Zaman, F. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI PENDEKAR (PELAYANAN DESA KARYALAKSANA) MENGGUNAKAN FRAMEWORK NEXT.JS DALAM MENINGKATKAN PELAYANAN ADMINISTRASI DESA. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).
- Hidayat, A., Ridhaihi, N. Q., Fiqral, M., Shiddiq, A., Ra'pak, F. T., & Khaerunnisa, A. A. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI MYSAKU MENGGUNAKAN METODE WATERFALL.* <https://journal.diginus.id/index.php/ITEJ/index>
- Jan, I., Silaen, J., Oktavia, J. E., Sari, R., & Steven, J. (2022). *Literature Review Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Implementasi Si: Hardware, Software, Dan Database.* 1(1). <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1>
- Maulana, F., & Hendrowati, R. (2021). *PERANCANGAN UI/UX FITUR KOSA ISYARAT PADA APLIKASI SILANG MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA.*
- Mayefis, R., Yusnanto, T., Heryana, N., Prima Aulia, A., Aditya Permana, A., Aisa, S., Pasaribu, J. S., & Sihombing, F. A. (2023). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK.* www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Muhammad Reza Adha. (2023). *Muhammad Reza Adha, 170212166, FTK, PTI, 089654334947.*
- Muharam, Y., & Hanifah, W. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI TRACKING SAMPLE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DI PT. KAHATEX. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).

- Muharam, Y., & Hidayat, T. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI BACK-END E-COMMERCE MENGGUNAKAN REST API GOLANG UNTUK OPTIMALISASI KINERJA SERVER. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).
- Parga Zen, B., & Gustalika, M. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis *Photoshop* dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI. *Dedikasi Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i1.952>
- Permata Sari, A. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Ramos, S., & Gunawan Sudarsono, B. (2022). Pelatihan Fitur Mockup Serta Desain Pamflet Dengan Aplikasi *Photoshop*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, 2(3), 41–48. <https://www.journal.hdgi.org/index.php/jpmg>
- Rustiyana, & Dadan Hardiansah. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN QR CODE DAN FRAMEWORK LARAVEL (Studi Kasus: SMK NEGERI 7 BALEENDAH). In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).
- Salendra, D. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE FINANSIAL DAN INVESTASI MONEY MENTOR PRO BERBASIS WEB DENGAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).

- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Sudjanarti, D., Rahmi, A., Utomo, H., Tri, R., Wardani, I., Palandi, E. H., Niaga, A., & Malang, P. N. (2022). *APLIKASI PIXELLAB UNTUK DASAIN MEDIA INFORMASI*. <https://play.google.com>.
- Suharya, Y., & Kusumah, T. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI VSTOCK MENGGUNAKAN CODEIGNITER UNTUK MENGELOLA DATA BARANG DI TOKO BANGUNAN PUTRA JAYA PERKASA II. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 11).
- Suprayogi, B., & Rahmanesa, A. (2019). *PENERAPAN FRAMEWORK BOOTSTRAP DALAM SISTEM INFORMASI PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 PACET CIANJUR JAWA BARAT* (Vol. 6, Issue 2).
- Trisno, I. B., & Hari, Y. (2021). Desain dan Analisa Sistem Magang di Prodi Teknik Informasi Universitas Widya Kartika Menggunakan UML. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 4(6), 490–500. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v4i6.3682>

LAMPIRAN A.
TOR (*Term Of References*)

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan penelitian pendahuluan dengan metode *observasi*, wawancara, dan studi pustaka di lokasi kerja praktik, yaitu Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari. Setelah memperoleh pemahaman yang cukup melalui tahap penelitian ini dan mendapatkan izin dari pihak pustu arjasari, kemudian di laksanakan kerja praktik sesuai dengan tugas yang telah diberikan. Yaitu membuat *Company Profile* puskeswan pembantu arjasari berbasis web yang di dalamnya mencakup:

1. Home: Terdapat logo, gambar tema uptd puskeswan arjasari dan Penjelasan pelayanan secara aktif, pasif, dan semi aktif, di sertakan foto puskeswan dan alamat yang terintegrasi dengan maps
2. Profile : Di dalam menu profil mencakup hakaman Visi misi, Tupoksi, Profil petugas puskeswan arjasari, Struktur organisasi, dan Dasar hukum
3. Pelayanan: Pada manu layanan terdapat halaman SOP, Sasaran pelayanan, dan Layanan
4. Galeri: Pada menu galeri memuat dokumentasi foto dari berbagai Kegiatan puskeswan pembantu arjasari
5. Penghargaan : memuat dokumentasi Foto-foto penghargaan
6. Berita: Memuat berbagai informasi, layanan serta jadwal layanan yang akan di lakukan.
7. Pendaftaran: Pada halaman pendaftaran hanya sebatas membuat halaman nya saja.

A. Fitur Utama

1. Pembuatan desain halaman home dan logo menggunakan photoshop dan pixellab
2. Navigasi: Navigasi responsif dengan dukungan untuk *Bootstrap Scrollspy*, Navbar yang mengecil saat halaman di scroll untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

3. *Card* dengan *Toggle* Teks: Elemen kartu yang dapat menampilkan teks lebih banyak saat diklik, memberikan cara interaktif untuk menampilkan konten.
4. Desain dan Animasi: Desain *modern* dengan efek bayangan dan blur pada elemen kartu animasi saat menggulir halaman menggunakan *library* AOS.
5. Galeri: Galeri gambar dengan *grid* yang rapi dan bayangan untuk tampilan yang menarik.
6. *Section* halaman: Bagian yang didedikasikan untuk menampilkan visi dan misi dengan penataan yang jelas dan rapi.

B. Kerja praktik ini bertujuan untuk membuat *Company Profile* berbasis web sebagai titik masuk utama, untuk mengumpulkan minat awal dan sumber informasi untuk para pemilik hewan peliharaan ataupun ternak

Bandung, 11 November 2024

Disetujui oleh:

Mahasiswa kerja praktik

Pembimbing Lapangan

Siti Allanurin

NIM. 301210002

Drh. Nur Azizah Rahman

NIP. 199412182023212020

LAMPIRAN B.
WAWANCARA PIHAK PUSKESWAN
PEMBANTU (PUSTU) ARJASARI

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja layanan utama yang disediakan oleh Puskeswan Pembantu Arjasari?	Layanan, pasif, aktif, dan semiaktif, pengobatan, vaksinasi, oprasi kastrasi, pembuatan persuratan.
2.	Bagaimana alur pelayanan di Puskeswan, mulai dari pendaftaran hingga tindakan medis?	Pendaftaran dilakukan manual, untuk laporan ke pusat dengan memasukkan data satu per satu pada aplikasi sipolan.
3.	Bagaimana cara Puskeswan menyampaikan informasi tentang layanan kesehatan hewan kepada masyarakat?	Dengan edukasi langsung kepada masyarakat.
4.	Bagaimana upaya Puskeswan dalam menjangkau masyarakat yang tinggal di daerah terpencil terkait informasi kesehatan hewan?	Karena ada kegiatan posterling, sekalian juga dilakukan penyebaran informasi tentang Pustu Arjasari biar masyarakat lebih tahu.
5.	Bagaimana Puskeswan menangani pertanyaan, keluhan dari masyarakat terkait layanan	Pertanyaan langsung dijawab secara tatap muka, sedangkan online melalui WhatsApp dan DM Instagram.

6.	Seberapa efektif penyebaran informasi yang dilakukan selama ini?	Kurang efektif karena penyampaian secara langsung memakan banyak waktu.
7.	Bagaimana Puskeswan memastikan informasi yang diberikan mudah dipahami oleh masyarakat awam?	Untuk memastikan informasi mudah dipahami, dengan menggunakan bahasa sederhana yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
8.	Apa harapan / rencana pengembangan untuk Puskeswan Pembantu Arjasari ke depannya?	Harapannya, tersedianya <i>website</i> sebagai pusat informasi digital, sehingga Pustu Arjasari bisa memberikan informasi yang lebih jelas dan mudah diakses oleh masyarakat
9.	Apakah ada masukan atau hal yang dapat kami bantu untuk mendukung kebutuhan atau meningkatkan pelayanan?	Buatkan <i>Company Profile</i> untuk Pustu Arjasari

Bandung, 6 November 2024

Narasumber

Drh. Nur Azizah Rahman

NIP. 199412182023212020

LAMPIRAN C.
LOG ACTIVITY

NO.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf pembimbing
1.		Pengenalan tempat kerja praktik dan Memulai observasi serta mengenal struktur organisasi Pustu Arjasari.	
2.	Sabtu, 4 November 2024	Melakukan wawancara dengan <i>staf</i> pustu arjasari untuk mengidentifikasi kebutuhan teknologi dan Meninjau fasilitas teknologi serta data yang tersedia.	
3.		Diskusi dengan pembimbing lapangan tentang lingkup kerja praktik yang akan di jalankan.	
4.	Jum,at, 10 November 2024	Mulai pengumpulan data kebutuhan sistem profil Pustu Arjasari dengan meminta data di puskeswan pusat di katapang.	
5.		Analisis kebutuhan data dan fungsi sistem menggunakan <i>diagram use case</i> dan	

		Diskusi kebutuhan pengguna dengan beberapa staf terkait.	
6.	Jum'at, 17 November 2024	Membuat rancangan awal sistem, termasuk <i>wireframe</i> , Mendesain <i>diagram</i> alur kerja sistem menggunakan <i>diagram activity</i> dan menunjukkannya kepada pembimbing lapangan.	
7.	Sabtu, 25 November 2024	Menyusun <i>layout</i> antarmuka (UI) dan Finalisasi rancangan sistem bersama pembimbing.	
8.	Sabtu, 2 Desember 2024	Memulai implementasi sistem menggunakan HTML, CSS, dan <i>JavaScript</i> , Membuat halaman utama dan halaman informasi profil Pustu, Implementasi fitur kontak dan galeri foto, Menyelesaikan halaman tentang layanan kesehatan di Pustu Arjasari, <i>Finalisasi</i> implementasi dan integrasi seluruh halaman <i>website</i> . .	

9.	Jum'at, 22 Desember 2024	Pengujian awal sistem untuk fungsionalitas dasar, Pengujian dengan beberapa staf dan pengguna untuk memastikan kemudahan penggunaan.	
10.	Sabtu, 23 Desember 2024	Perbaikan berdasarkan hasil pengujian dan feedback pengguna <i>Finalisasi</i> pengujian sistem	

LAMPIRAN D.
DOKUMENTASI FOTO



Ini adalah foto bagian depan Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari yang menjadi tempat Kerja Praktik di laksanakan.



LAMPIRAN D-1

Ini adalah pada saat melakukan wawancara dengan koordinator sekaligus dokter hewan di Pustu Arjasari dan merupakan pembimbing lapangan kerja praktik.

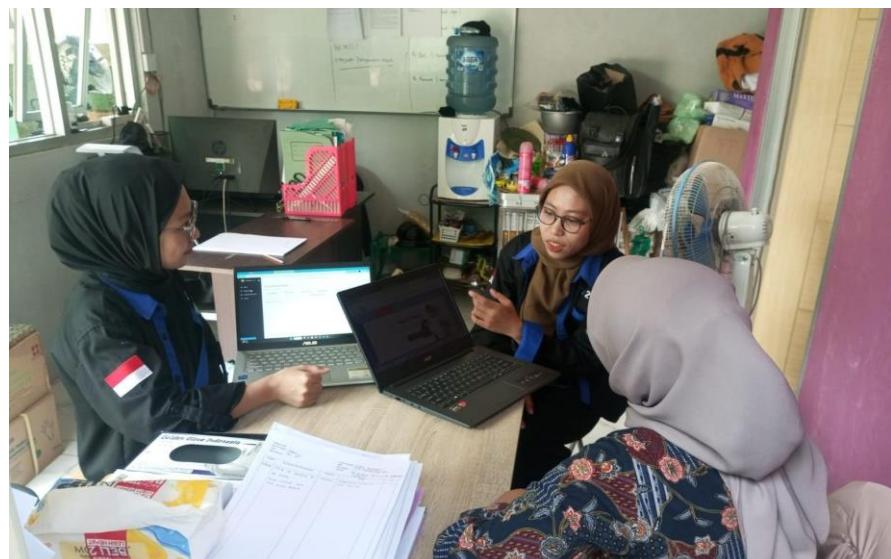


Foto saat melakukan konsultasi dan laporan perkembangan dari pembuatan *Company Profile* Pustu Arjasari



Foto bersama koordinator/ dokter serta petugas Puskeswan Pembantu (Pustu) Arjasari.