

# **LAPORAN KERJA PRAKTEK**

## **PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS WEB DI ANDIR JAYA MOTOR**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Matakuliah FTI335 Kerja Praktek

oleh:

**ILZA FADILATUL HAQ / C1A160031**



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

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS WEB  
DI ANDIR JAYA MOTOR**

oleh:

ILZA FADILATUL / C1A160031

disetujui dan disahkan sebagai

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Bandung,

Koordinator Kerja Praktek

Yaya Suharya,. S.Kom, M.T

NIP: 0407047706

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANDIR JAYA MOTOR**

**PERANCANGAN PROFIL PERUSAHAAN BERBASIS WEB  
DI ANDIR JAYA MOTOR**

oleh:

ILZA FADILATUL HAQ / C1A160031

Disetujui dan disahkan sebagai  
**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Bandung,

Kepala Bengkel Andir Jaya Motor

H. Jajang Sugandi

## **ABSTRAKSI**

Andir Jaya Motor adalah sebuah bengkel motor yang menyediakan jasa service dan penjualan sparepart sejak tahun 2015. Pada mulanya bengkel Andir Jaya Motor dipegang langsung oleh pemilik nama bengkel yaitu Bapak Jajang, namun dengan kesibukan kerja Bapak Jajang di perusahaan Swasta membuat bengkel Andir Jaya Motor sedikit terganggu. Sehingga perusahaan perbengkelan dipegang oleh anaknya sendiri dengan dibantu temannya dan kemudian bengkel dikembangkan mulai dari jumlah produk dagang yang diperbesar dan jasa service yang lebih kepada kenyamanan dan keamanan bagi kendaraan yang di service. Ada beberapa kendala yang dialami oleh Andir Jaya Motor salah satunya adalah bengkel ini mengalami kesulitan dalam melakukan promosi produk serta memperkenalkan produk yang ada dibengkelnya. Hal tersebut dikarenakan bengkel belum memiliki profil perusahaan dan proses penyampaian informasinya masih menggunakan cara manual, yaitu dari selebaran brosur di jalan. Hal ini mengakibatkan bengkel menjadi belum terlalu dikenal masyarakat lebih luas. Proses komunikasi dengan pelanggan pun terbatas karena pelanggan harus datang langsung untuk melihat produk yang ada pada bengkel ini. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di Andir Jaya Motor maka dibuatkan sebuah rancang bangun profil perusahaan berbasis web yang dapat membantu bengkel untuk memperkenalkannya kepada pelanggan. Manfaat yang didapatkan dari pembuatan rancang bangun profil perusahaan pada Andir Jaya Motor berbasis web ini adalah bengkel menjadi lebih dikenal masyarakat dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Selain itu dengan dibuatnya perancangan profil perusahaan Andir Jaya Motor mampu memangkas biaya dalam hal mempromosikan produk yang ada di bengkel sehingga pengeluaran bengkel akan lebih kecil dalam hal proses memasarkan produk.

Kata kunci: Rancang Bangun, Profil Perusahaan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul “Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Website Pada Andir Jaya Motor”.

Laporan Kerja Praktek ini disusun guna menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek di Fakultas Teknologi Informasi UNIBBA Baleendah yang bertujuan untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan. Selain itu Kerja Praktek merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menempuh Tugas Akhir.

Dalam pelaksanaan dan penyusunan Laporan Kerja Praktek ini penulis menyadari sepenuhnya untuk menyelesaikan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, motivasi, kritik, saran dan bimbingan dari semua pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :Yudi Herdiana S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi Universitas Bale Bandung.

1. Yaya Suharya,. S.Kom., M.T selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Bale Bandung.
2. Yusuf Muharam,. M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan laporan ini.
3. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
4. H. Jajang Sugandi selaku CEO Bengel yang memberikan izin untuk melakukan Praktek Kerja di Andir Jaya Motor.
5. Ikmal Maulana Sugandi selaku Manager Bengkel yang telah membantu Penulis dalam menjalankan Kerja Praktek.
6. Seluruh Pegawai dan Pihak yang terlibat di Andir Jaya Motor.

7. Kedua Orang Tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan laporan ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Dan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan, wawasan serta pengalaman penulis. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut, sehingga kritik, saran dan masukan yang bersifat membangun sangatlah diharapkan bagi penulis.

Bandung, 01 Maret 2021

Ilza Fadilatul Haq

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Lingkup .....	2
I.3 Tujuan.....	2
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK .....	3
II.1 Struktur Organisasi .....	3
II.2 Lingkup Pekerjaan .....	4
II.3 Deskripsi Pekerjaan.....	4
II.4 Jadwal Kerja .....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
III.1 Teori Penunjang .....	7
III.1.1 Company Profile .....	7
III.1.1.1 Corporate Value .....	8
III.1.1.2 Product Value.....	10
III.1.2 Promosi .....	12
III.1.2.1 Bauran Promosi.....	13
III.1.2.2 Tujuan Promosi .....	14
III.1.2.3 Strategi Promosi.....	15
III.1.3 Pemrograman Web.....	16
III.1.4 Desain User Interface .....	16
III.1.5 System Development Life Cycle .....	17
III.2 Peralatan Perancangan Website .....	19
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK .....	30
IV.1 Input .....	30
IV.2 Proses .....	31
IV.2.1 Analisis Perancangan.....	31
IV.2.2 Desain Perancangan.....	32
IV.2.3 Analisis Sistem.....	35
IV.2.3.1 Analisis Sistem.....	35
IV.2.3.2 Analisis Kelemahan Sistem.....	35

IV.2.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
IV.2.3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> )....	35
IV.2.3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> )...	36
IV.2.3.4 Analisis Kelayakan Sistem .....	36
IV.2.3.5 Analisis Kelayakan Teknologi .....	36
IV.2.3.6 Analisis Kelayakan Ekonomi .....	37
IV.2.3.7 Analisis Kelayakan Hukum.....	37
IV.2.4 Perancangan Website .....	37
IV.3 Pencapaian Hasil .....	51
IV.3.1 Tampilan Halaman Home.....	52
IV.3.2 Tampilan Halaman Profile .....	53
IV.3.3 Tampilan Halaman Product.....	54
IV.3.4 Tampilan Halaman Service .....	55
IV.3.5 Tampilan Halaman Gallery.....	56
IV.3.6 Tampilan Halaman Contact.....	57
IV.3.7 Tampilan di Mobile .....	58
BAB V PENUTUP .....	59
V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan.....	59
V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek .....	59
V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktek .....	60
V.2 Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi.....	60
V.2.1 Kesimpulan Mengenai Perancangan Website.....	60
V.2.2 Saran Mengenai Perancangan Website.....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Andir Jaya Motor.....	3
Gambar 3.1 Waterfall.....	18
Gambar 3.2 Internet.....	19
Gambar 3.3 Website .....	21
Gambar 3.4 Browser.....	23
Gambar 3.5 Teks Editor Visual Studi Code (VScode) .....	25
Gambar 3.6 HTML.....	26
Gambar 3.7 PHP .....	28
Gambar 4.1 Diagram Konteks .....	32
Gambar 4.2 Design Layout Website .....	33
Gambar 4.3 Flowchart.....	34
Gambar 4.4 Tampilan Header .....	41
Gambar 4.5 Tampilan Font Header.....	42
Gambar 4.6 Tampilan Menu dan Content .....	46
Gambar 4.7 Tampilan Isi Content & Desain Menu .....	50
Gambar 4.8 Tampilan Footer.....	51
Gambar 4.9 Tampilan Home.....	52
Gambar 4.10 Tampilan Profile.....	53
Gambar 4.11 Tampilan Product.....	54
Gambar 4.12 Tampilan Service.....	55
Gambar 4.13 Tampilan Gallery .....	56
Gambar 4.14 Tampilan Contact.....	57
Gambar 4.15 Tampilan di Mobile.....	58

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu serta meningkatnya kebutuhan teknologi informasi, sehingga banyak memberikan dampak positif di berbagai bidang kehidupan manusia, terutama dalam bidang bisnis. Dengan adanya teknologi informasi, dapat memudahkan pelaku bisnis untuk memasarkan produknya dengan cepat dan mudah melalui media online maupun website, sehingga dapat meningkatkan pendapatan di suatu perusahaan.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan, bisnis, pemerintahan maupun keperluan pribadi. Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, yaitu teknologi yang menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah dan memanipulasi data sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik bengkel Andir Jaya Motor, dalam melakukan penjualan produk dan jasa service, penjualan dirasa masih belum optimal karena kurangnya iklan dan promosi.

Sebagai solusi akan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya dengan membangun website untuk perusahaan secara online atau lebih dikenal dengan istilah website profile company. Dengan adanya perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet sebagai perangkat penunjangnya,

maka mungkin dibangun suatu aplikasi yang merupakan sistem pengenalan perusahaan secara online atau website profile company yang dipandang dapat menunjang kegiatan usaha perbengkelan serta dapat dijadikan sebagai alat pengenalan secara luas dan media promosi untuk menawarkan jasa dan produk dari bengkel Andir Jaya Motor kepada konsumen yang melintasi kawasan jalan Andir.

## **I.2 Lingkup**

Lingkup materi kerja praktek yang dilaksanakan di Andir Jaya Motor adalah Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Website. Profil Perusahaan menyediakan informasi tentang Andir Jaya Motor :

- Profil Perusahaan,
- Visi dan Misi,
- Produk dan Jasa,
- Galeri,
- Kontak.

Profil perusahaan Berbasis Website menyediakan informasi dari Andir Jaya Motor untuk mendukung proses bisnis bengkel dan menjadikan Andir Jaya Motor lebih dikenal.

## **I.3 Tujuan**

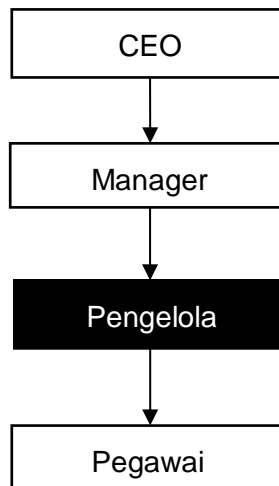
Tujuan pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah untuk Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Website sebagai media promosi perusahaan mengenai informasi Bengkel dan produk-produk yang ada dalam Bengkel Andir Jaya Motor, yang dapat bermanfaat bagi bengkel dalam mengembangkannya lebih baik lagi.

## BAB II

### LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK

#### II.1 Struktur Organisasi

Bengkel Andir Jaya Motor merupakan bengkel motor yang memiliki standar khusus dalam pengerjaan jasa service motor segala merek dan segala jenis motor. Bengkel Andir Jaya Motor berada di kawasan Kabupaten Bandung yang beralamat di Jl. Raya Lambur awi-majalaya No 121, Kp. Andir, Kel. Desa tanjung wangi, Kec. Pacet, Kab. Bandung. Berikut adalah struktur organisasi pada bengkel Andir Jaya Motor:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Andir Jaya Motor

Pada struktur organisasi tersebut memiliki tugas tersendiri. Tugas dari struktur organisasi Andir Jaya Motor diantaranya:

- CEO

Kepala bengkel bertugas memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan. Memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manager) atau menyetujui anggaran tahunan bengkel.

- Manager

Manager memiliki tugas untuk mengatur manajemen dari bengkel agar berjalan dengan baik, mengawasi kegiatan yang terjadi di bengkel.

- **Pengelola**

Pengelola bengkel bertugas mengelola bengkel, melaporkan segala aktivitas yang terjadi di bengkel kepada kepala atau manager bengkel.

- **Pegawai**

Pegawai kasir bertugas untuk melayani konsumen dan mengecek stok barang, menerima barang masuk. Pegawai mekanik bertugas untuk melayani konsumen dalam hal maintenance atau perbaikan kendaraan berupa service dan jasa kontrol kendaraan.

## **II.2 Lingkup Pekerjaan**

Bengkel Andir Jaya Motor memposisikan Penulis sebagai Pencatat Transaksi dibagian Pengelola, yang bertugas terhadap segala transaksi yang terjadi selama bengkel buka. Transaksi ini mencakup service dan juga penjualan sparepart.

Dalam kerja praktek ini Penulis mendapat bimbingan dari Manager Bengkel, Ikmal Maulana Sugandi. Banyak masukan, saran, dan kritikan yang diterima Penulis dari pembimbing lapangan. Namun, semua itu bersifat membangun, sehingga membantu kelancaran Penulis dalam proses pengerjaan tugas - tugas yang diberikan selama kerja praktek ini.

## **II.3 Deskripsi Pekerjaan**

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek di Andir Jaya Motor adalah perancangan profil perusahaan yang menangani hal berikut:

1. **Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan, pertama – tama melakukan observasi atau pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembuatan web profil perusahaan pada Bengkel Andir Jaya Motor di bagian Pengelola. Tahap selanjutnya melakukan wawancara tentang proses bisnis

kepada Ikmal Maulana Sugandi di Bengkel Andir Jaya Motor (bagian manager) secara langsung.

## 2. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini penulis akan menganalisis terhadap kebutuhan layout yang diperlukan untuk ditampilkan pada halaman web. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tentang proses bisnis pada Andir Jaya Motor pada bagian Manager.

## 3. Desain (*Design*)

Setelah mendapatkan hasil analisa, selanjutnya Penulis membuat desain layout sederhana meliputi bagian :

- Header
- Navigasi / Menu
- Content
- Footer

## 4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah membuat desain layout, tahap selanjutnya Penulis akan mengimplementasikan desain layout tersebut dibuat kedalam bentuk web. Pada tahap ini Penulis akan membuat desain web dengan cara koding langsung di HTML. Pada kodingan HTML Penulis membuat beberapa menu yang akan ada di web, diantaranya :

- Home.
- Profil.
- Product.
- Service.
- Galery.
- Contact.

## II.4 Jadwal Kerja

Kerja praktek dilakukan di Bengkel Andir Jaya Motor berada di kawasan Kabupaten Bandung yang beralamat di Jl. Raya Lambur awi-majalaya No 121, Kp. Andir, Kel. Desa tanjung wangi, Kec. Pacet, Kab. Bandung. Kerja praktek dilaksanakan dari tanggal 1 Oktober 2020 sampai dengan 25

November 2020 selama 8 minggu. Waktu kerja praktek adalah dari hari Senin sampai dengan Jumat, pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB. Adapun tugas yang diberikan kepada penulis adalah membuat perancangan profil perusahaan pada Andir Jaya Motor dalam bentuk sebuah web.

Secara umum, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Minggu ke 1&2:

- Pengenalan lingkungan kerja.
- Menentukan jadwal kerja.
- Menentukan tools apa yang akan digunakan dalam perancangan.

2. Minggu ke 3&4:

- Menentukan desain layout profil perusahaan.
- Explorasi teknologi yang akan digunakan dalam perancangan.
- Menginstall tools yang akan digunakan dalam perancangan.

3. Minggu ke 5&6:

- Proses perancangan profil perusahaan.

4. Minggu ke 7&8:

- Melakukan proses pelaporan dan evaluasi kerja praktek.

Adapun detail kegiatan kerja praktek dalam skala harian dapat dilihat pada lampiran B. Secara keseluruhan, realisasi jadwal kerja sesuai dengan rencana yang telah disusun.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **III.1 Teori Penunjang**

Selama pelaksanaan kerja praktek di Andir Jaya Motor, peserta kerja praktek menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori Perancangan Profil Perusahaan pada Andir Jaya Motor. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain:

1. Company Profile

Teori tentang penjualan produk perusahaan melalui website yang diperoleh di mata kuliah FTI328 E-Commerce.

2. Promosi

Teori tentang promosi produk yang diperoleh di mata kuliah UBB104 Pengantar Kewirausahaan.

3. Pemrograman Web

Teori tentang Pemrograman Web yang diperoleh di mata kuliah FTI319 Pemrograman Internet.

4. Konsep desain UI (*User Interface*)

Teori dan konsep desain *User Interface* yang diperoleh di mata kuliah TIF307 Interaksi Manusia dan Komputer.

5. Konsep SDLC (*System Development Life Cycle*)

Teori dan konsep SDLC yang diperoleh di mata kuliah TIF319 Rekayasa Perangkat Lunak.

##### **III.1.1 Company Profile**

Menurut Ayu (2011), company profile adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan. Setiap jenis laporan profil perusahaan, informasi kontak selalu disertakan.



Informasi kontak mungkin tidak lebih dari sekedar alamat fisik dan surat untuk kantor pusat perusahaan, atau mungkin termasuk nama dan alamat dari petugas atau eksekutif tertentu dari perusahaan. Biasanya nomor telepon dan nomor faks juga dimasukkan dalam data kontak dasar. Dalam beberapa tahun terakhir, alamat email dan informasi umum juga dianggap penting dalam sebuah profil perusahaan. Selain informasi kontak, profil perusahaan biasanya mencakup beberapa informasi tentang latar belakang dan sejarah dari bisnis yang bersangkutan. Ini termasuk data mengenai kapan perusahaan itu dibentuk, nama-nama pendiri, dan bagaimana perusahaan tumbuh berkembang dari pertama kali didirikan. Terkadang proses perjalanan jatuh dan bangun dari sebuah perusahaan dituliskan juga dalam company profile. Meski sebuah company profile tidak mencakup sejarah yang sangat lengkap, hal itu seringkali telah dianggap cukup untuk memberi informasi terhadap pembaca tentang gambaran perusahaan tersebut melewati tahun tahun perkembangannya.

Menurut Budiman (2008), company profile (profil perusahaan) merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value serta product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan berdasarkan kedua value di atas.

#### **III.1.1.1 Corporate Value**

Corporate value atau nilai-nilai perusahaan terjamin dalam beberapa hal berikut:

##### **a. Sejarah Berdirinya Usaha**

Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan maupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat didalamnya.

##### **b. Visi dan Misi Usaha**

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam jangka panjang atau dengan kata lain perusahaan dalam periode

tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa. Sedangkan Misi merupakan cara-cara yang digunakan perusahaan dalam mencapai visi usaha. Misi dapat berupa pernyataan kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai visi dalam mencapai tujuan perusahaan.

c. Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi susunan atau hirarki tanggung jawab pekerjaan dalam perusahaan berikut nama individu pada masing-masing pekerjaan. Kegunaan struktur organisasi dalam company profile adalah agar konsumen atau pihak-pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dapat mengetahui person in charge yang langsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan ataupun masalah.

d. Kinerja Perusahaan dapat dibedakan menjadi berikut:

1. Pengalaman Pekerjaan Terdahulu

Pengalaman perusahaan dalam menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal atau tulisan maupun visual atau grafik dengan menampilkan dokumentasi foto atau video hasil pekerjaan tersebut.

2. Laporan Keuangan Perusahaan

Laporan keuangan perusahaan diperlukan bergantung kepada kebutuhan akan company profile tersebut. Apabila company profile dibutuhkan dari segi keuangan seperti untuk investasi atau saham atau kerjasama dengan lembaga keuangan maka laporan keuangan perusahaan diperlukan sebagai data penting dalam pertimbangan kerjasama tersebut, sedangkan company profile tidak dibutuhkan dalam segi keuangan atau company profile dibutuhkan oleh klien atau konsumen yang membutuhkan produk atau servis perusahaan maka laporan keuangan tidak dibutuhkan. Laporan keuangan perusahaan hanya ditampilkan dalam company profile pada media cetak saja tidak di media lain atau media televisi.

### III.1.2 Product Value

Product value atau nilai-nilai produk atau servis yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor-faktor marketing mix khususnya 7P yaitu Product, Price, Promotion, Placement, People, Process, dan Physical Evidence. Penjelasan dari masing-masing marketing mix adalah sebagai berikut:

#### a. Product

Strategi mengenai bagaimana produk usaha kita dapat menarik hati konsumen untuk membelinya. Produk usaha kita dapat dibedakan berdasarkan mutu atau kualitas, ukuran, desain, kemasan, dan kegunaan lebih dibandingkan pesaing.

#### b. Price

Strategi mengenai bagaimana produk kita lebih menarik konsumen dari segi harga dibanding pesaing. Umumnya konsumen lebih tertarik kepada produk dengan harga yang lebih murah. Selain itu, dari segi harga kita dapat membedakan produk kita berdasarkan harga satuan dan harga grosir, syarat pembayaran, diskon atau potongan harga, serta sistem buy 1 get 1 free.

#### c. Promotion

Strategi mengenai bagaimana produk kita dapat dikenal oleh konsumen melalui beberapa cara, yaitu:

##### 1. Advertising (Iklan)

Beriklan dapat dilakukan melalui media-media berikut:

- a. Media cetak: brosur, spanduk, poster, iklan majalah atau koran.
- b. Media TV dan radio (broadcast): iklan TV dan radio.

##### 2. Sales Promotion

Promosi melalui acara atau pameran yang digelar di tempat keramaian dimana konsumen produk berada dan juga dilakukan penjualan ditempat.

##### 3. Personal Selling

Promosi melalui penjualan langsung ke tempat konsumen berada dengan menawarkan dan kemungkinan untuk dapat mencoba produk secara langsung.

#### 4. Public Relation

Cara promosi ini cenderung untuk membuat image perusahaan baik di mata konsumen bukan mempromosikan produk secara langsung. Umumnya dilakukan oleh perusahaan besar.

#### c. Placement

Merupakan cara untuk mendistribusikan produk kita untuk sampai ke tangan konsumen. Sistem distribusi yang dilakukan dapat secara langsung ke konsumen atau melalui pedagang perantara seperti wholesaler (pedagang besar) atau retailer (pedagang kecil).

#### d. People

Merupakan kriteria sumber daya manusia secara umum yang dapat meningkatkan penjualan produk ke konsumen secara langsung maupun tidak langsung.

#### e. Process

Proses yang ditampilkan kepada konsumen agar konsumen tertarik untuk membeli. Proses yang dapat ditampilkan seperti proses produksi yang baik ataupun proses pelayanan terhadap konsumen.

#### f. Physical Evidence

Penampilan atau bukti fisik serta keadaan dari fasilitas pendukung atau sarana dalam menjual produk yang dapat dilihat langsung oleh konsumen. Seperti tempat yang menarik dan bersih untuk restoran. Berdasarkan marketing mix di atas, perusahaan dapat mengidentifikasikan dirinya dengan para pesaing atau kompetitor untuk kemudian menentukan dari faktor-faktor manakah dari ketujuh marketing mix tersebut, perusahaan memiliki keunggulan (competitive advantage) dibandingkan pesaing. Setelah perusahaan berhasil mengidentifikasikan posisinya maka angkatlah kelebihan tersebut sebagai "selling point" dalam company profile khususnya dari segi produk atau servis.

### **III.1.2 Promosi**

Menurut Rangkuti (2009), promosi adalah segala macam bentuk komunikasi persuasi yang dirancang untuk menginformasikan pelanggan tentang produk atau jasa dan untuk mempengaruhi mereka agar membeli barang atau jasa tersebut yang mencakup publisitas, penjualan perorangan dan periklanan.

Menurut Agustina (2011), promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran. Komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Maka dapat disimpulkan bahwa promosi adalah kegiatan pemasaran yang fokus untuk mengkomunikasikan produk perusahaan secara persuasif untuk mempengaruhi konsumen agar mengenal produk perusahaan dan mendorong konsumen untuk membeli atau melakukan transaksi antara perusahaan dengan konsumen.

Dalam melakukan kegiatan promosi, tentu ada berbagai macam-macam promosi. Berikut adalah macam-macam promosi, antara lain:

a. Advertising (periklanan)

Promosi dilakukan dengan jalan menggunakan jasa periklanan. Berdasarkan berbagai macam media yang digunakan dalam periklanan dibedakan menjadi advertensi cetak, advertensi elektronika, transit langsung, dan advertensi khusus.

b. Personal selling

Personal selling adalah penyajian barang secara lisan dan bertatap muka kepada satu atau lebih calon pembeli dengan tujuan agar barang yang ditawarkan dapat terjual.

c. Sales Promotion

Sales promotion merupakan salah satu penentu keberhasilan suatu program pemasaran. Promosi penjualan pada hakikatnya adalah semua kegiatan yang dimaksudkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk atau jasa kepada pasar sasaran untuk segera melakukan suatu tindakan.

d. Publicity

Publicity adalah kegiatan perusahaan untuk melaporkan berita-berita mengenai bisnisnya untuk mengenalkan perusahaan atau produknya agar lebih dikenal luas oleh masyarakat seperti: mengundang media massa, publisitas produk, bimbingan kepada masyarakat, dan lain sebagainya.

### **III.1.2.1 Bauran Promosi**

Menurut Stanton (2002), mengatakan bauran promosi adalah sebuah kombinasi atas penjualan pribadi, periklanan, promosi penjualan, hubungan masyarakat dan publisitas untuk membantu terciptanya sasaran pemasaran perusahaan. Berikut adalah macam-macam bauran promosi, antara lain:

a. Periklanan

Periklanan adalah bentuk promosi non personal dengan menggunakan berbagai media yang ditunjukkan untuk merangsang pembelian.

b. Promosi penjualan

Merupakan kegiatan perusahaan untuk mengajarkan produk yang dipasarkan sedemikian rupa sehingga konsumen akan mudah untuk melihatnya bahkan dengan cara penempatan dan pengaturan tertentu maka produk tersebut menarik perhatian.

c. Hubungan masyarakat dan publikasi

Kepuasan pelanggan setelah melakukan pembelian tergantung pada kesesuaian antara prestasi barang atau jasa yang dibeli dengan harapan konsumen.

d. Pemasaran langsung

Berbeda dengan integrasi keuangan, integrasi ekonomi menyiratkan aspek persaingan yang menyodorkan peluang sekaligus tantangan bagi kita terhadap penawaran langsung. Peluang dengan kesempatan untuk memetik manfaat dari pasar bersama yang besar dan kenaikan aliran faktor produksi untuk mendorong pertumbuhan.

e. Penjualan personal

Tugas manajemen pemasaran bukan hanya terbatas bagaimana menjual produk perusahaan sebanyak mungkin (semaksimal mungkin). Namun lebih dari itu, yakni bagaimana menjual produk perusahaan semaksimal mungkin dengan diiringi cara pelayanan yang baik dan bisa disebut penjualan personal. Hal ini berguna dalam mengantisipasi faktor jangka panjang, yaitu dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan pelanggan yang pada akhirnya dapat mempertahankan serta meningkatkan faktor penjualan.

### **III.1.2.2 Tujuan Promosi**

Setiap promosi yang dilakukan oleh perusahaan diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas kepada masyarakat sehingga diharapkan mampu mempengaruhi minat beli dari masyarakat. Menurut Swastha (2010), tujuan promosi dalam perusahaan, yaitu:

a. Modifikasi tingkah laku

Dengan promosi perusahaan berusaha menciptakan kesan yang baik tentang dirinya dan dengan demikian bisa merubah tingkah laku serta pendapat konsumen tentang produk perusahaan sehingga mendorong pembelian produk.

b. Memberitahu

Kegiatan promosi dilakukan untuk memberitahu pasar yang dituju tentang penawaran perusahaan perihal suatu produk.

c. Membujuk

Diarahkan terutama untuk mendorong pembelian, sering perusahaan tidak ingin mendapat tanggapan instan dari konsumen, tetapi lebih mengutamakan kesan positif.

d. Mengingat

Promosi ini dilakukan terutama untuk mengingatkan kepada masyarakat bahwa produk perusahaan masih ada dipasaran. Promosi merupakan salah satu bauran pemasaran yang digunakan oleh perusahaan untuk mengadakan komunikasi dengan pasarnya. Promosi juga sering dikatakan sebagai proses berlanjut, karena dapat menimbulkan rangkaian kegiatan selanjutnya bagi perusahaan.

### **III.1.2.3 Strategi Promosi**

Menurut Simamora (2000), strategi promosi dapat dilakukan dengan cara:

a. Periklanan

Periklanan adalah komunikasi non pribadi melalui bermacam-macam media yang dibayar oleh sebuah perusahaan bisnis atau organisasi nirlaba atau individu yang di dalam beberapa cara teridentifikasi dalam pasar periklanan dan berharap menginformasikan atau membujuk anggota-anggota.

b. Penjualan pribadi

Penjualan pribadi yaitu terjadi interaksi langsung, saling bertemu muka antara pembeli dan penjual. Komunikasi yang dilakukan oleh kedua belah pihak bersifat individual, dalam hal ini penjual dituntut memiliki kecakapan dan keterampilan dalam mempengaruhi atau memotivasi pembeli dengan cara mengemukakan manfaat yang akan diperoleh pembeli sehingga terjadi persesuaian keuntungan.

c. Promosi penjualan

Promosi penjualan terdiri atas beraneka kumpulan alat insentif yang dirancang untuk merangsang pembelian produk atau jasa tertentu secara lebih cepat atau lebih banyak oleh para konsumen.

d. Hubungan masyarakat



Hubungan masyarakat adalah komunikasi dan hubungan perusahaan dengan beragam jenis publiknya yang meliputi para pelanggan, pemasok, pemegang saham, karyawan, pemerintah, masyarakat umum, dan masyarakat dimana perusahaan berkecimpung.

### **III.1.3 Pemrograman Web**

Pemrograman web adalah proses pengembangan aplikasi website dengan menggunakan bahasa pemrograman khusus. Proses pembuatan program dibantu dengan software khusus, dapat berupa IDE (Integrated Development Environment) dalam bentuk command line interface maupun GUI (Graphical User Interface).

Orang yang mengembangkan aplikasi website, disebut dengan web developer. Di dalam web developer sendiri masih dibagi lagi menjadi 2 posisi lagi. Dari sisi client ada frontend developer, dan dari sisi server, ada backend developer. Jika bisa menguasai keduanya, maka disebut dengan full-stack developer.

Sederhananya Pemrograman web adalah proses penulisan kode atau bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membangun sebuah situs web. Program atau situs web yang terbentuk dari pemrograman web baru akan bisa memberikan informasi dari halaman browser yang diakses menggunakan koneksi internet.

### **III.1.4 Desain User Interface**

Desain User Interface (UI) adalah proses membuat antarmuka dalam perangkat lunak atau perangkat yang terkomputerisasi dengan fokus pada penampilan atau gaya.

Desainer bertujuan untuk membuat desain yang menurut pengguna mudah digunakan dan menyenangkan. Desain UI biasanya mengacu

pada antarmuka pengguna grafis tetapi juga mencakup yang lain, seperti yang UI berbasis suara (Google Voice / Cortana).

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian User Interface (UI) merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya.

Oleh karena itu, User Interface yang baik mampu memberikan pengalaman interaksi yang dapat dimengerti dengan mudah oleh penggunanya (user friendly).

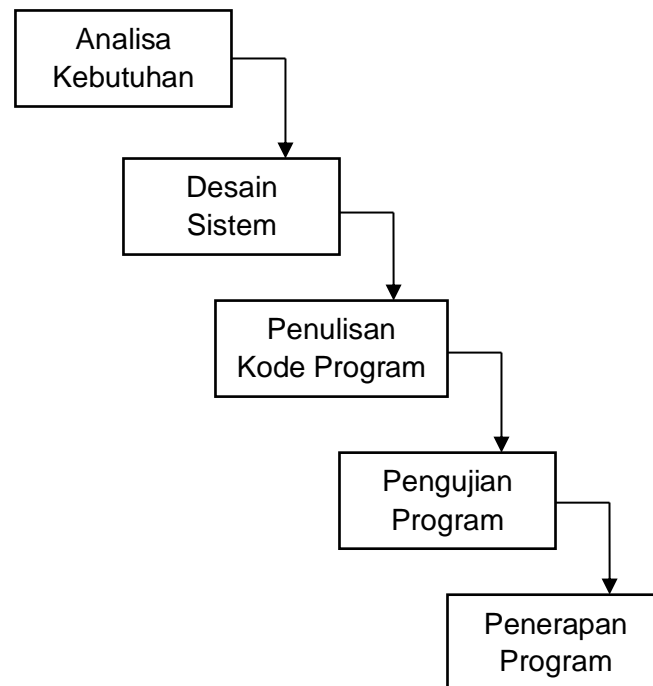
Untuk memudahkan, User Interface terdiri dari menu layar dan ikon, keyboard shortcuts, mouse dan pergerakan gestur, command language. Termasuk juga diantaranya komponen fisik untuk memasukan informasi seperti mouse, keyboard, touchscreen, remote dan game control.

### **III.1.5 System Development Life Cycle**

SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi dan metode dalam mengembangkan sistem tersebut. Sistem yang dibangun dengan menggunakan SDLC akan memudahkan dalam mengidentifikasi masalah dan merancang sistem sesuai kebutuhan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu SDLC yang paling sering digunakan dalam pengembangan sistem yaitu SDLC Waterfall.

SDLC Waterfall ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain layaknya air terjun. Metode waterfall merupakan suatu metode dalam pengembangan software dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan.

Fase-fase dalam model waterfall seperti terlihat pada Gambar berikut:



Gambar 3.1 Waterfall

- **Analisa Kebutuhan**  
Tahapan pertama adalah Analisa Kebutuhan atau tahap pengumpulan semua data yang dibutuhkan dan juga analisis.
- **Desain Sistem**  
Setelah mengumpulkan menganalisis sistem, tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini, hal-hal yang harus dipersiapkan adalah bahasa pemrograman yang akan digunakan dan juga detail teknis lainnya.
- **Penulisan Kode Program**  
Tahap selanjutnya dalam model waterfall adalah pembuatan. Pembuatan yang dimaksud di sini adalah coding software, menggunakan data yang ada di persyaratan dan juga desain.
- **Pengujian Program**  
Tahap model waterfall selanjutnya adalah menguji software yang sudah dimasukkan code dan persyaratan lainnya. Di tahap ini harus mencari tahu apakah software yang tadi dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi

klien atau belum, apakah ada kekurangan yang mungkin terlewat, dan lain-lain. Biasanya, tahap ini cukup lama karena pengujiannya harus memastikan kalau semua permasalahan yang mungkin muncul sudah diselesaikan.

- **Penerapan Program**

Tahap Penerapan Program ini semacam perilsan ketika produk (website) dinyatakan fungsional dan dapat digunakan oleh user langsung.

### **III.2 Peralatan Perancangan Website**

Peralatan atau tools yang digunakan dalam perancangan website profil perusahaan antara lain:

1. Internet



Gambar 3.2 Internet

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain dengan cepat dan tepat. Jaringan komunikasi tersebut, akan menyampaikan beberapa informasi yang dikirim melalui transmisi sinyal dengan frekuensi yang telah disesuaikan. Untuk standar global dalam penggunaan jaringan internet sendiri menggunakan TCP / IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol).

Istilah TCP / IP merupakan bentuk protokol pertukaran paket yang digunakan oleh berbagai pengguna global / dunia. Kemudian, proses untuk menghubungkan antara rangkaian internet disebut dengan "internetworking". Menurut salah satu ahli dalam bidang IT, Onno W. Purbo (2005) menjelaskan bahwa pengertian internet adalah suatu media yang digunakan untuk mengefisienkan proses komunikasi menggunakan aplikasi seperti website, email, atau voip.

Menurut Supriyanto (2008), pengertian internet (interconnected networking) berarti jaringan-jaringan komputer yang saling terhubung. Istilah internet yang dikenal mengacu kepada gabungan jaringan komputer di seluruh dunia. Jadi, internet adalah gabungan jaringan komputer di seluruh dunia yang membentuk suatu sistem jaringan informasi global.

Menurut Simarmata Janner (2010), internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer. Penggunaan internet memungkinkan kita mendapatkan informasi dari komputer yang ada di kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses.

Menurut Purbo (dalam Prihatna, 2005) Internet pada dasarnya adalah suatu media yang dipakai untuk mengefesiensikan proses komunikasi yang disambungkan lewat berbagai aplikasi semacam Web, VoIP, E-mail.

## 2. Website



Gambar 3.3 Website

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan.

Biasanya untuk tampilan awal sebuah website dapat diakses melalui halaman utama (homepage) menggunakan browser dengan menuliskan URL yang tepat. Di dalam sebuah homepage, juga memuat beberapa halaman web turunan yang saling terhubung satu dengan yang lain.

Menurut Simarmata Janner (2010), website adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hypertext. Web dapat diakses oleh perangkat lunak client web yang disebut browser. Browser membaca halaman-halaman web yang tersimpan dalam server web melalui protokol yang disebut HTTP (Hypertext Transfer Protocol).

Menurut Rahmat Hidayat (2010), website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, dan atau gabungan semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman website dengan halaman website lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

Berikut merupakan tiga jenis website berdasarkan pengembangannya:

#### 1. Website statis

Website statis merupakan website yang memiliki tampilan yang tetap dan tidak banyak mengalami perubahan. Biasanya untuk perubahannya sendiri hanya terletak pada tampilan desain halaman web saja, terkait konten tidak mengalami perubahan yang besar. Contoh dari web statis yaitu website yang menampilkan profil perusahaan atau organisasi.

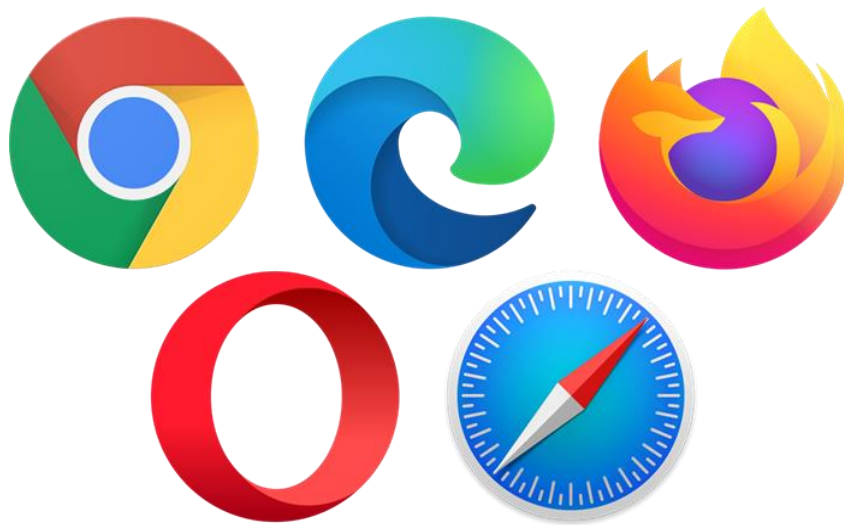
#### 2. Website dinamis

Website dinamis adalah website yang mengalami perubahan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan relevansi dari bisnis dan perkembangan zaman. Website dinamis memiliki tampilan yang lebih interaktif, dan menyediakan fitur kolom komentar, dan chatting. Contoh dari situs web ini adalah blog, situs berita online, e-commerce, sistem informasi, dan lain sebagainya.

#### 3. Website interaktif

Website interaktif adalah website yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar penggunanya. Jenis situs ini biasanya tergolong ke dalam platform media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan platform social media yang lain.

### 3. Browser



Gambar 3.4 Browser

Browser merupakan aplikasi yang bisa menjelajahi, menyajikan, maupun mengambil konten yang ada di berbagai sumber informasi pada jaringan internet atau WWW. Pengertian dari browser juga sering disebut dengan suatu perangkat lunak dengan fungsi yang dimilikinya sebagai penerima, pengakses, penyaji berbagai informasi di internet.

Menurut Simarmata Janner (2010), web browser atau browser merupakan perangkat lunak untuk membaca halaman-halaman web yang tersimpan di server web melalui Hypertext Transfer Protocol atau disebut dengan HTTP.

Menurut Shelly dan Velmaart (2011), web browser atau browser adalah perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan melihat halaman web atau mengakses program web 2.0. Berikut ini adalah contoh-contoh dari web browser atau browser yang sering digunakan:

a. Mozilla Firefox



Mozilla Firefox adalah sebuah aplikasi untuk browsing yang sangat populer, dibuat oleh Mozilla Corporation dan menjadi salah satu web browser open source yang dibangun dengan Gecko Layout Engine. Tak hanya handal, Mozilla Firefox juga didukung oleh sejumlah Add-ons yang dapat diinstall terpisah yang memungkinkan pengguna menggunakan sesuai dengan kegunaan Add-ons tersebut. Browser ini mampu melindungi PC/laptop dari virus, worm, trojan horse dan spyware saat mengakses internet.

b. Google Chrome

Google Chrome adalah browser yang menggabungkan desain minimalis dengan teknologi canggih untuk membuka web lebih cepat, aman dan lebih mudah. Memiliki satu kotak untuk semua dalam arti apabila mengetik di address bar maka akan mendapatkan saran-saran untuk pencarian, semua halaman web dan thumbnail dari situs utama dan dapat mengakses halaman favorit dengan kecepatan langsung.

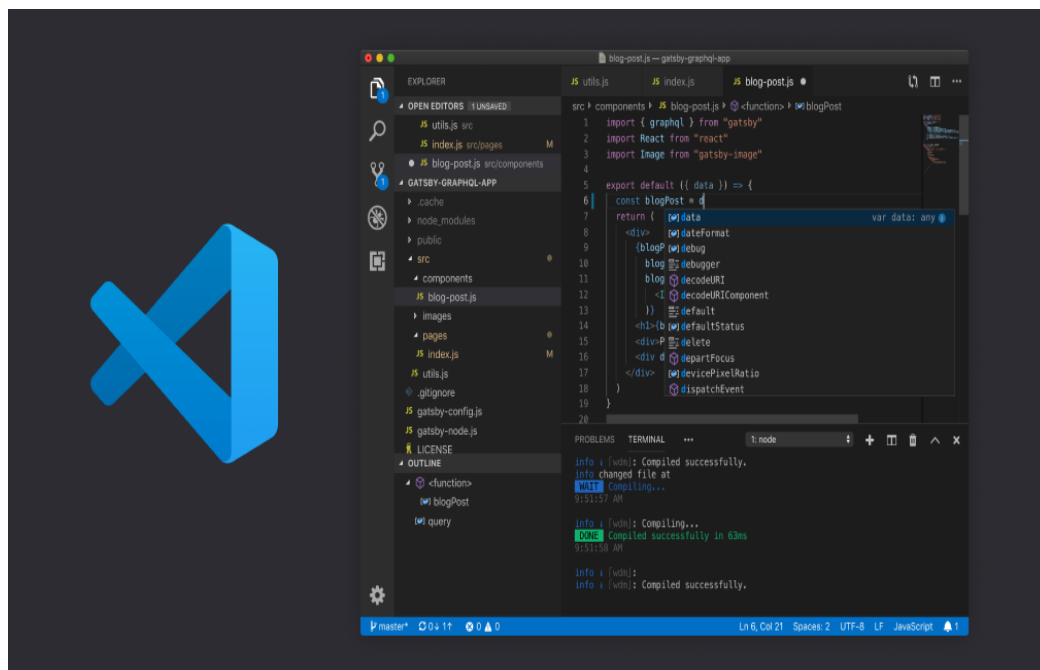
c. Opera

Opera mungkin banyak juga yang sudah mengenal bagi para pencinta internet, Opera web browser yang memiliki 2 versi yaitu mobile dan dekstop. Opera adalah penjelajah web dan paket perangkat lunak internet antar platform. Opera terdiri dari kumpulan perangkat lunak untuk internet seperti penjelajah web, serta perangkat lunak untuk membaca dan mengirim surat elektronik.

d. Internet Explorer

Internet Explorer merupakan sebuah browser keluaran Microsoft yang sangat terkenal dan banyak digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia untuk mengakses internet, karena software ini didukung oleh teknologi baru untuk membuat tampilan web lebih dinamis dan lebih hidup serta kompetibel. Internet Explorer terdapat kumpulan aplikasi yang saling terintegrasi dan terdapat berbagai macam fasilitas khusus untuk mendukung pemakaian internet, yaitu diantaranya adalah I Net, I News, Net Meeting serta Chomic Chat.

#### 4. Teks Editor Visual Code (VS Code)



Gambar 3.5 Teks Editor Visual Studi Code (VScode)

Visual Studio Code (VS Code) adalah sebuah teks editor multiplatform yang komplit dan handal buatan Microsoft. Selain tersedia untuk Windows, Visual Studio Code (VS Code) juga tersedia untuk versi Linux dan Mac. Teks editor mendukung banyak bahasa pemrograman seperti JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang di Visual Studio Code seperti C++, C#, Python, Go, Java, dll.

VSCode bersifat open source. Hal ini juga yang membuat VS Code menjadi favorit para pengembang(developer) aplikasi, karena mereka dapat ikut serta dalam proses pengembangan Visual Studio Code (VS Code).

VSCode menyediakan Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi. Fitur-fiturnya akan terus bertambah seiring dengan perkembangan versi Visual Studio Code. Perkembangan versi Visual

Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membuat VS Code unggul dibandingkan teks editor lainnya.

VSCode dapat digunakan langsung tanpa perlu ekstensi selama bahasa pemrogramannya sudah didukung langsung. Namun ada beberapa fitur yang perlu ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan pengembang aplikasi. Disinilah kegunaan ekstensi untuk membuat Visual Code lebih powerfull dan menunjang produktifitas. Ekstensi VS Code banyak dibuat oleh pengembang pihak ketiga yang juga menjadi kontributor dari VS Code.

#### 5. HTML (HyperText Markup Language)



Gambar 3.6 HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

HTML (HyperText Markup Language) adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (tag) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar.

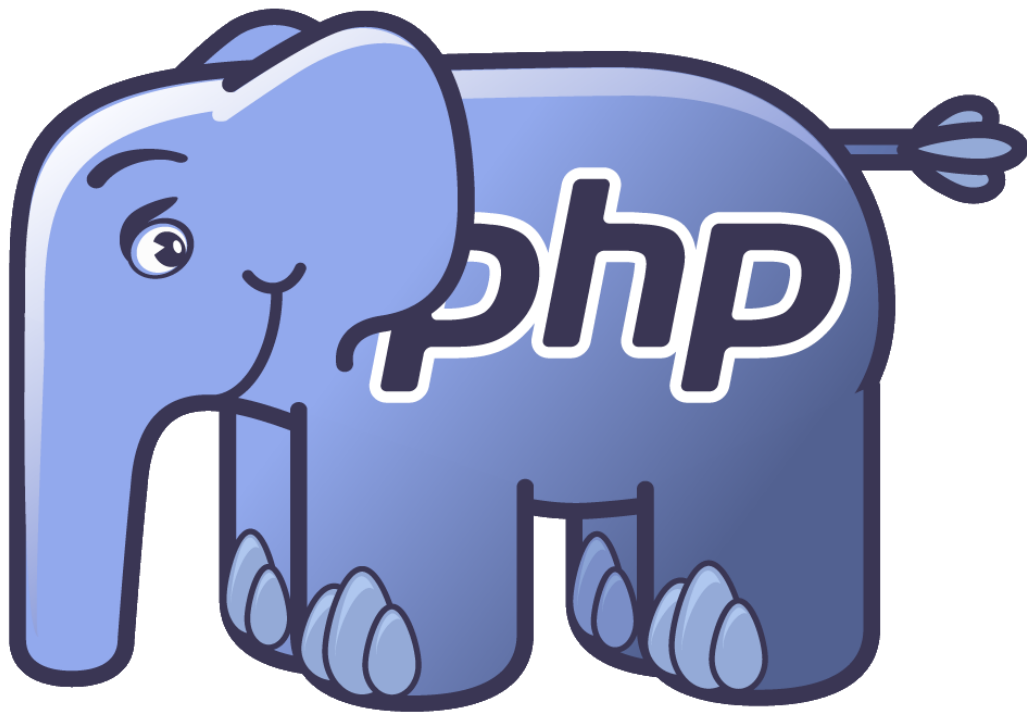
Secara umum, fungsi HTML adalah untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web. Fungsi HTML yang lebih spesifik yaitu:

- Membuat halaman web.
- Menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet.
- Membuat link menuju halaman web lain dengan kode tertentu (hypertext).

Menurut Simarmata Janner (2010), HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa markup untuk menyebarkan informasi pada web. Ketika merancang HTML, ide ini diambil dari SGML (Standard Generalized Markup Language). Walaupun HTML tidak dengan mudah dapat dipahami kebanyakan orang, ketika diterbitkan penggunaannya menjadi jelas.

Menurut Anhar (2010), HTML adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada web browser. Tag-tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> dimana x tag HTML itu seperti b, i, u dll.

## 6. PHP (PHP: Hypertext Preprocessing)



Gambar 3.7 PHP

Menurut Anhar (2010), PHP (PHP: Hypertext Preprocessing) yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru atau up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server di mana script tersebut dijalankan.

Menurut Betha Sidik (2012), PHP merupakan secara umum dikenal dengan sebagai bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang dieksekusi di server web, dokumen

HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML, dikenal juga sebagai bahasa pemrograman server side.

Menurut Kurniawan (2013), PHP merupakan bahasa pemrograman yang berjalan pada sebuah web server serta berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server. PHP dapat dikatakan sebagai sebuah server-side embedded script language artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi- aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server.

PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip PERL yang dapat mengamati siapa saja yang dapat melihat-lihat daftar riwayat hidupnya pada tahun 1994. Pada tahun 1995, Ramus menciptakan PHP/FI versi 2, di mana versi tersebut dapat menempelkan kode terstruktur dalam tag HTML dan juga PHP dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan database.

PHP biasanya dipergunakan untuk pemrograman berbasis web yang tidak hanya menampilkan halaman secara statis, namun menampilkan web berbentuk dinamis di mana data diambil dari dalam database. PHP memiliki kelebihan yaitu PHP bersifat sederhana dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan berbagai aplikasi web, selain itu PHP juga bersifat multiplatform yakni Windows, Linux, dan Mac.

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK**

#### **IV.1 Input**

Perancangan pembuatan Company Profile Berbasis Website diberikan oleh Ikmal Maulana Sugandi melalui saran dan juga masukan, baik secara tertulis maupun secara lisan. Dengan begitu penulis dapat melakukan perancangan Company Profile Berbasis Website pada bengkel Andir Jaya Motor.

Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam menyelesaikan Kerja Praktek ini antara lain:

##### **1. Analisis Perancangan**

Pada tahap ini, penulis akan menganalisis terhadap kebutuhan layout yang diperlukan untuk ditampilkan pada halaman website. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tentang proses bisnis pada bengkel Andir Jaya Motor.

##### **2. Desain Perancangan**

Setelah mendapatkan gambaran pada hasil analisa, selanjutnya penulis akan membuat desain layout sederhana.

##### **3. Analisis Sistem**

Setelah membuat desain layout, tahap selanjutnya penulis akan melakukan analisis sistem terlebih dahulu sebelum mengimplementasikannya, agar saat perancangan dapat berjalan dengan baik.

##### **4. Implementasi**

Setelah menganalisis sistem, tahap selanjutnya penulis akan mengimplementasikan desain layout dan hasil analisis yang sudah dibuat kedalam bentuk website. Pada tahap ini penulis akan membuat desain website dengan cara koding langsung di HTML dan untuk mempercantik tampilan akan menggunakan kodingan CSS.

## **IV.2 Proses**

Selanjutnya proses kerja praktek dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu Analisis perancangan, Desain Perancangan, Analisis Sistem, dan Perancangan Website.

### **IV.2.1 Analisis Perancangan**

Dalam Analisis perancangan ini, yang menjadi objek analisis adalah bengkel Andir Jaya Motor, sebuah bengkel yang bergerak dalam bidang jasa service kendaraan.

Analisis yang dilakukan lebih mengarah pada seluk beluk company profile yang nantinya akan diwujudkan dalam sebuah website, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui atau tertarik dengan jasa dan produk yang ada di bengkel Andir Jaya Motor dapat melihatnya melalui website tersebut.

Penulis membutuhkan sumber data beserta teknik pengumpulan data, diantaranya :

#### **1. Sumber Data**

##### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh dengan cara mengevaluasi secara langsung ke objek lapangan.

Contoh : Membaca secara langsung company profile yang sudah ada.

##### **b. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung guna melengkapi data primer baik berupa dokumen, daftar pustaka, dan lain-lain.

Contoh: sarana perpustakaan dan catatan yang penulis peroleh selama duduk dibangku perkuliahan yang berkaitan dengan objek dan menunjang dalam permasalahan.



## 2. Teknik Pengumpulan Data

### a. Interview

Adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan guna mencari informasi secara langsung melalui wawancara dengan pimpinan Bengkel Andir Jaya Motor, tentang masalah-masalah yang terkait dengan proses pembuatan company profile berbasis web.

### b. Observasi

Dengan melakukan pengamatan, mencari informasi dan mengumpulkan data secara langsung di Bengkel Andir Jaya Motor. Misalnya mencatat data-data tentang kegiatan yang dilakukan.

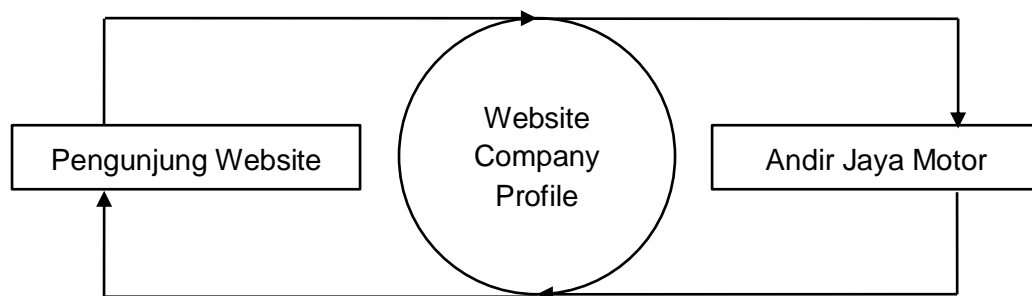
### c. Studi Pustaka

Dengan cara mempelajari literatur buku dan bahan-bahan yang berkaitan dengan materi dalam pembahasan laporan dan menulis data-data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan.

## IV.2.2 Desain Perancangan

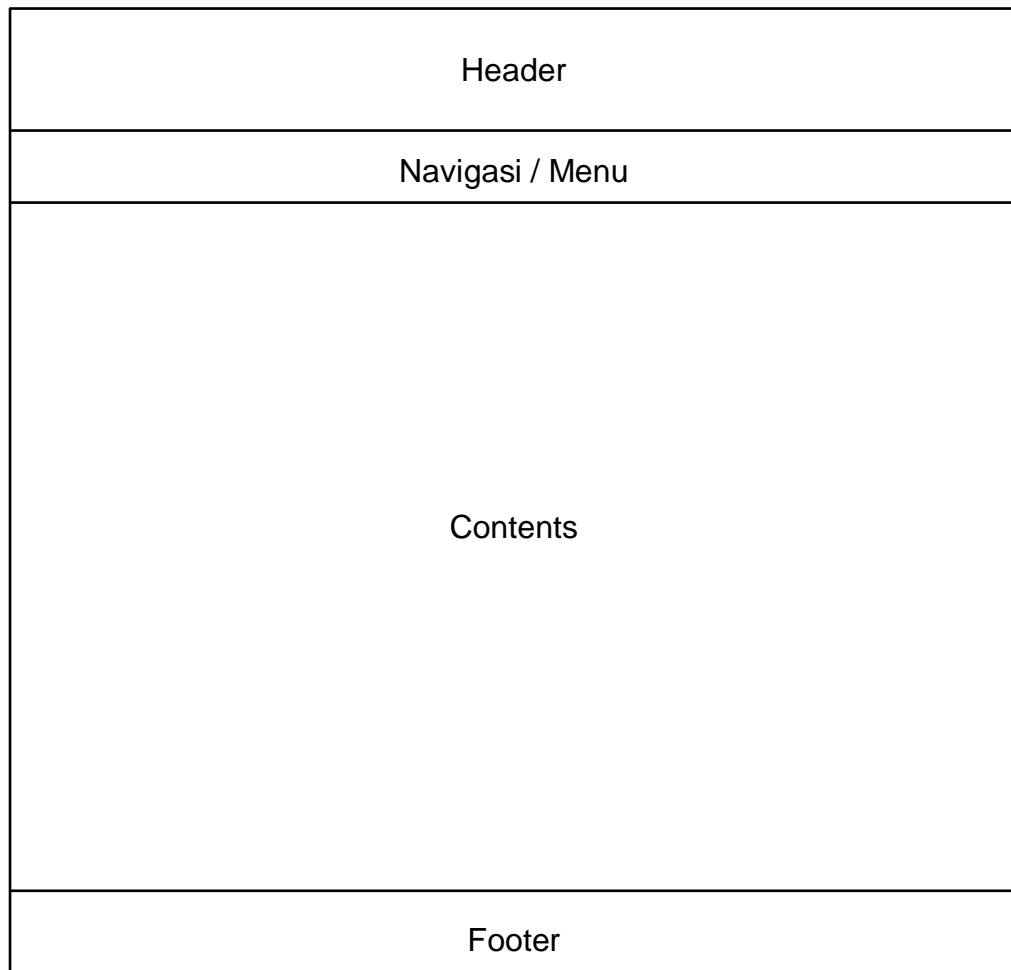
Desain perancangan merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan dan dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang akan dibuat. Desain yang baik harus melalui beberapa tahap, mulai dari Diagram Konteks, Design Layout Website, dan Flowchart, Analisis Kebutuhan Sistem.

### 1. Diagram Konteks



Gambar 4.1 Diagram Konteks

## 2. Design Layout Website



Gambar 4.2 Design Layout Website

### a. Header

Berisi nama bengkel.

### b. Navigasi / Menu

Berisi informasi untuk setiap menu yang ada. Menu yang tersedia adalah sebagai berikut :

- Home
- Profil
- Product
- Service
- Galery

- Contact

c. Contents

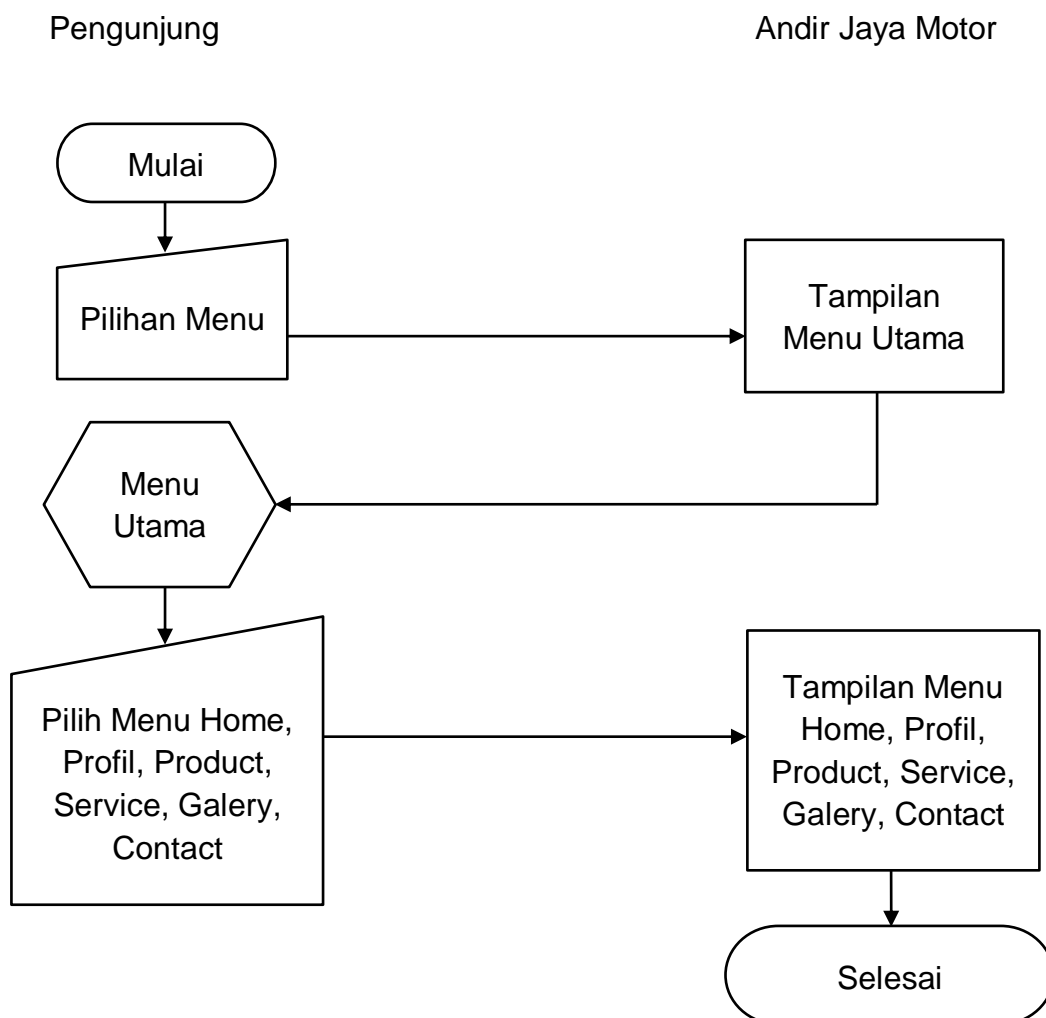
Berfungsi sebagai tempat memuat halaman yang dibuka melalui Navigasi / Menu.

d. Footer

Memuat informasi hak cipta website.

### 3. Flowchart

Dari hasil analisa, penulis mengilustrasikan proses alur Pengunjung yang mendatangi situs bengkel Andir Jaya Motor kedalam sebuah flowchart dibawah ini:



Gambar 4.3 Flowchart

### **IV.2.3 Analisis Sistem**

Selanjutnya penulis menganalisis sistem yang dibutuhkan sebelum melakukan perancangan website.

#### **IV.2.3.1 Analisis Sistem**

Menurut Jugianto HM, dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Informasi, Analisis Sistem dapat di definisikan sebagai Penguraian dari suatu informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesepakatan-kesepakatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

#### **IV.2.3.2 Analisis Kelemahan Sistem**

Untuk menentukan suatu sistem yang baru itu layak atau tidak maka diperlukan adanya analisis yang terdiri dari enam aspek, dan biasa dikenal dengan analisis *PIECES*, yaitu *Performance* (Kinerja), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Service* (Pelayanan).

#### **IV.2.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem sangat dibutuhkan dalam mendukung kinerja sistem, apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau belum karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya perancangan website profile perusahaan ini.

##### **IV.2.3.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)**

Perangkat lunak juga merupakan perangkat yang sangat penting dalam proses pengolahan data karena perangkat lunak berisikan program yang perintahnya digunakan untuk menjalankan sistem komputer. *Software*

yang digunakan dalam proses pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

1. Microsoft Windows 8.1
2. Teks Editor Visual Code (VS Code)
3. Browser Chrome

#### **IV.2.3.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)**

Pada bagian ini dijelaskan *hardware* yang digunakan untuk membangun/membuat sistem informasi dan promosi berbasis web. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat sistem ini adalah :

1. Laptop Model : SAMSUNG NP915S3G
2. Prosesor : AMD Quad-Core Processor (up to 1.4GHz)
3. Harddisk : 128 GB SSD
4. Memory : 4GB DDR3-SDRAM
5. Display : 13.3"
6. Mainboard : NP915S3G-K03ID
7. VGA : AMD Radeon HD 8250

#### **IV.2.3.4 Analisis Kelayakan Sistem**

Analisis kelayakan merupakan tahap yang paling penting karena didalamnya menyangkut berbagai aspek sistem baru yang diusulkan. Laporan mengenai analisis kelayakan harus disampaikan kepada manajemen yang berwenang untuk memutuskan untuk segera melaksanakan sistem baru atau tidak melaksanakan sistem baru.

#### **IV.2.3.5 Analisis Kelayakan Teknologi**

Saat ini banyak lembaga atau organisasi yang menerapkan teknologi internet dalam proses kegiatannya, hal ini karena jaringan internet sudah mencakup area global. Teknologi internet beroperasi dalam waktu 24 jam non-stop yang berarti bahwa informasi dapat diakses setiap saat dan dimanapun kita berada. Sistem baru ini dinyatakan layak secara teknologi

karena berbasis situs web dimana proses kerjanya menggunakan internet. Data-data yang ada akan tersimpan pada suatu web server atau web hosting yang terhubung dengan jaringan internet secara online 24 jam non-stop dan informasi yang dihasilkan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

#### **IV.2.3.6 Analisis Kelayakan Ekonomi**

Tujuan dari sistem analisis kelayakan ekonomi secara umum adalah untuk melihat apakah sistem yang akan diterapkan akan merugikan atau menguntungkan bagi pihak pemilik. Jika biaya yang dikeluarkan lebih besar dari manfaat yang diperoleh maka sistem ini dikatakan tidak layak. Oleh karena itu sebelum sistem ini dikembangkan, maka perlu dihitung kelayakan biaya dan manfaatnya.

#### **IV.2.3.7 Analisis Kelayakan Hukum**

Kelayakan hukum disini merupakan kelayakan tentang penambahan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem. Ditinjau dari segi hukum yang berlaku diindonesia, rancangan sistem yang diajukan tidak cacat hukum, karena penginstalan program aplikasi menggunakan CD original serta program *open source* dimana tidak melanggar licensi perusahaan sehingga pengembangan sistem baru ini layak untuk diterapkan.

### **IV.2.4 Perancangan Website**

Di tahap ini penulis mulai mengerjakan perancangan website :

#### **1. Membuat Layout Website**

Layout adalah tata letak dari setiap komponen elemen di dalam website. Layout berfungsi untuk memetakan bagian-bagian dalam halaman website. Dengan desain layout yang baik akan memberikan kenyamanan kepada pengunjung.



```

FFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF",
"#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF", "#FFFFFF");
farbbibliothek[3] = new Array("#FF0000", "#FF4000", "#FF8000", "#FFC0
00", "#FFFF00", "#C0FF00", "#80FF00", "#40FF00", "#00FF00", "#00FF40", "#
00FF80", "#00FFC0", "#00FFFF", "#00C0FF", "#0080FF", "#0040FF", "#0000FF
", "#4000FF", "#8000FF", "#C000FF", "#FF00FF", "#FF00C0", "#FF0080", "#FF
0040");
farbbibliothek[4] = new Array("#FF0000", "#EE0000", "#DD0000", "#CC00
00", "#BB0000", "#AA0000", "#990000", "#880000", "#770000", "#660000", "#
550000", "#440000", "#330000", "#220000", "#110000", "#000000", "#110000
", "#220000", "#330000", "#440000", "#550000", "#660000", "#770000", "#88
0000", "#990000", "#AA0000", "#BB0000", "#CC0000", "#DD0000", "#EE0000")
;
farbbibliothek[5] = new Array("#FF0000", "#FF0000", "#FF0000", "#FFFF
FF", "#FFFFFF", "#FFFFFF");
farbbibliothek[6] = new Array("#FF0000", "#FDF5E6");
farben = farbbibliothek[4];
function farbschrift()
{
for(var i=0 ; i<Buchstabe.length; i++)
{
document.all["a"+i].style.color=farben[i];
}
farbverlauf();
}
function string2array(text)
{
Buchstabe = new Array();
while(farben.length<text.length)
{
farben = farben.concat(farben);
}
k=0;
while(k<=text.length)
{
Buchstabe[k] = text.charAt(k);

```



```

k++;
}
}
function divserzeugen()
{
for(var i=0 ; i<Buchstabe.length; i++)
{
document.write("<span id='a"+i+"' class='a"+i+"'>" + Buchstabe[i] +
"</span>");
}
farbschrift();
}
var a=1;
function farbverlauf()
{
for(var i=0 ; i<farben.length; i++)
{
farben[i-1]=farben[i];
}
farben[farben.length-1]=farben[-1];
setTimeout("farbschrift()",30);
}
//
var farbsatz=1;
function farbtauscher()
{
farben = farbbibliothek[farbsatz];
while(farben.length<text.length)
{
farben = farben.concat(farben);
}
farbsatz=Math.floor(Math.random()*(farbbibliothek.length-0.0001));
}
setInterval("farbtauscher()",10000);
text ="ANDIR JAYA MOTOR";//h
string2array(text);

```

```
divserzeugen();
//document.write(text);
</script></div>
  <div id="container">
    </div>
</body>
```

Dan didalam <style> penulis menambahkan source code:

```
body {
    background: #fff;
}
.kotak {
    font-family: "Digital";
    font-size: 40px;
}
```

Maka Hasilnya seperti ini :



Gambar 4.4 Tampilan Header

### 3. Mengedit Tampilan Font Header

Disini saya mengedit tampilan font bagian header agar semakin menarik dan menambahkan font external di folder "fonts".

Dengan menambahkan script didalam <style> dengan source code:

```

@font-face {
  font-family: "Digital";
  src: url('fonts/Gimme Danger.TTF');
}

@font-face {
  font-family: "Font Digitul";
  src: url('fonts/Urban.TTF');
  src: url('fonts/Urban.eot');
  src: url('fonts/Urban.eot?#iefix') format('embedded-opentype'),
  url('fonts/Urban.woff') format('woff'),
  url('fonts/Urban.ttf') format('truetype'),
  url('fonts/Urban.svg') format('svg');
}

```

Maka Hasilnya seperti ini :



Gambar 4.5 Tampilan Font Header

#### 4. Menambahkan Menu & Content

Disini saya menambahkan menu & content bersamaan.

Pertama saya menambahkan script didalam div dengan id "content" dengan source code:

```
<br/><br/><br/>
```

```

<!--Horizontal Tab-->
<div id="parentHorizontalTab">
    <ul class="resp-tabs-list hor_1">
        <li>HOME</li>
        <li>PROFIL</li>
        <li>PRODUCT</li>
        <li>SERVICE</li>
        <li>GALERY</li>
        <li>CONTACT</li>
    </ul>
    <div class="resp-tabs-container hor_1">
        <div><!--HOME-->

        </div>
        <div><!--PROFILE-->

        </div>
        <div><!--PRODUCT-->

        </div>
        <div><!--SERVICE-->

        </div>
        <div class='galery' align="center" ><!--GALERY-->

        </div>
        <div><!--CONTACT-->

        </div>
    </div>
</div>

```

Tidak lupa menambahkan script css didalam <style> agar tampilan content sesuai dengan yang penulis harapkan dengan source code:

```

#content {
    width: 935px;
    margin: 0 auto;
}

```

```

    }
    @media only screen and (max-width: 768px) {
        #container {
            width: 90%;
            margin: 0 auto;
            margin-bottom: 120px;
            margin-top: 80px;
        }
    }
}

```

Lalu penulis menambahkan Plug-in Initialisation di akhir sebelum `</body>` agar Responsive Tabs berjalan dengan baik dengan source code:

```

<!--Plug-in Initialisation-->
<script type="text/javascript">
    $(document).ready(function() {
        //Horizontal Tab
        $('#parentHorizontalTab').easyResponsiveTabs({
            type: 'default',
            width: 'auto',
            fit: true,
            tabidentify: 'hor_1',
            activate: function(event) {
                var $tab = $(this);
                var $info = $('#nested-tabInfo');
                var $name = $('span', $info);
                $name.text($tab.text());
                $info.show();
            }
        });
        // Child Tab
        $('#ChildVerticalTab_1').easyResponsiveTabs({
            type: 'vertical',
            width: 'auto',
            fit: true,
            tabidentify: 'ver_1',
            activetab_bg: '#fff',

```

```

        inactive_bg: '#F5F5F5',
        active_border_color: '#c1c1c1',
        active_content_border_color: '#5AB1D0'
    });
    $('#ChildVerticalTab_2').easyResponsiveTabs({
        type: 'vertical',
        width: 'auto',
        fit: true,
        tabidentify: 'ver_2',
        activetab_bg: '#fff',
        inactive_bg: '#F5F5F5',
        active_border_color: '#c1c1c1',
        active_content_border_color: '#5AB1D0'
    });
    //Vertical Tab
    $('#parentVerticalTab').easyResponsiveTabs({
        type: 'vertical',
        width: 'auto',
        fit: true,
        closed: 'accordion',
        tabidentify: 'hor_1',
        activate: function(event) {
            var $tab = $(this);
            var $info = $('#nested-tabInfo2');
            var $name = $('span', $info);
            $name.text($tab.text());
            $info.show();
        }
    });
});
</script>

```

Dan penulis juga menambahkan file pendukung didalam folder “css” & “js” beserta source code didalam tag <head>:

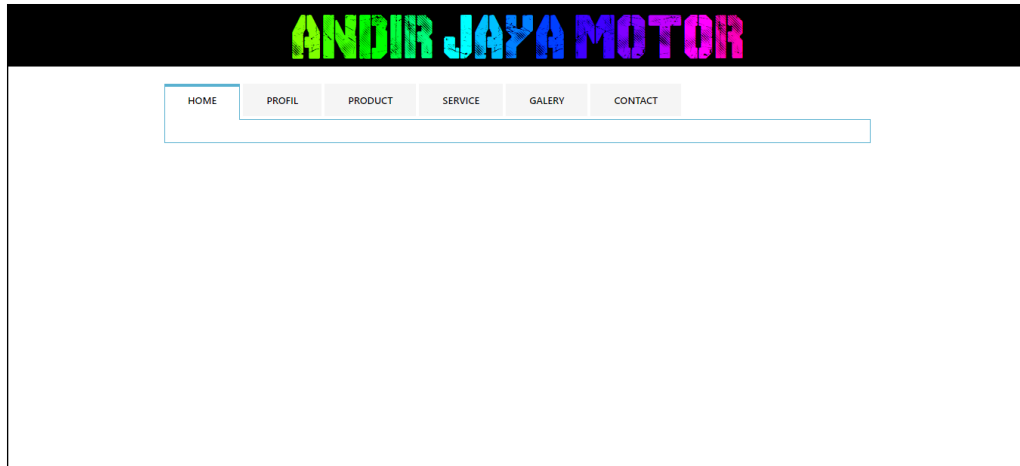
```

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/easy-responsive-tabs.css " />

```

```
<title>Andir Jaya Motor</title>
<script src="js/jquery-1.9.1.min.js"></script>
<script src="js/easyResponsiveTabs.js"></script>
```

Maka tampilannya akan seperti ini :



Gambar 4.6 Tampilan Menu dan Content

## 5. Menambahkan Isi Content dan Mendesain Menu

Penulis menambahkan Isi Content dengan source code:

```
<div><!--HOME-->
    
    <br>
    <font size="6"></font> <font size="6" face="Open Sans"><b>ANDIR JAYA MOTOR</b></font> <font size="6"></font>
    <br>
    Selamat Datang di Bengkel Kami... Kami menyediakan berbagai macam Spareparts dan juga melayani Service kendaraan .
    <center><h1>VISI</h1></center>
    Menjadi bengkel terkenal dengan memiliki layanan servis yang dapat diandalkan dan menjual spareparts berkualitas .
    <br>
    <center><h1>MISI</h1></center>
```

Memenuhi kebutuhan pelanggan dengan memberikan pelayanan jasa perbaikan kendaraan yang cepat dan memuaskan serta menciptakan lingkungan kerja yang nyaman bagi pelanggan dan karyawan.

</div>

<div><!--PROFILE-->

&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;

Bengkel Andir Jaya Motor berada di kawasan Kabupaten Bandung yang beralamat di Jl. Raya Lamburawi-majalaya No 121, Kp. Andir, Kel. Desa tanjung wangi, Kec. Pacet, Kab. Bandung.

<p><br>&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;

Nama Andir Jaya Motor ini berasal dari nama daerah tempat bengkel tempat tersebut berada.

Pada mulanya bengkel Andir Jaya Motor dipegang langsung oleh pemilik nama bengkel yaitu Bapak Jajang, namun dengan kesibukan kerja Bapak Jajang di perusahaan Swasta membuat bengkel Andir Jaya Motor sedikit terganggu.

<p><br>&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;&ensp;

Sehingga perusahaan perbengkelan dipegang oleh anaknya sendiri dengan dibantu temannya dan kemudian bengkel dikembangkan mulai dari jumlah produk dagang yang diperbesar dan jasa service yang lebih kepada kenyamanan dan keamanan bagi kendaraan yang di service.

</div>

<div><!--PRODUCT-->

<i class="material-icons">filter\_1</i>

BAN DALAM IRC BERMACAM UKURAN

<br>

<br>

<i class="material-icons">filter\_2</i>

BAN LUAR IRC BERMACAM UKURAN

<br>

<br>

<i class="material-icons">filter\_4</i>

BUSI



```

<br>
<br>
<i class="material-icons">filter_5</i>
KABEL REM
<br>
<br>
<i class="material-icons">filter_6</i>
KIT PASTE ODOL
<br>
<br>
<i class="material-icons">filter_7</i>
KLAKSON 12V (MR,HT)
<br>
<br>
<i class="material-icons">filter_8</i>
OLI CASTROL
<br>
<br>
<i class="material-icons">filter_9</i>
Dan Lain - Lain.
</div>
<div><!--SERVICE-->
  <i class="material-icons">filter_1</i>
  Jasa Service.
  <br>
  <br>
  <i class="material-icons">filter_2</i>
  Sparepart Lokal / Orisinil.
  <br>
  <br>
  <i class="material-icons">filter_3</i>
  Korek Mesin.
  <br>
  <br>
  <i class="material-icons">filter_4</i>
  Service Injeksi.

```

```

        <br>
        <br>
        <i class="material-icons">filter_5</i>
        Dan Lain - Lain.
    </div>

    <div class='gallery' align="center" ><!--GALLERY-->
        
        
    </div>
    <div><!--CONTACT-->
        <i class="fa fa-facebook-official"></i>
        <a target="_blank" href="https://www.facebook.
com/ikmalsugandi.ikmalsugandi.5">Facebook</a>
        <br>
        <i class="fa fa-instagram"></i>
        <a target="_blank" href="https://www.instagram
.com/andirjayamotor">Instagram</a>
        <br>
        <i class="fa fa-whatsapp"></i>
        <a target="_blank">WA +62 813-6335-5313</a>
        <br>
    </div>

```

Dan juga penulis mendesain menu dengan source code:

```

    <li>&#9760; HOME &#9760;</li>
    <li><i class="fa fa-question-circle pull-
left"></i>PROFIL</li>
    <li><i class="fa fa-sticky-note pull-
left"></i>PRODUCT</li>
    <li><i class="fa fa-gear pull-
left"></i>SERVICE</li>
    <li><i class="fa fa-file-image-o pull-
left"></i>GALLERY</li>

```

```
<li><i class="fa fa-male pull-left"></i>CONTACT</li>
```

Dan penulis menambahkan tag link pada <style> untuk menulis alamat file external, agar bisa menggunakan icon atau font khusus dengan source code:

```
<link rel="stylesheet" href="https://fonts.googleapis.com/icon?family=Material+Icons">
<link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/4.7.0/css/font-awesome.min.css">
```

Maka hasilnya seperti ini :



Gambar 4.7 Tampilan Isi Content & Desain Menu

## 6. Menambah Footer

Lalu tidak lupa menambahkan Footer yang berisi hak cipta website, bertuliskan “Andir Jaya Motor”.

```
<!--/#footer-->
<footer id="footer">
    <font size='4' face='Andalus'>Copyright &copy; 2020. &#9760;
    <a target="_blank" href="https://www.instagram.com/andirjayamotor">Andir Jaya Motor</a> &#9760;</font>
</footer>
```

Maka hasilnya seperti ini :



Gambar 4.8 Tampilan Footer

## 7. Merapihkan Gallery

```
.gallery img {
width: 290px;
height: 200px;
border: 2px solid #575D63;
padding: 2px;
}
```

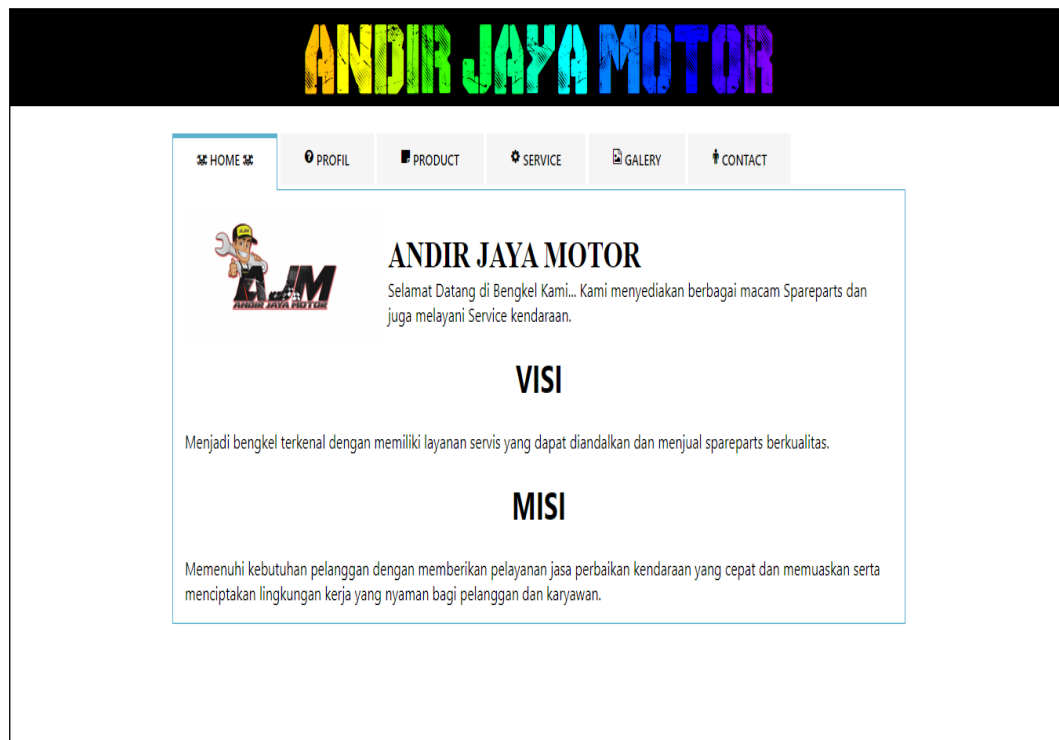
## IV.3 Pencapaian Hasil

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktek di Andir Jaya Motor ini berupa website profil perusahaan Andir Jaya Motor. Website ini terdiri dari informasi mengenai segala sesuatu tentang bengkel. Website ini memiliki beberapa informasi diantaranya :

- Home : Halaman utama.
- Profile : Memuat informasi profile bengkel.
- Product : Memuat informasi product bengkel.
- Service : Memuat informasi beberapa service yang ada.
- Gallery : Memuat foto kegiatan di bengkel.
- Contact : Memuat informasi kontak bengkel agar pengunjung bisa menghubungi.

Berikut tampilan halaman yang ada pada web Andir Jaya Motor:

### IV.3.1 Tampilan Home



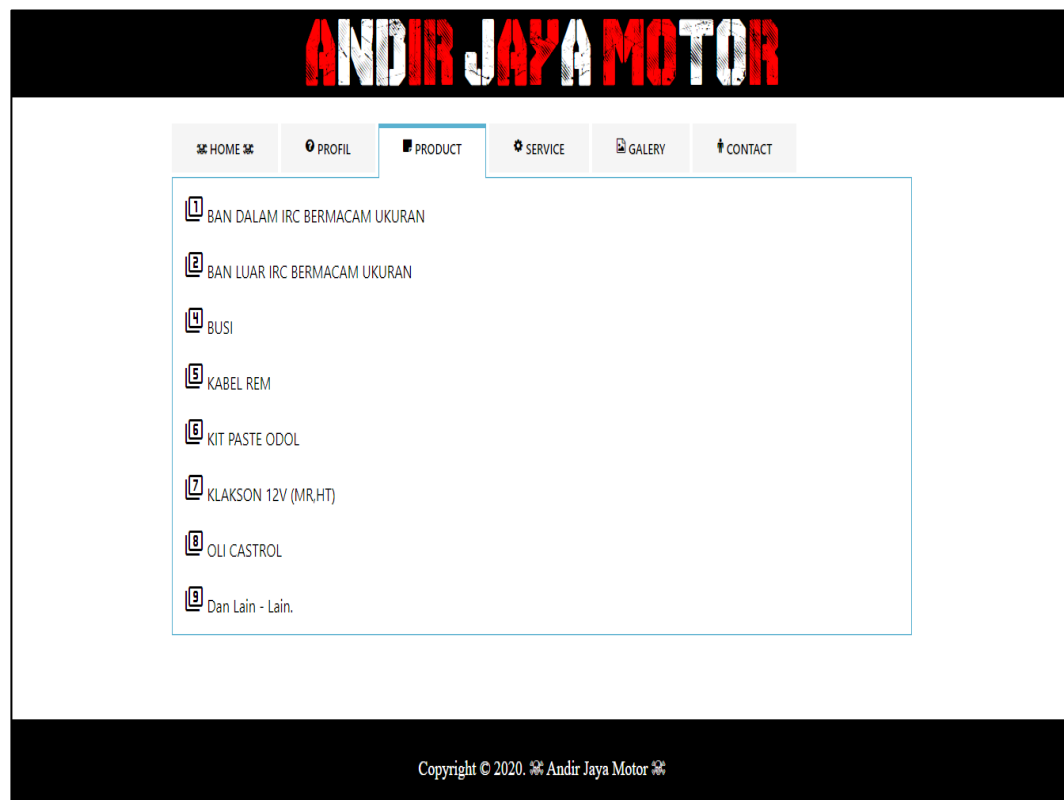
Gambar 4.9 Tampilan Home

### IV.3.2 Tampilan Profile



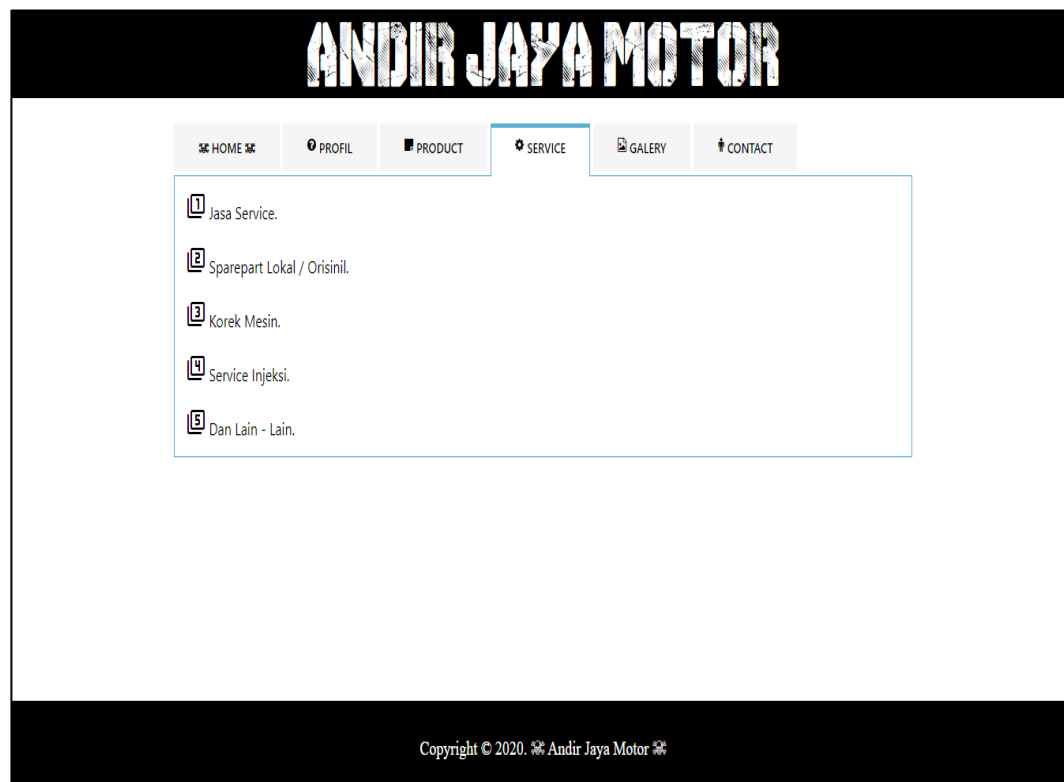
Gambar 4.10 Tampilan Profile

### IV.3.3 Tampilan Product



Gambar 4.11 Tampilan Product

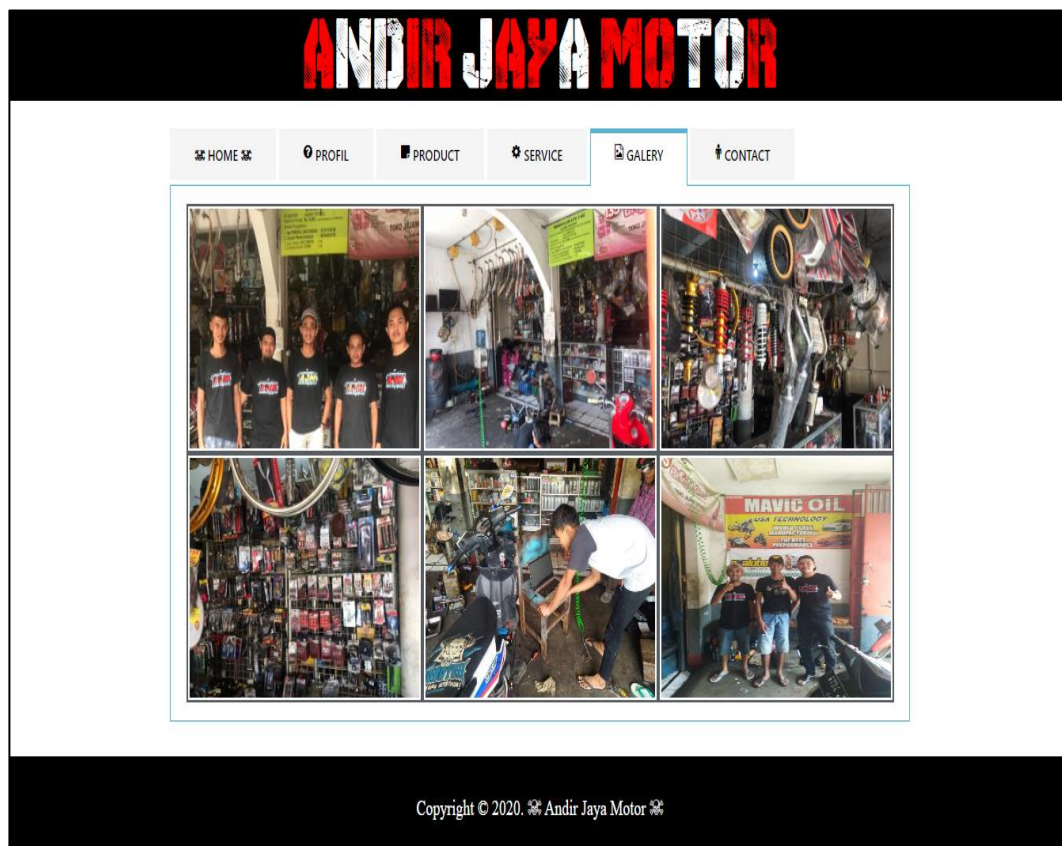
#### IV.3.4 Tampilan Service



Gambar 4.12 Tampilan Service



#### IV.3.5 Tampilan Gallery



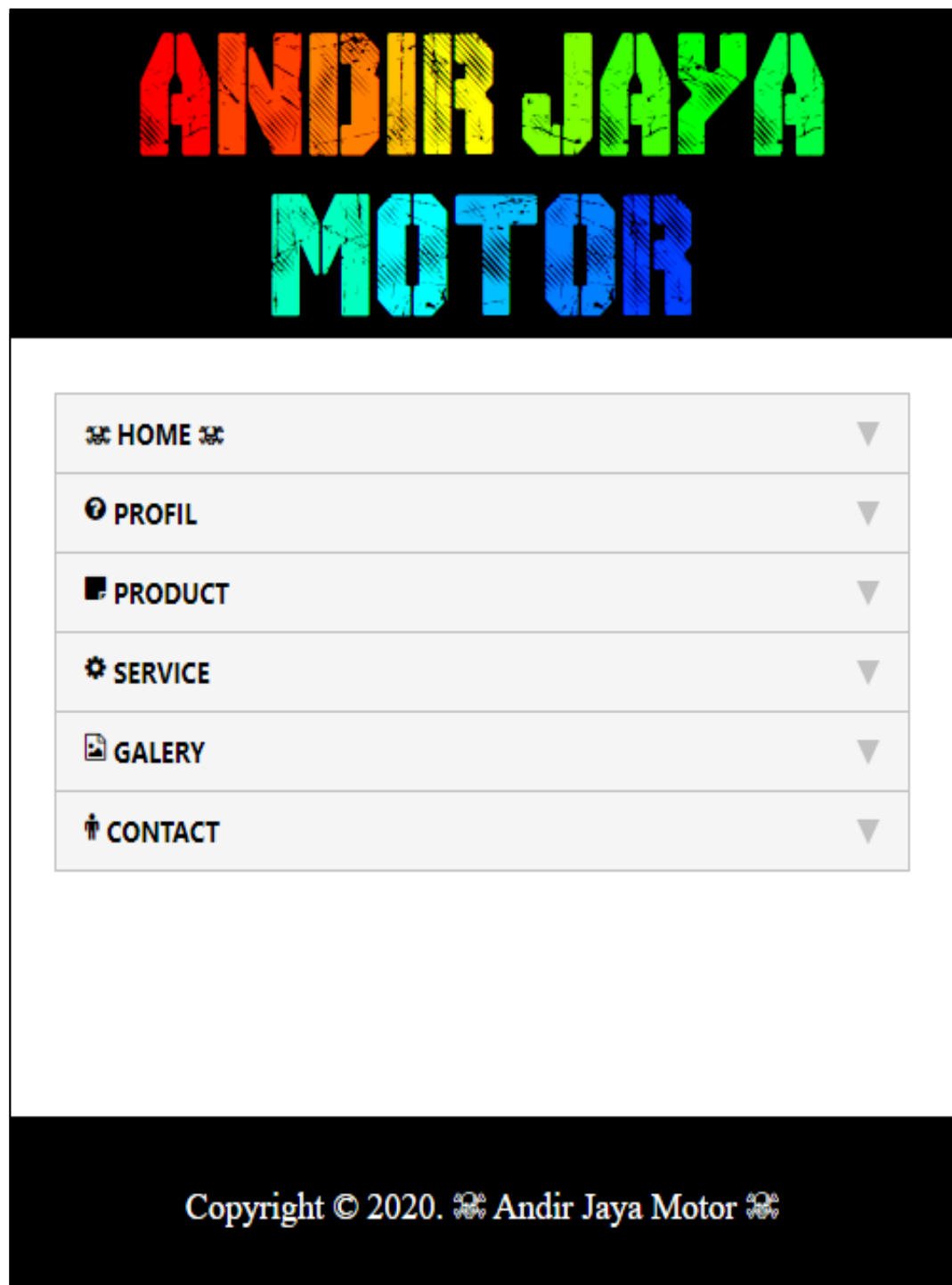
Gambar 4.13 Tampilan Gallery

#### IV.3.6 Tampilan Contact



Gambar 4.14 Tampilan Contact

## IV.3.7 Tampilan di Mobile



Gambar 4.15 Tampilan di Mobile

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan**

Selama Pelaksanaan Kerja Praktek di Andi Jaya Motor ada beberapa Kesimpulan dan Saran mengenai kegiatan Kerja Praktek ini diantaranya adalah:

##### **V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek**

1. Mahasiswa dapat mempersiapkan diri menjadi pribadi yang siap untuk terjun ke dalam dunia kerja.
2. Mahasiswa dapat membekali banyak hal yang sangat berguna bagi dunia kerja dan banyak hal-hal baru yang tidak diperoleh dalam dunia perkuliahan.
3. Mahasiswa banyak mendapatkan nilai-nilai yang didapat saat kerja praktek ini, diantaranya yaitu belajar bagaimana bersosialisasi dengan lingkungan baru.
4. Mahasiswa dapat belajar bertanggung jawab kepada atasan dimana mahasiswa bekerja, kepada perusahaan yang bersangkutan, juga kepada klien dan diri mahasiswa sendiri tentunya.
5. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk bisa menyelesaikan permasalahan saat kerja praktek berlangsung.
6. Mahasiswa menyadari pentingnya etos kerja yang benar, harus disiplin, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan suatu pekerjaan yang ada.
7. Kerja praktek dapat melatih mahasiswa untuk bekerja sama dalam suatu tim, baik antar peserta kerja praktek maupun dengan karyawan lain di Andir Jaya Motor.

### **V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktek**

Adapun saran dari penulis mengenai pelaksanaan Kerja Praktek ini antara lain:

1. Perlu ditumbuhkan rasa kebiasaan belajar secara mandiri di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.
2. Diperlukan kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di masa perkuliahan dalam proses pembangunan perancangan website.
3. Diperlukan bimbingan yang lebih intensif kepada mahasiswa yang melakukan kerja praktek.
4. Jika memungkinkan, universitas dapat membantu dalam pelaksanaan kerja praktek mahasiswa, agar mahasiswa dapat dilibatkan dalam suatu pekerjaan di sebuah perusahaan.
5. Perlu adanya rekomendasi resmi dari universitas agar mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan tempat pelaksanaan kerja praktek tanpa harus mencari sendiri oleh mahasiswa.

## **V.2 Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi**

Dari uraian yang telah disajikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

### **V.2.1 Kesimpulan Mengenai Perancangan Website**

Dari hasil Perancangan Profil Perusahaan Berbasis Website Pada Andir Jaya Motor ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Website Andir Jaya Motor dapat menampilkan informasi bengkel berupa Visi & Misi, Profil, Produk, Galeri, serta Kontak dan Alamat Bengkel.
2. Website Andir Jaya Motor dapat meningkatkan jangkauan promosi bengkel secara meluas kepada seluruh pengguna kendaraan.

3. Website Andir Jaya Motor dapat menerima pertanyaan, kritik maupun saran yang diajukan oleh pengguna melalui Kontak yang tersedia.

#### **V.2.2 Saran Mengenai Perancangan Website**

Penulis ingin memberikan saran bagi pengembang yang akan melanjutkan website tersebut, diantaranya yaitu :

1. Perlu menambahkan fitur-fitur pendukung seperti fitur admin, karyawan, database, penjualan online, dll.
2. Perlu menyisipkan gambar, audio, atau bahkan video lebih banyak lagi agar lebih informative dan lebih menarik perhatian pengunjung website.
3. Perlu menata source code atau penataan file-file dari website tersebut lebih rapih, sehingga memudahkan developer website tersebut dalam proses upgrade system atau fitur yang nantinya akan ditambahkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Agustina. (2011). Manajemen Pemasaran. Bandung: Alfabeta.
- [2]. Anhar. (2010). Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Mediakita.
- [3]. Ayu. (2011). Company Profile. Dari <http://ayuprint.co.id/company-profile>.
- [4]. Budiman. (2008). Company Profile. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- [5]. Fathya, F. (2019). Apa itu Company Profile dan Bagaimana Cara Membuatnya?, Dari <https://blog.sribu.com/id/apa-itu-company-profile>.
- [6]. Hidayat, R. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [7]. Janner, S. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi.
- [8]. Rangkuti, F. (2009). Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [9]. Kurniawan, F. (2013). Manajemen Perawatan Industri; Teknik dan Aplikasi. Jakarta: Graha Ilmu.
- [10]. Shelly, & Velmaart. (2011). Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer. Yogyakarta: Andi.
- [11]. Sidik, B. (2012). Pemrograman WEB dengan PHP. Bandung: Informatika.
- [12]. Simamora, H. (2000). Manajemen Pemasaran Internasional. Jakarta: Salemba Empat.
- [13]. Staton, W. J. (2002). Prinsip Pemasaran. Jakarta: Erlangga.
- [14]. Supriyanto, A. (2008). Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek.
- [15]. Swasta, B. (2010). Manajemen Pemasaran: Analisa dan Perilaku Konsumen. Yogyakarta: BPFE.

## **LAMPIRAN A**

### **TERM OF REFERENCE**

Pelaksanaan Kerja Praktek ini dilakukan dengan menyesuaikan terhadap permintaan yang diminta oleh Pihak bengkel dimana diminta untuk membuat website profil perusahaan, agar bengkelnya dapat dipromosikan dengan jangkauan lebih luas.

Dengan tahapan pelaksanaan kegiatan yang telah disesuaikan dengan Log Activity pada Lampiran B yang sudah disesuaikan dengan waktu pelaksanaan kegiatan yang dihitung dengan pelaksanaan selama kurang lebih 8 minggu dan disesuaikan dengan pelaksanaan kegiatan yang ada di lokasi tempat kerja praktek.

Dengan pelaksanaan kegiatan dimulai dari pengenalan lingkungan lalu dilanjutkan dengan Analisis perancangan dan dilakukan observasi serta wawancara dan diakhiri dengan kegiatan pelaporan terhadap pihak Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek.



**LAMPIRAN B**  
**LOG ACTIVITY**

Pada Bagian ini berisi log activity penulis selama melakukan kegiatan kerja praktek yang dilakukan selama kurang lebih 2 bulan, sebagai berikut:

<b>Minggu/Tgl</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Hasil</b>
Minggu 1 & 2 5-16 Oktober 2020	Pengenalan Lingkungan Kerja Praktek	Penentuan Jadwal Kegiatan
Minggu 3 & 4 19-30 Oktober 2020	Analisis Kebutuhan	Menuliskan Semua Kebutuhan
Minggu 5 & 6 2-13 November 2020	Tahap Perancangan	Proses Perancangan Website
Minggu 7 & 8 16-27 November 2020	Tahap Pelaporan	Pelaporan kepada Pihak Bengkel dan Pembuatan Laporan