

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

WEB COMPANY PROFILE PT MULTI ADIGUNA PRATAMA



Sebagai salah satu prasyarat guna memperoleh gelar sarjana komputer

Disusun oleh :

Halim Mirajtama 1713000010
Yudhistira Al Hafiz 1713000002
Wahyu Anggara Sakti 1813000007

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN STRATA SATU (S1) FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**INSTITUT KEUANGAN PERBANKAN DAN INFORMATIKA ASIA PERBANAS
JAKARTA 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kuliah Kerja Praktek

WEB COMPANY PROFILE PT MULTI ADIGUNA PRATAMA

Disusun oleh :

Halim Mirajtama 1713000010
Yudhistira Al Hafiz 1713000002
Wahyu Anggara Sakti 1813000007

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Dilaksanakan pada tanggal 16 Januari - 16 Februari 2021, telah diteliti dan disetujui oleh pihak akademis sebagai laporan kerja praktek.

Menyetujui

Pembimbing KKP

Mengetahui

Ketua Program Studi
Sistem Informasi

Dr, Adele Mailangkay, S.T, MMSI

Dr, Adele Mailangkay, S.T, MMSI

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kuliah Kerja Praktek

WEB COMPANY PROFILE PT MULTI ADIGUNA PRATAMA

Disusun oleh :

Halim Mirajtama 1713000010

Yudhistira Al Hafiz 1713000002

Wahyu Anggara Sakti 1813000007

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

Dilaksanakan pada tanggal 16 Januari - 16 Februari 2021, telah diteliti dan
disetujui oleh pihak perusahaan sebagai laporan kerja praktek.

Menyetujui

Ketua Tim

Mengetahui

Pembimbing KKP

Yudhistira Al Hafiz
(1713000002)

Dr, Adele Mailangkay, S.T, MMSI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “WEB COMPANY PROFILE PT MULTI ADIGUNA PRATAMA”. Tujuan penyusunan laporan ini adalah untuk melengkapi mata kuliah kerja praktek yang dibimbing oleh ibu Dr. Adele Mailangkay, S.T, MMSI selaku pembimbing kerja praktek.

Dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Adele Mailangkay, S.T, MMSI selaku pembimbing kerja praktek yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan perhatian. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih terhadap semua pihak yang telah memberikan bantuan mengenai penyelesaian laporan ini. Terima kasih juga kepada Perbanas Institute dan PT Multi Adigna Pratama atas kerjasamanya dalam terwujudnya kuliah kerja praktek yang dimana menjadi syarat kelulusan. Penulis berharap semoga atas disusunnya laporan ini dapat memberikan manfaaat terhadap pembaca.

Jakarta, 25 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	5
BAB 1 PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Tujuan Pembahasan	7
1.3 Ruang Lingkup.....	8
1.4 Identifikasi Masalah	8
1.5 Metodologi Penelitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	10
2.1 Profil PT Multi Adiguna Pratama	10
2.2 Visi dan Misi.....	10
2.3 Struktur Organisasi PT Multi Adiguna Pratama	11
2.4 Lokasi Perusahaan	16
2.5 Legalitas Perusahaan.....	17
2.6 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	18
BAB III LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK.....	19
3.1 Laporan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek (KKP)	19
<i>Tabel 1.1 Kegiatan Kuliah Kerja Praktek</i>	<i>19</i>
3.2 Web Company Profile PT Multi Adiguna Pratama	21
3.2.1 Konsep Dasar Web.....	21
3.2.2 Website.....	21
3.2.3 Bahasa Pemrograman.....	23
3.2.4 Aplikasi Perancangan Web	25
3.2.5 Website PT Multi Adiguna Pratama.....	27
BAB IV PENUTUP	30
4.1 Evaluasi.....	30
4.2 Kesimpulan	30
4.3 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Multi Adiguna Pratam adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa parkir management, support system, parkir project dan parking konsultan yang berpengalaman dan profesional. Multi Adiguna Parking adalah brand nama untuk kegiatan usaha di bidang pengelolaan total solusi perparkiran. Adiguna Parking berbadan hukum perseroan terbatas PT. Multi Adiguna Pratama, dengan akte pendirian perusahaan yang dibuat dihadapan notaris Singgih Susilo, SH.

Teknologi informasi pada saat ini menjadi bagian yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Hal tersebut didasarkan pada perkembangan jaman menuju arah yang lebih modern dan dinamis. Dengan demikian, maka segala sesuatu hal dituntut untuk dilakukan lebih cepat untuk bisa mengimbangi dari perkembangan jaman pada saat ini. Selain itu, ketepatan dan keakuratan sangat mutlak diperlukan guna untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Parkir merupakan sumber pendapatan lain yang berdampak pada sumber pendapatan utama. Perparkiran merupakan pintu gerbang utama dan terakhir yang berpengaruh terhadap image property secara keseluruhan oleh pengguna jasa parkir. Masih awam dan minimnya sumber daya manusia akan pengetahuan sistem pengelolaan parkir yang seharusnya dapat dikelola secara profesional, efisien, efektif dan sistematis untuk meningkatkan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna jasa parkir.

Maka perlu adanya pengelolaan perparkiran yang berbadan hukum dalam bentuk perusahaan sebagai solusi penyedia jasa pengelolaan perparkiran, selain itu penyedia jasa pengelolaan perparkiran juga dapat membantu program pemerintah dalam mengurangi angka pengangguran dengan menciptakan lapangan pekerjaan.

Dengan adanya teknologi informasi yang semakin maju ini dapat memberikan kemudahan bagi siapa saja yang membutuhkan informasi dengan cepat, salah satunya adalah media informasi menggunakan *website*. Media informasi dalam bentuk *website* sangat berperan penting dalam dunia usaha. Banyak perusahaan besar ataupun kecil telah menggunakan *website* sebagai salah satu media promosi dalam memasarkan produk ataupun jasa diperusahaannya.

Menurut Yuhefizar, Mooduto dan Hidayat (2009:2), *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Dengan adanya media *website* ini, memudahkan bagi suatu perusahaan atau individu untuk memberikan informasi ataupun mempromosikan suatu usahanya guna meningkatkan jumlah

customer.

Menurut Hidayat (2010:2) mengemukakan bahwa :

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringanjaringan halaman

Suatu sistem untuk menampilkan gambar, teks, multimedia dan lainnya pada jaringan internet yang berkaitan dengan dokumen sebagai media nya adalah Website (Sibero, 2013:11).

Kesimpulan dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa Website adalah kumpulan halaman informasi yang dapat diakses lewat jaringan internet dengan melalui program penjelajah browser.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengambil judul Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul **“Sistem Informasi Company Profile Berbasis Website Pada PT Multi Adiguna Pratama”**.

1.2 Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan dari laporan kerja praktek sebagai berikut :

1. Sebagai bentuk laporan pertanggung jawaban terhadap pelaksanaan KKP.
2. Untuk menerapkan teori ilmiah yang telah dipelajari dari bangku perkuliahan terhadap objek yang diteliti di perusahaan.
3. Untuk mempelajari mekanisme yang sedang berjalan di perusahaan.
4. Untuk menambah kepercayaan diri dan keberanian serta tanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang dipercayakan oleh instansi atau perusahaan kepada penulis.
5. Untuk memenuhi mata kuliah Kuliah Kerja Praktek sebagai prasyarat skripsi.
6. Untuk mendapatkan kesempatan mengembangkan pola berpikir.
7. Menambah pengetahuan sehingga dapat menumbuhkan rasa disiplin dan tanggung jawab terhadap apa yang ditugaskan kepadanya.
8. Menjadikan arsip pembelajaran untuk kedepannya.
9. KKP ini dilaksanakan adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata Satu (S1) di Fakultas Teknologi Informasi (FTI) Perbanas *Institute*. Dengan mengikuti KKP diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia lapangan kerja.

1.3 Ruang Lingkup

Pada KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini, penulis menganalisis sistem informasi *IT support* yang sedang berjalan di PT. Multi Adiguna Pratama.

Batasan masalah dalam pembuatan Rancang Bangun Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama berbasis PHP ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan Company Profile.
2. Berfokus pada promosi produk.
3. Tidak ada proses transaksi penjualan maupun pemesanan via online.

1.4 Identifikasi Masalah

Pengumpulan data yang dilakukan di sosial media instagram. Oleh karena itu, identifikasi masalah tersebut dilakukan melalui pertanyaan sebagai berikut ini :

- Konten apa yang dapat menarik perhatian pengunjung web ?
- Berapa lama pembuatan web company profile ?
- Bagaimana ketertarikan pengunjung terhadap web ?

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penulisan skripsi ini adalah metode waterfall. Proses perancangan web company profile menggunakan metode waterfall yang terdiri dari :

- a) Communication
Pada tahap ini dilakukan inisiasi proyek, analisis terhadap kebutuhan software dan melakukan pengumpulan data.
- b) Planning
Pada tahap ini dilakukan estimasi terhadap kebutuhan system serta penjadwalan pengerjaan software.
- c) Modeling
Pada tahap ini akan dilakukan analisis dan perancangan dari software.
- d) Construction
Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan kode dan pengujian terhadap system software.
- e) Deployment
Pada tahap ini akan dilakukan implementasi system kepada pengguna untuk mendapatkan

umpan balik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas secara singkat mengenai latar belakang masalah, tujuan pembahasan, identifikasi masalah, ruang lingkup, waktu dan tempat pelaksanaan, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM STRUKTUR DAN PROFIL PT MULTI ADIGUNA

PRATAMA

Bab ini adalah gambaran umum struktur organisasi dan profil pada PT Multi Adiguna Pratama.

BAB III LAPORAN KONTEN HARIAN PT MULTI ADIGUNA PRATAMA

Bab ini adalah pembahasan mengenai pembuatan konten Harian PT Multi Adiguna Pratama dan kegiatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan Kuliah Kerja Praktek.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai evaluasi, kesimpulan, dan saran dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Praktek, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil PT Multi Adiguna Pratama

Pada era globalisasi dan digitalisasi sekarang ini dituntut perusahaan yang pemimpinnya mempunyai “Competency Capability” di setiap levelnya meningkat, tanpanya perusahaan tidak sanggup bertahan dalam menghadapi persaingan yang semakin meningkat, pelayanan purna jual dan keputusan pelanggan adalah faktor yang menentukan suksesnya dalam berbisnis.

PT. MULTI ADIGUNA PRATAMA adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa parkir management, support system, parkir project dan parking konsultan yang berpengalaman dan profesional.

ADIGUNA PARKING adalah brand nama untuk kegiatan usaha di bidang pengelolaan total solusi perparkiran. ADIGUNA PARKING berbadan hukum perseroan terbatas PT. MULTI ADIGUNA PRATAMA, dengan akte pendirian perusahaan yang dibuat dihadapan notaris Singgih Susilo, SH.

2.2 Visi dan Misi

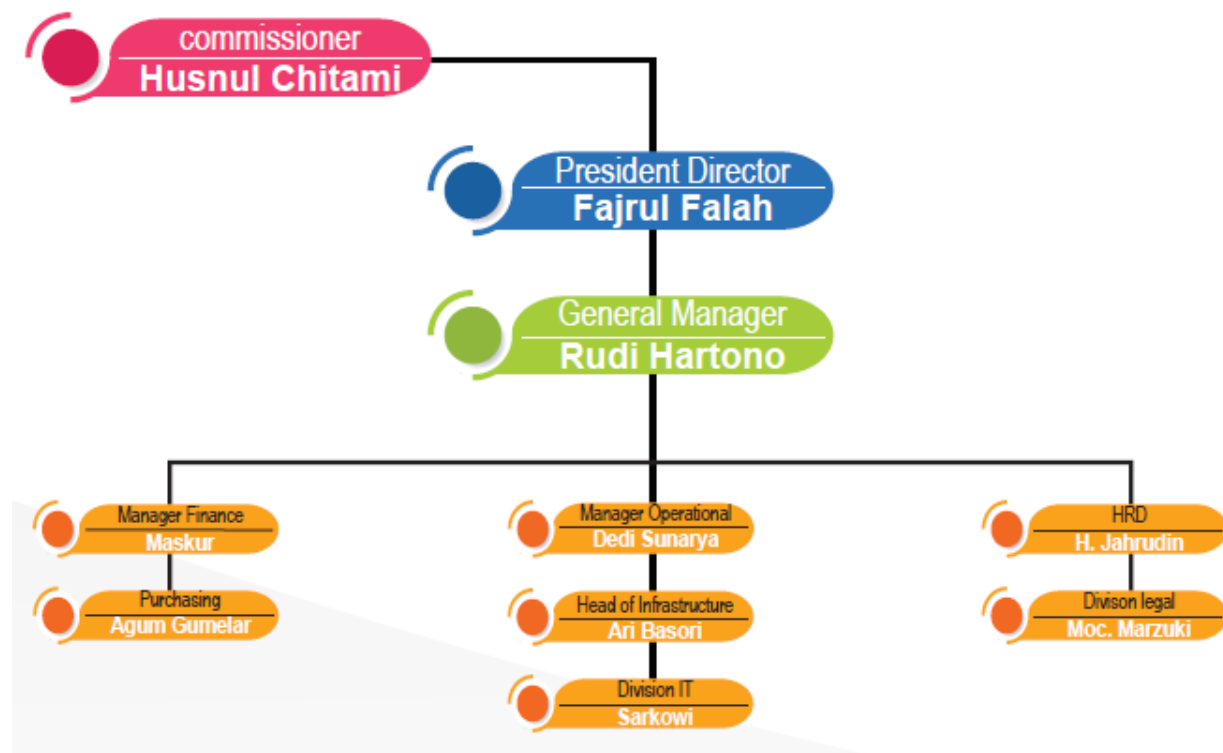
Visi : Menjadi perusahaan jasa pengelola parkir yang profesional dengan di dukung sistem teknologi modern serta sumber daya manusia berkompotensi tinggi untuk menjadi perusahaan termaju dan terkemuka.

Misi :

- Meningkatkan pertumbuhan usaha sehingga dapat memberikan hasil terbaik bagi mitra usaha, pengguna jasa dan karyawan yang profesional.
- Meningkatkan mutu layanan yang berorientasi kepada kepuasan pengguna jasa dan meningkatkan koordinasi dengan mitra usaha.
- Menjalankan bisnis parkir berdasarkan inovasi dan mengutamakan prinsip-prinsip operasional yang terbaik, sumber daya manusia yang berkompeten dan memiliki hubungan keluar yang baik dengan semua pihak terkait.
- Memberikan jasa layanan terbaik dengan menertibkan kendaraan parkir, menciptakan keamanan dan kenyamanan pengunjung.

2.3 Struktur Organisasi PT Multi Adiguna Pratama

MANAGEMENT



COOPERATION

* Profit Sharing.

Kerjasama dimana ADIGUNA PARKING bertanggung jawab secara penuh meliputi dengan perencanaan, pengadaan, pemasangan, pemeliharaan dan investasi secara total menjadi tanggung jawab ADIGUNA PARKING.

Kerjasama ini ADIGUNA PARKING akan memperoleh keuntungan berdasarkan persentasi (%) yang disepakati dari penghasilan bersih operasional parkir.

* Fixed income.

kerjasama dimana ADIGUNA PARKING bertanggung jawab secara penuh meliputi dengan perencanaan, pengadaan, pemasangan, pemeliharaan dan investasi secara total menjadi tanggung jawab ADIGUNA PARKING.

Terhadap pendapatan kepada pemilik lahan ADIGUNA PARKING akan memberikan nilai pendapatan setiap bulannya, besarnya di tentukan oleh ADIGUNA PARKING setelah dilakukan survey menyeluruh mencakup aktivitas, karakteristik dan presentasi tingkat pendapatan.

* Management Fee.

Memberikan dukungan secara penuh menyangkut system komputerisasi lokasi parkir baik dari perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) perencanaan, pengaturan, pemasangan dan pelatihan kepada operator yang tunjuk oleh pemilik lahan.

Investasi secara total merupakan tanggung jawab pemilik lahan ADIGUNA PARKING akan memperoleh management fee yang secara keseluruhan akan dipaparkan oleh ADIGUNA PARKING.

ACCESS AND SECURITY



OPERATION AND CONTROL



- Windows Based.
- Anti Pass-Back.
- Monitoring Kendaraan Secara Realtime
- Password untuk membuka pintu.
- Membership account.
- Tarif parkir dan produk parkir yang fleksibel.
- Backup online [system tetap live]
- Database dengan SQL technology.
- Technology Client / Server.

POST MODULE IN - OUT










1. Pos
2. Ticket Dispenser
3. Card Reader
4. Printer
5. Unit Kontrol / Komputer
6. Vehicle Detector.
7. Barrier Gate & Vehicle Detector.
8. Camera

INFRASTRUCTURE



PROJECT PORTFOLIO

-  Gedung Olahraga - Gelora Sunter.
-  Gedung Olahraga - Kecamatan Tanjung Priok.
-  Rukan Commercial Orchard Square Summarecon - Kepala Gading.
-  Koja Trade Mall.
-  RSUD Cilincing.
-  Pasar Kenari.
-  RSUP KBN

GELORA SUNTER 1000 parking lots



GOR KEC. TANJUNG PRIOK 400 parking lots



KOJA TRADE MALL 600 parking lots



RSUD CILINCING 300 parking lots



PASAR KENARI

1000 parking lots



RSUP KBN

500 parking lots

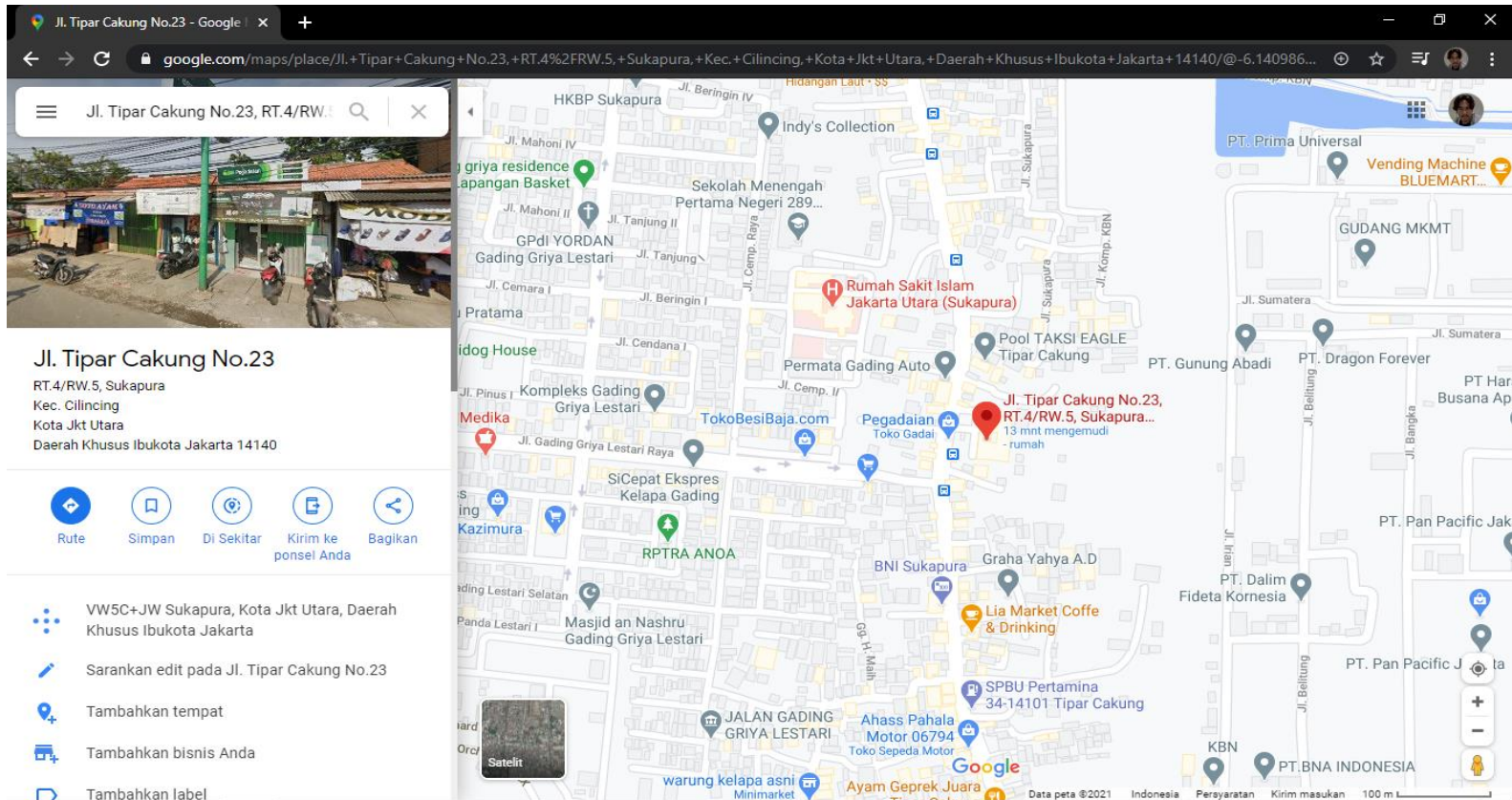


Keterangan lebih lanjut dapat menghubungi :

PT. MULTI ADIGUNA PRATAMA
 Jl. Tipar Cakung No.23 RT.001 /001 Kelurahan Sukapura Kec. Cilincing – Jakarta Utara.14140
 Telp. (021) 2961 1424, Hp : 0813 9399 9906
 E-mail : pt.multi.a.p@gmail.com



Tel. (021) 2961 1424, Hp : 0813 9399 9906



2.5 Legalitas Perusahaan

Data Perijinan PT. Multi Adiguna Pratama, antara lain :

1. Akte Notaris :

- a) Singgih Susilo, SH., No.103 – 17 Oktober 2000, C-18131 HT.01.01.TH.2001
 - b) Singgih Susilo, SH., No.C – 81 HT.03.02 Th.2005.
 - c) Ahmad Bajumi SH., MN, No.48
 - d) Raden Uke Umar Rachmat, SH., Mkn, No. 05 – 03 November 2016, AHU-AH.01.03098899
 - e) H. Harjono Moekiran, SH.,No.C-176.HT.02.03-Th.2017
-
- 2. Domisili No: 38/27.1BU.1/31.72.04.1002/-071.562/e/2017
 - 3. SIUP Nomor : 893/24.1PM.1/31.72/-1.824.27/e/2016153
 - 4. Tanda Daftar Perusahaan, Nomor : 1037/24.3PT.1/31.71/-1.824.27/e/2016.135
 - 5. Surat Pengukuhan Kena Pajak No.PEM-00668/WJP.21/KP.0403/2013135
 - 6. NPWP : 01.983.502.4-045.000 - NPWP : 01.983.502.4-045.00415
 - 7. Surat Keterangan Terdaftar Kena Pajak No. S-2092KT/WPJ.21/KP.04.03/2017
 - 8. Departemen Kehakiman & Hak Asasi Manusia, Nomor :C-18131 HT.01.01.TH.2001.
 - 9. Keputusan Menteri Hukum & Hak Asasi Manusia, Nomor : AHU-83583.AH.01.02.Tahun.2008.
 - 10. Ijin Pengelola Perparkiran [DINAS PERHUBUNGAN PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA] Nomor :63/2013.
 - 11. SPPT Gedung PT. Multi Adiguna Pratama, NOP.31.75.040.001.006-0459.0

2.6 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan KKP adalah tanggal 16 Januari s/d 16 Februari 2021 dan tempat pelaksanaanya di Jl. Tipar Cakung no.23 Sukapura, Cilincing Jakarta Utara, DKI Jakarta. Akan tetapi pelaksanaaan kkp secara Daring / Work From Home.

BAB III

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

3.1 Laporan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek (KKP)

Tabel 1.1 Kegiatan Kuliah Kerja Praktek

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1	16 Januari 2021	Hari pertama masuk ke dalam lingkungan kerja di PT. Multi Adiguna Pratama dalam Kegiatan Kerja Praktek (KKP) dimulai dengan pengenalan kepada seluruh karyawan.
2	18 Januari 2021	Mempelajari buku panduan <i>IT support</i> yang tersedia pada divisi <i>IT</i> perusahaan.
3	19 Januari 2021	Mengikuti dan mengamati staff <i>IT</i> dalam melakukan pekerjaan <i>IT support</i> di perusahaan.
4	20 Januari 2021	Mensetting printer staff yang bermasalah dengan me-reset ulang settingan pada printer.
5	21 Januari 2021	Membantu setting kabel LAN pada salah satu lantai perusahaan PT. Multi Adiguna Pratama yang baru saja melakukan perpindahan ruang kerja
6	22 Januari 2021	Membantu staff <i>IT</i> dalam setting ruangan rapat via <i>zoom</i> , <i>setting outlook</i> pada pc staff.
7	23 Januari 2021	Crimping kabel Lan.
8	25 Januari 2021	Setting <i>Microsoft outlook</i> dan <i>archieve emial</i> pada salah satu perangkat staff yang bermasalah.
9	26 Januari 2021	Perbaikan printer dan format data laptop staff. Perbaikan printer dilakukan dengan mengganti kabel USB printer.
10	27 Januari 2021	Install ulang Ms.Office & Windows
11	28 Januari 2021	Survey lokasi parkir PT. Multi Adiguna Pratama
12	29 Januari 2021	Membuat struktur organisasi PT. Multi Adiguna Pratama
13	30 Januari 2021	Menggantikan posisi sementara ticketing parkir di Koja Trade Mall
14	1 februari 2021	Mendata kendaraan keluar & masuk parkir Koja Trade Mall
15	2 februari 2021	Membuat Web Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama
16	3 februari 2021	Membuat Web Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama
17	4 februari 2021	Membuat Web Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama
18	5 februari 2021	Membuat Web Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama
19	6 februari 2021	Membuat Web Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama
20	8 februari 2021	Membuat Web Company Profile PT. Multi Adiguna Pratama
21	9 februari 2021	Membuat Laporan Kuliah Kerja Praktek
22	10 februari 2021	Membuat Laporan Kuliah Kerja Praktek
23	11 februari 2021	Membuat Laporan Kuliah Kerja Praktek
24	13 februari 2021	Membuat Laporan Kuliah Kerja Praktek

25	15 februari 2021	Membuat Laporan Kuliah Kerja Praktek
26	16 februari 2021	Membuat Laporan Kuliah Kerja Praktek

3.2 Web Company Profile PT Multi Adiguna Pratama

3.2.1 Konsep Dasar Web

World Wide Web (WWW), lebih dikenal dengan *web*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke *Internet* (Sidik, 2007: 1).

Menurut Arief (2011:7) “*Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*”

Dapat disimpulkan bahwa *web* adalah sebuah layanan yang berisi dokumen multimedia yang dapat diakses dengan *browser* lewat komputer yang terhubung ke *internet*.

3.2.2 Website

Di dalam sebuah *website*, ada beberapa komponen pendukung agar sebuah *website* dapat diakses oleh pemakai, diantaranya :

1. Internet

Menurut Kotler dan Armstrong (2010:24) “*Internet* merupakan jaringan global dari jaringan-jaringan komputer yang luas dan berkembang tanpa adanya manajemen atau kepemilikan terpusat”. Saat ini, internet menghubungkan individu dan perusahaan satu sama lain dengan informasi di seluruh dunia. Internet menyediakan koneksi informasi, hiburan, dan komunikasi kapanpun, dimanapun. Perusahaan menggunakan internet untuk membangun hubungan yang lebih baik dengan pelanggan dan rekan bisnis, serta untuk mendistribusikan dan menjual produk-produk mereka dengan lebih efektif dan efisien.

2. Web Browser

Menurut Arief (2011:19) “*Web Browser* merupakan program yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen *web* dalam format HTML”.

Menurut Limantara (2009:1) “*Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teks, *image*, video, *games*, dan informasi lainnya yang berlokasi pada halaman *web* pada *World Wide Web* (WWW) atau *Local Area Network* (LAN)”.

Teks dan *image* pada halaman *web* dapat berisi *hyperlink* ke halaman *web* lain pada *website* yang sama maupun berbeda. Dengan *web browser*, seorang pengguna bisa mengakses informasi yang disediakan pada banyak *website* secara cepat dan mudah. *Web Browser* memformat informasi *HTML* untuk ditayangkan, oleh karena itu penampakan halaman *web* akan agak berbeda dan satu *browser* ke *browser* lain. *Web Browser* yang paling populer adalah *google chrome* buatan *google*.

3. Web Server

Menurut Supardi (2010:2) “*Web Server* merupakan perangkat lunak yang mengelola (mengatur) permintaan *user* dari *browser* dan hasilnya dikembalikan kembali ke *browser*”. Contoh *web server* adalah IIS (*Internet Information Services*) produk *Microsoft Corp*.

Web Server bekerja sebagai penyedia layanan yang dapat diakses oleh banyak pengguna. Dukungan perangkat lunak sangat dibutuhkan agar *web server* dapat berjalan secara optimal. Setiap perangkat lunak *web server* memiliki karakteristik dan teknologi yang dibutuhkan untuk mengatur kerja sistemnya

3.2.3 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan *website*, antara lain :

1. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa dasar bahasa markup untuk memformat konten halaman *web* yang digunakan untuk merancang halaman *website* statis (Wahana Komputer, 2012:3).

Menurut Sibero (2013:19) “*Hypertext Markup Language* atau HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*. Struktur dokumen HTML terdiri dari tag pembuka dan tag penutup”.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengatur format dan tampilan konten/isi dari halaman *website*

2. CSS

Menurut Aditama (2013:367) “CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* yang bertujuan untuk membuat *website* agar lebih menarik dan terstruktur.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa CSS adalah suatu bahasa pemrograman *web* yang berfungsi mengatur tampilan teks dan gambar dari suatu *website* agar terlihat lebih menarik dan terstruktur.

3. Bootstrap

Bootstrap merupakan salah satu jenis framework untuk CSS (*Cascading Style Sheet*) yang digunakan untuk perancangan situs website. Penggunaan bootstrap sangatlah membantu programmer dalam membangun tampilan sebuah website. Hal tersebut tertulis di buku Bootstrap: Responsive Web Development karangan Jake Spurlock. Menurut Jake Spurlock keunggulan dari penggunaan *Bootstrap* adalah dapat menyesuaikan dengan kebutuhan *website*, dimana dapat memilih fitur CSS dan *JavaScript* sesuai dengan kebutuhan.

Contohnya CSS pada *Bootstrap* juga menyediakan fitur *form*, tombol, navigasi dan komponen-komponen lainnya dan *JavaScript* yang membantu pembuatan antarmuka lebih mudah dan stabil. Bootstrap juga menyediakan banyak sekali class-class CSS dan plugin yang siap dipakai untuk membantu dalam membuat tampilan sebuah website. Karena sangat membantu, maka Bootstrap menjadi salah satu *front-end framework* yang paling banyak digunakan.

Walaupun sebagai sebuah framework, penggunaan bootstrap juga harus dikolaborasikan dengan penggunaan stylesheet. Hal tersebut dikarenakan class-class dan plugin yang tersedia didalamnya belum bisa memenuhi semua kebutuhan programmer. Jika semua programmer hanya mengandalkan bootstrap dalam pembuatan tampilan sebuah website, dapat dipastikan bahwa akan terjadi kemiripan antara tampilan website satu dengan lainnya.

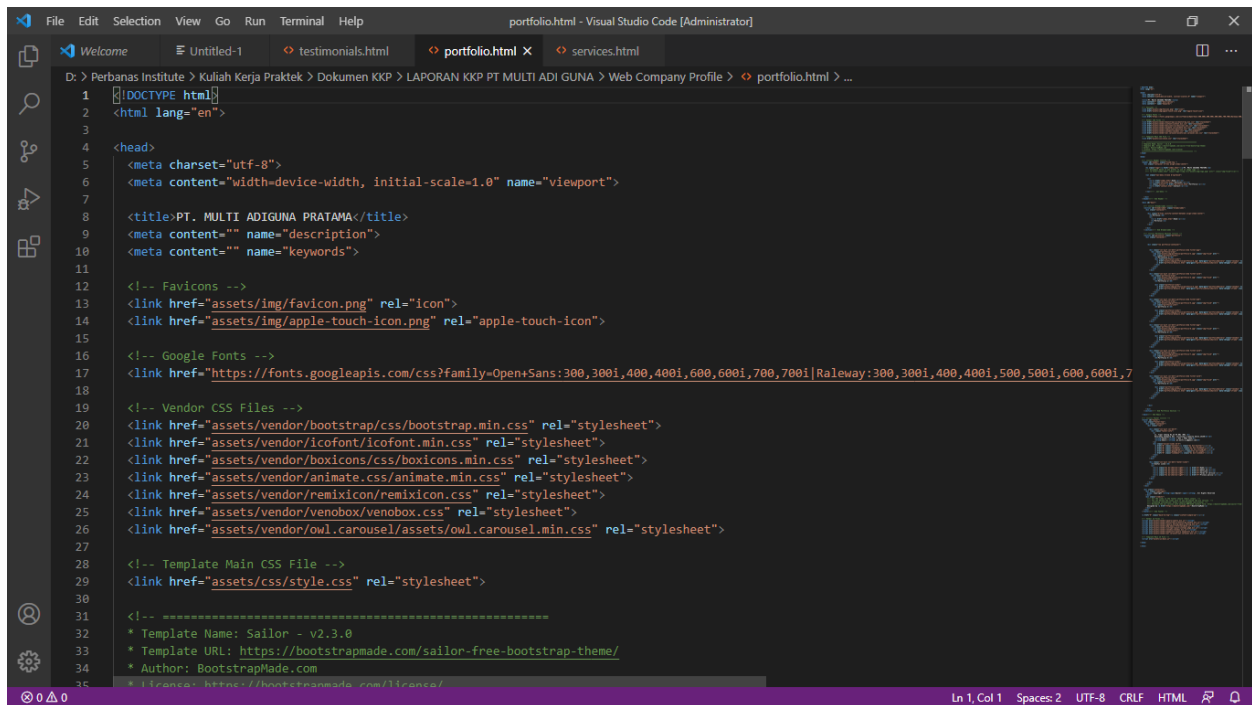
Kesimpulannya Bootstrap adalah framework front-end gratis yang belakangan ini semakin populer di kalangan front-end developer. Selain mudah digunakan, framework ini juga mempersingkat pekerjaan developer sehingga tidak perlu menulis sintaks secara manual dan berulang kali.

Framework ini juga fleksibel dan mendukung hampir semua keperluan pengembangan *front-end website*. Fungsi Bootstrap tidak terbatas pada tampilan website yang menarik saja, tapi juga memberikan fitur responsif agar halaman website bisa bekerja secara optimal di semua ukuran layar perangkat.

3.2.4 Aplikasi Perancangan Web

Dalam perancangan *website* ini, ada beberapa aplikasi yang digunakan adalah :

1. Visual Studio Code



Gambar Ruang Kerja Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat *editor* kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan *built-in* dukungan untuk *JavaScript*, naskah dan *Node.js* dan memiliki *array* beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C # , *Python*, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar *Github* ini *Elektron*, yang merupakan versi *cross-platform* dari Atom komponen kode-editing, berdasarkan *JavaScript* dan *HTML5*. Editor ini adalah fitur lengkap lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi *cloud* yang terbuka *Microsoft*. *Visual Studio Code* menggunakan *open source* *NET* perkakas untuk memberikan dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang *Omnisharp* *NET* dan *compiler Roslyn*. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. Dalam hal ini, editor

telah dikembangkan dengan baik, dan menyenangkan pada mata. Ia juga memiliki fungsi yang baik, dengan *intellisense* dan *autocomplete* bekerja dengan baik untuk JSON, CSS, HTML, {kurang}, dan *Node.js*.

Visual Studio Code telah dirancang untuk bekerja dengan alat-alat yang ada, dan *Microsoft* menyediakan dokumentasi untuk membantu pengembang bersama, dengan bantuan untuk bekerja dengan ASP.NET 5, *Node.js*, dan *Microsoft* naskah, serta alat-alat yang dapat digunakan untuk membantu membangun dan mengelola aplikasi *Node.js*. *Visual Studio Code* benar-benar sedang ditargetkan pada pengembang *JavaScript* yang ingin alat pengembangannya lengkap untuk *scripting server-side* mereka dan yang mungkin ingin usaha dari *Node.js* untuk kerangka berbasis NET. *Visual Studio Code*, adalah belum solid, lintas platform kode Editor ringan, yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk membangun aplikasi untuk Web.

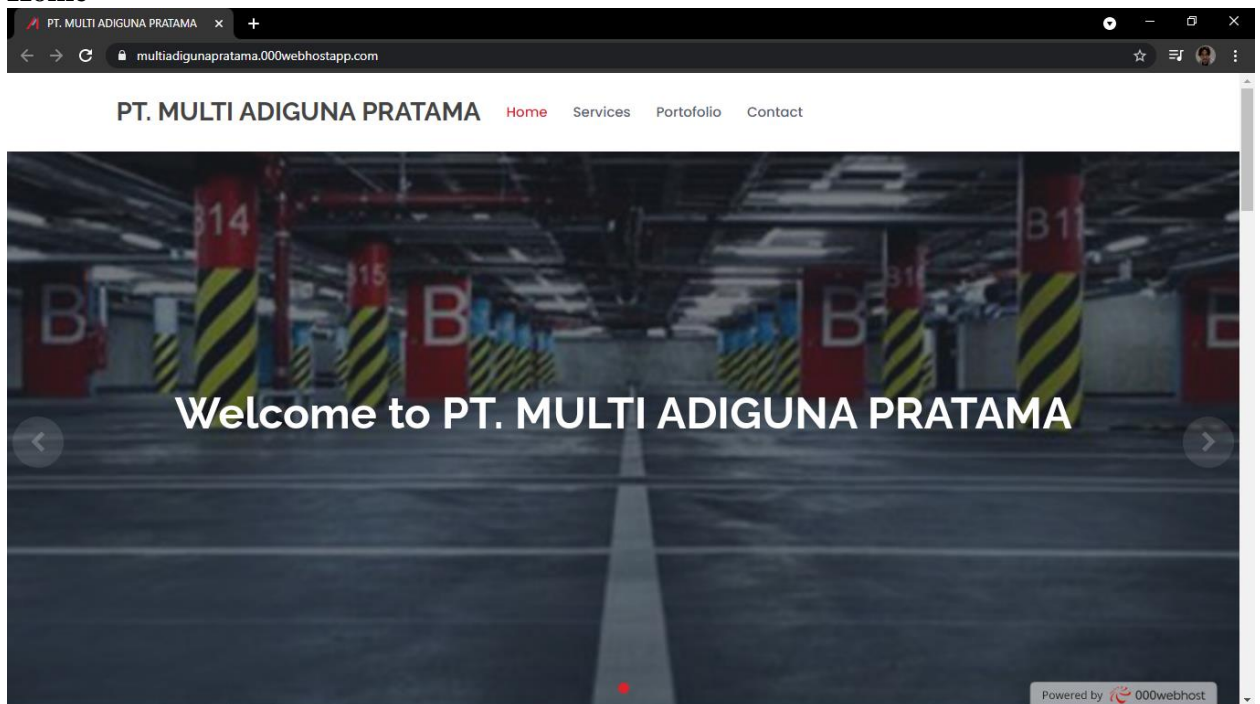
2. Framework

Framework atau bahasa indonesianya kerangka kerja adalah sebuah *software* untuk memudahkan para *programmer* membuat aplikasi atau *web* yang isinya adalah berbagai fungsi, *plugin*, dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu. Dengan menggunakan *framework*, sebuah aplikasi akan tersusun dan terstruktur dengan rapi.

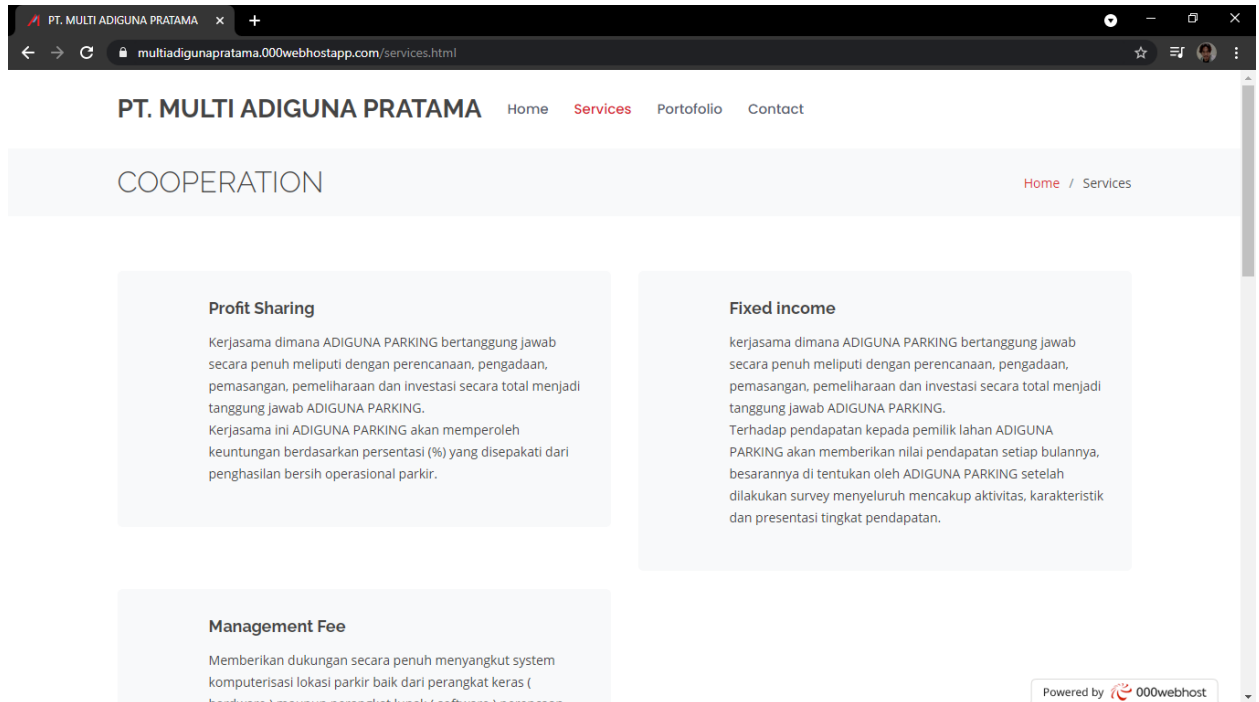
3.2.5 Website PT Multi Adiguna Pratama

<https://multiadigunapratama.000webhostapp.com/>

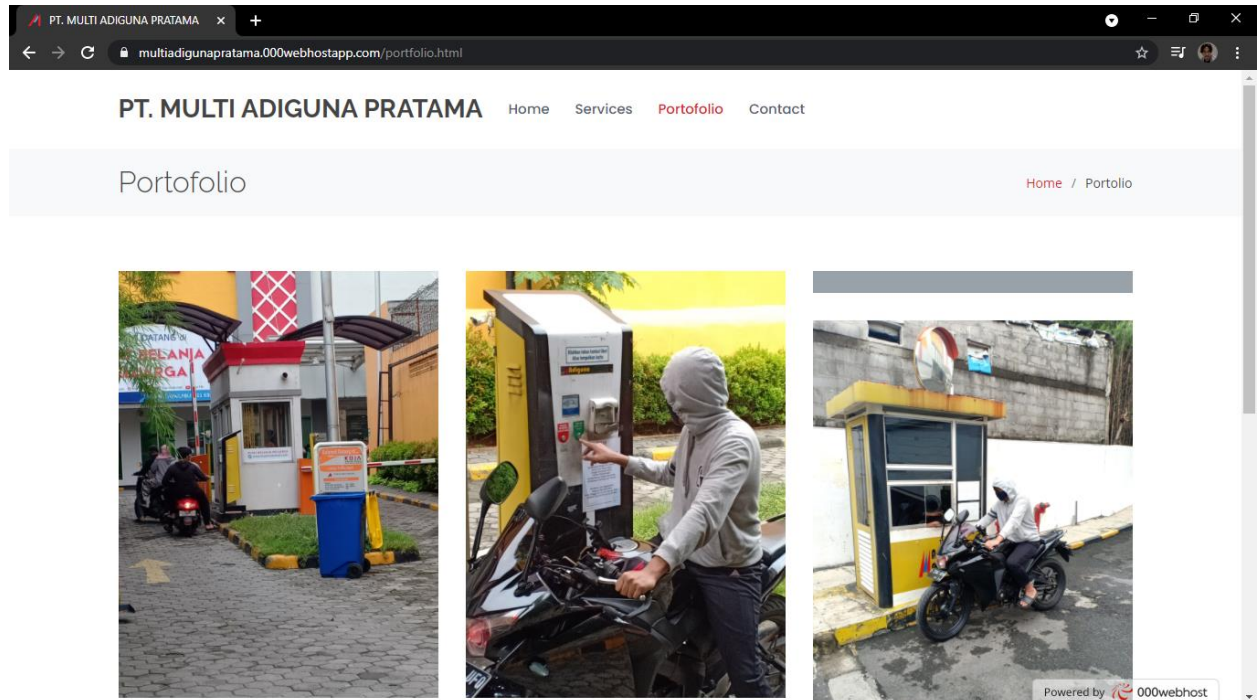
1. Home



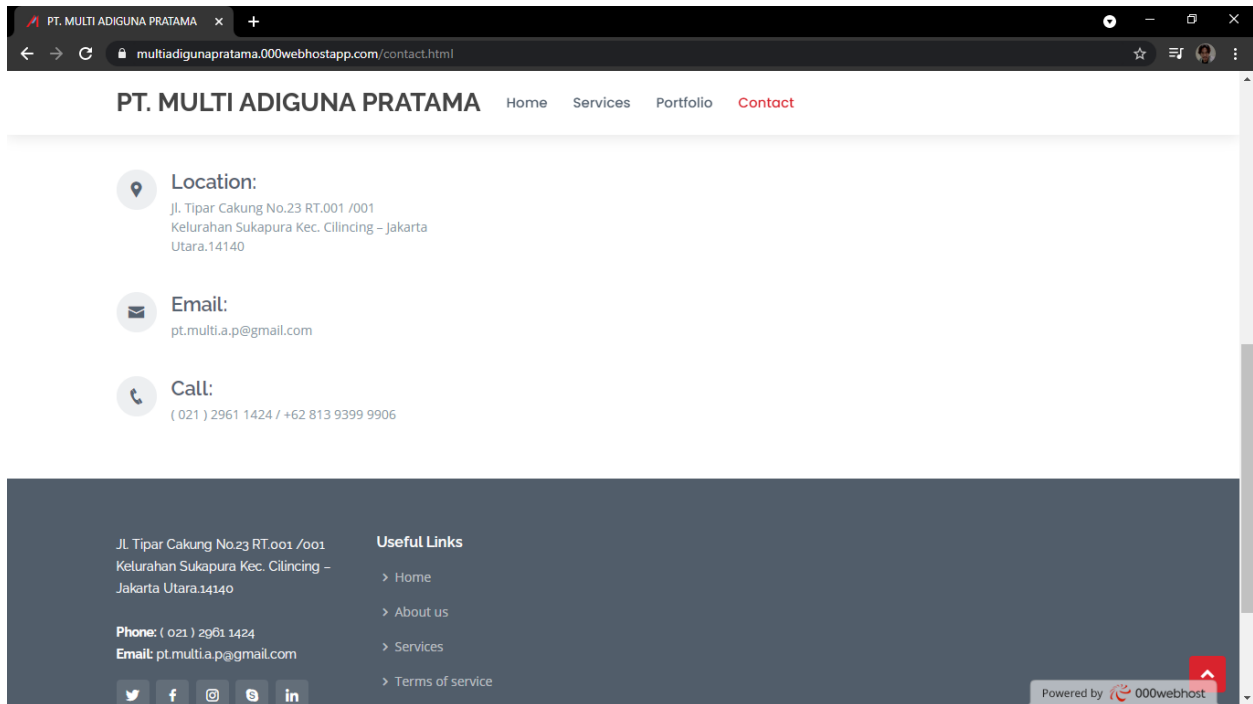
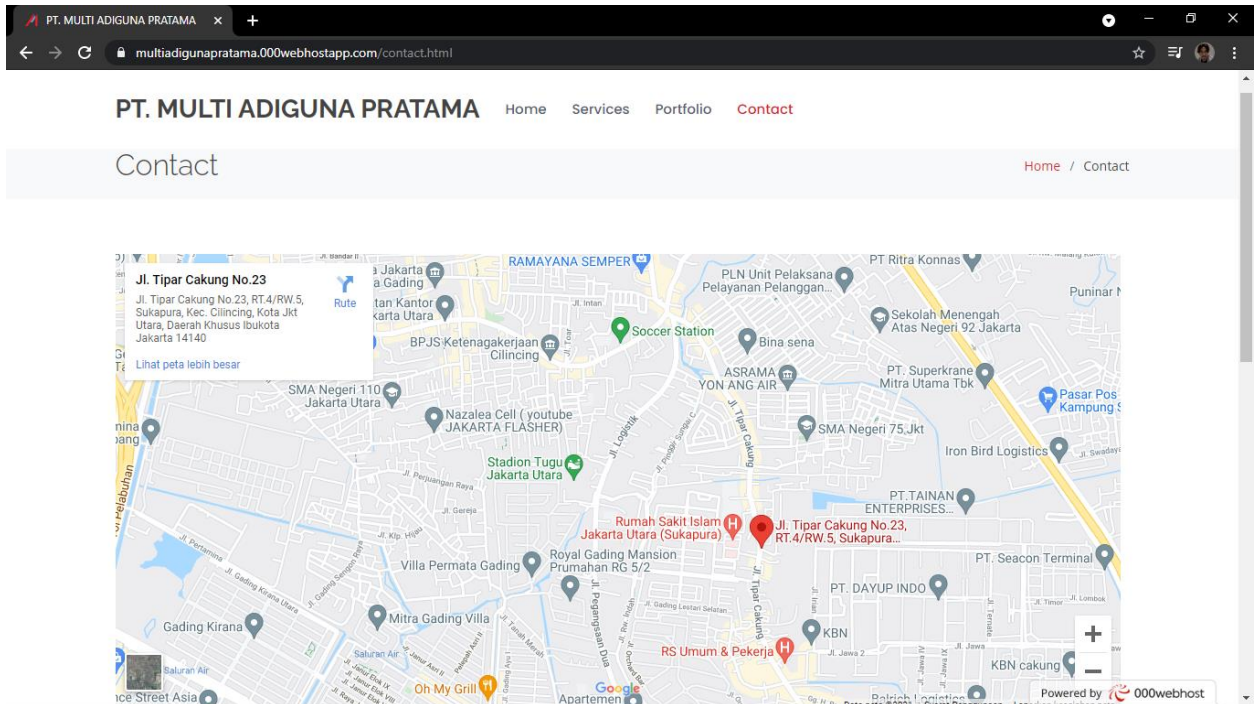
2. Service



3. Portofolio



4. Contact



BAB IV

PENUTUP

4.1 Evaluasi

Berdasarkan rangkaian pelaksanaan kuliah kerja praktek (KKP) di PT Multi Adiguna Pratama terdapat beberapa perbaikan yang sangat baik dalam berbagai kekurangan yang dihadapi oleh penulis. Seperti pembuatan web company profile untuk perusahaan, selain itu juga terdapat evaluasi pada konten yang dibuat untuk promosi seperti pemilihan tema pada website tersebut untuk menarik para pengunjung web dan isi konten.

4.2 Kesimpulan

Kesimpulan yang telah dilakukan dalam kerja praktek adalah:

Setelah melakukan Kuliah Kerja Praktek di PT. Multi Adiguna Pratama selama kurang lebih 1 bulan, penulis mendapatkan pengalaman yang baru pertama kali dan juga mendapatkan pengetahuan tentang cara kerja di dunia nyata khususnya dibidang IT. Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang penulis dapatkan dari PT. Multi Adiguna Pratama, khususnya dibagian IT, yaitu :

1. Selama melakukan Kuliah Kerja Praktek (KKP), penulis banyak mengetahui tentang prosedur dan tata kerja di PT. Multi Adiguna Pratama dan penulis juga dapat mengetahui bentuk tugas yang dikerjakan pegawai dalam bidang yang sudah ditetapkan.
2. Selain itu Kuliah Kerja Praktek (KKP) juga menjadi tempat dimana penulis dapat mengasah ketrampilan yang dimiliki khususnya dalam hal IT dan dapat belajar lebih luas mengenai IT serta melatih menjadi generasi muda yang bertanggung jawab dan profesional.
3. Tujuan dari pembuatan Web Company PT Multi Adiguna Pratama adalah untuk melakukan promosi melalui website, dengan adanya promosi ini akan memudahkan pengunjung web mengetahui fitur/produk apa saja yang ada di PT Multi Adiguna Pratama. Contoh beberapa fitur/produknya yaitu dalam pelayanan Parkir.

4.3 Saran

1. Berpromosi dengan cara direct marketing adalah cara berpromosi yang paling efektif, akan tetapi apabila ditunjang dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan lebih menarik dan berguna bagi masyarakat.
2. Konsep perancangan promosi sebaiknya menggunakan strategi promosi yang kreatif, menarik, komunikatif, dan tepat, jadi, tidak hanya sekedar mempergunakan semua media untuk berpromosi, tetapi juga harus memperhatikan target audience, target market dan juga budget.
3. Untuk saran pengembangan terhadap Web Company Profile PT Multi Adiguna Pratama diharapkan selalu mencari konten yang dapat menarik interaksi dari pengunjung dan dapat membuat desain konten yang selalu menarik pada web tersebut.
4. Kegiatan periklanan yang bertujuan menunjang promosi hendaklah dilakukan secara continue agar produk yang ditawarkan dapat dikenal masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf Zainal. 2015. Manajemen Komunikasi Filosofi, Konsep, dan Aplikasi. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Wanwan, E., 2015, “Pengertian E-Commerce”, Website : <http://www.ekowiner.web.id/2015/04/pengertian-e-commerceperniagaan-elektronik.html>, diakses tanggal 31 Februari 2017.
- Prayitno, A., dan Safitri, Y., 2015, Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis , Indonesian Journal on Software Engineering, (1) 1, 2461-0690.
- Hafizar, Khozin Yuliana dan Muh Afiffudin. 2017. Perancangan Sistem Informasi Pendataan Karyawan Pada Perusahaan Jasa Berbasis Web. Jurnal SENSI. 3(2).
- Anggraeni, Elisabeth Yunaeti, dan Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyati, Rasyid Tarmizi dan Angga Panugali. 2018. Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Tangerang. Jurnal ICIT. 4(2).
- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programing is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Pamungkas, Cangghih Ajika dan Sudarmaji. 2015. Rancang Bangun *E-Learning* Center Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kuantitas Media Pembelajaran Yang Efektif. Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta. 1(2). ISSN : 2442-7942.
- Indriati, R., 2015, “Pengertian E-Commerce”, Website : <http://www.gubuginformasi.com/2014/02/pengertian-ecommerce.html>, diakses tanggal 31 Februari 2017.
- Surajino, S.H.R. 2004, Pembelajaran Berbasis Web: Suatu Tujuan dari aspek Kognitif, Makalah Lokakarya metode Pembelajaran Berbasis Web Departemen Teknik Penerbangan ITB, Bandung 1 Oktober 2004.