

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN WEB COMPANY PROFILE
PT OMADATA PADMA INDONESIA**



Oleh:

Ivan Rinaldi Timo Elhayat Banani

1461700216

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN WEB COMPANY PROFILE PT
OMADATA PADMA INDONESIA**

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Ivan Rinaldi Timo Elhayat Banani

1461700216

Surabaya, 22 Januari 2021

Koordinator KP,

Dosen Pembimbing

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T.

NPP. 20460160725



Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktek serta dapat menyelesaikan laporannya tepat waktu dan tanpa adanya halangan yang berarti. Laporan Kerja Praktek ini disusun berdasarkan apa yang telah penulis lakukan pada saat dilapangan yakni pada kerja praktek yang beralamat yang Intiland Tower 3rd Floor Ruang 5A Jl. Panglima Sudirman, No.101-103, Embong Kaliasin, Surabaya, Jawa Timur 60271 dimulai tanggal 15 September 2020 sampai dengan 1 November 2020.

Kerja praktek ini merupakan salah syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi Teknik Informatika. Selain untuk menuntaskan program studi yang penulis tempuh kerja praktek ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

Dalam penyusunan laporan hasil kerja praktek ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bu Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam melaksanakan kerja praktek dan juga penyelesaian laporan kerja praktek lapangan ini.
2. Bapak Oka Yuwono Putro selaku Technical Suport Coordinator yang telah mengijinkan saya untuk berkesempatan melaksanakan kerja praktek.
3. Tak lupa pula penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak- pihak terkait lainnya yang telah banyak membantu baik itu untuk Pelaksanaan Kerja Praktek maupun dalam Penyelesaian Laporan Kerja Praktek ini. Penulis akui penulis tidaklah sempurna seperti kata pepatah tak ada gading yang tak retak begitu pula dalam penulisan ini, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan kerja praktek ini penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Kerja Praktek	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Lokasi, Waktu dan Tempat Kerja Praktek.....	4
1.7 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek.....	5
1.8 Jadwal Kegiatan	6
1.9 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	8
2.1 Sejarah Perusahaan.....	8
2.2 Visi dan Misi.....	9
2.3 Kegiatan Instansi.....	9
2.4 Kegiatan Kerja Praktek.....	11
BAB III.....	13
LANDASAN TEORI.....	13
3.1 Pengertian Website.....	13
3.2 Jenis-jenis Website	14
3.3 Software Development Life Cycle (SDLC)	15
3.4 Pengertian HTML (HyperText Markup Language).....	17
3.5 Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)	19
3.6 Pengertian Internet	20
3.7 Pengertian Company Profile	21
3.8 UML (Unified Modeling Language).....	26

3.9 Bootstrap.....	29
BAB IV	30
DESKRIPSI PEKERJAAN	30
4.1 Metodologi Penelitian	30
4.2 Analisis	34
4.3 Use Case	34
4.4 Activity Diagram.....	36
4.5 Desain	45
4.6 Implementasi.....	49
BAB V.....	54
PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	56

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan pelaksanaan kerja praktek	6
---	---

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Lokasi PT Omadata Padma Indonesia	5
Gambar 2. 1 Gedung PT Omadata Padma Indonesia	8
Gambar 2. 2 Visi dan Misi	9
Gambar 2. 3 Ilustrasi Tempat Rack Data	10
Gambar 2. 4 Alur Kegiatan Kerja Praktek	11
Gambar 3. 1 Ilustrasi Halaman Awal Web	13
Gambar 3. 2 Web Statis dan Web Dinamis	14
Gambar 3. 3 Metode SDLC	15
Gambar 3. 4 Fase-fase Model Waterfall	16
Gambar 3. 5 Ilustrasi Coding HTML	17
Gambar 3. 6 CSS Style	19
Gambar 3. 7 Internet	20
Gambar 3. 8 Company Profile	21
Gambar 3. 9 Ilustrasi Web Company Profile	22
Gambar 3. 10 Logo UML	26
Gambar 3. 11 Logo Bootstrap	29
Gambar 4. 1 Metodologi Penelitian	30
Gambar 4. 2 Use Case	35
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login Admin	37
Gambar 4. 4 Activity Diagram Home Admin	38
Gambar 4. 5 Activity Diagram Maintenance Data Posting	39
Gambar 4. 6 Activity Diagram Maintenance Data Admin	40
Gambar 4. 7 Activity Diagram Home User	41
Gambar 4. 8 Activity Diagram Profile User	42
Gambar 4. 9 Activity Diagram Service User	43
Gambar 4. 10 Activity Diagram Contact User	44
Gambar 4. 11 Desain Menu Home	45
Gambar 4. 12 Desain Menu About	46
Gambar 4. 13 Desain Menu Service	47
Gambar 4. 14 Desain Menu Contact	48
Gambar 4. 15 Desain Tools Bar Sosmed	49
Gambar 4. 16 Menu Home	50
Gambar 4. 17 Menu About	51
Gambar 4. 18 Menu Service	52
Gambar 4. 19 Menu Home	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Source code index.html	56
Lampiran 2 Source code about.html	56
Lampiran 3 Source code service.html.....	57
Lampiran 4 Source code contact.html	57
Lampiran 5 Source code style.css.....	58

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 khususnya kebutuhan teknologi pada bidang industri sangat banyak digunakan oleh manusia sebagai produsen pada aktivitas pemenuhan kebutuhan sehari-hari, sehingga sumber daya manusia yang mumpuni sangat diperlukan untuk mengembangkan teknologi tersebut. Seperti yang kita ketahui bahwa dunia kerja merupakan dunia yang sangat memperhatikan terkait persaingan dan keterampilan. Fakta dilapangan membuktikan banyak para sarjana muda yang sulit bersaing untuk memperoleh pekerjaan. Hal tersebut bisa diartikan, terdapat banyak hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan pekerjaan.

Adapun tuntutan dalam dunia industri yang mengharuskan lulusan perguruan tinggi dapat menjadi seorang problem solver atas segala permasalahan yang muncul. Untuk memenuhi tuntutan tersebut dan untuk mencapai tujuan pendidikan yang utuh di perguruan tinggi, mahasiswa tidak hanya ahli berdasarkan teori saja, namun yang dicari oleh perusahaan dituntut untuk mempunyai softskill untuk mendukung kegiatan diplomasi serta pengalaman pengalaman kerja yang mumpuni di bidangnya masing-masing.

Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan mampu mensukseskan dan memajukan bangsa dan negara. Kebutuhan akan kemampuan dan keahlian dalam bidang ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan, kemampuan tersebut bisa di peroleh dengan melakukan kegiatan belajar, pelatihan, serta pengalaman yang di peroleh saat menempuh kegiatan belajar. Sehingga lulusan pelajar dari jenjang S1 diharapkan mampu menguasai keterampilan sesuai dengan bidang ilmunya. Salah satu kegiatan yang akan meningkatkan wawasan dan keterampilan mahasiswa pada bidang ilmu yang ditempuh, mahasiswa harus melaksanakan kegiatan kerja praktek.

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.

Jasa ekspedisi adalah perusahaan yang bergerak dibidang pengiriman barang yang saat ini sedang bertumbuh pesat dalam dunia bisnis, perusahaan ini bersaing untuk memberikan pelayanan terbaik ke kustamer, Dalam hal ketepatan waktu pengiriman dan keamanan barang sampai tujuan.

Dalam suatu instansi atau organisasi terdiri dari sekelompok orang yang bekerja sama untuk keperluan bisnis, profesi, sosial, dan berbagai macam keperluan yang lain. Mereka bekerja sama menentukan tujuan yang ingin dicapai, menyusun rencana kerja, mengelola dan menjalankan operasi bisnis. Meninjau keadaan tersebut, penggunaan teknologi informasi sudah pasti sangat diperlukan untuk memperlancar aktivitas yang ada.

Kerja praktek merupakan salah satu mata kuliah di Jurusan Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, sebagai sarana untuk latihan mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah. Selain itu dengan kerja praktek akan diperoleh gambaran yang jelas tentang berbagai hal yang berkaitan dengan berbagai masalah, khususnya masalah pengaturan sistem di tempat kerja praktek. Dalam mencapai usaha di atas, tentunya tidak lepas dari peran serta berbagai pihak, baik dari kalangan kampus dan dunia usaha serta semua instansi terkait.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diketahui permasalahan yang ada, yaitu bagaimana mengembangkan Company Profile pada PT Omadata Padma Indonesia dalam bentuk sebuah website.

1.3 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Batasan masalah dalam pembuatan Rancang Bangun Company Profile PT

Omadata Padma Indonesia adalah :

1. Kurangnya informasi karena semua komunikasi dilakukan secara online.
2. Web Company Profile sebenarnya sudah ada namun acak-acakan.

1.4 Tujuan

Tujuan pelaksanaan Kerja Praktek :

- Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di perusahaan.
- Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami sistem kerja perusahaan dan terjun atau turut serta dalam proses.
- Mahasiswa dapat mengetahui produktivitas perusahaan.
- Mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas cakrawala wawasan kerja
- Mahasiswa dapat memahami dan mengerti secara langsung sistem pengaturan daya pada dunia industri sesungguhnya, dengan hal ini diharapkan akan meningkatkan hubungan yang baik antara dunia industri kerja dan pendidikan.
- Sebagai salah satu syarat kewajiban mahasiswa dalam menyelesaikan program studi S1 Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim di dunia kerja.
- Meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian berkomunikasi serta mempresentasikan hasil pelaksanaan kegiatan secara lisan kepada pembimbing internal maupun eksternal.

1.5 Manfaat

Manfaat Bagi Perguruan Tinggi :

- Menambah kompetensi dan kualitas pendidikan agar menghasilkan lulusan yang sesuai dan dibutuhkan di duniakerja.
- Memperkenalkan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya ke dunia industri- industri lain.

- Bagi akademik dapat menjadikan tolak ukur para mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktek yang sama.
- Dapat mengembangkan bahan penelitian yang ada di Universitas.

Manfaat Bagi Perusahaan :

- Memberikan kontribusi bidang pendidikan terhadap pengembangan sumber daya manusia, untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang dapat bersaing dalam dunia kerja di era industry 4.0.
- Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan dan menambah tenaga kerja manusia.
- Instansi atau perusahaan dapat mengusulkan persoalan-persoalan yang timbul di dalam instansi atau perusahaan dan mahasiswa dapat diminta untuk mengidentifikasi persoalan yang ada.

Manfaat Bagi Mahasiswa :

- Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman baru bagi mahasiswa.
- Memperoleh gambaran nyata tentang penerapan ilmu dan teori yang selama ini telah diperoleh selama kuliah dan membandingkannya dengan kondisi nyata yang ada di dunia kerja atau di lapangan.
- Memperoleh pengalaman untuk terlibat langsung dengan pekerjaan di sebuah instansi atau perusahaan.
- Sebagai orientasi awal memahami suasana kerja di sebuah instansi atau perusahaan.
- Menguji kemampuan untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

1.6 Lokasi, Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

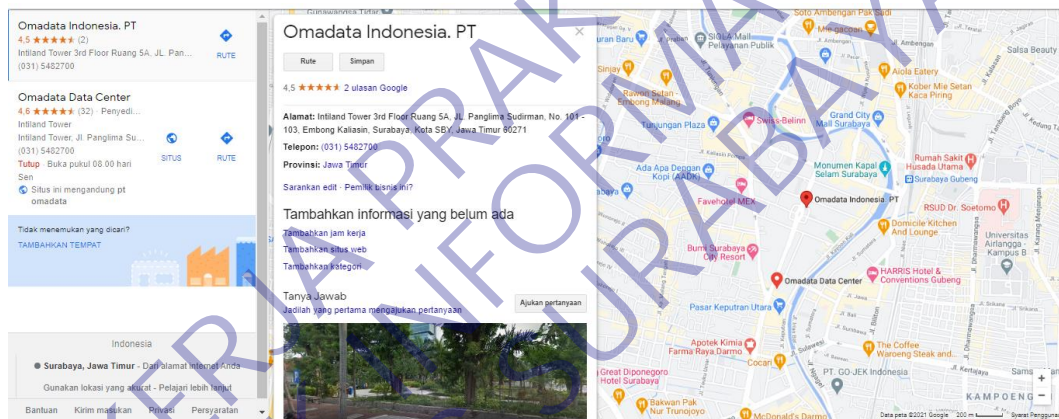
Tempat : PT Omadata Padma Indonesia

Alamat : Intiland Tower 3rd Floor Ruang 5A JL. Panglima Sudirman, No. 101 - 103, Embong Kaliasin Surabaya, Jawa Timur 60271

Tanggal : 15 September 2020 s.d 1 November 2020

Waktu : 18:00 s.d 21:00 (Fleksibel)

Kegiatan kerja praktek ini dilakukan di PT Omadata Padma Indonesia yang bertempat di Intiland Tower 3rd Floor Ruang 5A JL. Panglima Sudirman, No. 101 - 103, Embong Kaliasin Surabaya, Jawa Timur 60271.



Gambar 1. 1 Lokasi PT Omadata Padma Indonesia

1.7 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek di PT Omadata Padma Indonesia diajukan mulai dari tanggal 15 September 2020 sampai dengan 1 November 2020 dengan waktu pengerjaan pada pukul 18:00 sampai dengan 21:00 (Fleksibel).

Peserta

Peserta kegiatan Kerja Praktek ini dilaksanakan oleh penulis mahasiswa Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dengan data sebagai berikut:

Nama : Ivan Rinaldi Timo Elhayat Banani

NBI : 1461700216

Prodi : Teknik Informatika

Judul : Pembuatan Web Company Profile PT Omadata Padma Indonesia

1.8 Jadwal Kegiatan

Berikut adalah jadwal kegiatan pelaksanaan Kerja Praktek di PT Omadata Padma Indonesia :

No.	Kegiatan	Minggu Ke-			
		1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal				
2	Pengajuan Proposal				
3	Persiapan & Perkenalan Kerja Praktek				
4	Pelaksanaan Kerja Praktek				
5	Penyusunan Laporan				

Tabel 1.1 Jadwal kegiatan pelaksanaan kerja praktek

Lingkup Materi

Selama melaksanakan Kerja Praktik di PT Omadata Padma Indonesia, bila diperkenankan kami ingin mempelajari tentang hal-hal sebagai berikut:

1. Konsep Aplikasi.
2. Dasar – dasar penerapan.
3. Input data ke database.

Tentu saja materi tersebut atas persetujuan yang disesuaikan dengan kebijaksanaan yang berlaku di PT Omadata Padma Indonesia.

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini secara sistematis dapat dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini dikemukakan hal – hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah , tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dihasilkan, serta sistematika penulisan laporan kerja praktek ini.

BAB II : GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas gambaran umum atau segala sesuatu yang berhubungan dengan PT Omadata Padma Indonesia terkait dengan sejarah perusahaan serta visi dan misi.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai macam teori mengenai pengertian perpustakaan dan sistem informasi.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisi tentang penjelasan tugas – tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek berlangsung yang berupa perencanaan konsep perancangan website sampai dengan implementasi website.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan sistem yang telah dibuat serta menjelaskan saran yang bertujuan untuk pengembangan maupun perbaikan sistem Pembuatan Web Company Profile PT Omadata Padma Indonesia ini dimasa yang akan datang.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

PT Omadata Padma Indonesia merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak di bidang Business Data Center Infrastructure hadir dengan menawarkan kemudahan dan kenyamanan bagi bisnis dilengkapi dengan infrastruktur berteknologi tinggi. PT Omadata Padma Indonesia berdiri pada tahun 2009. Perusahaan ini bergerak di bidang Data Center yang merupakan fasilitas yang digunakan untuk penempatan beberapa kumpulan server atau sistem komputer dan sistem penyimpanan data (storage) yang dikondisikan dengan pengaturan catudaya, pengatur udara, pencegah bahaya kebakaran dan biasanya dilengkapi pula dengan sistem pengamanan fisik. Adalah repositori terpusat, baik fisik maupun virtual, untuk manajemen penyebaran penyimpanan data dan informasi yang diorganisir sedemikian rupa.



Gambar 2. 1 Gedung PT Omadata Padma Indonesia

2.2 Visi dan Misi

Sebuah perusahaan pasti punya visi dan misi untuk menjadi perusahaan yang berkompeten dan maju. Adapun visi dari perusahaan PT. Omadata Padma Indonesia: Menjadi Perusahaan IT Profesional dengan solusi dan layanan yang optimal serta memiliki daya saing.



Gambar 2. 2 Visi dan Misi

1. Memberikan Layanan dan Solusi yang terintegrasi dan mengikuti perkembangan dunia Teknologi Informasi.

Adapun misi dari perusahaan PT Omadata Padma Indonesia:

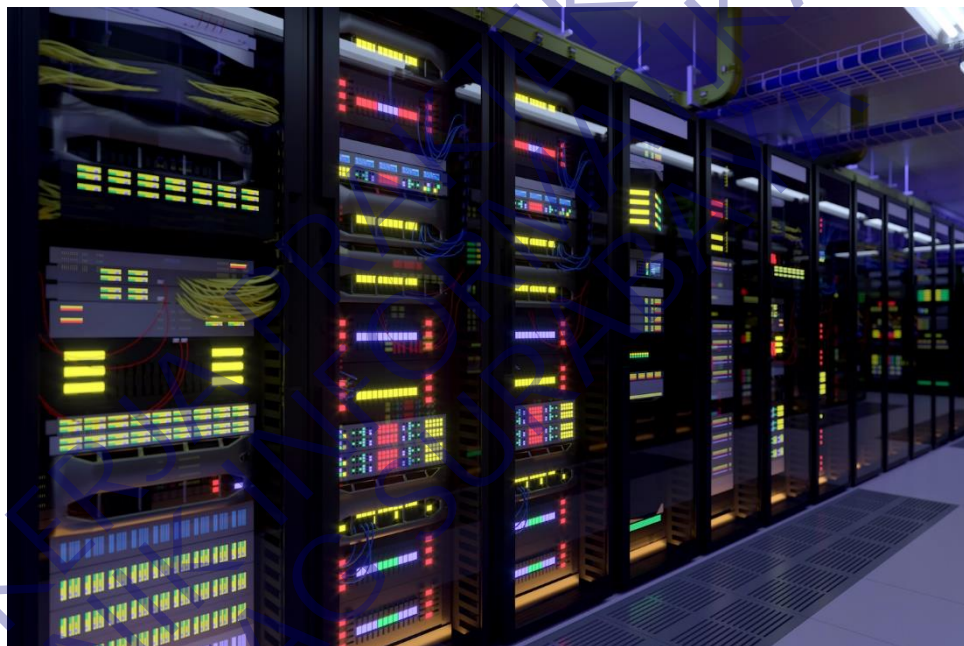
1. Tidak hanya memberi solusi, PT Omadata Padma Indonesia memberikan layanan yang terpadu dalam setiap layanan Teknologi Informasi yang diberikan.
2. Memberikan produk dan layanan yang berkualitas dengan layanan purna jual yang maksimal kepada setiap pelanggan.

2.3 Kegiatan Instansi

Di perusahaan PT Omadata Padma Indonesia terdapat 4 bagian divisi diantaranya:

1. Divisi Developer

Developer memiliki tugas untuk mengembangkan, menciptakan, dan memodifikasi software aplikasi komputer atau program. Serta menganalisa kebutuhan pengguna, merancang dan mengembangkan solusi aplikasi tersebut. Developer memiliki pengalaman yang cukup untuk menyelesaikan masalah yang sudah pernah ia selesaikan sebelumnya dan tahu mana metode yang berhasil dan mana yang tidak. Developer biasanya menggambarkan tujuan, dan mereka merancang perangkat lunak yang akan diambil. Developer memiliki lebih banyak kebebasan karena mereka memiliki pengalaman yang lebih dalam.



Gambar 2. 3 Ilustrasi Tempat Rack Data

2. Divisi Programmer

Seorang programmer memiliki tugas untuk mendesain program perangkat lunak (software) melalui flow chart yang logis untuk kemudian diterjemahkan ke dalam salah satu dari beberapa bahasa yang bisa dimengerti komputer. Program tersebut digunakan untuk menyelesaikan permasalahan secara otomatis.

3. Divisi IT Support

Seorang teknisi pada sebuah perusahaan yang memiliki tanggungjawab untuk instalasi, evaluasi dan peningkatan terhadap tiga

objek utama yaitu komputer, software, dan pengembangan sistem jaringan.

4. Divisi Admin

Pada bagian ini, admin bertugas untuk memngurus administrasi pada perusahaan. Misalnya laporan keuangan perusahaan per bulan, dan juga sebagai pintu utama untuk melayani customer dari PT Omadata Padma Indonesia.

2.4 Kegiatan Kerja Praktek

Kegiatan Kerja Praktek ini dilakukan melalui 2 tahapan yaitu, pertama menentukan perusahaan yang akan ditetapkan sebagai tempat Kerja Praktek dan mengurus ijin Kerja Praktek. Kedua, melakukan Kerja Praktek di perusahaan itu tersebut. Pada hari pertama Kerja Praktek mahasiswa diperkenalkan tentang profil perusahaan. Mahasiswa akan ditempatkan sesuai jurusan kuliah dan kami diberi tugas untuk merancang dan membuat sebuah web tentang web company profile.



Gambar 2. 4 Alur Kegiatan Kerja Praktek

Kegiatan yang kami lakukan saat Kerja Praktek yaitu :

- Pengenalan dari pembimbing lapangan tentang bagian yang akan ditempati mahasiswa selama melakukan Kerja Praktek.

- Pengamatan untuk mendapatkan deskripsi profil perusahaan dan pengumpulan data untuk mendapatkan model atau fitur yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.
- Menganalisa sistem.
- Tanya jawab langsung dengan kepala bagian (sumber data) untuk pengumpulan data yang akurat, yang akan dipergunakan dalam sistem.
- Perancangan sistem untuk memberikan gambaran secara umum kepada kepala bagian tentang sistem yang telah dibuat.
- Melakukan pembahasan terhadap hasil sistem. Kami juga ikut serta dan membantu dalam kegiatan yang dapat menambah pengetahuan mahasiswa yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di PT Omadata Padma Indonesia.

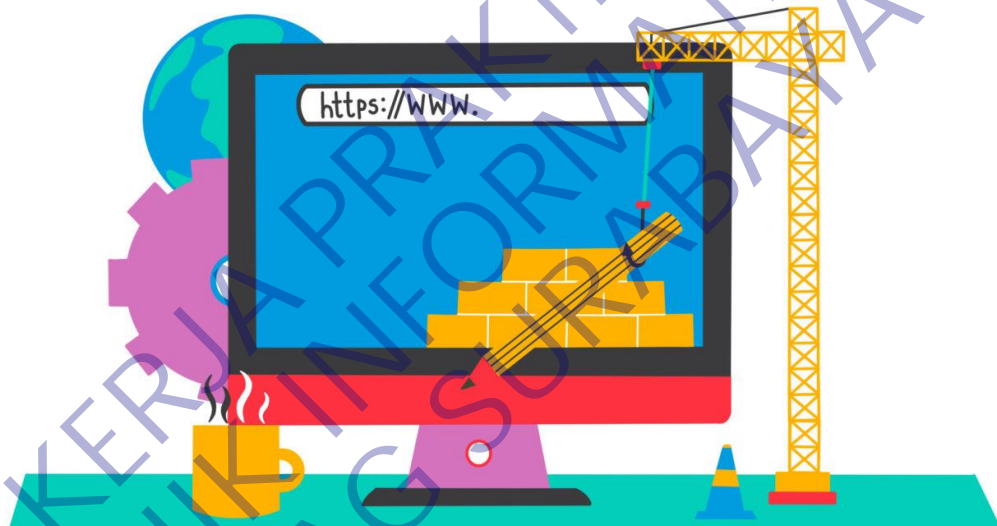
KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Website

Website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tepatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.



Gambar 3.1 Ilustrasi Halaman Awal Web

Web merupakan system hypermedia yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara universal. Salah satu kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian dari web berkontribusi pada web. (Hanson, 2000). Web merupakan system yang menyebabkan pertukaran data di internet menjadi mudah dan efisien. Web terdiri atas 2 komponen dasar :

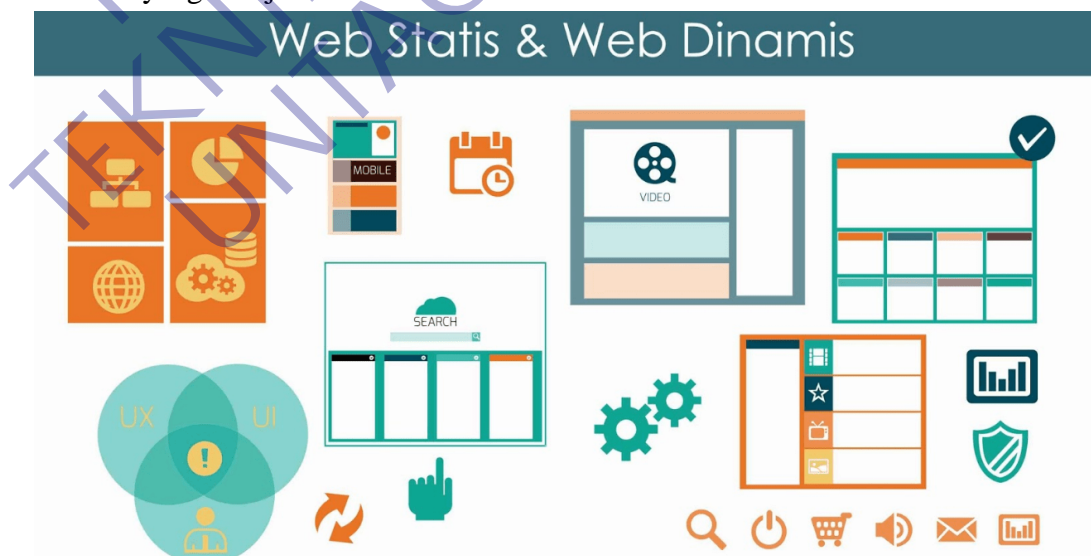
1. Server Web : Sebuah komputer dan software yang menyimpan dan mendistribusikan data ke komputer lainnya melalui internet.
2. Browser Web : Software yang dijalankan pada komputer pemakai atau client yang meminta informasi dari server web yang menampilkannya sesuai dengan file data itu sendiri.

- a. Website Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengubah code yang menjadi struktur dari website tersebut.
- b. Website Dinamis merupakan website yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman backend untuk mengedit content dari website. Contoh umum mengenai website dinamis adalah web berita atau web portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, polling dan sebagainya.
- c. Website Interaktif adalah web yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya website seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur. (Hanson, 2000).

3.2 Jenis-jenis Website

Jenis-jenis website ada 3 (tiga) macam diantaranya, bisa dibaca dibawah ini:

1. Website Statis adalah suatu website yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Yang artinya adalah untuk melakukan sebah perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual yitu dengan cara mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri.

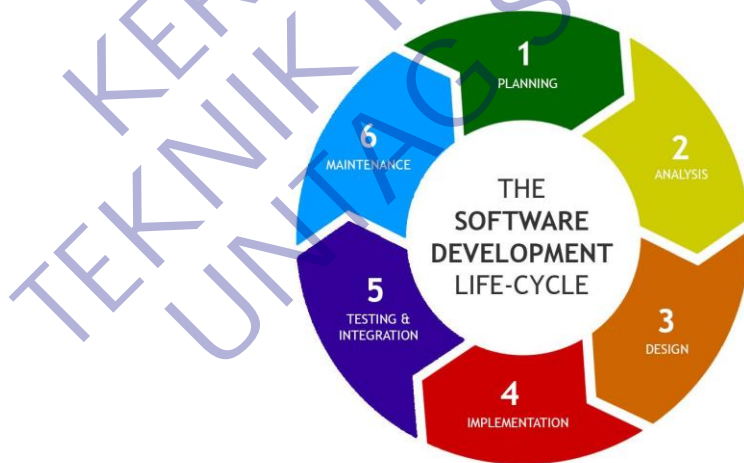


Gambar 3. 2 Web Statis dan Web Dinamis

2. Website Dinamis adalah merupakan suatu website yang secara strukturnya diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain dimana utamanya yang bisa diakses oleh para pengguna (user) pada umumnya, juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit konten dari website tersebut. Contoh dari website dinamis seperti web berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita, dsb.
3. Website Interaktif adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya website interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

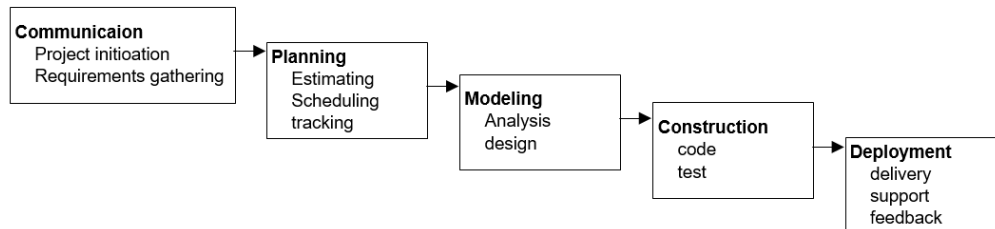
3.3 Software Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman (2010) didalam SDLC terdapat beberapa model diantaranya adalah model waterfall, terkadang disebut sebagai siklus hidup klasik, menunjukkan sistematis, pendekatan sekuensial untuk penyebaran perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi permintaan pelanggan dan berlangsung melalui perencanaan, pemodelan, construction dan deployment yang berakhir pada dukungan yang berkelanjutan dari terselesainya software.



Gambar 3. 3 Metode SDLC

Fase-fase dalam model waterfall menurut referensi presman seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 4 Fase-fase Model Waterfall

1. Communication

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. Planning

Proses planning merupakan lanjutan dari proses communication (analysis requirement). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan software, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Modeling

Proses modeling ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement.

4. Construction

Construction merupakan proses membuat kode. Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user.

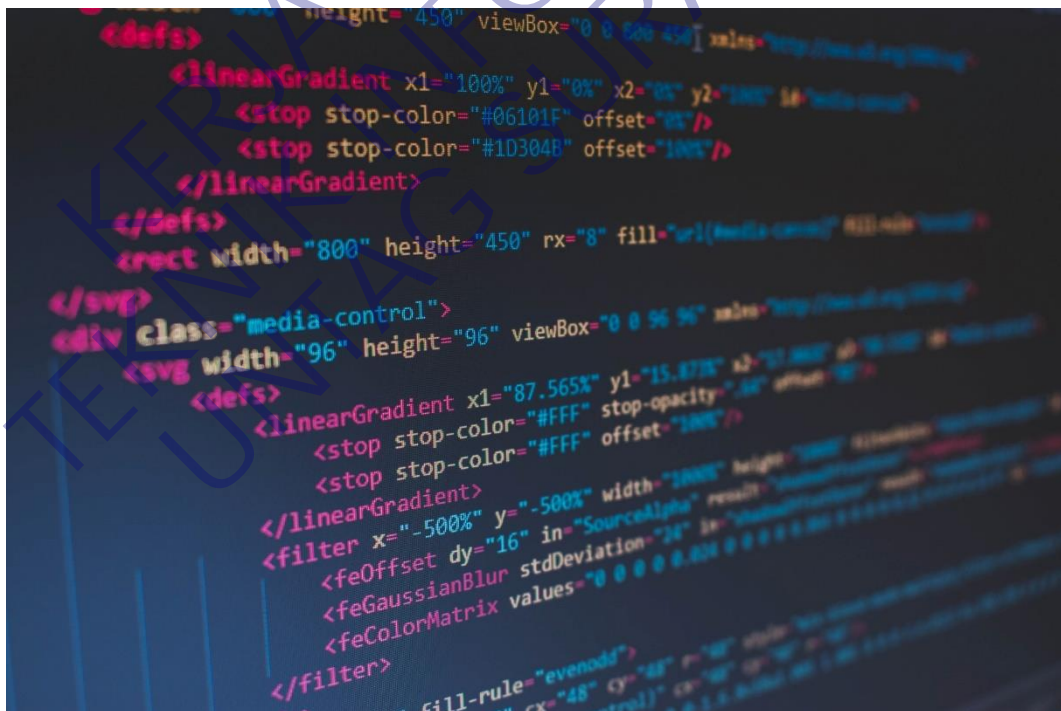
Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. Deployment

Setelah perangkat lunak telah dianggap sesuai dengan requirement customer, perangkat lunak akan diimplementasikan.

3.4 Pengertian HTML (HyperText Markup Language)

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.



Gambar 3. 5 Ilustrasi Coding HTML

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman

web dengan perintah-perintah HTML.

HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbirtan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML).

Sekarang ini HTML merupakan standar Internet yang dikendalikan dan didefinisikan pemakaiannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). Pada tahun 1989, HTML dibuat oleh kolaborasi Berners-lee Robert dengan Caillau TIM pada saat mereka bekerja di CERN (CERN merupakan lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa)

HTTP atau Hypertext Transfer Protokol merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document yang berformat HTML dari web server ke web browser. Dengan HTTP inilah yang memungkinkan Anda menjelajah internet dan melihat halaman web.

Fungsi HTML (HyperText Markup Language)

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.

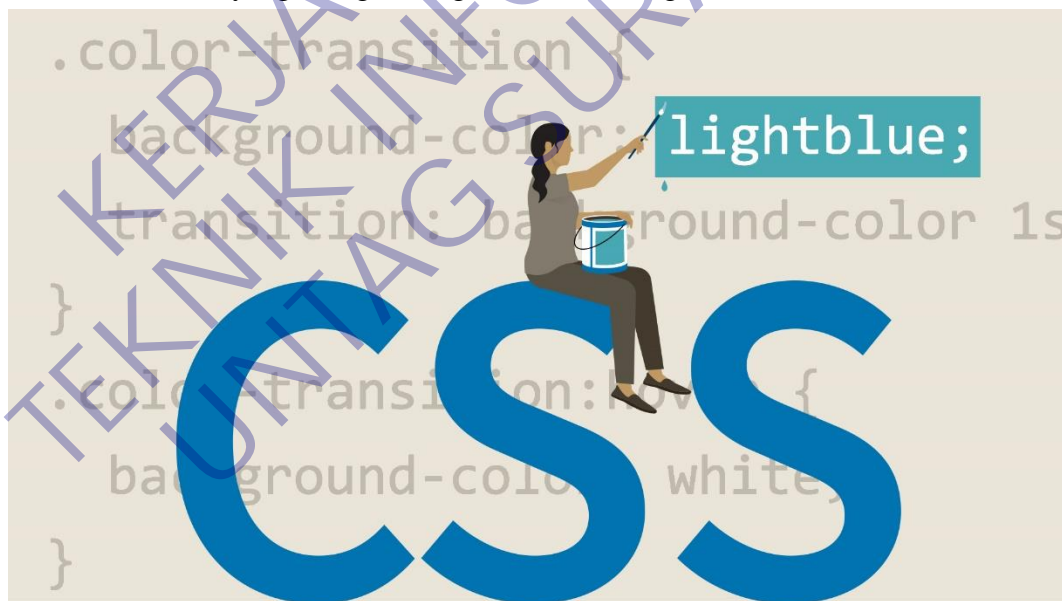
Secara umum, fungsi HTML adalah untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web.

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).

3.5 Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)

CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda(markup laguage. Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumenXML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID. CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna da font. Pemisahan ini dapat meningkatkann daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi darisebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web. CSS juga memungkinkan sebuah halaman untuk ditampilkan dalam berbagai style dengan menggunakan metode pembawaan yang berbeda pula, seperti on-screen, in-print, by voice, dan lain-lain. Sementaraitu, pemilik konten web bisa menentukan link yang menghubungkan konten dengan file CSS.



Gambar 3. 6 CSS Style

Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukura dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web

akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web. Fungsi utama css adalah merancang, merubah, mendisain, membentuk halaman website (blog juga website). dan isi dari halaman website adalah tag-tag html, logikanya css itu dapat merubah tag-tag html (yang sederhana) sehingga menjadi lebih fungsional dan menarik.

3.6 Pengertian 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.



Gambar 3. 7 Internet

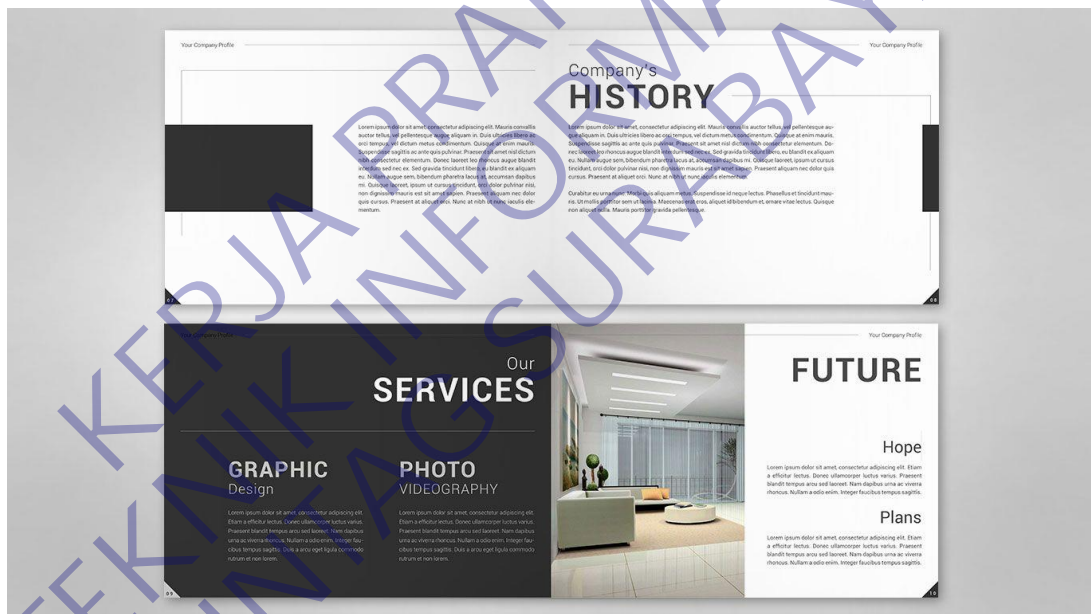
3.7 Pengertian Company Profile

Company Profile (Profil Perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis (Kurnia, 2011). Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman, walaupun ada sejumlah format yang berbeda 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.



Gambar 3. 8 Company Profile

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 perusahaan yang bersangkutan. Ini termasuk data mengenai kapan perusahaan itu dibentuk, nama – nama pendiri, dan bagaimana perusahaan tumbuh berkembang dari pertama kali didirikan. Kadang penulisan prosa perjalanan jatuh bangun dari sebuah perusahaan di sangkut-pautkan dengan perkembangan bisnis terkait pada saat terkini. Meski sebuah company profile tidak mencakup sejarah yang sangat lengkap, hal itu seringkali telah dianggap cukup untuk memberi pembaca gambaran tentang perusahaan tersebut melewati tahun-tahun perkembangannya.



Gambar 3. 9 Ilustrasi Web Company Profile

Dalam sebuah company profile terdapat beberapa unsur penting yang harus dicantumkan. Menurut sebuah website (www.anneahira.com) mengatakan bahwa unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sejarah berdirinya perusahaan

Perusahaan yang sudah lama berdiri biasanya akan memiliki nilai yang lebih tinggi dari perusahaan yang baru berdiri karena dianggap cukup memiliki banyak pengalaman sehingga memudahkan proses penyelesaian apabila dalam

proses kerjasama terjadi sebuah hambatan. Selain itu, perusahaan yang lama berdiri dianggap memiliki relasi yang luas sehingga calon konsumen berharap mendapatkan nilai lebih dari kerjasama yang dilakukan dengan perusahaan tersebut. Misalnya, mendapatkan relasi baru atau kemudahan dalam kegiatan usahanya. .

2. Visi misi usaha

Kesamaan visi dan misi perusahaan akan memudahkan proses kerjasama yang terjadi pada dua perusahaan.

3. Stuktur organisasi

Perusahaan bonafid biasanya memiliki struktur perusahaan yang jelas dan lengkap sehingga masing-masing bagian akan memiliki penanggung jawab tersendiri dan tidak terjadi penumpukan tanggung jawab.

4. Sumber daya manusia

Latar belakang sumber daya manusia, memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas perusahaan itu sendiri. Perusahaan yang berisi para sarjana tentunya lebih bonafid dibandingkan dengan perusahaan yang berisi para lulusan SMK.

5. Sumber daya perusahaan

Perusahaan yang memiliki reputasi yang baik, tentu akan memiliki perangkat pendukung yang memadai dalam setiap aktivitasnya. Sehingga pada nantinya perangkat tersebut dapat bermanfaat untuk memperlancar aktivitas perusahaan khususnya dalam hal kerjasama.

6. Kinerja perusahaan

Perusahaan yang baik akan memiliki kinerja yang baik. Salah satu indikatornya adalah mampu memenuhi jadwal yang sudah dirancang dan mencapai target yang sudah ditetapkan. Perusahaan yang memiliki kemampuan seperti ini adalah perusahaan yang memiliki kinerja yang baik dan layak dijadikan referensi untuk menjalin kerjasama.

7. Klien terdahulu

Gambaran tentang klien yang pernah ditangani oleh perusahaan mampu mengangkat reputasi perusahaan tersebut dalam company profilnya. Semakin besar dan bonafid klien yang pernah diajak kerjasama, semakin mengangkat nilai dari perusahaan tersebut. Karena hal ini menunjukkan bahwa perusahaan tersebut sudah diakui kinerjanya oleh klien yang memiliki nama besar.

8. Pengalaman

Perusahaan harus mampu mencantumkan kemampuan apa yang menjadi keunggulan perusahaan tersebut. Dalam hal ini, tidak perlu mencantumkan hal-hal yang belum pernah dilakukan karena hanya akan menyebabkan kerugian apabila calon klien mengetahuinya. Akan lebih baik, menyampaikan beberapa jenis pekerjaan yang sudah pernah dijalankan dengan hasil yang sesuai harapan.

9. Portofolio perusahaan

Adalah kumpulan informasi yang berupa data serta dokumentasi dari setiap prestasi atau karya yang sudah pernah dicapai perusahaan. Selain memenuhi unsur-unsur yang telah ditentukan diatas, sebuah company profile juga harus memiliki kriteria lain agar dapat menarik minat audience untuk membaca, menurut sebuah website (takeitfun.blogdetik.com) kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

A. Representatif

Desain company profile pertama-tama harus representatif, sesuai dengan kesan, karakter dan image yang telah dibangun dan ingin ditampilkan oleh perusahaan. Umumnya kesan, karakter dan image yang ditampilkan pada company profile itu formal/resmi, konservatif, profesional, punya integritas, kredibel dan akuntabel. Tetapi ada juga perusahaan yang ingin lebih kelihatan casual, dinamis, egaliter, ramah, hangat dan akrab, berani tampil beda sambil tetap menjaga profesionalitas integritas, kredibilitas dan akuntabilitas. Pada akhirnya yang menentukan kesan, karakter dan image seperti apa yang akan ditampilkan adalah sifat dari bisnis yang dijalankan oleh perusahaan (company profile sebuah law firm, misalnya, pasti akan berbeda dengan animation house), atau preferensi

dari top decision maker dalam perusahaan tersebut. Sering ditemukan company profile sebuah perusahaan yang desainnya sangat tidak biasa, karena top decision makernya memang menginginkan hal yang seperti itu.

B. Informatif

Selain representatif, desain company profile juga harus bisa membantu supaya setiap informasi yang ada ditampilkan dengan benar, akurat, dan lengkap, dan disajikan dengan cara yang menarik, jelas dan mudah untuk dimengerti. Untuk memenuhi kedua hal di atas, pemahaman tentang pemakaian wujud (form) dan ruang (space), tipografi, foto/ilustrasi, warna, dan layout yang tepat memegang peranan yang sangat penting. Selain itu perlu diperhatikan juga cara dan metode distribusi dan penyampaiannya.

Unsur Company Profile

Menurut Muh. Akbar bidang Akademi dan Kemahasiswaan company profile memiliki berbagai fungsi dan tujuan, diantaranya:

- Memberikan informasi tentang jati diri perusahaan dan atau organisasi.
- Dapat mengkomunikasikan perusahaan atau organisasi pada khalayak umum sehingga masyarakat memiliki pandangan dan mengerti keberadaan perusahaan atau organisasi tersebut.
- Dapat memperkenalkan profile perusahaan pada khalayak umum dengan mudah.
- Untuk memudahkan audience dalam memahami dan mengenal lebih jauh tentang profile perusahaan atau organisasi, yang mana dalam pembuatannya meliputi beberapa media seperti cetak, interaktif, dan lain sebagainya.
- Membangun citra perusahaan.

Fungsi Company Profil

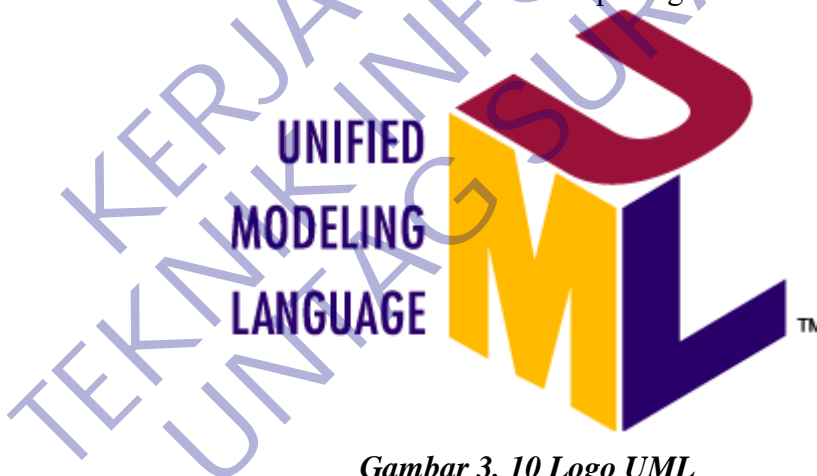
Company profile sangatlah penting untuk dimiliki oleh perusahaan maupun personal, dikarenakan company profile ini sebagai media untuk mengenalkan perusahaan atau personal sehingga bisa dikenal. Bentuk company profile itu bisa video, CD interaktif, flash dan lain sebagainya. Fungsi lain dari company profile

menurut sebuah website (desain.getart.web.id) adalah :

1. Representasi dari perusahaan
2. Alat marketing (marketing tool)
3. Pelengkap proposal / penawaran
4. Branding
5. Prasyarat mengikuti event tertentu (pameran, seminar, workshop)
6. Kelengkapan materi tender
7. Materi publikasi dalam sponsorship event
8. Personal gift yang diberikan untuk pelanggan setia atau pelanggan khusus
Special gift, doorprize, atau seminar kit pada saat penyelenggaraan event.

3.8 UML (Unified Modeling Language)

Menurut (Henderi, 2006) “*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa yang telah menjadi standard untuk visualisasi, menetapkan, membangun dan mendokumentasikan artifak suatu sistem perangkat lunak”.



Gambar 3. 10 Logo UML

Langkah-langkah Penggunaan Unified Modeling Language (UML) :

Menurut (Afif Amrullah:2002). “Langkah-langkah penggunaan Unified Modeling Language (UML) sebagai berikut:

1. Buatlah daftar business process dari level tertinggi untuk mendefinisikan aktivitas dan proses yang mungkin muncul.

2. Petakan use case untuk setiap business process untuk mendefinisikan dengan tepat fungsional yang harus disediakan oleh sistem, kemudian perhalus use case Diagram dan lengkapi dengan requirement, constraints dan catatan-catatan lain.
3. Buatlah deployment Diagram secara kasar untuk mendefinisikan arsitektur fisik sistem.
4. Definisikan requirement lain non fungsional, security dan sebagainya yang juga harus disediakan oleh sistem.
5. Berdasarkan use case diagram, mulailah membuat activity diagram.
6. Definisikan obyek-obyek level atas package atau domain dan buatlah sequence dan atau collaboration untuk tiap alir pekerjaan, jika sebuah use case memiliki kemungkinan alir normal dan error, buat lagi satu Diagram untuk masing-masing alir.
7. Buatlah rancangan user interface model yang menyediakan antarmuka bagi pengguna untuk menjalankan skenario use case.
8. Berdasarkan model-model yang sudah ada, buatlah class diagram. Setiap package atau domain dipecah menjadi hirarki class lengkap dengan atribut dan metodenya. Akan lebih baik jika untuk setiap class dibuat unit test untuk menguji fungsionalitas class dan interaksi dengan class lain.
9. Setelah class diagram dibuat, kita dapat melihat kemungkinan pengelompokkan class menjadi komponen-komponen karena itu buatlah component diagram pada tahap ini. Juga, definisikan test integrasi untuk setiap komponen meyakinkan bereaksi dengan baik. Perhalus deployment diagram yang sudah dibuat. Detilkan kemampuan dan requirement piranti lunak, sistem operasi, jaringan dan sebagainya. Petakan komponen ke dalam node.
10. Mulailah membangun sistem. Ada dua pendekatan yang tepat digunakan:
 - a. Pendekatan use case dengan mengassign setiap use case kepada tim pengembang tertentu untuk mengembangkan unit kode yang lengkap dengan test.
 - b. Pendekatan komponen yaitu mengassign setiap komponen kepada tim pengembang tertentu.

11. Lakukan uji modul dan uji integrasi serta perbaiki model beserta codenya.

Model harus selalu sesuai dengan code yang aktual.

12. Perangkat lunak siap dirilis.

Diagram

Ada 5 (lima) macam diagram dalam Unified Modeling Language (UML), yaitu :

a. Use Case Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka- antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan relasi-relasi antar objek.

c. Sequence Diagram

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.

d. State Chart Diagram

Diagram ini memperlihatkan state-state pada sistem, memuat state, transisi, event, dan aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.

e. Activity Diagram

Diagram ini memperlihatkan aliaran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3.9 Bootstrap

Bootstrap adalah framework open-source khusus front end yang awalnya dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan web di front end. Bootstrap memiliki semua jenis HTML dan template desain berbasis CSS untuk berbagai fungsi dan komponen, seperti navigasi, sistem grid, carousel gambar, dan tombol (button).



Gambar 3. 11 Logo Bootstrap

Framework ini memang menghemat waktu developer karena tidak perlu mengelola template berkali-kali. Namun, fungsi utama dari Bootstrap adalah untuk membuat situs yang responsif. Interface website akan bekerja secara optimal di semua ukuran layar baik di layar smartphone maupun layar komputer/laptop. Developer tak perlu lagi mendesain situs khusus untuk perangkat tertentu. Trafik dan jangkauan audiens versi desktop tidak akan hilang dan tetap diarahkan ke website versi mobile. User dan komunitas Bootstrap semakin berkembang. Developer dan designer website bisa bertukar informasi dan juga berdiskusi mengenai patch framework terbaru.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Metodologi Penelitian

Penulis melakukan kerja praktek di PT Omadata Padma Indonesia yang berlokasi di Intiland Tower 3rd Floor Ruang 5A JL. Panglima Sudirman, No. 101 - 103, Embong Kaliasin Surabaya, Jawa Timur 60271. Kerja praktik ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan, dimulai dari tanggal 15 September 2020 sampai dengan 1 November 2020 dengan waktu pengerjaan pada pukul 18:00 sampai dengan 21:00 (Fleksibel). Adapun tugas yang diberikan kepada praktikan adalah menganalisis proses bisnis dan membuat dan web company profile PT Omadata Padma Indonesia. Mengacu pada pokok permasalahan yang ada yaitu dalam memasarkan jasa pengiriman barang. Hingga saat ini, pemasaran jasa dilakukan dengan cara menyebarkan brosur kepada masyarakat, PT Omadata Padma Indonesia, membutuhkan sebuah Rancang Bangun company Profile & Web untuk mengatasi penyampaian informasi kepada masyarakat agar perusahaan lebih dikenal masyarakat, serta melakukan promosi jasa. Dengan adanya Company Profile berupa website yang penulis rancang akan mampu memberikan kemudahan menyampaikan informasi secara cepat dengan biaya yang terjangkau. Dalam mewujudkan website didasarkan pada konsep SDLC



Gambar 4. 1 Metodologi Penelitian

(System Development Life Cycle) yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama untuk menghasilkan website.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan saat kerja praktik di PT Omadata Padma Indonesia secara garis besar masalah yang ada pada perusahaan tersebut adalah bagaimana perusahaan tersebut bisa di kenal oleh masyarakat luas tidak hanya pada ruang lingkup tertentu saja melainkan daerah – daerah yang belum pernah mengenal perusahaan tersebut. Desain – desain ini mencakup perancangan company profile, sitemap web, dan hal – hal umum dalam perusahaan tersebut. Dalam kerja praktek ini praktikan mendapat bimbingan dari Bu Nuril Esti Khomariah, S.ST.MT. NPP. Untuk pengumpulan data yang diperlukan dalam melaksanakan kerja praktek di PT Omadata Padma Indonesia ada beberapa cara yang telah dilakukan antara lain :

1. Tahap Perencanaan dan Planing

Di dalam penelitian ini ada beberapa perencanaan yang akan dipersiapkan, salah satunya adalah melakukan metode wawancara kepada orang yang sudah lama bekerja di bidang pembuatan website dan wawancara kepada para beberapa pengusaha yang baru akan membangun usahanya. Wawancara kepada seseorang yang telah lama bekerja di bidang pembuatan website ini ditujukan untuk mengumpulkan data tentang website yang baik seperti apa sedangkan wawancara kepada para pengusaha ditujukan sebagai pengumpulan data apakah penelitian ini bermanfaat atau tidak.

2. Pengambilan data

Penelitian ini melakukan pengambilan data melalui website dan buku-buku yang dapat mendukung dalam proses pembuatan website perusahaan ini.

3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dalam pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada seseorang yang sudah lama bekerja di bidang pembuatan website dan kepada para pengusaha sebagai responden yang dapat mendukung penelitian ini. Wawancara kepada seseorang yang telah lama bekerja di bidang pembuatan

website ini berisikan tentang bagaimana membuat website yang berfungsi sebagai media promosi yang baik dan menanyakan hal-hal yang dapat mendukung kelancaran dalam pembuatan website perusahaan.

4. Sumber Data

Di dalam penelitian ini telah dipilih beberapa sumber data, sumber data ini berfungsi sebagai pendukung dalam pembuatan website perusahaan yang akan dibuat serta membantu untuk kelancaran dalam pembuatan website tersebut. Sumber data dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian dan sumber data yang dipilih adalah sumber data yang memiliki hubungan tentang pembuatan website dan komponen-komponen pendukung dalam pembuatan website tersebut. Sumber data yang akan dipakai adalah: Buku-buku panduan pembuatan website, website yang menampilkan cara-cara pembuatan website yang menarik serta praktis, individu yang sudah lama berkecimpung di dalam bidang pembuatan website serta responden yang dipilih untuk memberikan pendapatnya untuk melengkapi data penelitian ini.

5. Observasi dan Komplikasi Data

Melakukan pengumpulan data, pencarian data dan informasi yang disediakan pihak PT Omadata Padma Indonesia.

6. Merancang Konsep

Konsep desain yang baik adalah mampu memberikan jawaban atau jalan keluar terhadap problem-problem desain yang ada sesuai dengan kebutuhan pengguna atau konsumen. Dengan kata lain konsep yang mampu menghadirkan desain yang benar-benar berfungsi.

7. Merancang Isi

Desain harus memperhatikan penerapan garis, bidang, tekstur, dan warna yang sesuai dengan 5W+1H atau what, when, where, who, whom, how yang ada pada konsep promo suatu profil yang akan dipublikasikan. Prinsip tentang penerapan dasar-dasar desain adalah untuk menghasilkan sebuah produk multimedia yang salah satunya adalah interaktif.

8. Desain Menu Web

Pada bagian ini ditampilkan desain dari menu per halaman web, antara lain:

- Halaman Beranda/Home
- Halaman About
- Halaman Service
- Halaman Contact

9. Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detail dari aplikasi Web Company Profile PT Omadata Padma Indonesia mulai dari spesifikasi hardware atau software pendukung, cara menginstall program, serta fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi.

Kebutuhan Sistem

Sistem yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini terdiri dari hardware dan software pendukung. Adapun hardware dan software pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut :

Spesifikasi hardware pendukung terdiri dari :

- Processor i3 atau lebih tinggi
- RAM 4GB atau lebih tinggi
- Hardisk minimal 10GB
- Monitor
- Mouse dan keyboard

Spesifikasi software pendukung terdiri dari :

- Sistem operasi Microsoft Windows 10
- Sublime Text Version 3
- Web browser

4.2 Analisis

Sebelum membuat website, hal pertama yang dikerjakan adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan layout yang diperlukan untuk ditampilkan pada halaman web. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tentang proses bisnis pada PT Omadata Padma Indonesia bagian manajer operasional dapat diketahui bahwa sampai saat ini untuk media pemasaran kepada customer masih melalui email dan nomor telepon perusahaan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dibutuhkan company profile pada PT Omadata Padma Indonesia berbasis web. Dengan adanya web ini, setiap kustamer dapat mengetahui PT Omadata Padma Indonesia dengan cepat melalui internet dan biaya penggunaan web lebih ringan \pm 1 juta tiap tahunnya. Didapatkan gambaran mengenai apa saja yang akan ditampilkan pada website PT Omadata Padma Indonesia seperti halaman beranda yang berisi tentang informasi spesialis perusahaan PT Omadata Padma Indonesia, halaman tentang kami yang berisi tentang informasi perusahaan PT Omadata Padma Indonesia, halaman Layanan yang berisi tentang layanan yang ditawarkan oleh PT Omadata Padma Indonesia.

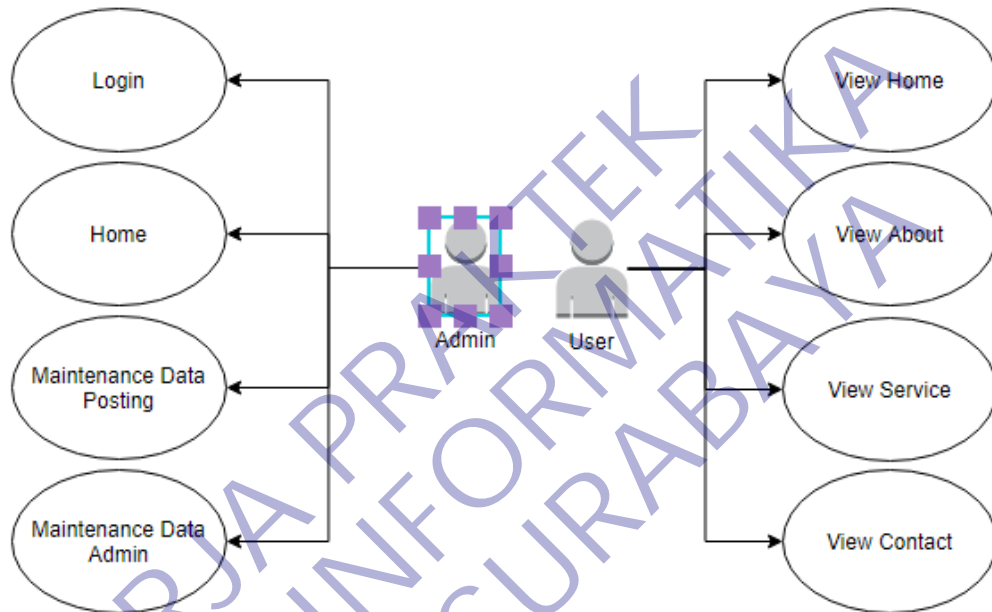
Dari hasil analisis yang dilakukan penulis dapat menggambarkan site map yang dibutuhkan PT Omadata Padma Indonesia sebagai berikut:

Logo	Home	About	Service	Contact
------	------	-------	---------	---------

4.3 Use Case

Pada gambar use case diagram website company profile berbasis web ini dijelaskan proses-proses yang terjadi didalam sistem yang dibuat :

Dari gambar use case diagram diatas terdapat dua aktor yang terlibat di dalam sistem. Kedua aktor tersebut masing-masing berperan sebagai user dan guest. Guest bertindak sebagai orang yang dapat melakukan aktifitas seperti melihat informasi dari website company profile mulai dari melihat home, about, service, dan contact. User (Admin) sistem adalah pihak yang bertanggung jawab atas maintenance data master pada sistem. Pada gambar use case diagram diatas juga terdapat use case yaitu:



Gambar 4. 2 Use Case

1. View Home

Merupakan halaman utama dari company profile yang dilihat oleh guest yang berisi sambutan dan beberapa profile mengenai PT Omadata Padma Indonesia.

2. View About

Menampilkan halaman profile perusahaan dari PT Omadata Padma Indonesia mulai dari sejarah, visi dan misi.

3. View Service

Menampilkan halaman fasilitas yang ada pada PT Omadata Padma Indonesia.

4. View Contact

Menampilkan halaman alamat dan info terkait PT Omadata Padma Indonesia.

5. Login

Menampilkan halaman login untuk admin pengelola website pada PT Omadata Padma Indonesia.

6. Home

Menampilkan halaman awal saat admin login.

7. Maintenance Data Posting

Menampilkan halaman maintenance data posting dari admin serta bisa insert,update dan delete.

8. Maintenance Data Admin

Menampilkan halaman data dari admin yang berisi update,delete dan tombol insert untuk membuat admin baru.

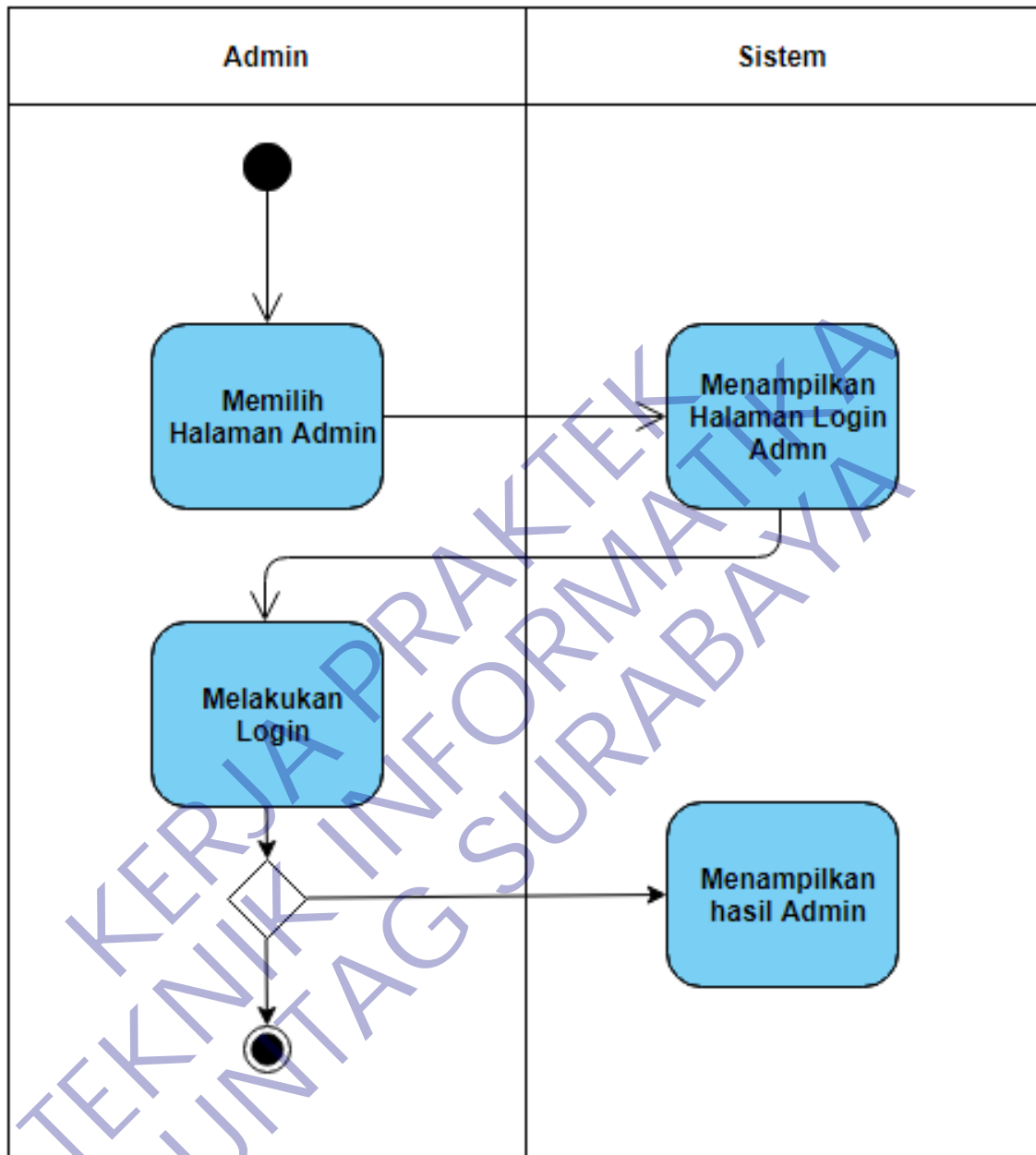
4.4 Activity Diagram

Admin

1. Login

Activity Diagram login digunakan oleh user untuk masuk ke halaman utama

admin guna maintenance data master.



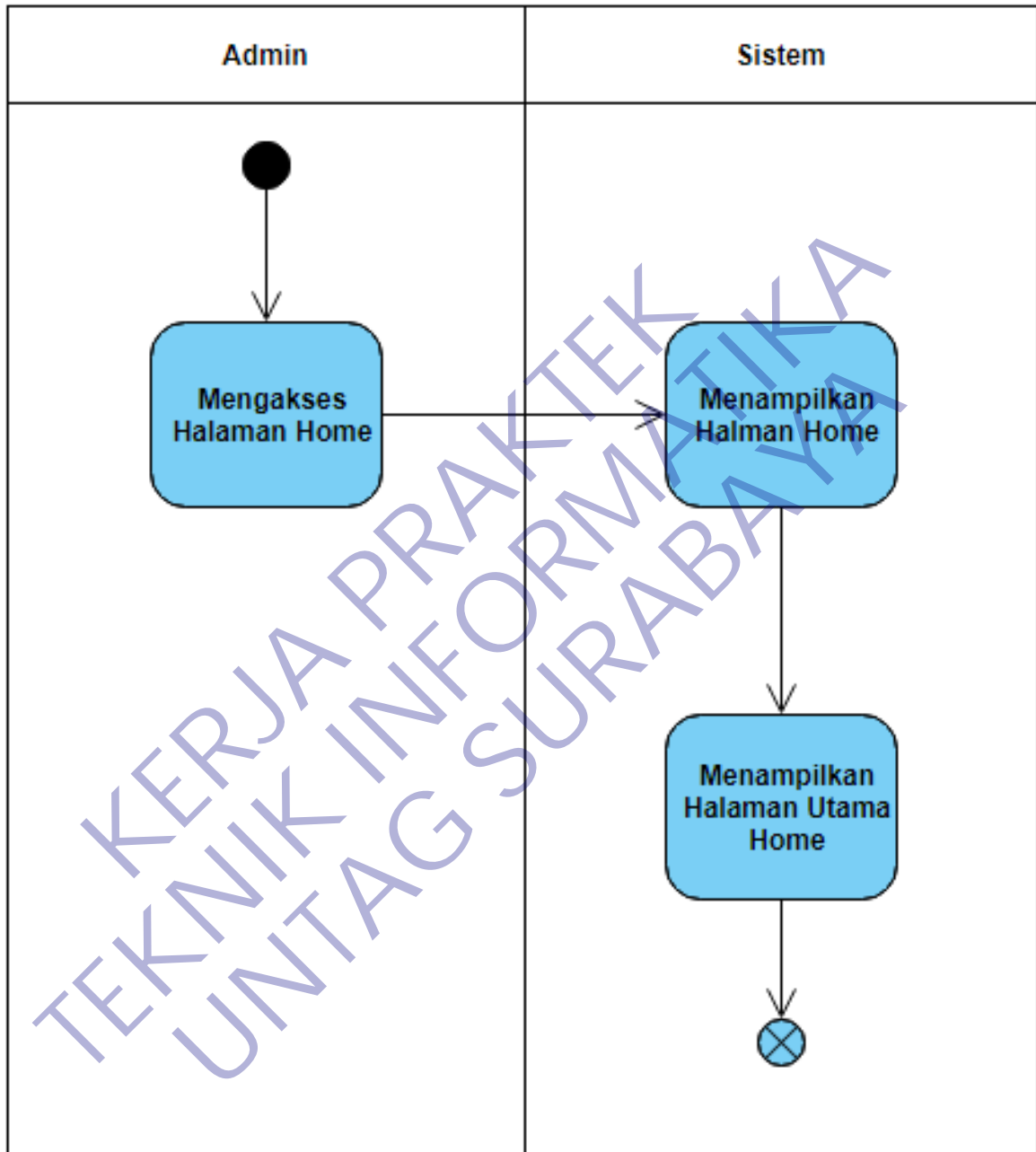
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login Admin

Cara Kerja Sistem :

1. Admin memilih ke menu halaman admin
2. Web merespon dan menampilkan halaman login admin
3. Web merespon dan melakukan login
4. Menampilkan hasil login

2. Home

Activity Diagram home digunakan untuk melihat halaman awal setelah login.



Gambar 4. 4 Activity Diagram Home Admin

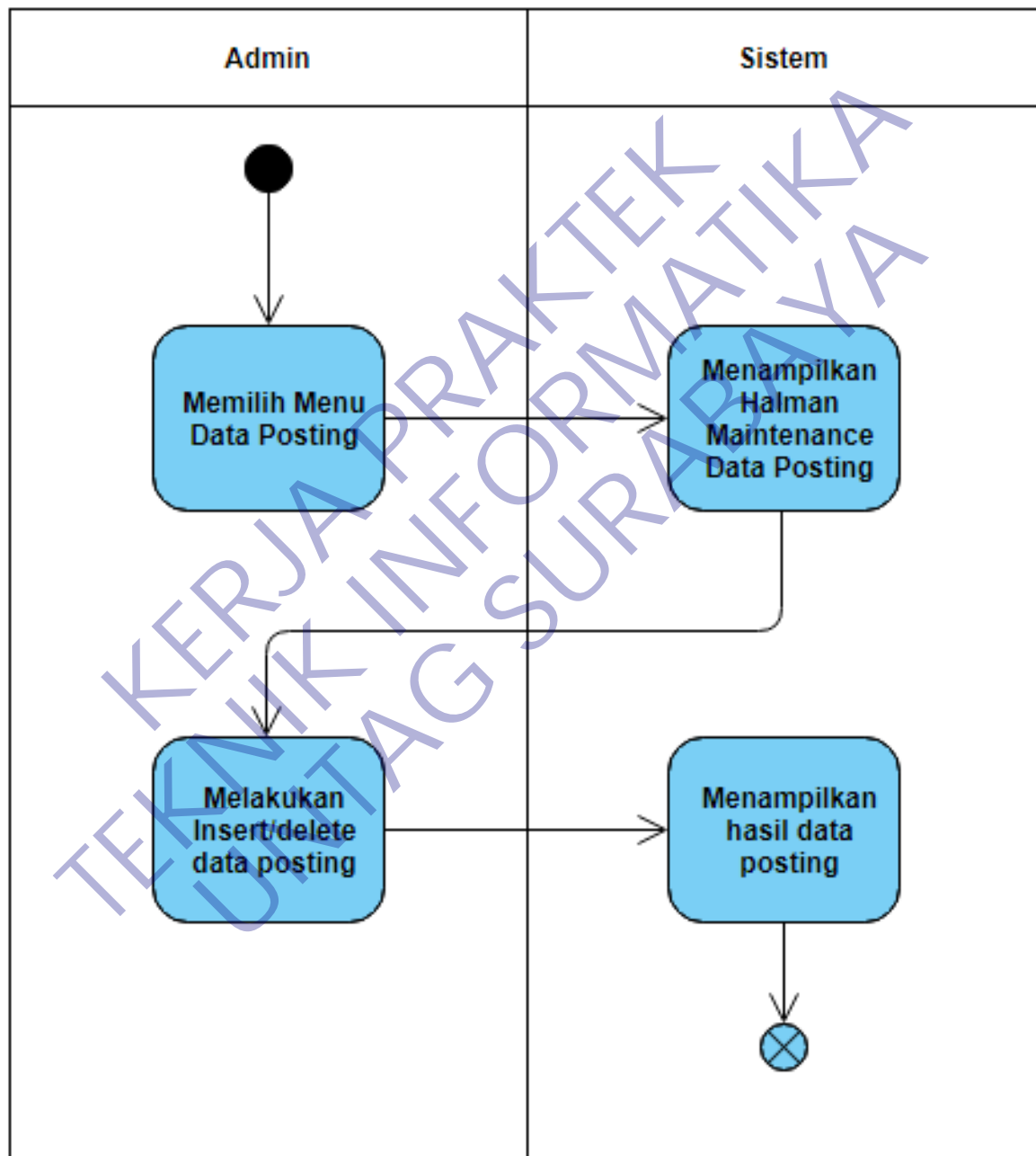
Cara Kerja Sistem :

1. Admin memilih ke menu halaman home/beranda
2. Web merespon dan menampilkan halaman home

3. Web merespon dan menampilkan halaman utama home

3. Data Posting

Activity diagram maintenance posting digunakan oleh user untuk menambah atau menghapus data posting yang ada di PT Omadata Padma Indonesia yang berada pada menu master data posting.

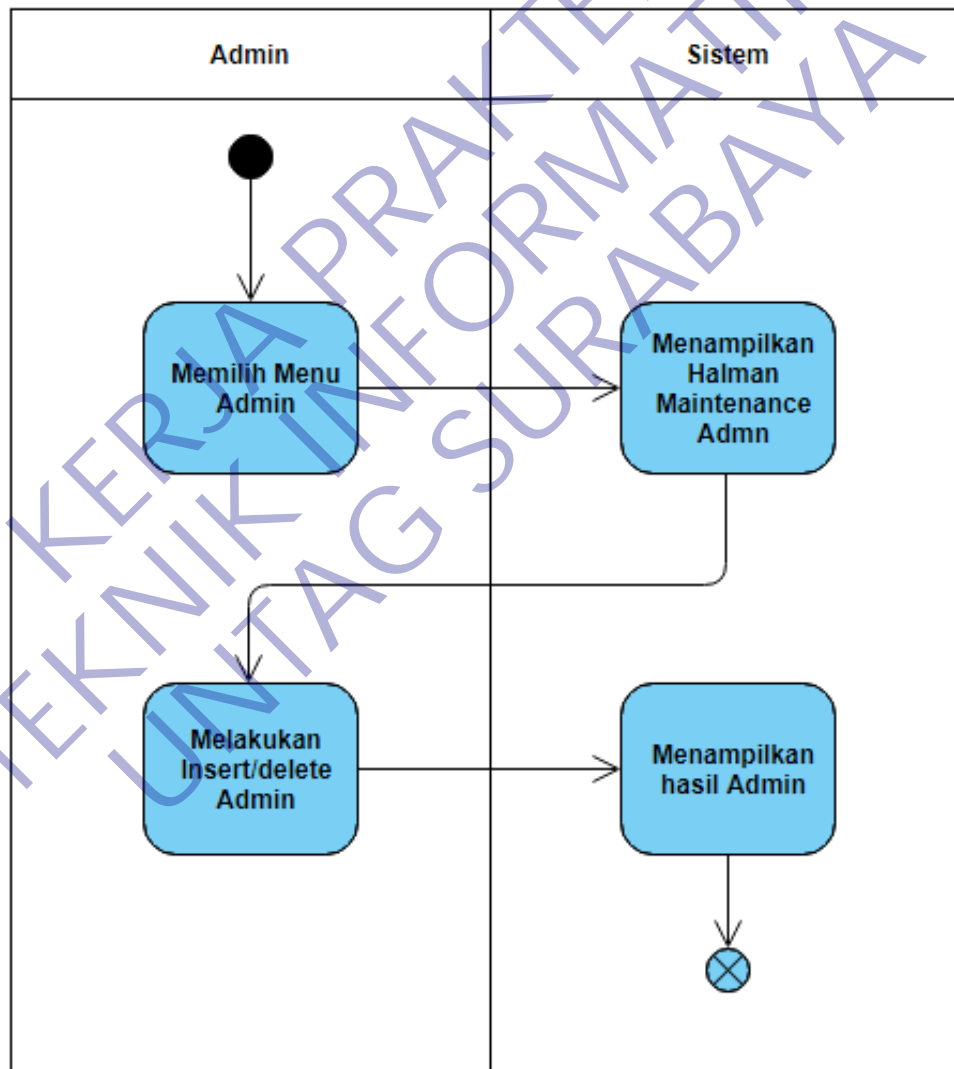


Gambar 4. 5 Activity Diagram Maintenance Data Posting

Cara Kerja Sistem :

1. Admin memilih ke menu halaman data posting
 2. Web merespon dan menampilkan halaman maintenance data posting
 3. Web merespon dan menampilkan halaman insert/delete data posting
 4. Web merespon dan menampilkan hasil data posting
4. Data Admin

Activity diagram maintenance admin digunakan oleh admin untuk menambah atau menghapus user yang berhak memaintenance data pada company profile.

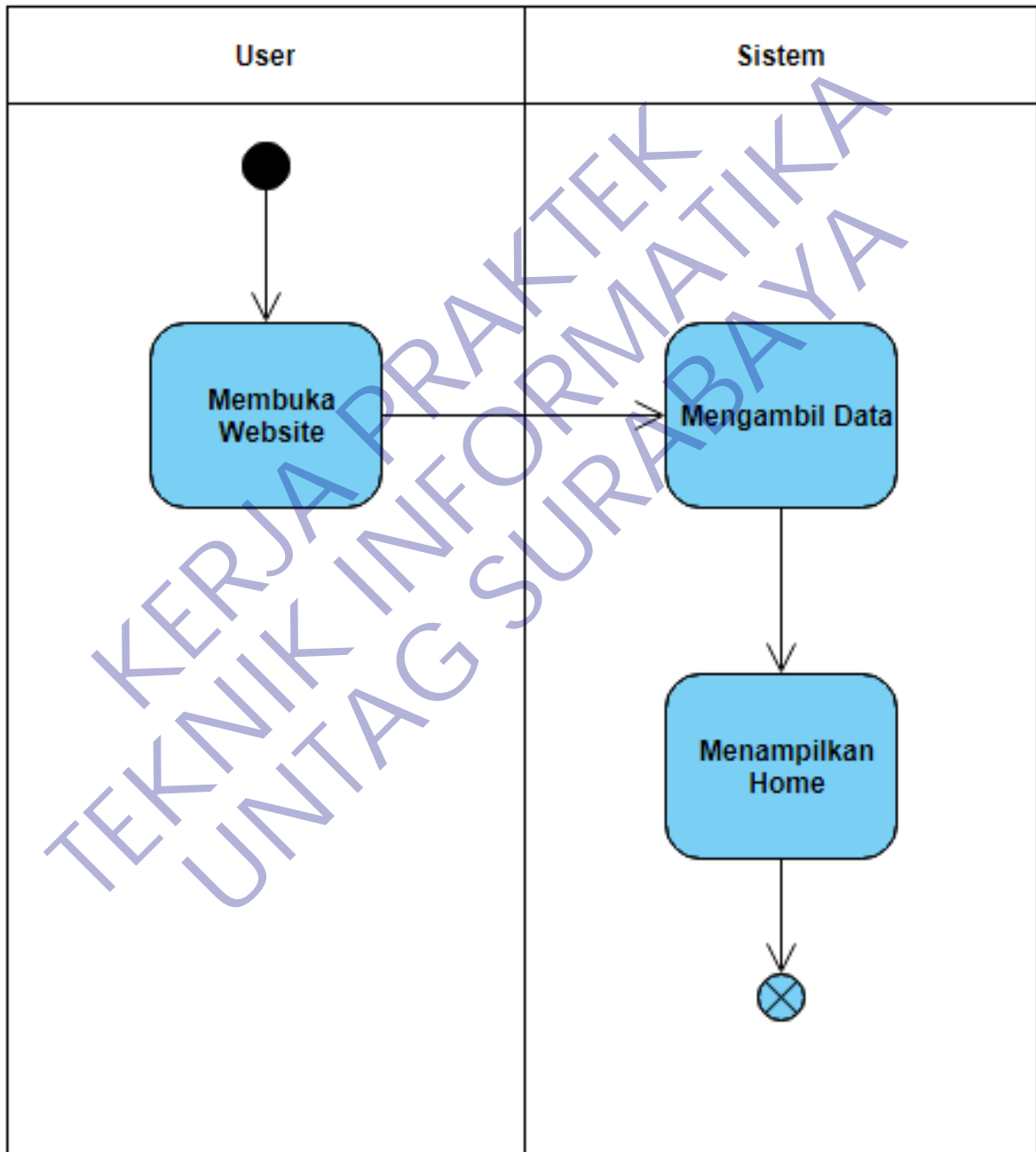


Gambar 4. 6 Activity Diagram Maintenance Data Admin

User/Guest

1. Home

Activity diagram view home berawal dari guest yang membuka website company profile PT Omadata Padma Indonesia dan sistem akan menampilkan website dengan halaman utama home.

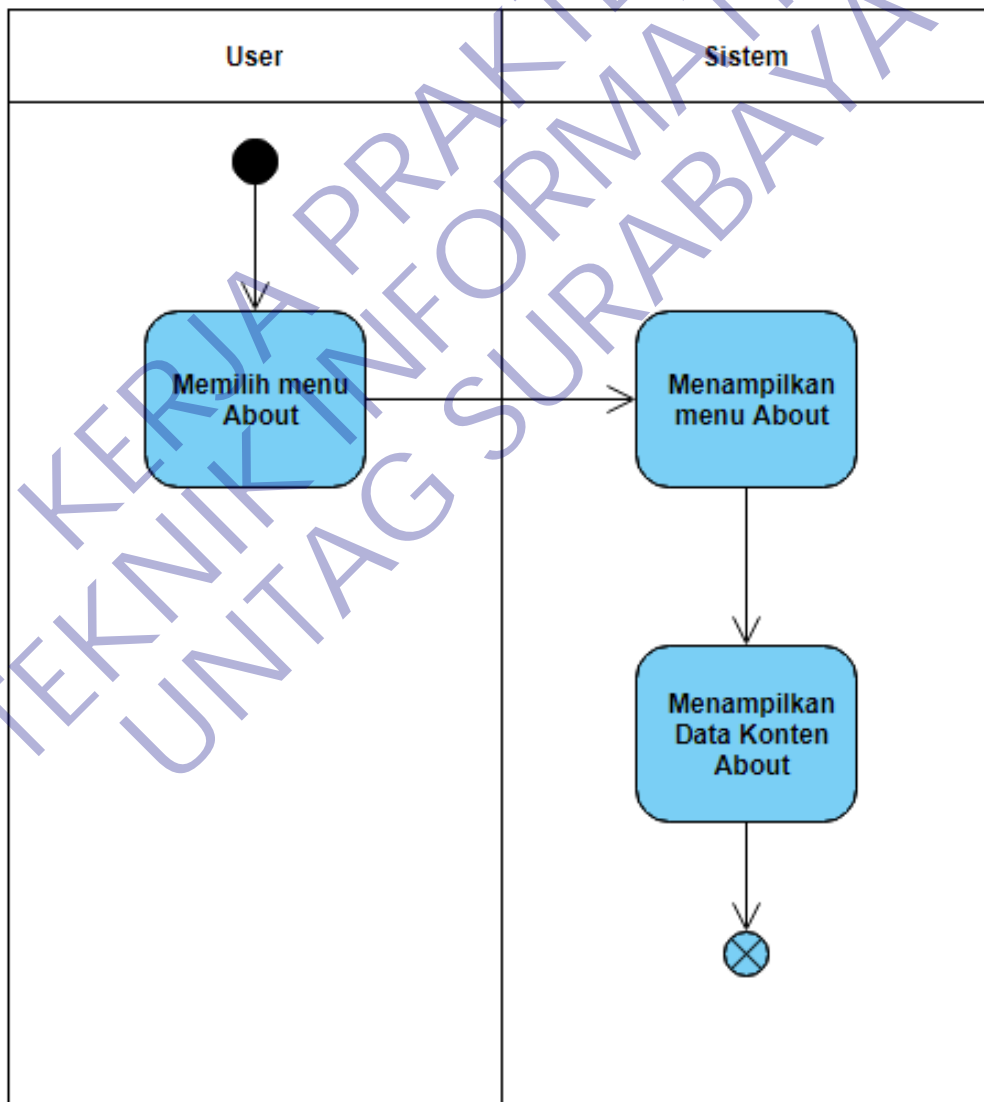


Gambar 4. 7 Activity Diagram Home User

Cara Kerja Sistem :

1. User membuka website
 2. Web merespon dan mengolah data
 3. Web merespon dan menampilkan halaman utama home
2. About

Activity diagram view profile perusahaan berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu profile yang berisi mulai dari sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi beserta keterangan-keterangan lainnya, yang kemudian untuk dilihat-lihat dan dibaca.

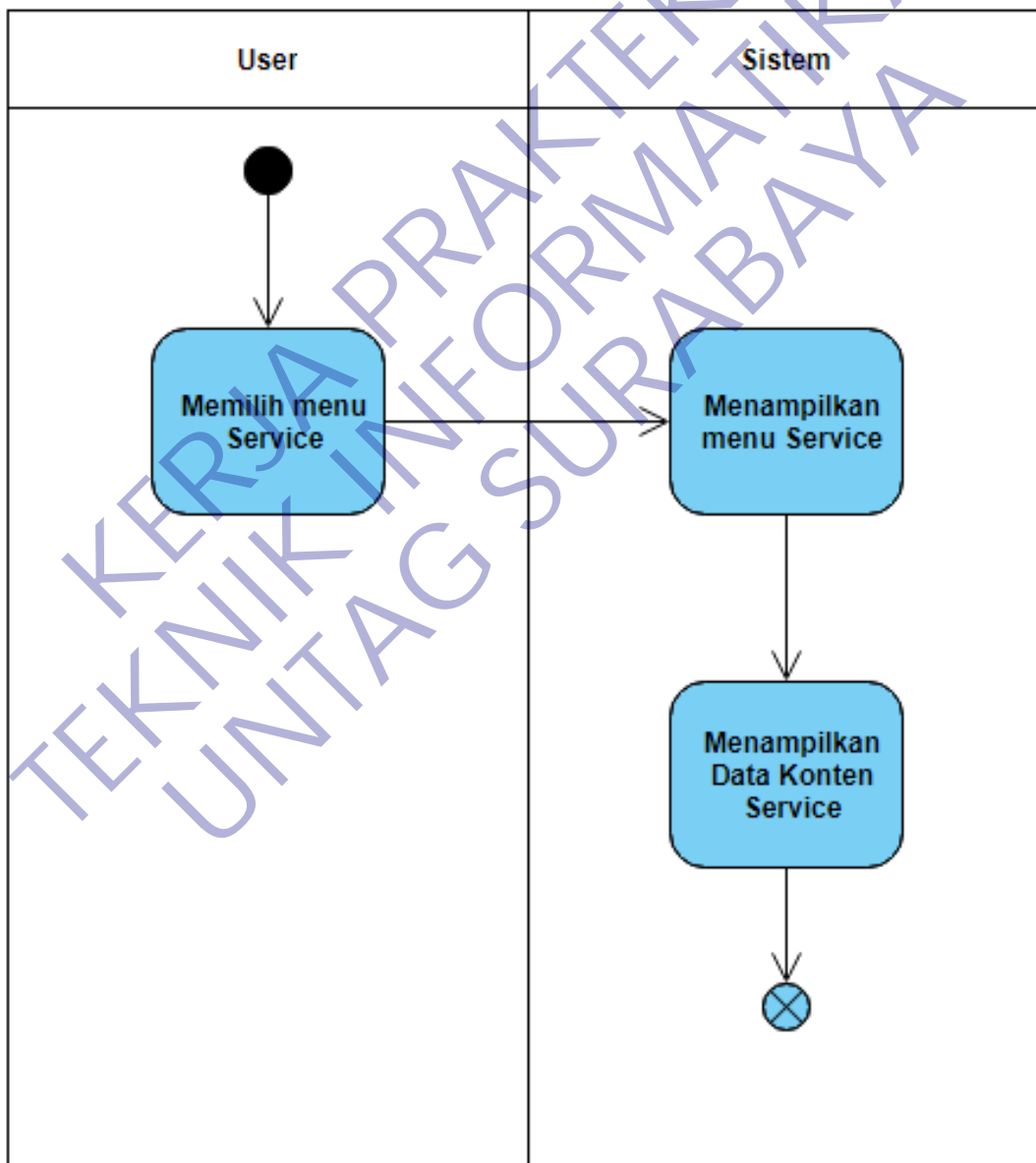


Gambar 4. 8 Activity Diagram Profile User

Cara Kerja Sistem :

1. User memilih menu about
2. Web merespon dan mengolah data menu about
3. Web merespon dan menampilkan data konten menu about
3. Service/Layanan

Activity diagram view fasilitas berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu fasilitas yang berisi yang ada di PT Omadata Padma Indonesia, yang kemudian untuk dilihat-lihat.

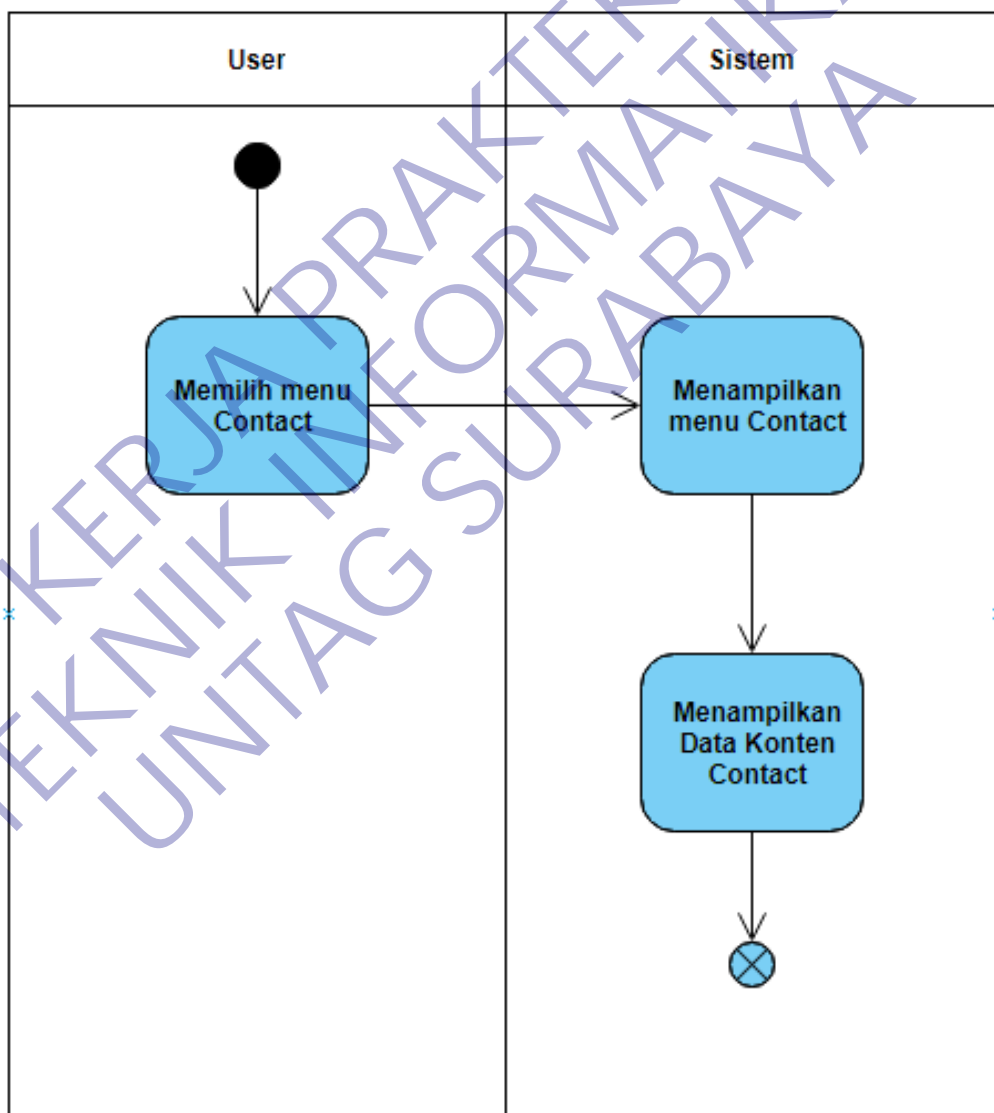


Gambar 4. 9 Activity Diagram Service User

Cara Kerja Sistem :

1. User memilih menu service
2. Web merespon dan mengolah data menu service
3. Web merespon dan menampilkan data konten menu service
4. Contact/Informasi

Activity diagram view information berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu information yang berisi informasi yang ada di PT Omadata Padma Indonesia yang kemudian untuk dilihat-lihat.



Gambar 4. 10 Activity Diagram Contact User

Cara Kerja Sistem :

1. User memilih menu contact
2. Web merespon dan mengolah data menu contact
3. Web merespon dan menampilkan data konten menu contact

4.5 Desain

Dari gambaran site map yang didapatkan pada tahap analisa dan perancangan layout diatas, maka penulis membuat desain interface yang memudahkan komunikasi antara penulis dengan perusahaan. Berikut adalah rancang desain interface setiap halaman yang telah diklarifikasikan:

- Rancangan desain interface Halaman Home
- Rancangan desain interface Halaman About
- Rancangan desain interface Halaman Service
- Rancangan desain interface Halaman Contact

A. Menu Home

LOGO	HOME	ABOUT	SERVICE	CONTACT
BERANDA				
MORE INFO -BERANDA -TENTANG KAMI -LAYANAN	OUR LINKS -KONTAK KAMI	CONTACT INFO ALAMAT PERUSAHAAN NO HP EMAIL		FOLLOW US
Copyright © 2021 PT Omadata Padma Indonesia All Rights Reserved.				

Gambar 4. 11 Desain Menu Home

Halaman Home berisi menu sebagai berikut:

1. Menu navigasi berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam website. Dalam menu ini terdapat beranda, tentang kami, layanan, galeri dan kontak kami.
2. Menu beranda berisi informasi yang terdapat dalam website PT Omadata Padma Indonesia.
3. Follow Us berisi informasi tentang media social yang digunakan oleh PT Omadata Padma Indonesia.
4. Menu footer adalah bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

B. Menu About

LOGO	HOME	ABOUT	SERVICE	CONTACT
BERISI TENTANG INFORMASI PERUSAHAAN				
MORE INFO -BERANDA -TENTANG KAMI -LAYANAN	OUR LINKS -KONTAK KAMI	CONTACT INFO ALAMAT PERUSAHAAN NO HP EMAIL		FOLLOW US
Copyright © 2021 PT Omadata Padma Indonesia All Rights Reserved.				

Gambar 4. 12 Desain Menu About

Halaman About berisi menu sebagai berikut:

1. Menu navigasi berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam website. Dalam menu ini terdapat beranda, tentang kami, layanan, galeri dan kontak kami.
2. Menu tentang kami berisi tentang informasi profil perusahaan PT Omadata Padma Indonesia.

3. Follow Us berisi informasi tentang media social yang digunakan oleh PT Omadata Padma Indonesia.
4. Menu footer adalah bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

C. Menu Service

LOGO	HOME	ABOUT	SERVICE	CONTACT
BERISI TENTANG PELAYANAN YANG DIBERIKAN PERUSAHAAN				
MORE INFO -BERANDA -TENTANG KAMI -LAYANAN	OUR LINKS -KONTAK KAMI	CONTACT INFO ALAMAT PERUSAHAAN NO HP EMAIL	FOLLOW US	
Copyright © 2021 PT Omadata Padma Indonesia All Rights Reserved.				

Gambar 4. 13 Desain Menu Service

Halaman Service berisi menu sebagai berikut:

1. Menu navigasi berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam website. Dalam menu ini terdapat beranda, tentang kami, layanan, galeri dan kontak kami.
2. Menu layanan berisi informasi tentang jenis pelayanan yang ditawarkan oleh PT Omadata Padma Indonesia kepada customer.
3. Follow Us berisi informasi tentang media social yang digunakan oleh PT Omadata Padma Indonesia.
4. Menu footer adalah bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

D. Menu Contact

LOGO	HOME	ABOUT	SERVICE	CONTACT
BERISI ALAMAT PERUSAHAAN, ALAMAT EMAIL, DAN NOMER TELEPON				
MORE INFO -BERANDA -TENTANG KAMI -LAYANAN	OUR LINKS -KONTAK KAMI	CONTACT INFO ALAMAT PERUSAHAAN NO HP EMAIL	FOLLOW US	
Copyright © 2021 PT Omadata Padma Indonesia All Rights Reserved.				

Gambar 4. 14 Desain Menu Contact

Halaman Contact berisi menu sebagai berikut:

1. Menu navigasi berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam website. Dalam menu ini terdapat beranda, tentang kami, layanan, galeri dan kontak kami.
2. Menu galeri berisi informasi tentang armada perusahaan PT Omadata Padma Indonesia.
3. Follow Us berisi informasi tentang media social yang digunakan oleh PT Omadata Padma Indonesia.
4. Menu footer adalah bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

E. Tools Bar Sosmed

LOGO	HOME	ABOUT	SERVICE		CONTACT
DIALIHKAN KE MENU SOSMED					
MORE INFO -BERANDA -TENTANG KAMI -LAYANAN	OUR LINKS -KONTAK KAMI	CONTACT INFO ALAMAT PERUSAHAAN NO HP EMAIL	FOLLOW US		
Copyright © 2021 PT Omadata Padma Indonesia All Rights Reserved.					

Gambar 4. 15 Desain Tools Bar Sosmed

Tools Bar Sosmed berisi menu sebagai berikut:

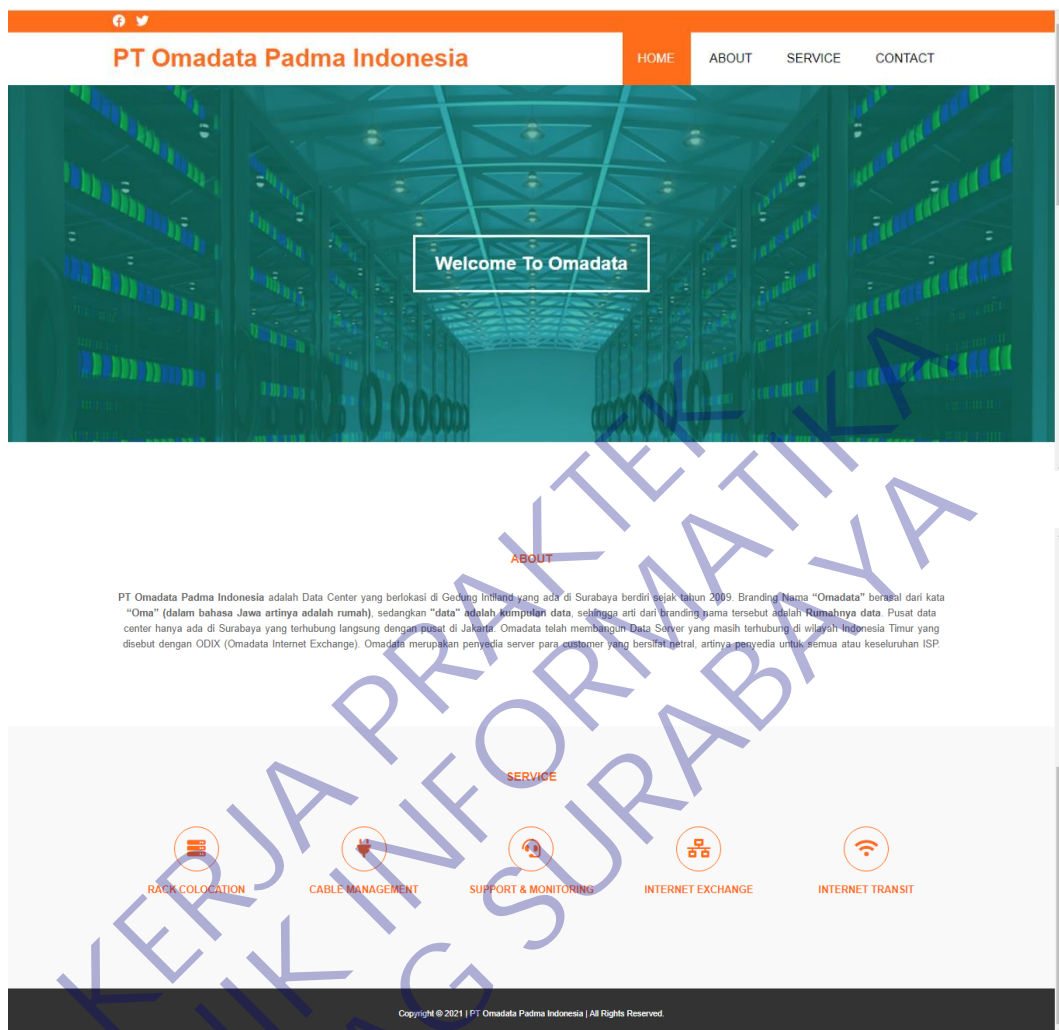
1. Menu navigasi berfungsi untuk menemukan halaman-halaman lain dalam website. Dalam menu ini terdapat beranda, tentang kami, layanan dan kontak kami.
2. Menu kontak kami berisi informasi tentang kontak perusahaan PT Omadata Padma Indonesia.
3. Follow Us berisi informasi tentang media social yang digunakan oleh PT Omadata Padma Indonesia.
4. Menu footer adalah bagian dasar atau paling bawah dari sebuah website. Fungsinya utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta.

4.6 Implementasi

1. Menu Home

Halaman home muncul saat pengunjung memasuki website, halaman yang menjelaskan bahwa website yang sekarang sedang diakses adalah website PT Omadata Padma Indonesia. Tujuannya agar pengunjung lebih

kelas akan website yang sedang diakses.



Gambar 4. 16 Menu Home

2. Menu About

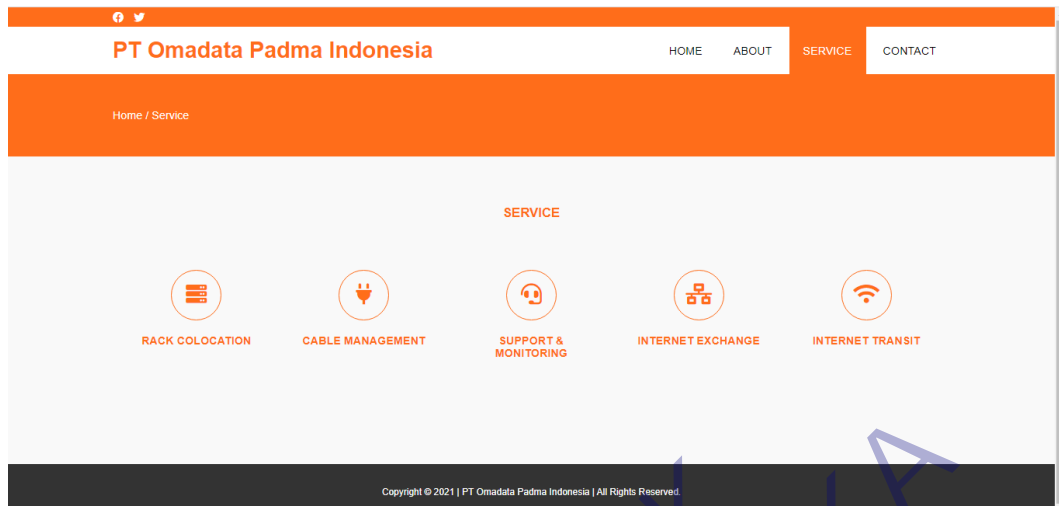
Pada menu about ini terdapat sedikit penjelasan tentang sejarah berdirinya PT Omadata Padma Indonesia sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang data center beserta visi dan misi perusahaan.



Gambar 4. 17 Menu About

3. Menu Service

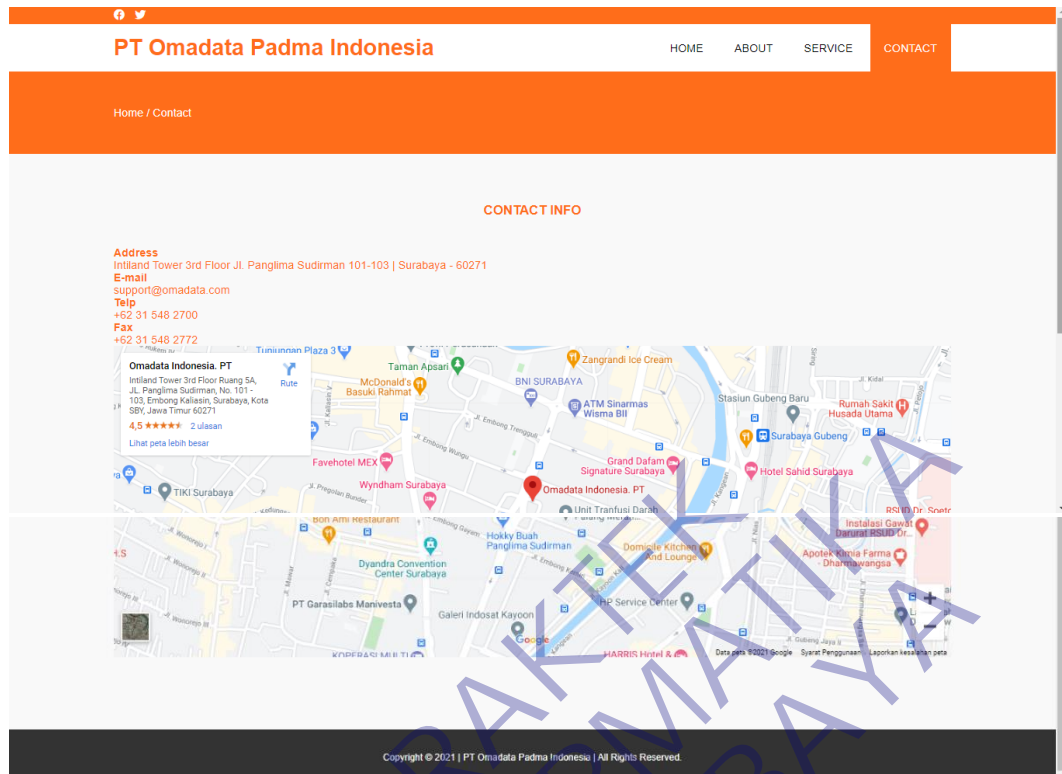
Berikut merupakan menu pada halaman service web company profile PT Omadata Padma Indonesia.



Gambar 4. 18 Menu Service

4. Menu Contact

Berikut merupakan halaman yang memberikan informasi kepada customer tentang layanan kontak. Jika user berminat untuk memakai jasa dari perusahaan, maka langkah pertama yang dilihat oleh user adalah dengan melihat kontak yang tertera di halaman kontak kami ini dan menghubungi nomor telepon maupun alamat email yang telah diberitahukan sebagai langkah pertama untuk melakukan transaksi lebih lanjut.



Gambar 4. 19 Menu Home

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kerja praktek di PT Omadata Padma Indonesia, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dibuatnya website Company Profile dapat mengenalkan profil dan citra perusahaan serta mampu menarik minat masyarakat dan perusahaan.
2. Dengan adanya website Company dapat memudahkan penyampaian informasi mengenai jasa pengiriman barang yang akan memudahkan perusahaan dalam memasarkan jasanya.
3. Website Company Profile mampu meningkatkan tingkat efisiensi dan mempercepat penyampaian informasi kepada masyarakat dan perusahaan.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya pada pembuatan Rancang Bangun Company Profile pada PT Omadata Padma Indonesia, maka saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan website adalah sebagai berikut:

1. Masih dimungkinkan penerapan jenis company profile seperti Tracking barang.
2. Website ini dapat dikembangkan dengan menambahkan transaksi untuk melakukan jual beli produk yang diiklankan.
3. Website ini bisa digunakan untuk melakukan penyimpanan data dengan cara menambahkan database dan halaman baru untuk administrator.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagir, M. (2017). *Rancang Bangun Website Company Profile Pada Newton Vintage Store Surabaya*.
- Hartanto, A., Purnama, baambang eka, & Wardati, indah uly. (2014). *PEMBANGUNAN WEB PROFILE PADA COMMANDITAIRE VENNONTSCHAP (CV) IMPRESSO Agus Hartanto, Baambang Eka Purnama, Indah Uly Wardati. Cv*, 1–9.
- Mayangsari, A., & Khabibah, U. (2017). Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Dengan Menggunakan Wordpress Sebagai Media Promosi B2B Di Super Kitchen Mojokerto. *Jab Jurnal Aplikasi Bisnis*, 7.
- Studi, P., Desain, D., Visual, K., Sastra, F., Seni, D. A. N., & Maret, U. S. (2012). *Pengantar Karya Tugas Akhir Perancangan Company Profile Pt . Jaya Abadi Mulia*.
- Ilmiah, D. K., Akhir, T., Studi, P., Informatika, T., Komputer, F. I., Dian, U., Semarang, N., Systems, S., & Udinus, P. S. I. (2012). *Dokumen karya ilmiah / tugas akhir / program studi Teknik Informatika - S1 |*
- Palcomtech, P. (2018). *Rancang Bangun Website Company Profile Pada Pt . Parahyangan Dwi Karya*.
- Cahyana, N. H., Yuwono, B., & Asmoro, A. Y. (2012). Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Di Pt . Putera Agung Setia. *Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Di Pt . Putera Agung Setia*, 9(semnasIF), 252–258.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Source code index.html

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6   <title>PT Omadata Padma Indonesia</title>
7   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
8   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.2/css/all.min.css">
9   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.min.js" integrity="sha256-9/aliU8dGd2tb60SsuzixeV4y/faTqgFtohetphbbj0="
   " crossorigin="anonymous"></script>
10 </head>
11 <body>
12   <!-- loader -->
13   <div class="bg-loader">
14     <div class="loader"></div>
15   </div>
16
17   <!-- header -->
18   <div class="medsos">
19     <div class="container">
20       <ul>
21         <li><a href="https://web.facebook.com/omadatad/"><i class="fab fa-facebook"></i></a></li>
22         <li><a href="https://twitter.com/omadata"><i class="fab fa-twitter"></i></a></li>
23       </ul>
24     </div>
25   </div>
26   <header>
27     <div class="container">
28       <h1><a href="index.html">PT Omadata Padma Indonesia</a></h1>
29     <ul>
30       <li class="active"><a href="index.html">HOME</a></li>
31       <li><a href="about.html">ABOUT</a></li>
32       <li><a href="service.html">SERVICE</a></li>
33       <li><a href="contact.html">CONTACT</a></li>

```

Lampiran 1 Source code index.html

Lampiran 2 : Source code about.html

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6   <title>PT Omadata Padma Indonesia</title>
7   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
8   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.2/css/all.min.css">
9   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.min.js" integrity="sha256-9/aliU8dGd2tb60SsuzixeV4y/faTqgFtohetphbbj0="
   " crossorigin="anonymous"></script>
10 </head>
11 <body>
12   <!-- loader -->
13   <div class="bg-loader">
14     <div class="loader"></div>
15   </div>
16
17   <!-- header -->
18   <div class="medsos">
19     <div class="container">
20       <ul>
21         <li><a href="https://web.facebook.com/omadatad/"><i class="fab fa-facebook"></i></a></li>
22         <li><a href="https://twitter.com/omadata"><i class="fab fa-twitter"></i></a></li>
23       </ul>
24     </div>
25   </div>
26   <header>
27     <div class="container">
28       <h1><a href="index.html">PT Omadata Padma Indonesia</a></h1>
29     <ul>
30       <li><a href="index.html">HOME</a></li>
31       <li class="active"><a href="about.html">ABOUT</a></li>
32       <li><a href="service.html">SERVICE</a></li>
33       <li><a href="contact.html">CONTACT</a></li>

```

Lampiran 2 Source code about.html

Lampiran 3 : Source code service.html

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6   <title>PT Omadata Padma Indonesia</title>
7   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
8   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.2/css/all.min.css">
9   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.min.js" integrity="sha256-9/aliU8dGd2tb60SsuzixeV4y/faTqgFtohetphbbj0="
   <crossorigin="anonymous"></script>
10 </head>
11 <body>
12   <!-- loader -->
13   <div class="bg-loader">
14     <div class="loader"></div>
15   </div>
16
17   <!-- header -->
18   <div class="medsos">
19     <div class="container">
20       <ul>
21         <li><a href="https://web.facebook.com/omadatadc/"><i class="fab fa-facebook"></i></a></li>
22         <li><a href="https://twitter.com/omadata"><i class="fab fa-twitter"></i></a></li>
23       </ul>
24     </div>
25   </div>
26   <header>
27     <div class="container">
28       <h1><a href="index.html">PT Omadata Padma Indonesia</a></h1>
29       <ul>
30         <li><a href="index.html">HOME</a></li>
31         <li><a href="about.html">ABOUT</a></li>
32         <li class="active"><a href="service.html">SERVICE</a></li>
33         <li><a href="contact.html">CONTACT</a></li>

```

Lampiran 3 Source code service.html

Lampiran 4 : Source code contact.html

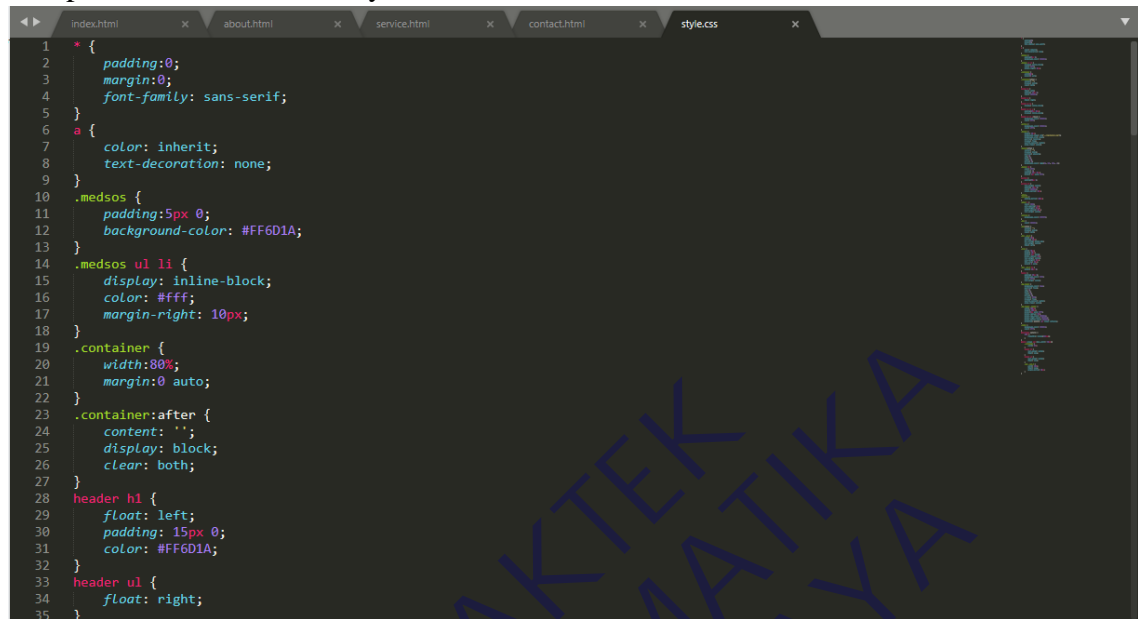
```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6   <title>PT Omadata Padma Indonesia</title>
7   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
8   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.2/css/all.min.css">
9   <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.min.js" integrity="sha256-9/aliU8dGd2tb60SsuzixeV4y/faTqgFtohetphbbj0="
   <crossorigin="anonymous"></script>
10 </head>
11 <body>
12   <!-- loader -->
13   <div class="bg-loader">
14     <div class="loader"></div>
15   </div>
16
17   <!-- header -->
18   <div class="medsos">
19     <div class="container">
20       <ul>
21         <li><a href="https://web.facebook.com/omadatadc/"><i class="fab fa-facebook"></i></a></li>
22         <li><a href="https://twitter.com/omadata"><i class="fab fa-twitter"></i></a></li>
23       </ul>
24     </div>
25   </div>
26   <header>
27     <div class="container">
28       <h1><a href="index.html">PT Omadata Padma Indonesia</a></h1>
29       <ul>
30         <li><a href="index.html">HOME</a></li>
31         <li><a href="about.html">ABOUT</a></li>
32         <li><a href="service.html">SERVICE</a></li>
33         <li class="active"><a href="contact.html">CONTACT</a></li>

```

Lampiran 4 Source code contact.html

Lampiran 5 : Source code style.css



```
1 *
2 {
3   padding:0;
4   margin:0;
5   font-family: sans-serif;
6 }
7 a {
8   color: inherit;
9   text-decoration: none;
10 }
11 .medsos {
12   padding:5px 0;
13   background-color: #FF6D1A;
14 }
15 .medsos ul li {
16   display: inline-block;
17   color: #fff;
18   margin-right: 10px;
19 }
20 .container {
21   width:80%;
22   margin:0 auto;
23 }
24 .container:after {
25   content: '';
26   display: block;
27   clear: both;
28 }
29 header h1 {
30   float: left;
31   padding: 15px 0;
32   color: #FF6D1A;
33 }
34 header ul {
35   float: right;
```


Lampiran 5 Source code style.css

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

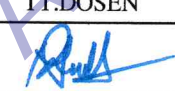




LEMBAR BIMBINGAN KERJA PRAKTEK

Semester Gasal / Genap Tahun 20.../20... Periode : ...

Pas Photo 4 x 6	Nama	: Ivan Rinaldi Timo Elhayat Banani
	NBI	: 1461700216
	Alamat Rumah / Kost	: Dusun : Sumpat, Durian, RT/RW : 44/8, Kelurahan : Sumpat, Kecamatan : Driyorejo
	No Telp. / Hp	: 089505534658
	Pembimbing	: Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T. (20460160725)
Mulai Bimbingan Sabtu, 28 November 2020	Judul KP	: Pembuatan Web Company Profile PT. Omadata Padma Indonesia

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	NILAI
Tanggal : <u>22 Januari 2021</u> Ttd. Pembimbing  (Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T.)	<u>83</u>

LEMBAR BIMBINGAN KERJA PRAKTEK

NO	HARI / TGL	URAIAN MATERI	TT.DOSEN
1	Sabtu / 28 November 2020	Konsultasi Judul	
2	Minggu / 29 November 2020	Upload proposal KP	
3	Rabu / 9 Desember 2020	Revisi Proposal KP	
4	Jumat / 15 Januari 2021	Konsultasi Laporan KP	
5	Sabtu / 16 Januari 2021	Pengumpulan Laporan KP	

JUDUL KERJA PRAKTEK SETELAH DIREVISI

(Tidak Ada Revisi)

LEMBAR PENGESAHAN JUDUL KERJA PRAKTEK

Tanggal : <u>22 Januari 2021</u> Ttd. Pembimbing  <u>Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T.</u> NIP : 20460160725	Ttd. Koordinator <u>Supangat, S.Kom., M.Kom</u> NIP : 20460110602
---	---

* Cetak dilembar buffalo kuning

SYARAT MAJU PRESENTASI KERJA PRAKTEK :

1. Bimbingan Kerja Praktek minimal 3x
2. Mengumpulkan Laporan KP beserta Soft Copynya dalam bentuk CD pada saat maju Presentasi.

CHECKLIST PROPOSAL KERJA PRAKTEK

Semester Gasal / Genap Tahun 20.../20... Periode : ...

Nama	: Ivan Rinaldi Timo Elhayat Banani
NBI	: 1461700216
Alamat Rumah / Kost	: Dusun : Sumpat, Durian, RT/RW : 44/8, Kelurahan : Sumpat, Kecamatan : 050102
No Telp. / Hp	: 089505534658
Pembimbing	: Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T. (20460160725)
Judul KP	: Pembuatan Web Company Profile PT. Omadata Padma Indonesia

Dosen Pembimbing wajib memberikan check (√) untuk tiap point yang telah dipenuhi.

Ketentuan umum yang harus dipenuhi

- Mahasiswa telah lulus mata kuliah minimal 72 sks
- Mahasiswa mempunyai IPK minimal 2.50
- Mahasiswa sudah mencantumkan mata kuliah Kerja Praktek dalam KRS
- Kerja Praktek sudah sesuai dengan bidang ilmu pada program studi Teknik Informatika
- Mahasiswa sudah melakukan pembayaran untuk mengikuti mata kuliah Kerja Praktek pada periode saat ini

Sistematika Penulisan Laporan

- Font yang digunakan adalah Times New Roman dengan ukuran 12
- Jarak baris pada laporan KP adalah 1.5 spasi
- Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 dengan minimal 50 halaman
- Ukuran margin yang digunakan sudah sesuai aturan, yaitu right, top, bottom adalah 3 cm, dan left 4 cm
- Halaman Sampul sampai Daftar Isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, dst dan diletakkan pada sudut kanan bawah
- Halaman Pendahuluan sampai Daftar Pustaka diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas, kecuali untuk halaman yang mengandung judul bab diletakkan pada tengah halaman bawah

Mengetahui,
Koordinator KP

Supangat, S.Kom., M.Kom
NIP : 20460110602

Surabaya, 22 Januari 2021

Dosen Pembimbing


Nuril Esti Khomariah, S.ST., M.T.
NIP. 20460160725