

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM COMPANY PROFILE
PT.JATIM ENERGY SERVICES



OLEH :
NAUFAL MAULIDIN HILMI
1461700190

PROGRAM SARJANA
PROGRAM TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS SURABAYA
2021

Lembar Pengesahan
LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM COMPANY PROFILE
PT.JATIM ENERGY SERVICES

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Naufal Maulidin Hilmi

1461700190

Surabaya 13 januari 2021

Koordinator KP,

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Dosen Pembimbing



Dwi Harini Sulistyawati S.ST., M.T NPP.

20460.16.0702

Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Segeanp puji syukur kepada Tuhan Yang Maha ESA yang telah memberikan rahmat dan kebaikannya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Terima kasih kami ucapkan kepada “PT. Jatim Energy Services” yang telah memberikan kami tempat untuk dapat melukan kegiatan kerja praktek ini. Terima kasih juga saya ucapkan kepada rekan-rekan karyawan “PT. Jatim Energy Services” yang sudah baik kepada kami pada saat melakukan kegiatan kerja praktek ini. Kerja praktek ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh dalam program studi “Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya” Selain untuk menuntas program studi, kerja praktek ini memberikan kesempatan kepada kami untuk belajar mengenai dunia pekerjaan secara langsung.

Semoga laporan kerja praktek ini bisa bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan kami. Karena era modern pada zaman sekarang sangat membutuhkan adanya hubungan erat dengan teknologi. Baik dalam hal-hal kecil seperti aktivitas sehari-hari sampai hal-hal besar seperti pekerjaan yang menyangkut sebuah perusahaan besar. Adanya teknologi merupakan sebuah dorongan besar bagi sebuah industri maupun perusahaan.

Surabaya, 13 Januari 2021

Naufal Maulidin Hilmi

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	2
1.4 Luaran.....	3
1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan.....	3
BAB II.....	4
2.1 Sejarah Instansi.....	4
2.2 Struktur Organisasi.....	4
2.3 Visi Dan Misi Instansi.....	5
2.3.1 Visi.....	5
2.3.2 Misi.....	5
2.4 Nilai – Nilai Perusahaan.....	5
2.5 Struktur Grup Perusahaan.....	6
2.6 Logo PT.Jatim Energy Services.....	6
2.7 Kajian Pustaka.....	7
2.7.1 Pengertian Kerja Praktek.....	7
2.7.2 Sasaram Kerja Praktek.....	7
2.7.3 Sistem Informasi.....	8
2.7.4 Pengetian Web.....	10
2.7.5 Internet.....	12
2.7.6 Pengertian Company Profile.....	13
2.7.7 Pengertian CMS.....	14
2.7.8 Pengertian CMS WordPress.....	15
2.7.9 Pengertian Plugin.....	16

2.7.10 Pengertian HTML.....	17
2.7.11 Pengertian CSS	18
2.7.12 Pengertian User Research	20
2.7.13 Pengertian User Experience Design	20
2.7.14 Diagram UML (Unified Modeling Language).....	21
2.7.15 Use Case Diagram.....	21
2.7.16 Sequence Diagram	24
2.7.17 System Usability Scale.....	27
BAB III	28
3.1 Kegiatan Kerja Praktek.....	28
3.2 Analisis Perangkat Keras.....	29
3.3 Analisis Perangkat Lunak.....	29
3.4 Perancangan Sistem	30
3.4.1 Desain UML.....	30
3.5 Desain Thingking.....	48
3.5.1 WireFrame	48
3.5.2 Mockup.....	51
BAB IV	54
4.1 Kesimpulan.....	54
4.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Table 1. Simbol Use Case	24
Table 2. Simbol Sequence Diagram.....	24
Table 3. Analisis Perangkat Keras	29
Table 4. Analisis Perangkat Lunak	29
Table 5. Scenario Pemesanan.....	30
Table 6. Interpretasi SUS score	45

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

sGambar 1. Struktur Organisasi	4
Gambar 2. Struktur Grup Perusahaan	6
Gambar 3. PT Jatim Energy Services	6
Gambar 4. Use Case Pemesanan.....	30
Gambar 5. Activity Diagram Pesan	31
Gambar 6. Sequence Diagram Pemesanan.....	32
Gambar 7. Pengumpulan Data	33
Gambar 8. Pengumpulan Data	34
Gambar 9 Hasil pengumpulan data.....	35
Gambar 10 Hasil pengumpulan data.....	35
Gambar 11. Hasil protoype	36
Gambar 12. Hasil prototype	36
Gambar 13. Hasil prototype	37
Gambar 14. Hasil prototype	37
Gambar 15. Hasil protoype.....	38
Gambar 16. Hasil prototype	38
Gambar 17. Mockup halaman utaman	39
Gambar 18. Mockup halaman nilai-nilai perusahaan	39
Gambar 19. Mockup halaman produk.....	40
Gambar 20. Mockup halaman kontak.....	40
Gambar 21. Mockup halaman visi misi perusahaan	41
Gambar 22. Mockup halaman utama highlight.....	41
Gambar 23. Pengumpulan Data	42
Gambar 24. Pengumpulan Data	43
Gambar 25. Pengumpulan Data	43
Gambar 26. Pengumpulan Data	44
Gambar 27. Pengumpulan Data	44
Gambar 28 Hasil Pengumpulan data.....	46
Gambar 29 Hasil akhir pengumpulan data.....	47
Gambar 30. UX Halaman Utama	48
Gambar 31. UX Profil Perusahaan.....	49
Gambar 32. UX Halaman Nilai-Nilai Perusahaan	49
Gambar 33. Ux Visi Misi Perusahaan.....	50
Gambar 34. Ux kontak perusahaan	50
Gambar 35. Mockup Halaman Utama	51
Gambar 36. Mockup Halaman Profil PT Jatim Energy Services.....	51
Gambar 37. Mockup Halaman Nilai Perusahaan	52
Gambar 38. Mockup Visi Misi Perusahaan	52
Gambar 39. Mockup Halaman Produk Retail	53

Gambar 40. Mockup halaman kontak perusahaan 53

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia saat ini membutuhkan bantuan sebuah teknologi untuk membantu mempermudah dalam melakukan sebuah pekerjaan terutama dalam hal penyebaran sebuah informasi tentang pekerjaan yang sedang dilakukan oleh manusia di sebuah perusahaan. Untuk meningkatkan pemasaran dan pengenalan produk dan jasa dari sebuah perusahaan dibutuhkan persebaran informasi yang luas pula, maka dari itu dibuatlah sebuah platform sistem informasi untuk membantu penyebaran informasi secara luas.

PT. Jatim Energy Service (JES) merupakan salah satu anak perusahaan PT. Petrogas Jatim Utama (Perseroda) yang bergerak dibidang usaha jasa energi & pelabuhan sejak tahun 2006. Berdiri pada tanggal 28 Januari 2006. Landasan hukum Akta Pendirian Nomor 37 tanggal 28 Januari 2006 oleh Wachid Hasyim, SH, Notaris di Surabaya, kemudian mengalami perubahan Akta No. 39 tanggal 30 Januari 2006 oleh Notaris yang sama dan SK Menkumham RI No. C-09828.HT.01.01. Tahun 2006 tanggal 06 April 2006. Kepemilikan saham PT PJU 73,32%, PT Capito Haes 24,85% dan PT Delta Anugerah Bhakti Nusantara 1,83%.

Berdasarkan hal tersebut, maka kerja praktek ini sangat membantu bagi kami dalam mengetahui bagaimana dunia kerja secara langsung. Selain itu kerja praktek merupakan sebuah syarat dari mata kuliah wajib dan salah satu syarat sebelum melakukan penulisan tugas akhir. Penulis melakukan kerja praktek di PT. Jatim Energy Services mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan dan diharapkan penulis mendapatkan sebuah ilmu dan pengalaman yang baru

1.2 Tujuan

Dengan melaksanakan kegiatan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan, diantaranya sebagai berikut :

- Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan di dunia kerja.
- Mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi anggota masyarakat yang professional dalam hal dunia kerja sesuai kemampuan.
- Sebagai sarana bagi mahasiswa untuk adaptasi ke dalam dunia kerja sebelum terjun langsung ke dunia kerja.
- Memenuhi syarat kelulusan program studi Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus Surabaya.
- Meningkatkan penulis baik dalam segi soft skill dan hard skill.

1.3 Manfaat

A. Untuk Mahasiswa

Adapun beberapa manfaat bagi mahasiswa yang melaksanakan kegiatan Kerja Praktek adalah:

1. Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja dengan terjun langsung di tempat kerja praktek.
2. Mahasiswa dapat memperoleh ilmu dan wawasan dalam bagaimana pengerjaan projek teknologi informasi dan komunikasi di tempat kerja praktek.
3. Mendapat pengalaman bagaimana kerjasama dengan tim.
4. Melatih mahasiswa untuk bekerja dengan professional.

B. Untuk Perguruan Tinggi

Adapun beberapa manfaat bagi perguruan tinggi dari program kegiatan Kerja Praktek adalah :

1. Meningkatkan kemampuan pengajar dalam memberikan materi kuliah yang relevan dalam dunia kerja.
2. Meningkatkan kualitas program kerja praktek lapangan para lulusannya.
3. Membekali kemampuan dasar kepada mahasiswa untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam pekerjaan.
4. Menyesuaikan metode dan mata kuliah agar lebih relevan dengan dunia kerja.

C. Untuk Perusahaan

Adapun manfaat bagi instansi/perusahaan yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek adalah :

1. Membantu mempermudah perusahaan dalam hal pemasaran produk dan jasa.
2. Program KP ini dimanfaatkan sebagai mitra tukar pikiran tentang permasalahan terkait Teknologi Informasi dan Komunikasi.

1.4 Luaran

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (alat/perkakas, desain, piranti lunak, model, dan lainnya).

1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

Tempat : PT. Jatim Energy Services

Alamat : Jl. Gedung Medan Pemuda Lt.4 Jl. Pemuda No. 27 - 31
Surabaya, Jawa Timur

Tanggal : 30 Juli 2020 – 31 Agustus 2020

Waktu : 09.00 – 16.00 WIB

BAB II

GAMBARAN UMUM

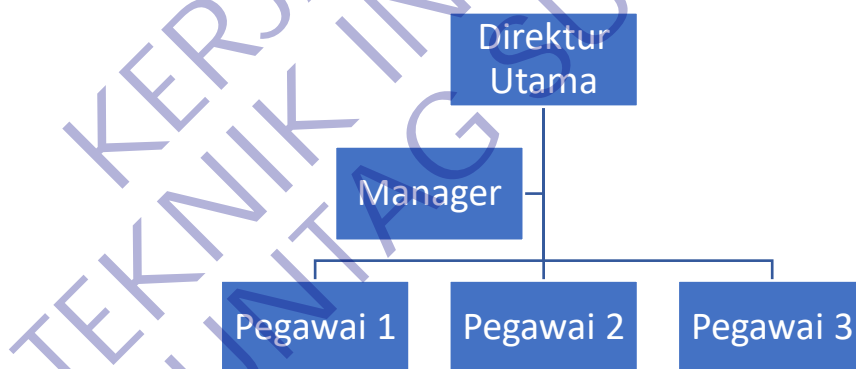
2.1 Sejarah Instansi

PT. Jatim Energy Services mulai berdiri sejak tahun 2006, merupakan salah satu anak perusahaan PT. Petrogas Jatim Utama (Perseroda) yang bergerak dibidang usaha jasa energi & Pelabuhan.

PT. Jatim Energy Services memiliki kantor yang hanya ada di Surabaya. PT. Jatim Energy Services memiliki beberapa partner internship dengan perusahaan besar lainnya perihal kebutuhan alat yang bersangkutan.

Sejak pertama awal berdiri, PT. Sinar Utama Engineering sudah mengalami banyak sekali perkembangan dan kemajuan. Pada awal tahun 2020 PT. Jatim Energy Services mulai merambah pada bidang Energi Baru dan Terbarukan.

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi

Struktur dari organisasi PT. Jatim Energy Services dari direktur utama PT, lalu Manager yang mengurus semua bagian struktural data dari PT. Jatim Energy Services. lalu Yang terakhir yaitu para pegawai.

2.3 Visi Dan Misi Instansi

2.3.1 Visi

Menjadi perusahaan jasa bidang energi & pelabuhan yang terkemuka di Indonesia.

2.3.2 Misi

- Menyediakan jasa bidang energy & pelabuhan yang modern berbasis teknologi terkini.
- Membangun Sumber Daya Manusia yang professional di bidang layanan jasa.
- Mengutamakan kepuasan pelanggan bagi pengguna jasa.

2.4 Nilai – Nilai Perusahaan

1. Kompeten

Memiliki keahlian secara profesional yang mampu mengoptimalkan potensi sumber daya yang dimiliki secara penuh untuk mencapai keunggulan kompetitif dalam skala regional maupun global.

2. Komunikatif

Mampu menjalankan perusahaan dengan berhubungan secara transparan & menjunjung tinggi kepercayaan dan integritas dengan pihak-pihak berkepentingan.

3. Kolaboratif

Mampu berusaha dan berjuang bersama-sama dengan semangat dedikasi dan loyalitas untuk menciptakan lingkungan kerja dan lingkungan usaha yang kondusif serta menjaga lingkungan alam sekitar.

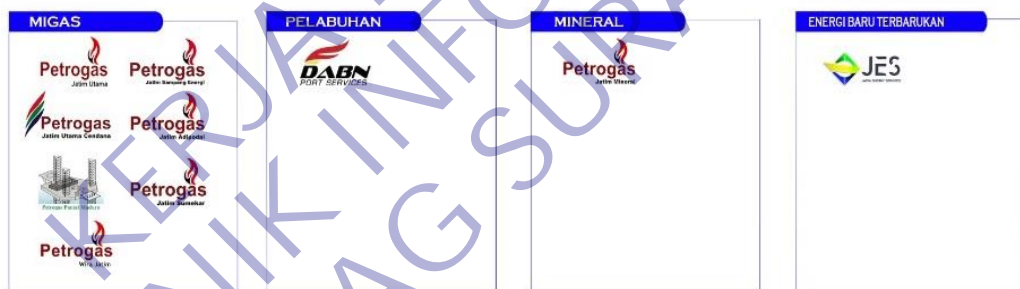
4. Kreatif & Kritis

Mempunyai ide dan kreatifitas yang tinggi dalam menyelesaikan tanggung jawab secara tepat dan cepat dan mampu memberikan masukan dan rencana aksi untuk proses peningkatan kinerja & perbaikan tata kelola perusahaan secara berkesinambungan.

5. Keuntungan

Mampu menciptakan nilai tambah bagi Pemegang Saham dengan menghasilkan keuntungan Perusahaan dalam rangka memberikan kontribusi Pendapatan Asli Daerah (PAD).

2.5 Struktur Grup Perusahaan



Gambar 2. Struktur Grup Perusahaan

2.6 Logo PT. Jatim Energy Services



Gambar 3. PT Jatim Energy Services

2.7 Kajian Pustaka

2.7.1 Pengertian Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan suatu bentuk pembelajaran mengenai keahlian Professional di dalam dunia kerja, Dengan menggabungkan unsur secara teori dan Praktek pada saat fase pembelajaran dan profesionalisme yang diperoleh melalui Kegiatan bekerja Langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat keahlian yang Dianjurkan. yang dimana keahlian profesional tersebut hanya dapat terbentuk melalui Tiga unsur utama yaitu ilmu, teknik dan keberanian. Ilmu dan teknik dapat dipelajari Dan dikuasai kapan dan dimana Saja kita berada, sedangkan keberanian tidak Dapat diajarkan tetapi dapat dikuasai melalui Proses mengerjakan langsung Pekerjaan pada bidang profesi itu sendiri.

Kerja praktek merupakan suatu bentuk kegiatan pelatihan profesionalisme Siswa yaitu dengan cara penguasaan ketrampilan melalui bekerja langsung di Lapangan kerja dan Terjun langsung di dalam dunia kerja. Kreatifitas dan inisiatif Di dalam dunia kerja akan Melatih siswa mengembangkan ilmunya, semakin Kreatif dan berinisiatif siswa dalam Mengembangkan ilmunya, siswa akan semakin Punya keinginan untuk berwirausaha, karena Dalam berwirausaha dituntut kreatifitas Dan inisiatif yang tinggi dalam menghadapi Persaingan di dunia kerja. Seorang Pengusaha mempunyai rasa tanggung jawab terhadap Sutau pekerjaan yang sedang Dikerjakan. Perilaku siswa dalam berinteraksi dengan orang Lain merupakan suatu Gambaran besar mengapa siswa harus memiliki suatu pengalaman di Dalam dunia Kerja. Siswa yang mempunyai hal-hal tersebut akan memiliki rasa tanggung Jawab Yang besar dalam melakukan suatu pekerjaan. Oleh karena itu siswa akan Meningkatkan minat untuk berwirausaha mereka.

2.7.2 Sasaram Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan salah satu cara Universitas untuk memberikan Pengajaran kepada Mahasiswa mengenai dunia kerja. Kegaitan ini wajib dilaksanakan Oleh semua mahasiswa untuk menerapkan materi-materi yang

telah diajarkan ke Dunia kerja, yang nantinya mereka akan terjun langsung bekerja di lapangan. Tujuan Dari kerja praktek adalah mempraktekan apa yang sudah diajarkan di dalam mata Kuliah dan membandingkan kenyataan dan menerapkan yang ada di lapangan, Sehingga peserta kerja praktek bisa merasakan langsung manfaat para pembimbing Dilapangan sehingga menjadikan nilai tambah tersendiri buat bekal para kerja praktek Di dunia kerja nanti.

Banyak hal yang dapat diperoleh melalui kerja praktek sebagai mahasiswa Dituntut mempunyai pandangan luas. Semua ilmu akan didapat langsung ditempat Praktek, ilmu yang telah dipelajari dapat ditambah dan ilmu yang belum sempat Diajarkan di Universitas dapat dipelajari. Melalui Kerja Praktek diharapkan Mahasiswa memiliki pengalaman yang akan menjadi bekal pengetahuan, ketrampilan Dan sikap positif yang memadai, sehingga mahasiswa berkeinginan untuk melakukan Usaha sendiri, dan bahkan menciptakan lapangan kerja bagi orang lain.

Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi Tuntutan kurikulum yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Kriteria Kedua, kemampuan lulusan untuk berhasil di luar Universitas berkaitan dengan Pekerjaan atau kemampuan kerja yang biasanya dilakukan oleh dunia usaha atau Dunia industri.

2.7.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan teknologi yang mendukung seseorang dalam melakukan sebuah pekerjaan. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam

sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen teknologi. Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis.

Sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem kerja adalah suatu sistem di mana manusia dan/atau mesin melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan/atau jasa bagi pelanggan. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan informasi.

Dengan demikian, sistem informasi antar-berhubungan dengan sistem data di satu sisi dan sistem aktivitas di sisi lain. Sistem informasi adalah suatu bentuk komunikasi sistem di mana data yang mewakili dan diproses sebagai bentuk dari memori sosial. Sistem informasi juga dapat dianggap sebagai bahasa semi formal yang mendukung manusia dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

Sistem informasi merupakan fokus utama dari studi untuk disiplin sistem informasi dan organisasi informatika. Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Terdapat empat langkah dalam membangun suatu sistem informasi, yaitu menentukan serta mengetahui masalah, menyediakan solusi alternatif, memilih solusi, dan mengimplementasikan solusi yang dipilih. Ketiga langkah pertama disebut sebagai analisis sistem.

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan, tepat waktu, dan tepat nilainya atau akurat. Keluaran yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna.

2.7.4 Pengetian Web

Sistem Informasi (SI) merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan teknologi yang mendukung seseorang dalam melakukan sebuah pekerjaan. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen teknologi. Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis.

Sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem kerja adalah suatu sistem di mana manusia dan/atau mesin melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan/atau jasa bagi pelanggan. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan informasi.

Dengan demikian, sistem informasi antar-berhubungan dengan sistem data di satu sisi dan sistem aktivitas di sisi lain. Sistem informasi adalah suatu bentuk komunikasi sistem di mana data yang mewakili dan diproses sebagai

bentuk dari memori sosial. Sistem informasi juga dapat dianggap sebagai bahasa semi formal yang mendukung manusia dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

Sistem informasi merupakan fokus utama dari studi untuk disiplin sistem informasi dan organisasi informatika. Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Terdapat empat langkah dalam membangun suatu sistem informasi, yaitu menentukan serta mengetahui masalah, menyediakan solusi alternatif, memilih solusi, dan mengimplementasikan solusi yang dipilih. Ketiga langkah pertama disebut sebagai analisis sistem.

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi selalu melibatkan data-data penting dimana data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan, tepat waktu, dan tepat nilainya atau akurat. Keluaran yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna.

2.7.5 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”. Pengertian internet adalah suatu media yang digunakan untuk mengefisienkan proses komunikasi menggunakan aplikasi seperti website, email, atau voip.

Asal usul Internet berasal dari penelitian yang ditugaskan oleh pemerintah federal Amerika Serikat pada tahun 1960-an untuk membangun komunikasi yang kuat dan toleran terhadap kesalahan dengan jaringan komputer. Jaringan prekursor utama, ARPANET, awalnya berfungsi sebagai tulang punggung untuk interkoneksi jaringan akademik dan militer regional pada 1980-an. Pendanaan National Science Foundation Network sebagai tulang punggung baru pada 1980-an, serta pendanaan swasta untuk ekstensi komersial lainnya, mendorong partisipasi dunia dalam pengembangan teknologi jaringan baru, dan penggabungan banyak jaringan.

Keterkaitan jaringan komersial dan perusahaan pada awal 1990-an menandai dimulainya transisi ke Internet modern, dan menghasilkan pertumbuhan eksponensial yang berkelanjutan ketika generasi komputer institusional, personal, dan seluler terhubung ke jaringan. Meskipun Internet banyak digunakan oleh akademisi sejak 1980-an, komersialisasi memasukkan layanan dan teknologinya ke dalam hampir setiap aspek kehidupan modern. Sebagian besar media komunikasi tradisional, termasuk telepon, radio, televisi, surat kertas dan surat kabar dibentuk ulang, didefinisikan ulang, atau bahkan dilewati oleh Internet, sehingga

melahirkan layanan baru seperti email, telepon Internet, televisi Internet, musik online, surat kabar digital, dan situs web streaming video. Surat kabar, buku, dan penerbitan cetak lainnya beradaptasi dengan teknologi situs web, atau dibentuk kembali menjadi blogging, feed web, dan agregator berita online. Internet telah memungkinkan dan mempercepat bentuk interaksi pribadi baru melalui pesan instan, forum Internet, dan jejaring sosial. Belanja online telah tumbuh secara eksponensial baik untuk pengecer besar, usaha kecil dan pengusaha, karena memungkinkan perusahaan untuk memperluas kehadiran "batu bata dan mortir" mereka untuk melayani pasar yang lebih besar atau bahkan menjual barang dan jasa sepenuhnya online. Layanan bisnis-ke-bisnis dan keuangan di Internet mempengaruhi rantai pasokan di seluruh industri.

2.7.6 Pengertian Company Profile

Company Profile adalah gambaran umum mengenai perusahaan dan biasanya bertujuan untuk memberi tahu kepada audiens terkait produk atau layanan yang ditawarkan. Tidak hanya itu, komponen ini biasanya berisi tentang kisah mulainya suatu perusahaan, visi-misi, serta memberi tahu kepada audiens terkait alasan menjual produk atau layanan. Secara luas, company profile bertujuan untuk memberi tahu keberadaan sebuah perusahaan dengan informasi-informasi terperinci.

Berikut adalah fungsi dari Company Profile :

1. Memberikan gambaran umum mengenai perusahaan

Company profile merupakan tempat dimana perusahaan berbagi cerita tentang apa dan siapa mereka, sejarah berdirinya perusahaan tersebut, visi dan misi yang mereka usung, serta tentu saja produk/jasa yang mereka tawarkan untuk masyarakat.

2. Sebagai media branding dan publikasi

Company profile merupakan sumber media informasi bagi calon konsumen. Informasi yang ada didalamnya mampu menonjolkan perihal produk/jasa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Isi dari company profile hendaknya dibuat berdasarkan sudut pandang para pembaca dan disesuaikan dengan target pasar.

3. Sebagai alat pemasaran

Sebuah company profile yang ditulis dengan baik mampu menarik perhatian target konsumen sehingga mereka mau mengenal lebih jauh perusahaan serta produk/jasa yang ditawarkan dan pada akhirnya akan mendorong pertumbuhan bisnis itu sendiri.

Fungsi company profile sebagai alat pemasaran juga diperkuat dengan kemampuannya untuk meningkatkan nilai positif dari perusahaan tersebut bila dibandingkan dengan kompetitornya dengan cara memasukkan kelebihan, kapasitas, dan kualitas yang dimiliki oleh perusahaan.

Dengan demikian, company profile dapat meningkatkan awareness pelanggan serta menarik perhatiannya.

2.7.7 Pengertian CMS

CMS adalah software yang memudahkan Anda dalam membuat web karena tidak memerlukan *coding* sama sekali. Platform ini sangat *user-friendly*, terutama bagi pengguna yang baru pertama kali membuat website.

CMS terdiri dari 2 elemen, yaitu :

- CMA (Content Management Application)
- CDA (content delivery application)

CMA digunakan untuk mengelola konten dengan mudah, dan biasanya tidak diperlukan pengetahuan khusus dalam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, dan PHP. sedangkan CDA menggunakan dan menghimpun informasi-informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk memperbaharui situs web tersebut.

CMS pada umumnya memiliki 2 tampilan , pertama tampilan admin yang berfungsi untuk mengubah tampilan web, memposting artikel atau konten dan juga untuk menghubungkan ke database. selain tampilan admin ada juga tampilan user atau front, yang tampil saat diakses public.

Kecanggihan dan fitur masing-masing CMS bergantung pada CMS yang digunakan. Penggunaan sistem hirarki pengguna yang diterapkan CMS dalam hak aksesnyapun sangat bervariasi sesuai CMS masing-masing. Mulai dari level akses user anggota yang hanya dapat mengirimkan data tertentu berupa komentar, kemudian editor yang dapat mengirimkan suatu artikel/berita (untuk CMS yang menyediakan fasilitas ini), hingga level administrator yang dapat melakukan semua fitur yang ada.

2.7.8 Pengertian CMS WordPress

Sejarah perkembangan WordPress dimulai pada tahun 2001, awalnya bernama b2 atau cafelog, pada saat itu sudah ada pengguna b2/cafelog sekitar 2000 user pada bulan Mei 2003. Saat itu menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan menggunakan lisensi GPL (General Public License). Saat itu Matthew Charles Mullenweg mengajak seorang temannya yang bernama Mike Little untuk mengembangkan b2/cafeblog menjadi WordPress.

Pada bulan Mei tahun 2003 WordPress versi pertama pengembangan dari b2/cafeblog resmi dirilis dan dilanjutkan dengan *wordpress wiki* atau bisa disebut *codex.wordpress* yang diluncurkan pada bulan Desember 2003. Saat itu popularitas WordPress meningkat secara pesat, pada akhirnya pada

Januari 2004 WordPress mengupdate fitur secara besar-besaran seperti edit link, multiple category, interface dan sebagainya.

Update WordPress pun dilanjutkan pada bulan Mei 2004 yang bertepatan dengan rilis WordPress versi 1.2 dengan penambahan fitur arsitektur plugin versi terbaru, moderasi komentar, post review dan sebagainya. Semakin berkembangnya tahun, WordPress mengalami pertambahan pengguna yang besar, puncaknya pada tahun 2005 saat rilis WordPress versi 1.5 sudah didownload sebanyak 900 ribu kali.

Selain itu pada tahun 2005 WordPress menambah layanan mereka dengan WordPress.com yang menyediakan platform untuk membuat website secara gratis seperti blogspot. WordPress.com selain memberikan secara cuma-cuma, terdapat juga fitur untuk pembelian domain, persewaan hosting dan beberapa fitur menarik lainnya. Hingga saat ini WordPress menjelma sebagai CMS dengan jumlah pengguna terbesar di dunia.

2.7.9 Pengertian Plugin

Plug-in atau plugin adalah sebuah program komputer yang menambah fungsionalitas sebuah program utama. Program utama biasanya memberikan semacam antarmuka (interface) agar plug-in dapat berinteraksi dengan program utama. Sebagai contoh, plug-in biasanya digunakan pada web browser untuk memutar video, memindai virus, dan menampilkan jenis file baru. Contoh plug-in yang dikenal adalah plug-in untuk Adobe Flash Player dan Quick Time.

Add-on (Pengaya) juga sering dianggap sebagai istilah umum yang meliputi snap-ins, plug-ins, extensions, dan themes. Dengan plugin, Anda punya solusi terbaik dalam mengedit kode original WordPress. Anda tak perlu lagi mengkustomisasikan sejumlah kode hanya untuk mengembangkan serta memaksimalkan kemampuan WordPress. Plugin hanya perlu diunduh dan diinstall di website.

Menggunakan plugin berarti Anda memasukkan “plug” kode tambahan untuk memodifikasi kode original. Apabila suatu saat perubahan yang dilakukan tidak lagi digunakan, maka Anda hanya perlu “unplug” kode dengan cara menonaktifkan plugin.

WordPress menyediakan ribuan plugin baik yang berbayar maupun gratis. Mengaktifkan plugin yang sesuai tak hanya mengembangkan fungsionalitas situs dan memperbaiki pengalaman user (user experience), tapi juga mempermudah aktivitas dan pekerjaan Anda.

2.7.10 Pengertian HTML

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

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 penerbitan 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. (Gerhaantara and Samopa, 2013).

Internet menerima dokumen HTML dari server web atau dari penyimpanan lokal dan membuat dokumen menjadi halaman web multimedia. HTML menggambarkan struktur halaman web secara semantik dan isyarat awal yang disertakan untuk penampilan dokumen.

Elemen HTML digambarkan oleh tag, ditulis menggunakan tanda kurung sudut. Peramban tidak menampilkan tag HTML, tetapi menggunakannya untuk menafsirkan konten halaman.

HTML dapat menyematkan program yang ditulis dalam bahasa scripting seperti JavaScript, yang memengaruhi perilaku dan konten halaman web.

Dimasukkannya CSS mendefinisikan tampilan dan tata letak konten. World Wide Web Consortium (W3C), mantan pengelola HTML dan pemelihara standar CSS saat ini, telah mendorong penggunaan CSS pada HTML.

HTML adalah bahasa markah yang digunakan peramban untuk menafsirkan dan menulis teks, gambar dan bahan lainnya ke dalam halaman web secara visual maupun suara. Karakteristik dasar untuk setiap item dari markah HTML didefinisikan di dalam peramban, dan karakteristik ini dapat diubah atau ditingkatkan dengan menggunakan tambahan halaman web desainer CSS.

2.7.11 Pengertian CSS

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 language). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah 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.

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, ukuran 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.

CSS merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa file. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

2.7.12 Pengertian User Research

User Research berfokus pada memahami perilaku, kebutuhan, dan motivasi pengguna melalui teknik observasi, analisis tugas, dan metodologi umpan balik lainnya. Bidang penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kegunaan produk, layanan, atau proses dengan memasukkan metode penelitian eksperimental dan observasional untuk memandu desain, pengembangan, dan penyempurnaan suatu produk. Peneliti pengguna sering bekerja bersama desainer, insinyur, dan pemrogram dalam semua tahap penciptaan dan idealisasi produk.

2.7.13 Pengertian User Experience Design

User Experience Design adalah proses memanipulasi perilaku pengguna melalui kegunaan, kegunaan, dan keinginan yang disediakan dalam interaksi dengan suatu produk. Desain pengalaman pengguna mencakup desain interaksi manusia-komputer (HCI) tradisional dan meluaskannya dengan menangani semua aspek produk atau layanan seperti yang dirasakan oleh pengguna. Experience design (XD) adalah praktik mendesain produk, proses, layanan, acara, omnichannel perjalanan, dan lingkungan dengan fokus ditempatkan pada kualitas pengalaman pengguna dan solusi yang relevan secara budaya. Desain pengalaman tidak didorong oleh disiplin desain tunggal. Sebaliknya, itu membutuhkan perspektif lintas disiplin yang mempertimbangkan berbagai aspek merek / bisnis / lingkungan / pengalaman dari produk, pengemasan, dan lingkungan ritel hingga pakaian dan sikap karyawan. Desain pengalaman berupaya mengembangkan pengalaman suatu produk, layanan, atau peristiwa di sepanjang salah satu atau semua dimensi berikut:

- Durasi (inisiasi, pencelupan, kesimpulan, dan kelanjutan)
- Intensitas (refleks, kebiasaan, keterlibatan)
- uasnya (produk, layanan, merek, nomenklatur, saluran / lingkungan / promosi, dan harga)

- Interaksi (pasif ↔ aktif ↔ interaktif)
- Pemicu (semua indera manusia, konsep, dan simbol)
- Signifikansi (makna, status, emosi, harga, dan fungsi)

2.7.14 Diagram UML (Unified Modeling Language)

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut.







UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan system

2.7.15 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara aktor, dengan sistem yang ada. Dengan demikian, use case dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan akan

mudah dipahami oleh para konsumen. Manfaat dari use case sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan domain expert dan juga end user, memberikan kepastian pemahaman yang pas tentang requirement atau juga kebutuhan sebuah sistem.

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Merupakan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berhubungan dengan use case.
	Use case	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case.
	Association	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case.
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case.
	Include	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
	Extend	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use


		case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
--	--	---



Table 1. Simbol Use Case

2.7.16 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi , termasuk pesan yang digunakan saat interaksi . Semua pesan dideskripsikan dalam urutan pada eksekusi . Sequence diagram berhubungan erat dengan Use Case Diagram , dimana 1 Use Case akan menjadi 1 Sequence

Table 2. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem

	Lifeline	menghubungkan objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan aktifasinya).
	General	Merepresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram.
	Boundary	berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
	Control	element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
	Entitas	elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa beans atau model object.

	<p>Activation</p>	<p>suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah sequence yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.</p>
	<p>Message</p>	<p>berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan</p>
	<p>Message entry</p>	<p>berfungsi untuk menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Message self</p>	<p>Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Message return</p>	<p>menggambarkan hasil dari pengiriman message dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.</p>

2.7.17 System Usability Scale

Jadi system usability scale (*SUS*) merupakan kuesioner untuk mengukur persepsi kegunaan. Diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan dahulu digunakan untuk menguji sistem elektronik kantor. System Usability Scale (*SUS*) berisi 10 pertanyaan dimana partisipan diberikan pilihan skala 1–5 untuk dijawab berdasarkan pada seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap produk atau fitur yang kita uji. Nilai 1 berarti tidak setuju dan 5 berarti setuju dengan pernyataan tersebut.

KERJA PRAKTIK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Kerja Praktek

Kegiatan kerja praktek dilakukan dengan menggunakan metode daring karena kerja praktek ini berlangsung pada saat masa pandemi COVID-19. Sehingga setiap pekerjaan dilakukan dari rumah masing-masing. Tiap 1 minggu sekali pergi ke kantor untuk memberikan laporan mengenai progres project yang dilakukan selama satu minggu daring. Tentu saja menggunakan protokol kesehatan sebagai tindakan penanggulangan penyebaran covid-19.

Pada saat di kantor, praktikan melakukan percobaan project yang dibuat. Dengan melakukan observasi pada para pegawai yang sedang bekerja di PT. Jatim Energy Services. Setelah observasi dilakukan analisa service jobs yang sudah dibuat oleh para pegawai PT. Jatim Energy Services. Setelah itu mencoba mengaplikasikan service jobs pada project yang sudah dibuat. Setelah itu pembimbing lapangan melakukan pengecekan apakah sesuai dengan data service jobs yang ada. Pembimbing lapangan akan melakukan rapat evaluasi mengenai project yang sudah dicoba. Revisi akan dilakukan di rumah sesuai nilai evaluasi yang kurang pada bagian-bagian yang masih kurang dalam project yang dilakukan. Proses tersebut sangatlah efisien dan mudah untuk diterapkan dalam kegiatan kerja praktek di masa pandemic COVID-19 saat ini.

3.2 Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras sistem informasi efisiensi dan utility karyawan dengan spesifikasi sebagai berikut :

Table 3. Analisis Perangkat Keras

Jenis Perangkat Keras	Spesifikasi	Keterangan
Processor	Intel®Core™ i3	Terpenuhi
RAM	4 GB	Terpenuhi
VGA	On Board	Terpenuhi
Hardisk	500 GB	Terpenuhi
CD-ROM	-	Terpenuhi
Monitor	Color 14"	Terpenuhi
Mouse dan Keyboard	-	Terpenuhi

3.3 Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak sistem informasi efisiensi dan utility karyawan adalah aplikasi program berbasis website dengan spesifikasi sebagai berikut :

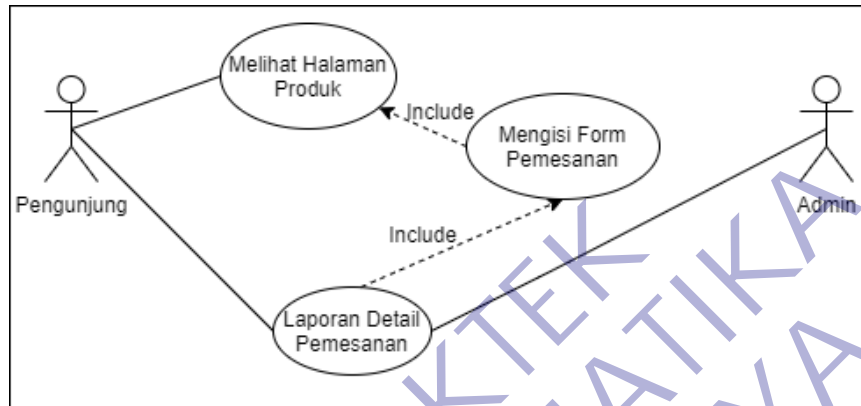
Table 4. Analisis Perangkat Lunak

Jenis Perangkat Lunak	Spesifikasi	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 10 Professional 64-bit	Terpenuhi
Bahasa Pemrograman	PHP	Terpenuhi
Database	MySQL	Terpenuhi
Server Offline	XAMPP	Terpenuhi
Web Editor	Code Igniter	Terpenuhi
Tools	Pencil, Draw.io, adobe XD	Terpenuhi

3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Desain UML

3.4.1.1 Use Case Pemesanan



Gambar 4. Use Case Pemesanan

Use Case Scenario

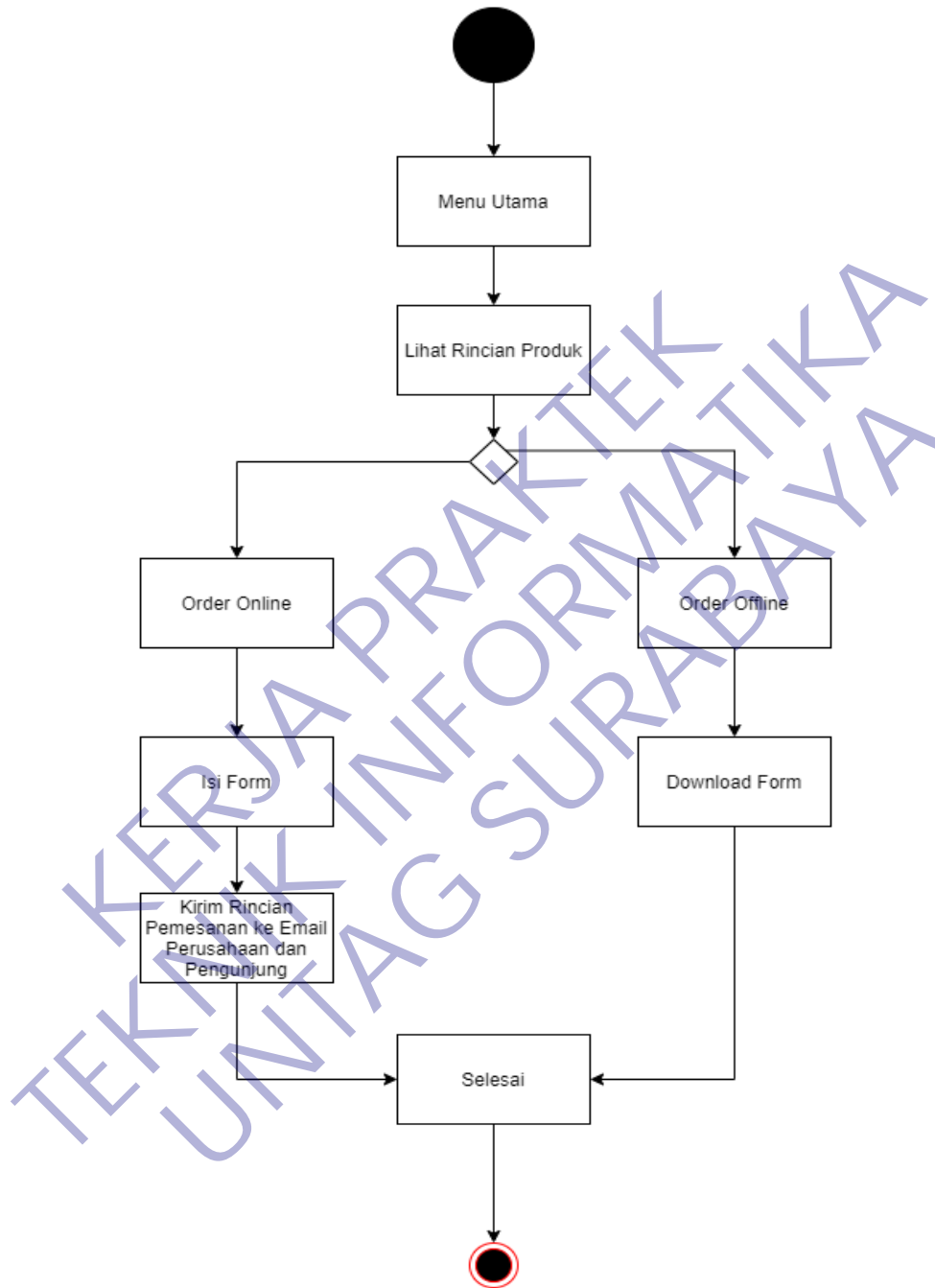
Aktor : Pengunjung dan Admin

Deskripsi : Melakukan pemesanan produk

Table 5. Scenario Pemesanan

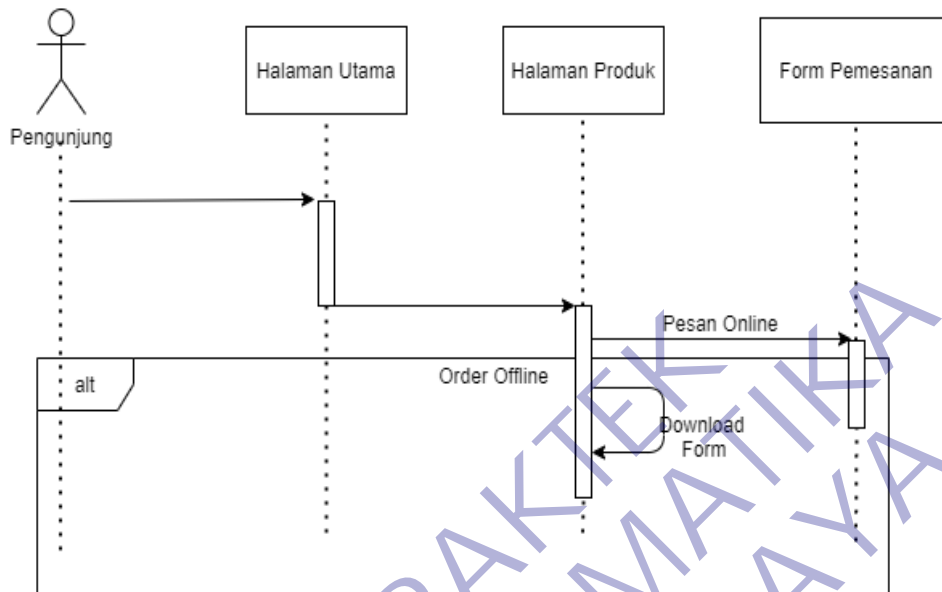
Aktor	Sistem
Pengunjung melihat Halaman produk	
Pengunjung memesan produk	
	Mengarahkan ke Form pemesanan
Pengunjung mengisi data Pemesanan	
	Sistem mengirim laporan Pemesanan ke pengunjung dan admin
Pengunjung dan Admin menerima Email berisi Laporan pemesanan	

3.4.1.1 Activity Diagram Pemesanan



Gambar 5. Activity Diagram Pesan

3.4.1.2 Sequence Diagram Pemesanan

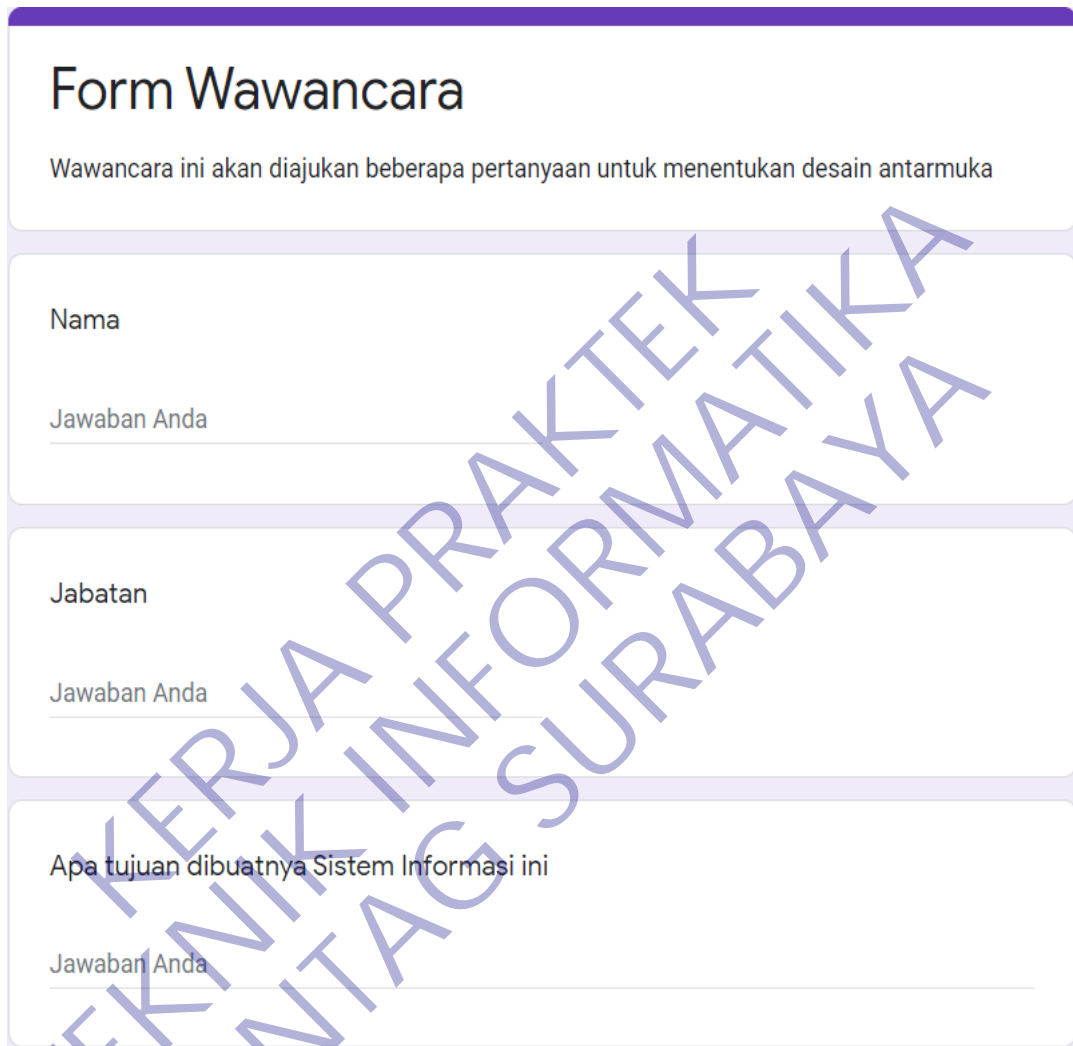


Gambar 6. Sequence Diagram Pemesanan

KERJA PRAKTIKA
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

User Research (Wawancara menggunakan google form)

Wawancara awal yang dilakukan pada staff perusahaan



The image shows a Google Form titled "Form Wawancara". The form has a purple header bar. Below the title, there is a description: "Wawancara ini akan diajukan beberapa pertanyaan untuk menentukan desain antarmuka". The form contains three questions, each with a label and a text input field:

- Question 1: "Nama" with a text input field labeled "Jawaban Anda".
- Question 2: "Jabatan" with a text input field labeled "Jawaban Anda".
- Question 3: "Apa tujuan dibuatnya Sistem Informasi ini" with a text input field labeled "Jawaban Anda".

A large, diagonal watermark is overlaid on the form, reading "PRAKTEK INFORMATIKA" and "UNITAG SURABAYA".

Gambar 7. Pengumpulan Data

Bagaimana Sistem Informasi ini dipresepsikan

Jawaban Anda

Bagaimana tampilan yang anda inginkan dalam Sistem Informasi ini

Jawaban Anda

Siapakah targer pengguna Sistem Informasi ini

Jawaban Anda

Manfaat yang diharapkan dalam Sistem Informasi ini

Jawaban Anda

Gambar 8. Pengumpulan Data

Hasil wawancara diatas pada gambar 7 dan 8

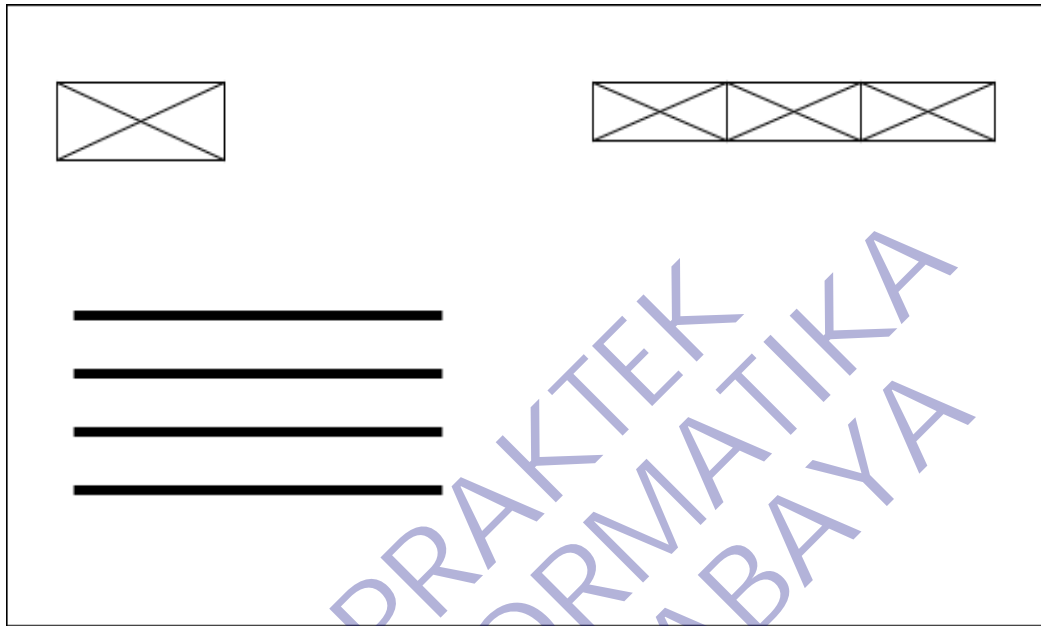
B	C	D	E
Nama	Jabatan	Apa tujuan dibuatnya Sistem Informasi ini	Bagaimana Sistem Informasi ini dipresepsikan
Laila	Staff	Memudahkan mengenalkan profil perusahaan	Informatif
andi	pegawai	untuk memudahkan mengenali suatu profil perusahaan	Informatif
mistin	manager	Memudahkan mengenalkan profil perusahaan	Informatif
Julia	Wiraswasta	Kemajuan teknologi	Mudah di pelajari

Gambar 9 Hasil pengumpulan data

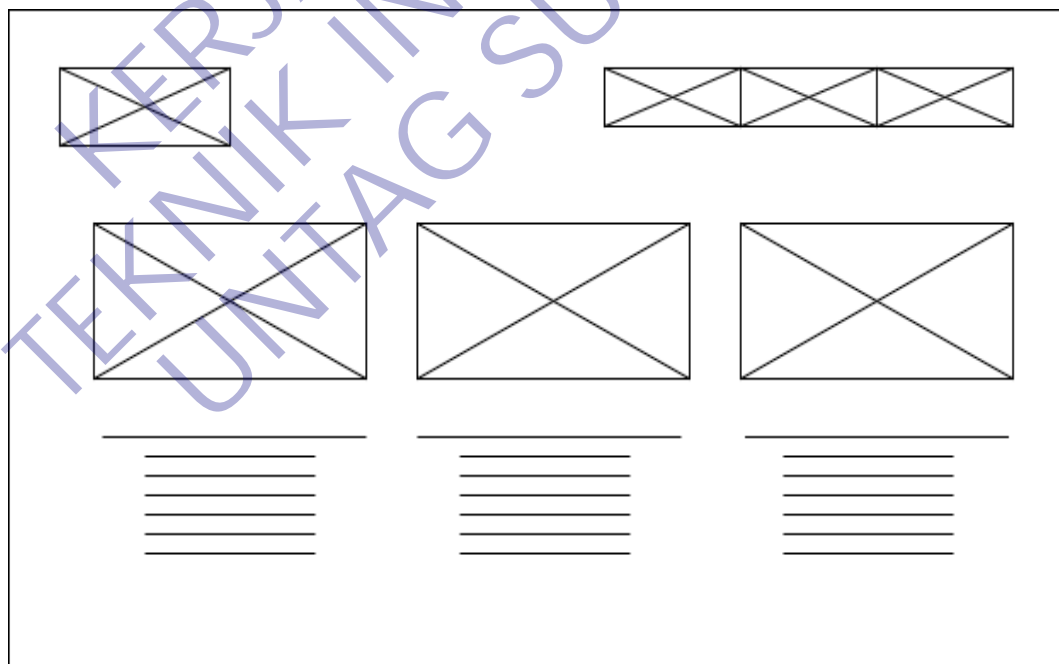
F	G	H	I
Bagaimana tampilan yang anda inginkan dalam Sistem Informasi ini	Siapakah targer pengguna Sistem Informasi ini	Manfaat yang diharapkan dalam Sistem Informasi ini	
Sederhana dan informatif	Pengunjung website	Media pengenalan sekaligus promosi	
Sederhana	Pengunjung website	Media pengenalan sekaligus promosi	
sangat sederhana	semua	memudahkan pengenalan suatu instansi	
Menarik	Pengusaha offline	Membantu meningkatkan penjualan	

Gambar 10 Hasil pengumpulan data

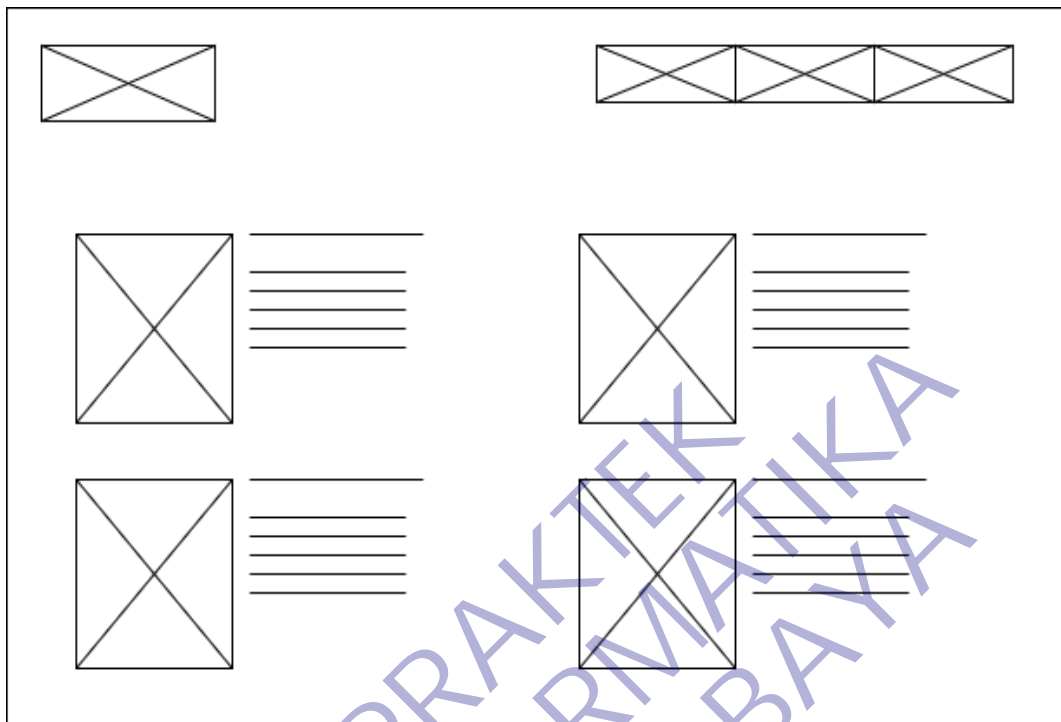
Dari wawancara awal dengan staff perusahaan maka dihasilkan prototype rancangan.



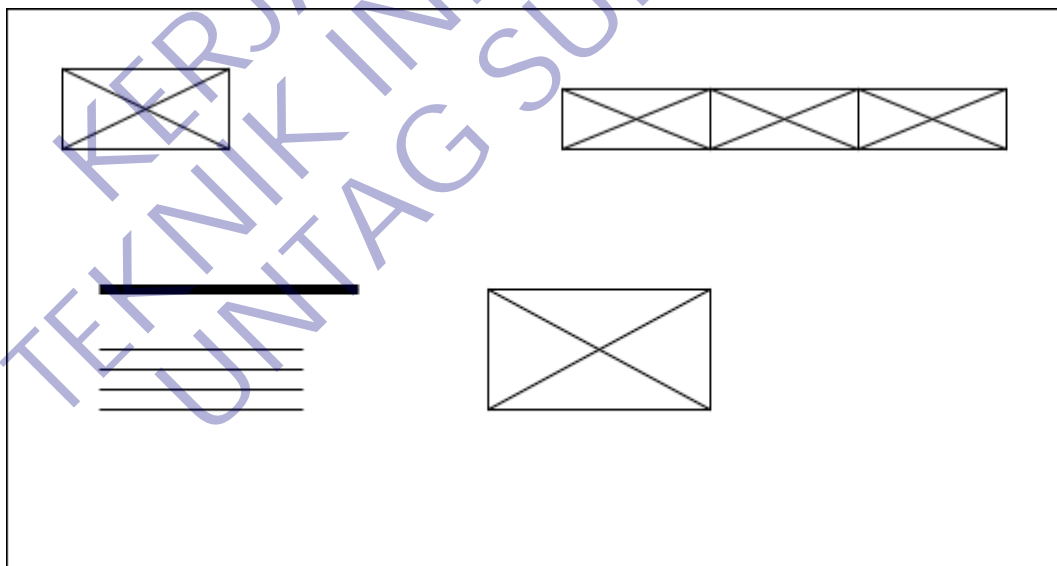
Gambar 11. Hasil prototype



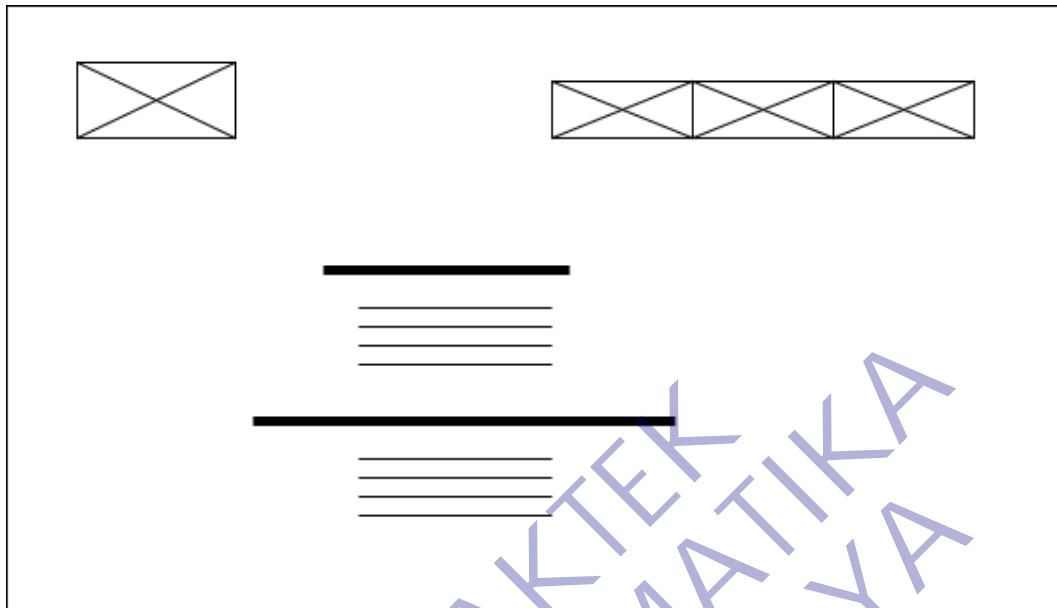
Gambar 12. Hasil prototype



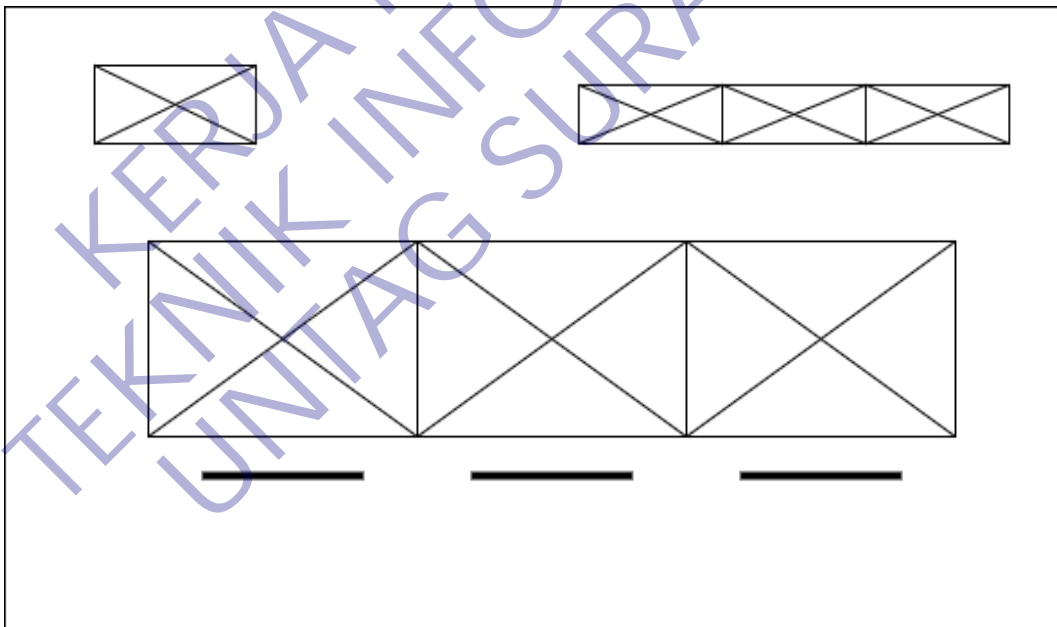
Gambar 13. Hasil prototype



Gambar 14. Hasil prototype

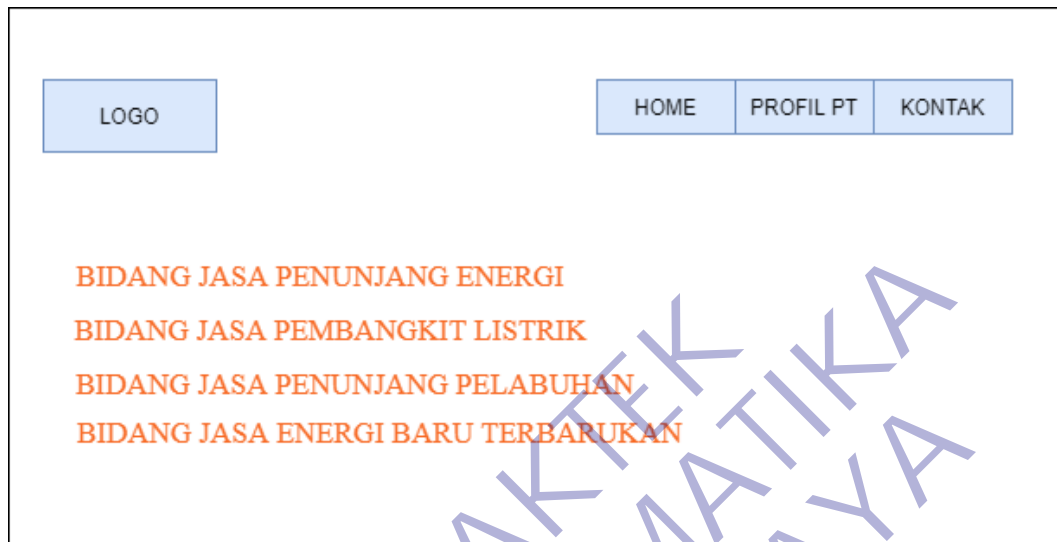


Gambar 15. Hasil prototype



Gambar 16. Hasil prototype

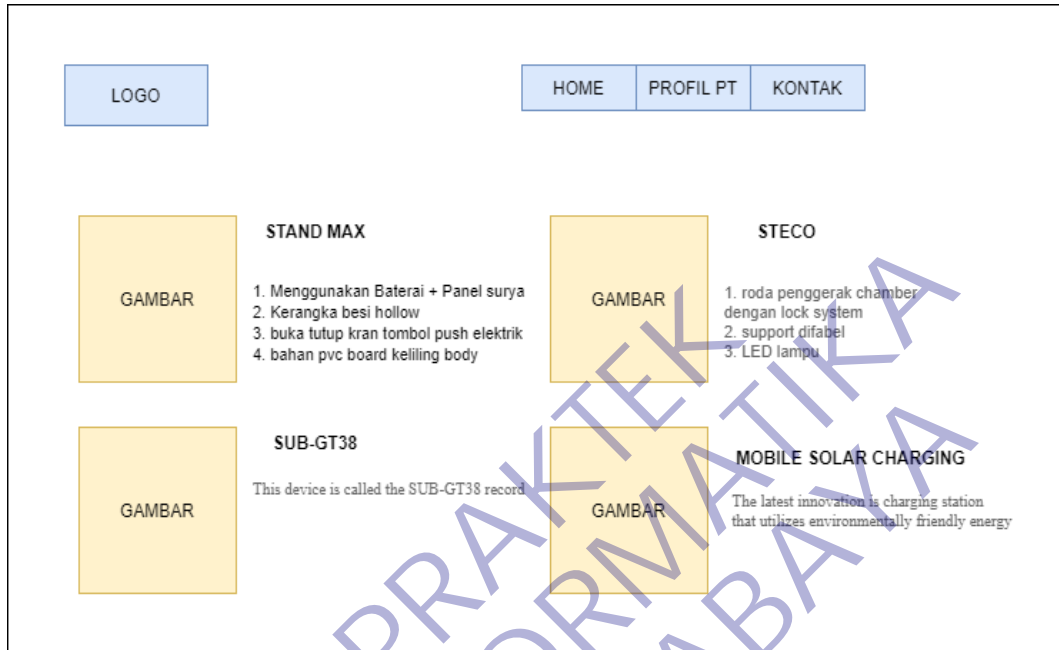
Mockup prototype



Gambar 17. Mockup halaman utaman



Gambar 18. Mockup halaman nilai-nilai perusahaan



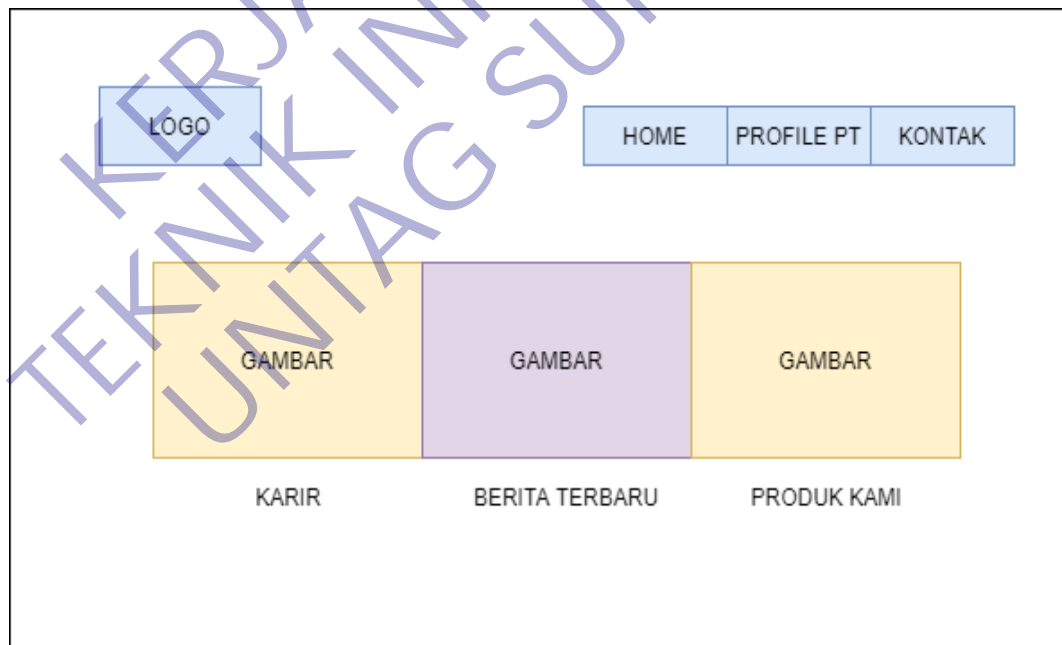
Gambar 19. Mockup halaman produk



Gambar 20. Mockup halaman kontak



Gambar 21. Mockup halaman visi misi perusahaan



Gambar 22. Mockup halaman utama highlight

Wawancara yang dilakukan kepada masyarakat umum sesudah mockup prototype Dibuat

Ux Research

Pertanyaan untuk menentukan desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada sistem informasi

Jenis Kelamin

Laki - Laki

Perempuan

1. Anda lebih memahami informasi berbentuk teks daripada bentuk gambar

1 2 3 4 5

tidak setuju ○ ○ ○ ○ ○ setuju

2. Anda lebih memahami informasi berupa gambar dengan sedikit teks penjelasan

1 2 3 4 5

tidak setuju ○ ○ ○ ○ ○ setuju

Gambar 23. Pengumpulan Data

3. Anda lebih memahami informasi berupa gambar dengan banyak teks penjelasan

	1	2	3	4	5	
tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	setuju

Gambar 24. Pengumpulan Data

4. Anda lebih memahami informasi berupa gambar kecil dengan teks penjelasan

	1	2	3	4	5	
tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	setuju

5. Anda lebih memahami informasi berupa gambar besar dengan sedikit teks penjelasan

	1	2	3	4	5	
tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	setuju

6. Anda lebih memahami informasi dengan tampilan yang sederhana

	1	2	3	4	5	
tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	setuju

Gambar 25. Pengumpulan Data

7. Anda lebih mengutamakan fungsi daripada tampilan suatu produk

1 2 3 4 5

tidak setuju setuju

8. Anda sering melakukan scroll down untuk menemukan informasi yang anda inginkan

1 2 3 4 5

tidak setuju setuju

9. Anda mudah untuk menentukan pilihan

1 2 3 4 5

tidak setuju setuju

10. Anda cepat dalam mengambil suatu keputusan

1 2 3 4 5

tidak setuju setuju

Gambar 26. Pengumpulan Data

Gambar 27. Pengumpulan Data

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Dalam Cara menggunakan System Usability Scale (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor Dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor sus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Table 6. Interpretasi SUS score

SUS Score	Grade	Adjective rating
> 80.3	A	Excellent
80.3 - 68	B	Good
68	C	Okay
69 – 51	D	Poor
<51	F	Awful

Hasil wawancara diatas pada gambar 11-15

1 2	No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
					Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
3	1	Responden 1	21	Laki-Laki	5	1	4	1	4	1	4	4	3	5
4	2	Responden 2	22	Laki-Laki	4	3	4	5	4	3	4	1	5	1
5	3	Responden 3	23	Perempuan	5	1	4	3	4	1	4	1	5	2
6	4	Responden 4	24	Perempuan	5	3	5	4	4	4	5	4	5	3
7	5	Responden 5	25	Laki-Laki	4	1	5	4	5	3	4	4	5	4
8	6	Responden 6	21	Perempuan	3	1	3	4	4	3	3	4	3	1
9	7	Responden 7	22	Perempuan	5	4	5	3	4	2	3	1	3	4
10	8	Responden 8	23	Perempuan	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4
11	9	Responden 9	24	Laki-Laki	5	3	5	4	5	3	4	4	3	3
12	10	Responden 10	25	Laki-Laki	4	1	4	1	4	3	5	4	5	1
13	11	Responden 11	21	Laki-Laki	4	3	4	4	2	2	5	4	4	2
14	12	Responden 12	22	Laki-Laki	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4
15	13	Responden 13	23	Laki-Laki	5	1	5	4	4	4	3	3	4	1
16	14	Responden 14	24	Laki-Laki	4	4	5	4	4	4	4	1	4	2
17	15	Responden 15	25	Laki-Laki	4	3	4	4	5	4	5	2	5	1
18	16	Responden 16	21	Perempuan	5	1	5	1	4	1	4	1	4	2
19	17	Responden 17	22	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
20	18	Responden 18	23	Perempuan	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
21	19	Responden 19	24	Perempuan	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3
22	20	Responden 20	25	Perempuan	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2

Gambar 28 Hasil Pengumpulan data

Data asli diatas kemudian kita hitung dengan aturan menghitung SUS. Kemudian dijumlahkan hasil skor dari masing-masing responden mulai dari Q1 sampai Q10. Kemudian Jika sudah dapat jumlahnya, jumlah tadi dikali dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir.

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2.5)
4	4	3	4	3	4	3	1	2	0	28	70
3	2	3	0	3	2	3	4	4	4	28	70
4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	34	85
4	2	4	1	3	1	4	1	4	2	26	65
3	4	4	1	4	2	3	1	4	1	27	68
2	4	2	1	3	2	2	1	2	4	23	58
4	1	4	2	3	3	2	4	2	1	26	65
3	1	3	1	3	1	4	1	4	1	22	55
4	2	4	1	4	2	3	1	2	2	25	63
3	4	3	4	3	2	4	1	4	4	32	80
3	2	3	1	1	3	4	1	3	3	24	60
3	1	2	2	4	1	3	2	3	1	22	55
4	4	4	1	3	1	2	2	3	4	28	70
3	1	4	1	3	1	3	4	3	3	26	65
3	2	3	1	4	1	4	3	4	4	29	73
4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	36	90
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											70

Gambar 29 Hasil akhir pengumpulan data

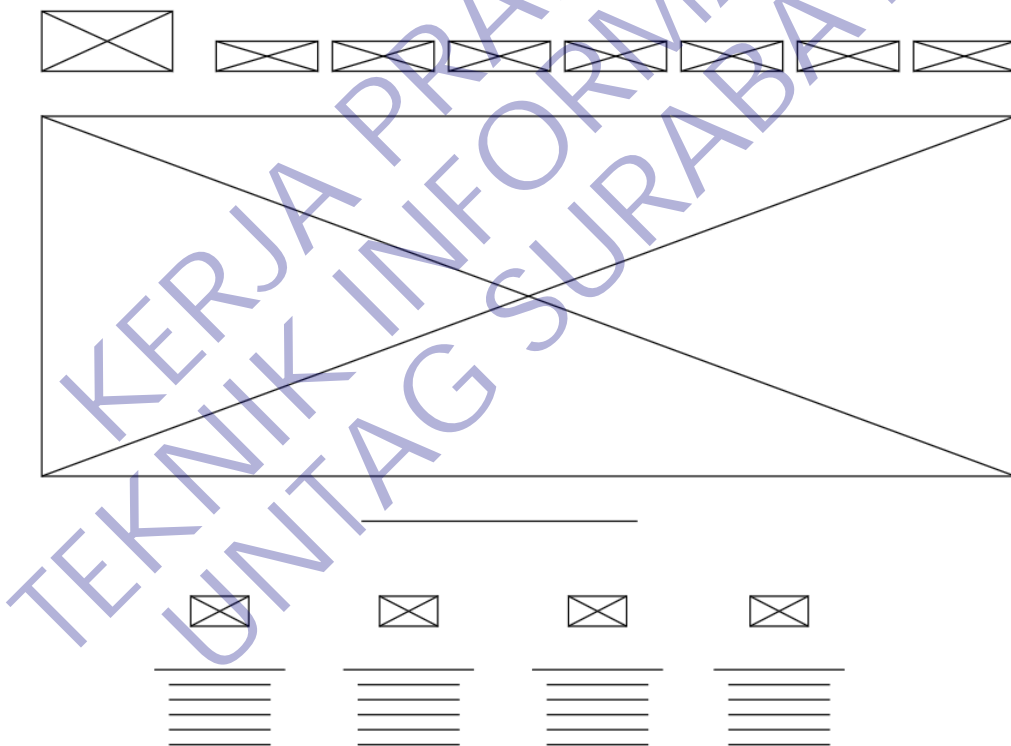
Setelah dihitung didapatkan skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat.

Skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 68, maka jika nilai SUS di atas 68 akan dianggap di atas rata-rata dan nilai di bawah 68 di bawah rata-rata. Jika skor yang kamu dapat dibawah 68 berarti ada masalah pada usability dan butuh perbaikan.

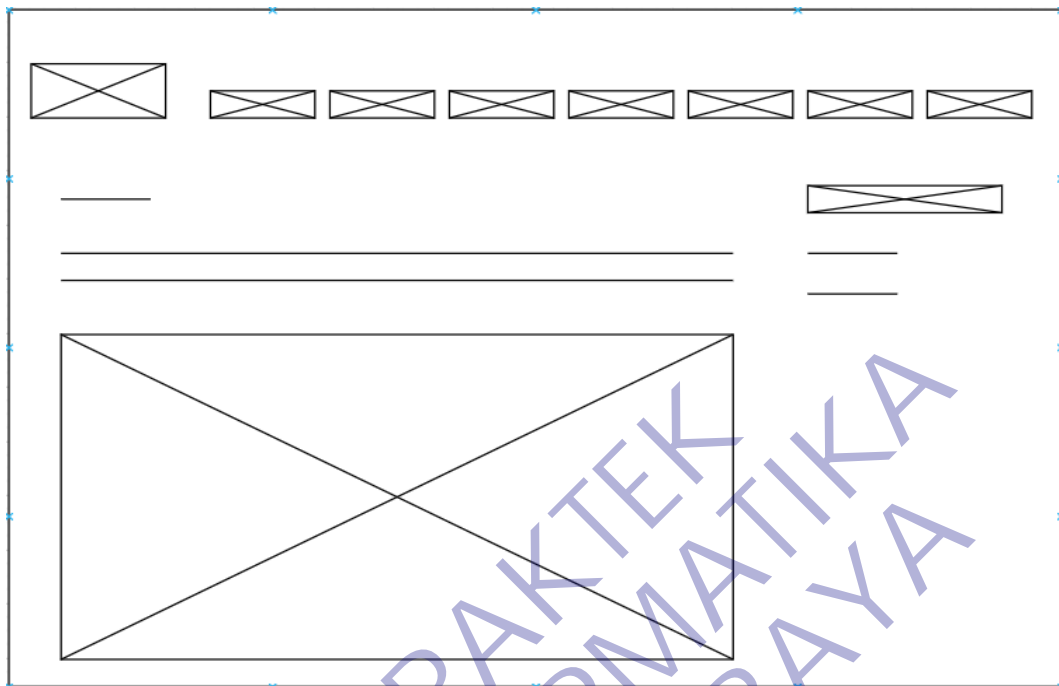
3.5 Desain Thingking

3.5.1 WireFrame

Bagian ini adalah bagian dimana data yang diperoleh dari wawancara dipresentasikan ke dalam bentuk suatu user persona yang menjadi dasar berpikir(Design Thinking) user experience. Berdasarkan hasil user research, User lebih menginginkan tampilan yang sederhana dan mudah dimengerti. Dengan gambaran yang jelas. Dari penggambaran user persona, maka akan diperoleh beberapa dasar pemikiran untuk menjadi layout dari design user interface yang masih berupa wireframe, dengan penempatan konten – konten yang telah disetujui antara designer dan client.



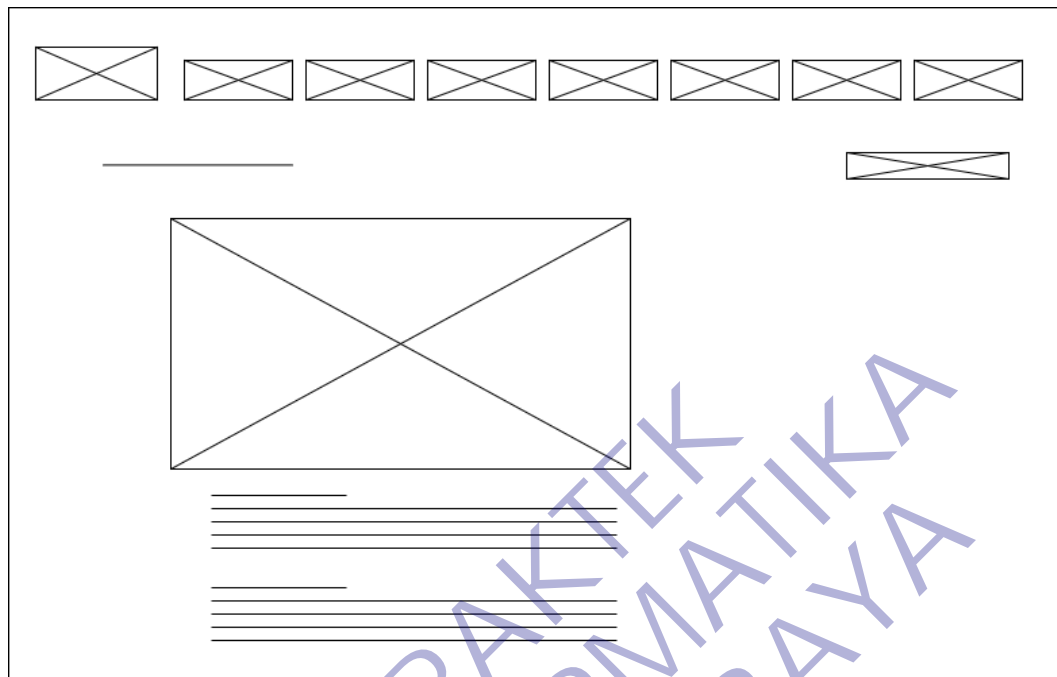
Gambar 30. UX Halaman Utama



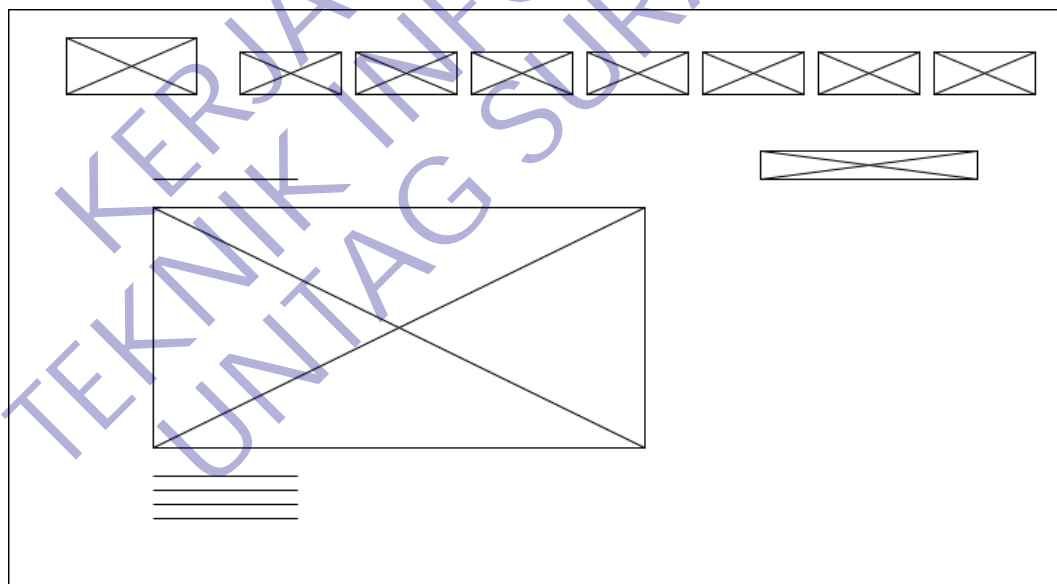
Gambar 31. UX Profil Perusahaan



Gambar 32. UX Halaman Nilai-Nilai Perusahaan



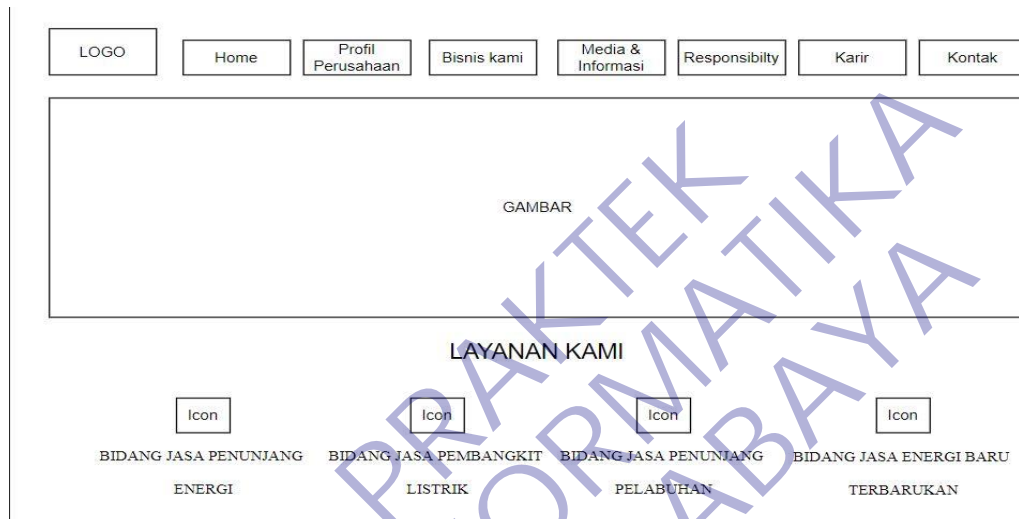
Gambar 33. Ux Visi Misi Perusahaan



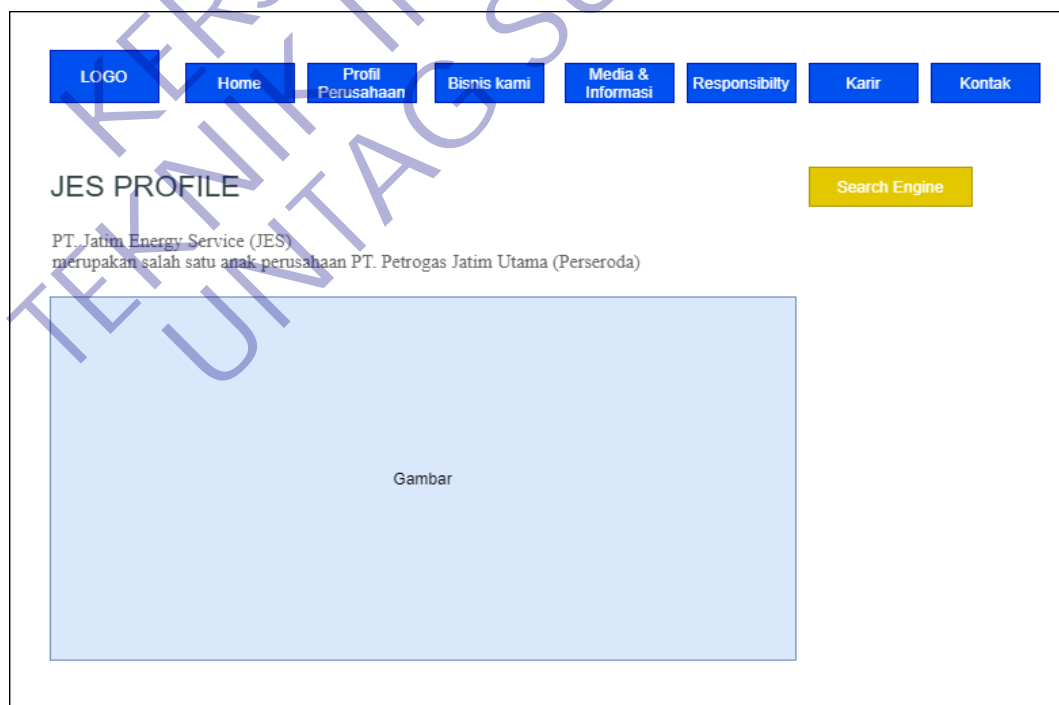
Gambar 34. Ux kontak perusahaan

3.5.2 Mockup

Dari wireframe diatas,kemudian dikembangkan menjadi sebuah prototype sederhana (low fidelity prototype) dengan penambahan beberapa teks micro-copy untuk memudahkan user pada nantinya melakukan user testing.



Gambar 35. Mockup Halaman Utama



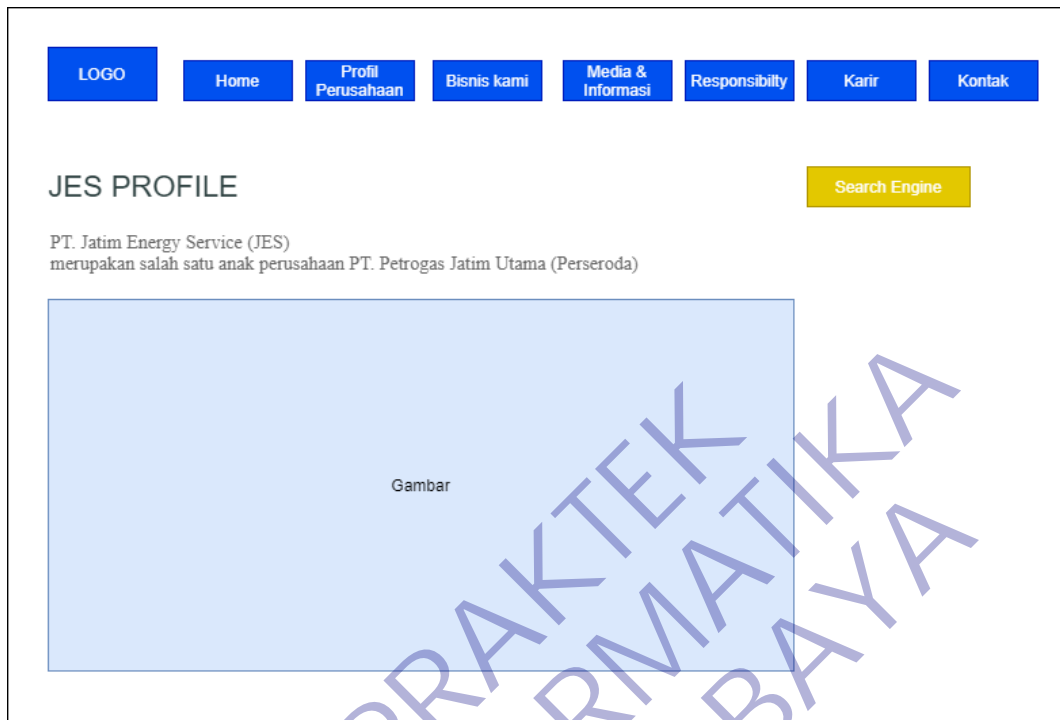
Gambar 36. Mockup Halaman Profil PT Jatim Energy Services



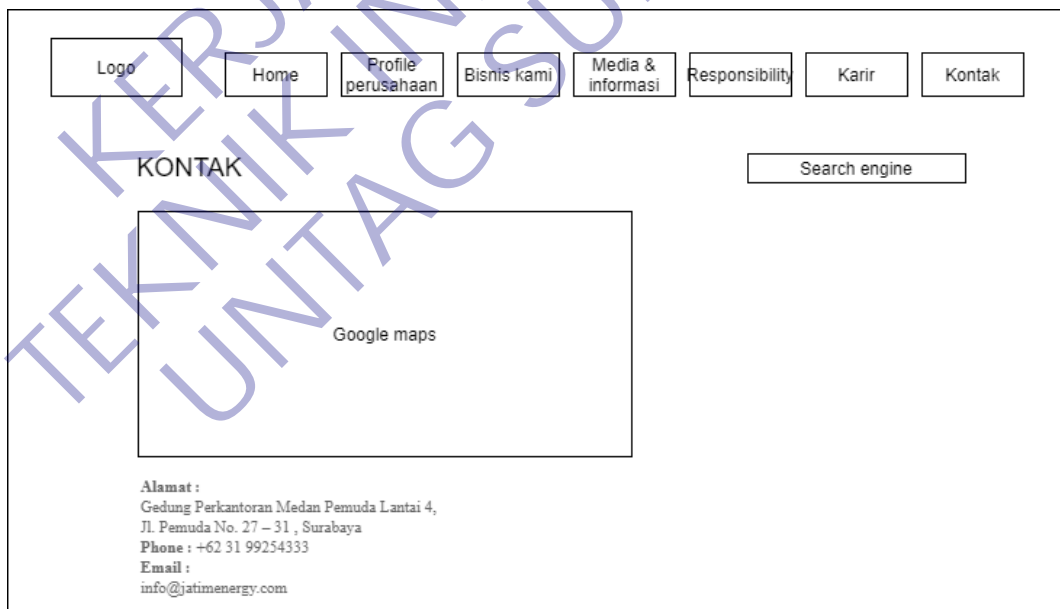
Gambar 37. Mockup Halaman Nilai Perusahaan



Gambar 38. Mockup Visi Misi Perusahaan



Gambar 39. Mockup Halaman Produk Retail



Gambar 40. Mockup halaman kontak perusahaan

BAB IV

Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran terkait hasil kerja praktek ini, Berdasarkan analisis yang dilakukan dimulai dari pengumpulan informasi, hingga pengembangan aplikasi ini maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan juga saran yang perlu diperhatikan demi kelancaran sistem yang dibangun

4.1 Kesimpulan

Dalam merancang dan membangun Sistem Informasi Company Profile menggunakan CMS WordPress, meski tidak perlu menulis kode program tetapi masih diperlukan adanya analisis dan rancangan desain. Kami juga mencari referensi pada website company profile pada bidang yang sama seperti Petrogas, Pertamina, dan PLN. Harapannya pembuatan sistem ini dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dalam mengenalkan dan mempromosikan perusahaan tersebut.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan serta kesimpulan yang telah diuraikan, sistem yang telah dibuat belum berjalan dengan baik, terdapat kekurangan dan perlu dikembangkan lagi sesuai kebutuhan seperti :

- Sebagian halaman belum dinamis ketika dibuka pada layar smartphone
- Perlunya pengecekan rutin oleh admin apabila terjadi update untuk mencegah adanya bug, baik dari plugin maupun CMS itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Pengertian website <http://www.evomaya.com/articles/59/pengertian-website-beserta-manfaat-dan-jenis-jenisnya/> (diakses 13 Januari 2021)

Pengertian CSS (Cascading Style Sheet) [https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/#:~:text=CSS%20\(Cascading%20Style%20Sheet\)%20adalah,dengan%20menggunakan%20penanda\(markup%20laguage,&text=CSS%20dibuat%20untuk%20memisahkan%20konten,meliputi%20layout%2C%20warna%20da%20font.](https://www.it-jurnal.com/pengertian-css-cascading-style-sheet/#:~:text=CSS%20(Cascading%20Style%20Sheet)%20adalah,dengan%20menggunakan%20penanda(markup%20laguage,&text=CSS%20dibuat%20untuk%20memisahkan%20konten,meliputi%20layout%2C%20warna%20da%20font.) (diakses 13 Januari 2021)

Pengertian company Profile <https://glints.com/id/lowongan/company-profile-adalah/#.YAFXxOgzaHs> (diakses 13 Januari 2021)

Pengertian CMS <https://www.it-jurnal.com/pengertian-cms-content-management-system/>

Solusi Problem <https://wordpress.org/support/topic/unable-to-load-customizer-page-in-5-5/>

LAMPIRAN

KUESIONER UNTUK INSTITUSI PENGGUNA MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya mengadakan Survei mengenai Profile Mahasiswa Kerja Praktek. Tujuan dari Survei ini untuk mengevaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang merupakan aktifitas penting untuk meningkatkan program studi. Hasil survei ini akan digunakan untuk bahan evaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab survei ini. Terima kasih.

I. Biodata

Nama Mahasiswa : Naura Maulana Hilmi
NIM : 16020102
Judul Kerja Praktek : Penelitian website profil perusahaan PT. Jatim Energy Services Surabaya

II. Profile Umum

Nama Instansi : PT. Jatim Energy Services Surabaya
Alamat : Gedung Nektan Poneka Lt A Jk. Ponek No. 272162, Jember
No. Telepon : 031 9915233
Homepage : www.jatimenergy.com
Pembimbing Lapangan : Mislin Inti An
Jabatan : Commercial manager
Email : info@jatimenergy.com

III. Kompetensi

Berilah tanda ceklis yang paling sesuai untuk menggambarkan kompetensi Mahasiswa selama melaksanakan Kerja Praktek. Kompetensi pada saat mulai melaksanakan Kerja Praktek:

- SB: Sangat Baik
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
1. Motivasi dalam menyelesaikan pekerjaan		✓		
2. Kreativitas dalam menyelesaikan pekerjaan		✓		
3. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian yang dimiliki		✓		
4. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian diluar bidang ilmu yang dimiliki		✓		
5. Kemampuan dalam memecahkan permasalahan		✓		
6. Kemampuan dalam menuangkan ide atau inovasi			✓	
7. Kemampuan dalam berpikir logis		✓		
8. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan		✓		
9. Kemampuan dalam melaporkan hasil pekerjaan			✓	
10. Kemampuan dalam menangani permasalahan		✓		
11. Kemampuan dalam memenuhi segala aturan atau petunjuk kerja		✓		
12. Kemampuan dalam bekerja mandiri		✓		
13. Kemampuan dalam mengerjakan pekerjaan yang sesuai bidang ilmu		✓		
14. Kemampuan berkomunikasi dengan pimpinan			✓	
15. Kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja		✓		
16. Etika dan moral di tempat kerja Praktek		✓		
17. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan rutin		✓		


Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
18. Kemampuan dalam membantu rekan kerja		✓		
19. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah tim		✓		
20. Kemampuan dalam berkerjasama dalam tim		✓		

Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek

Semoga dapat ditindaklanjuti dalam dunia kerja

Saran-saran untuk perbaikan Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Terimakasih atas partisipasi Saudara.


K.A. W



.....
Pembimbing Lapangan


(.....
Pembimbing Lapangan)

**FORMULIR PENILAIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Naufal Maulidin Hikri
 NIM : 1401700190
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan website profil perusahaan PT. Jatim Energy Services Surabaya
 Nama Instansi : PT. Jatim Energy Services
 Alamat : Gedung Madia Perdana Lt. 11. Perdana No. 27-31 Surabaya
 Waktu Pelaksanaan : 12 Juli 2020 s.d. 12 Agustus 2020

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	95	18
2	Kerjasama	20%	95	19
3	Komunikasi	10%	87	8,7
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	90	18
5	Prestasi Kerja	20%	90	18
6	Kreatifitas	10%	95	9,5
Jumlah			547	91,2

.....
 Pembimbing Lapangan

Handwritten signature
 EKA. W




Handwritten signature
 (.....)

**AKTIVITAS HARIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Nausal Mauludin Hikmi
 NIM : 161700190
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan website Profil Perusahaan
PT. Jatim energy service Surabaya

No	Tanggal	Keterangan	TTD
1	12-13 Juli 2020	Pengertian lingkungan perusahaan.	/
2	14-15 Juli 2020	Rapat dan pemberian proyek	/
3	16 Juli 2020	Analisa kebutuhan.	/
4	17-23 Juli 2020	Pengerjaan prototipe	/
5	24 Juli 2020	Laporan	/
6	27-28 Juli	Analisa kebutuhan lanjutan	/
7	29-30 Juli 2020	Rapat kelompok	/
8	3-7 Agustus 20	Perbaikan dan pengembangan	/
9	10-11 Agustus	Rapat final.	/

No	Tanggal	Keterangan	TTD
10	12 Agustus 2020	Presentasi proyek final.	

.....
Pembimbing Lapangan


tfa. w




(.....
M. Hafid A. A.)