

JUS TEKNO

Jurnal Sains & Teknologi

APLIKASI PELAYANAN PROMOSI BERUPA *WEBSITE COMPANY PROFILE* PT TEMPO
SCAN PASIFIC, TBK

Didin Ahnarudin¹, Dedi Wirasasmita²
Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Teknologi Duta Bangsa
Sttdb2007@gmail.com

ABSTRAKSI

Sehubung dengan pesatnya kemajuan dibidang teknologi informasi dalam era globalisasi ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu yang mendukung kemajuan teknologi informasi pada saat ini adalah peningkatan kualitas pelayanan informasi dalam menyajikan informasi dan komunikasi secara luas. Banyak investasi waktu dan ruang dalam pengembangan *website* sebagai salah satu penyajian informasi yang paling berkembang. Oleh karena itu, tidak dipungkiri jika penggunaan *website* untuk menyajikan informasi sering digunakan. Begitu pun dengan perkembangan *website* di era saat ini sangat pesat dan banyak digunakan sebagai media informasi dan komunikasi. Penggunaan *website* sebagai media informasi dianggap memberi pengaruh besar dalam pengembangan sebuah perusahaan atau organisasi yang biasa lebih dikenal dengan *company profile*. Dengan adanya *company profile* ini, maka pelanggan, investor, bahkan konsumen (*visitor*) dapat mengetahui sebuah perusahaan atau organisasi dengan lebih efektif dan efisien.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi yaitu melakukan pengamatan pada objek yang diteliti secara langsung dan dilakukan pencatatan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall* yang meliputi *Requirement Analysis, System Design, Implementation, Integration & Testing, Operation & Maintenance*. Dan metode UML yang meliputi *use case diagram, activity diagram & sequence diagram*.

Tujuan penelitian ini untuk merancang sebuah *website* penyampaian informasi perusahaan dan produk secara *online* melalui media *web* sebagai media promosi sehingga diharapkan akan lebih membantu perusahaan dalam rangka meningkatkan penjualan sesuai visi perusahaan dan memberikan kontribusi bagi kemajuan perusahaan.

Kata kunci : *Aplikasi pelayanan promosi berupa website company profile*

I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Sehubung dengan pesatnya kemajuan dibidang teknologi informasi dalam era globalisasi ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu yang mendukung kemajuan teknologi informasi pada saat ini adalah peningkatan kualitas

pelayanan informasi dalam menyajikan informasi dan komunikasi secara luas. Banyak investasi waktu dan ruang dalam pengembangan *website* sebagai salah satu penyajian informasi yang paling berkembang. Oleh karena itu, tidak dipungkiri jika penggunaan *website* untuk menyajikan informasi sering digunakan.

Begitu pun dengan perkembangan *website* di era saat ini sangat pesat dan banyak digunakan sebagai media informasi dan komunikasi. Penggunaan *website* sebagai media informasi dianggap memberi pengaruh besar dalam pengembangan sebuah perusahaan atau organisasi yang biasa lebih dikenal dengan *company profile*. Dengan adanya *company profile* ini, maka pelanggan, investor, bahkan konsumen (*visitor*) dapat mengetahui sebuah perusahaan atau organisasi dengan lebih efektif dan efisien.

Teknologi informasi saat ini banyak diterapkan pada berbagai bidang, salah satunya dalam bidang bisnis. Pada bidang bisnis, teknologi informasi digunakan sebagai media untuk memberikan informasi tentang perusahaan (profil perusahaan), menyampaikan produk-produk yang ditawarkan perusahaan, bahkan bisa menjadi media promosi *online*. Dan perlu digarisbawahi, bahwa multimedia merupakan salah satu alat pendukung yang sangat penting dalam penyampaian informasi perusahaan.

PT Tempo Scan Pasific, Tbk adalah salah satu anak perusahaan besar *The Tempo Group* yang memproduksi dan memasarkan produk-produk farmasi dan suplemen kesehatan. Salah satu proses bisnis PT Tempo Scan Pasific, Tbk adalah B2B (*Bussines to bussines*), dimana untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran PT Tempo Scan Pasific, Tbk selama ini masih menggunakan media presentasi secara *offline* melalui kunjungan-kunjungan *customer* untuk menarik *customer*/pelanggan baru. Persaingan yang cukup ketat dalam dunia industri membutuhkan langkah langkah yang *extra* untuk memenangkan persaingan global maupun internasional. Media promosi dalam bentuk aplikasi berbasis *web* tentu sangat berperan untuk lebih memperkenalkan sebuah perusahaan ke masyarakat luas maupun dunia internasional,

sehingga diharapkan akan lebih menarik *customer* dan meningkatkan kelangsungan hidup sebuah perusahaan serta memperluas penjualan berdasar kebijakan perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Dengan sistem yang berjalan sekarang, proses untuk menarik pelanggan / *customer* baru membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit karena harus bertemu dengan *customer* /pelanggan baru.
2. Penyampaian informasi perusahaan ke calon *customer*/pelanggan baru membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Penyajian *company profile* saat ini masih kurang baik

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan *Company Profile* PT Tempo Scan Pasific, Tbk memiliki cakupan yang luas dengan penerapan dan fungsi pada masing-masing bidang. Maka dalam hal ini penulis membatasi masalah hanya pada:

1. Sistem aplikasi yang dibangun hanya berupa *company profile* PT Tempo Scan Pasific, Tbk.
2. Fitur yang akan dibangun di dalam sistem aplikasi hanya berupa media penyampaian informasi dan produk pada PT Tempo Scan Pasific, Tbk
3. *Content* atau isi yang akan dibuat penulis berupa : *chatting* antara pihak *customer* dengan perusahaan, dapat menyimpan data *customer* yang mengunjungi *website company profile*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada di PT Tempo Scan Pasific, Tbk dapat dirumuskan menjadi beberapa hal diantaranya :

1. Bagaimana merancang media informasi PT Tempo Scan Pasific berbentuk *web* sehingga mempermudah dan

mempercepat proses promosi kepada *customer*/pelanggan baru.

2. Bagaimana memanfaatkan media internet sebagai media untuk membagi informasi tentang *profile* perusahaan secara *online* cepat dan *realtime* sehingga memberikan kemudahan bagi *customer*/pelanggan baru.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah *website* penyampaian informasi perusahaan dan produk secara *online* melalui media *web* sebagai media promosi sehingga diharapkan akan lebih membantu PT Tempo Scan Pasific, Tbk dalam rangka meningkatkan penjualan sesuai visi perusahaan.
2. Memberikan kontribusi bagi kemajuan perusahaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pembuatan *website company profile* ini mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai diantaranya :

- 1.6.1 Bagi *user/customer*
 - a. Tersedianya informasi yang cepat dan kemudahan mendapatkan informasi tentang perusahaan dan kemudahan mengakses produk yang dihasilkan oleh PT. Tempo Scan Pasific, Tbk
- 1.6.2 Bagi Penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1).
 - b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama duduk di bangku perkuliahan untuk merancang atau mendesaian profil perusahaan yang sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan.
- 1.6.3 Bagi perusahaan

- a. Sebagai sarana promosi dan sekaligus pemberian informasi yang akurat tentang perusahaan.
- b. Mempermudah pencarian informasi tentang produk yang dihasilkan oleh PT Tempo Scan Pasific, Tbk

1.7 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penulisan skripsi ini adalah metode *waterfall*. Proses perancangan *web company profile* menggunakan metode *waterfall* menurut Pressman Roger S. 2012 yang terdiri dari :

- a. *Requirement Analisis*

Pada tahap ini diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.
- b. *System Design*

Speksifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
- c. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.
- d. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan diprogram kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut unit *testing*.
- e. *Operation & Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap akhir dari model *Waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki

kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

II Landasan Teori

2.1 Teori Khusus

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Sutabri (2012,p147), Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Asropudin (2013,p6), Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. World, Ms. Excel*.

2.1.2 Pengertian Pelayanan

Menurut Drs. H. Malayu S.P. Hasibuan (2003,p15), Pelayanan adalah kegiatan pemberian jasa dari suatu pihak kepada pihak lain, adil, cepat, dan dengan etika yang baik sehingga memenuhi kebutuhan dan kepuasan bagi yang menerimanya.

2.1.3 Pengertian promosi

Promosi merupakan bagian dari kegiatan pemasaran dan dikenal sebagai unsur dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi sangat diperlukan oleh perusahaan karena disatu pihak meyakinkan konsumen terhadap produk yang ditawarkan sedangkan, dipihak lain sangat menentukan suksesnya perusahaan menghadapi persaingan di pasar.

Menurut Kotler and Keller (2010:496) definisi promosi adalah sarana dimana perusahaan berusaha untuk menginformasikan, membujuk dan mengingatkan konsumen baik secara langsung atau tidak langsung tentang produk dan merek yang mereka jual.

2.1.4 Pengertian Website

Menurut Asropudin (2013,p109), *Website* adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi.

Menurut Ardhana (2012,p3), *Website* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet).

2.1.5 Pengertian *Company Profile*

Company Profile (Rachmat Krisyantono,2008) adalah produk tulisan praktisi PR yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya.

2.2 Teori Pembahasan Materi

2.2.1 Pengertian *Internet*

Menurut Young (2002,p20), *Internet* adalah sebuah sistem global yang saling berhubungan melalui jaringan komputer yang menggunakan standart *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani jutaan pengguna yang ada di seluruh dunia

2.2.2 Pengertian HTTP (*Hyper Text Protocol*)

Menurut Gourley and Totty (2002,p3-7), HTTP (*Hyper Text Protocol*) merupakan suatu protokol yang digunakan untuk melakukan proses transfer data atau dokumen yang ada didalam *Worl Wide Web*

2.2.3 Pengertian WWW (*World Wide Web*)

Menurut Sebesta (2011, p26) *World Wide Web* adalah sistem yang saling berkaitan antar dokumen *hypertext* yang diakses melalui internet, Dengan menggunakan *web browser*, kita dapat melihat halaman *web* yang akan mungkin berisi teks, gambar, *video*, dan multimedia lainnya dan dapat dihubungkan dengan menggunakan *hyperlink*.

2.2.4 Pengertian UML (*Unified modeling Language*)

Unified Modeling Language adalah bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Rosa & Shalahuddin 2011).

2.2.5 Pengertian HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Fauziah (2014:2), bahwa HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan standard bahasa pemrograman yang populer dan

digunakan untuk menampilkan dokumen yang kita buat di halaman *web*.

2.2.6 Pengertian Media Promosi

Media promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/ jasa/ *image* perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi yang paling tua adalah dari mulut ke mulut. Media ini sangat efektif, tetapi kurang efisien karena kecepatan penyampaiannya kurang bisa diukur dan diperkirakan.

2.3 Teori Aplikasi

2.3.1 Pengertian PHP

Menurut Mundzir (2014:7), PHP berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman *universal* untuk pengembangan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

2.3.2 Pengertian CSS

Menurut Bekti (2015:47), bahwa CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mempercantik halaman *web* dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

2.3.3 Pengertian Database Mysql

Menurut Enterprise (2014:2), bahwa “MYSQL adalah RDBMS (*Relational Database Management Systems*) yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan”.

2.3.4 Pengertian Xampp

Menurut Sidik (2014:72), bahwa “XAMPP (*X/Windows/Linux*) *Apache MySQL PHP* dan *Perl*) merupakan paker *server web* PHP dan database MySQL yang paling populer dikalangan pengembang *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasanya”.

2.3.5 Pengertian Java Script

Menurut Sidik (2011:1), bahwa “*Javascript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja”.

2.3.6 Pengertian Web browser

Surhone et al. (2009,p7) *web browser* merupakan suatu aplikasi perangkat lunak yang

berfungsi untuk mengambil, menampilkan, dan mentransfer sumber-sumber informasi diidentifikasi oleh *Uniform Resources Identifier* (URI) dan mungkin dalam bentuk halaman *web*, gambar, *video*, atau dalam bentuk lainnya. *Hyperlink* berguna untuk memungkinkan *user* lebih mudah melakukan navigasi *browser* mereka ke sumber daya yang terkait.

III Metode Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Grup Tempo yang tumbuh berkembang dan berkarya di bumi Indonesia. Sudah jutaan penduduk Indonesia mulai dari sabang sampai merauke mengkonsumsi berbagai produk Tempo Group untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan hidupnya. Produknya telah menyebar dan dikenal diseluruh bumi pertiwi. Cikal bakal tempo group bermula pada hari Selasa tanggal 3 November 1953 dengan didirikan perusahaan yang di beri nama PT PD Tempo yang berkantor di jalan. Kramat Raya 100 B Jakarta, sejak awal berdiri Perusahaan ini mengimpor dan mendistribusikan produk- produk farmasi.



Gambar 3.1 Kantor Pusat Grup Tempo

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan dari bulan Maret 2018 sampai dengan bulan Juni 2018 selama kurang lebih 4 Bulan. Berikut ini adalah penjelasan dari jadwal penelitian.

3.3 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian senantiasa diperlukan suatu metode penelitian yang sesuai dengan pokok permasalahan yang akan diteliti, sedang metode penelitian itu sendiri menurut Riduwan adalah suatu metode yang digunakan dalam penelitian yang dapat berbentuk metode penelitian survei, *ex post facto*, eksperimen, naturalistik, *policy research* (penelitian policy), *action research* (penelitian tindakan), evaluasi, dan sejarah (Riduwan, 2005).

Sedangkan Marzuki menjelaskan bahwa penelitian merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisis informasi data yang dilakukan dengan sabar, hati-hati, terencana dan

sistematis serta berdasarkan ilmu pengetahuan (Marzuki, 2005).

3.4 Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, data dan informasi sangat diperlukan guna menyusun sebuah laporan. Laporan yang disusun diharapkan mampu mencapai hasil yang memuaskan dan dapat dipertanggung jawabkan. Adapun sumber data yang diperoleh dari hasil penelitian di PT. Tempo Scan Pasific, Tbk adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian di PT. Tempo Scan Pasific, Tbk..

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari data-data yang sudah ada dari buku-buku, *literature* sebagai dasar teori serta contoh lapangan berbagai perlengkapan data primer. Sumber data sekunder adalah *literature-literature* dan buku-buku.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk perancangan sistem ini yaitu dengan menggunakan metode lapangan (*Field Research*), yaitu :

1. Studi Perpustakaan
2. Studi Lapangan

3.6 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem baru yang digunakan untuk mengembangkan *Web Company Profile* PT. Tempo Scan Pasific, Tbk adalah sebagai berikut :

Tahapan pengembangan sistem baru yang digunakan untuk mengembangkan *Web Company Profile* PT. Tempo Scan Pasific, Tbk adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan pengguna.

Dalam tahap ini pengembang sistem melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tahapan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan data.
- b. Analisis kebutuhan Informasi.
- c. Analisis kebutuhan fungsional.
- d. Analisis otoritas Pengguna.

e. Deskripsi sistem.

2. Mengembangkan *prototype*.

Tahapan untuk mengembangkan *prototype company profile* adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan sistem dan perangkat lunak yang digunakan.
- b. Perangkat keras untuk membangun sistem.
- c. Perancangan *database* sistem yang akan dibuat.

3. Menentukan apakah *prototype* bisa diterima atau tidak.

Pengembang mendemonstrasikan *prototype* ke pihak perusahaan dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Melakukan pengujian terhadap fungsi sistem baru.
- b. Melakukan Evaluasi.

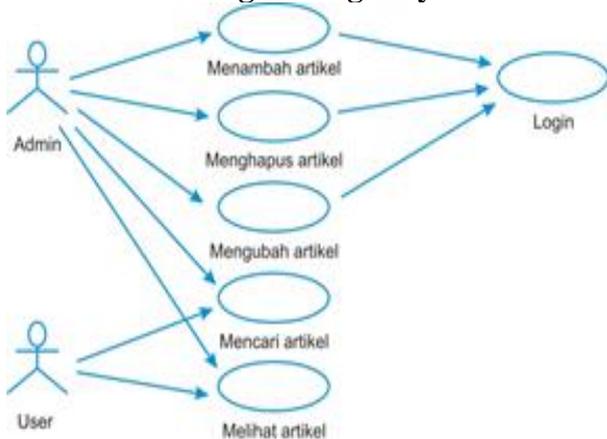
4. Menggunakan *prototype*-nya.

Setelah tahapan dilakukan dan *prototype* bisa diterima pengembang membuat program yang telah disetujui.

3.7 Analisa sistem Berjalan

Analisis sistem (*systems analyst*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

3.8 Usulan Pengembangan system



Gambar 3.2 Usulan Pengembangan sistem

3.9 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka pada sistem ini terbagi tiga, yaitu pada sisi super *admin*, *admin* biasa dan *user*. Perancangan antarmuka pada super *admin* dan *admin* biasa, pada dasarnya memiliki bentuk rancangan yang sama.

IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Aplikasi pelayanan promosi berupa *company profile* PT. Tempo Scan Pasific, Tbk dibuat dengan menggunakan metode *waterfall*. Tiap tahap meliputi kegiatan identifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan aplikasi, menentukan apakah aplikasi bisa diterima atau tidak. Sedangkan di bagian akhir jika aplikasi sudah sesuai dengan pengguna maka aplikasi siap digunakan menjadi program jadi.

Tahap awal merupakan tahap pertama kali yang dilakukan dalam membangun *website* profil perusahaan PT. Tempo Scan Pasific, Tbk. Pada tahap pembangunan *website* ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna. Jika ternyata ada kekurangan yang terdapat pada aplikasi pertama, maka untuk perbaikan sistem akan dilakukan pada tahap selanjutnya sesuai permintaan pelanggan.

4.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap identifikasi kebutuhan pengguna dari pembuatan sistem ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang nantinya akan dianalisis lagi untuk disesuaikan dengan keinginan *user*. Apabila ada kekurangan dari sistem ini maka sistem akan dievaluasi untuk pembuatan aplikasi pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Data-data ini didapat dari wawancara langsung dengan pembimbing lapangan di PT. Tempo Scan Pasific, Tbk.

4.2 Mengembangkan Aplikasi

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah mengembangkan aplikasi. Tahapan ini merupakan tahap penerjemahan dari kebutuhan yang telah dianalisis ke dalam model representasi perangkat lunak sehingga lebih mudah dimengerti pengguna.

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dan perangkat lunak kemudian implementasi sistem.

4.2.1 Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Tahap perancangan sistem merupakan proses menerjemahkan kebutuhan yang telah didefinisikan pada tahap identifikasi kebutuhan pengguna. Setelah perancangan ini, kemudian diteruskan ke tahap spesifikasi kebutuhan perangkat keras, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, perancangan *database*, perancangan antarmuka, perancangan masukan, perancangan proses, dan perancangan keluaran kemudian dilanjutkan ke tahap implementasi dari masing-masing perencanaannya.

4.2.2 Perangkat Keras

Pembuatan *website* ini dilakukan dengan menggunakan laptop Axioo W246HU dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Processor Intel® Celeron® 1,60 Ghz.
- Harddisk 250 GB.
- Kapasitas RAM 1 GB.
- Keyboard dan mouse.
- Monitor layar 14" pada resolusi 1366x768 pixel.

4.2.3 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah:

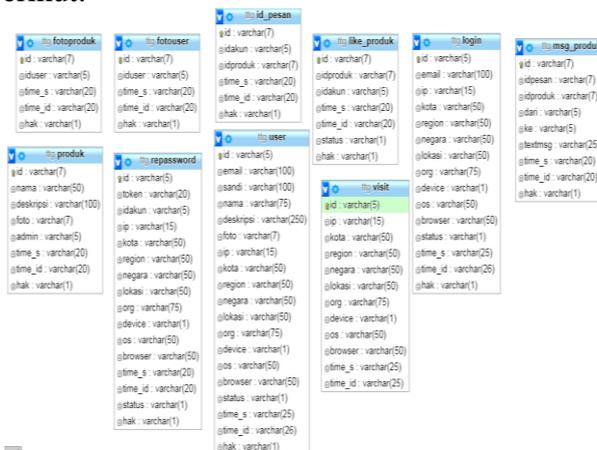
- Sistem operasi : Windows 7 professional Services Pack 1.
- DBMS : MySQL.
- Bahasa pemrograman : PHP
- Google Chrome yang digunakan untuk melihat tampilan sistem agar lebih baik.
- Text editor : Notepad ++, digunakan untuk keperluan pemrograman dan penulisan *source code* sistem.

4.2.4 Perancangan Database

Perancangan *database* atau juga dikenal dengan mendesain *database* merupakan salah satu tahapan yang vital, karena *database* merupakan komponen penting dalam sebuah sistem. Jalan atau tidaknya sistem juga tergantung dari *database*.

a. Class Diagram

Class diagram disini digunakan untuk menggambarkan fungsi-fungsi dan atribut-atribut yang dapat dilakukan dari setiap tabel. *Class diagram* dari sistem ini dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4.1 *Class diagram website* profil perusahaan

b. Perancangan database Fisik

Perancangan basis data secara fisik dipresentasikan dalam bentuk rancangan tabel-tabel. Basis data pada sistem ini akan diberi nama “*ttg_db*” yang terdiri dari 10 tabel yaitu, tabel *ttg_fotoproduk*, tabel *ttg_fotouser*, tabel *ttg_idpesan*, tabel *ttg_likeproduk*, tabel *ttg_login*, tabel *ttg_msgproduk*, tabel *ttg_produk*, tabel *ttg_repassword*, tabel *ttg_user*, tabel *ttg_visit*.

4.2.5 Perancangan Masukan

Perancangan masukan dirancang untuk menentukan halaman yang diperlukan oleh pengguna *website* pada proses memasukkan data.

4.2.6 Perancangan Keluaran

Perancangan keluaran atau *output* adalah perancangan untuk menampilkan keluaran atau informasi dari sistem.

4.2.7 Implementasi Database

Hasil perancangan *database* yang telah dilakukan pada tahap perancangan *database* kemudian diimplementasikan menjadi tabel-tabel didalam *database*.

4.2.8 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka pada sistem ini terbagi menjadi tiga yaitu, antarmuka untuk *user*, antarmuka untuk super *admin*, dan antarmuka untuk *admin* biasa.

4.2.9 Implementasi Masukan

Website profil perusahaan PT. Tempo Scan Pasific, Tbk ini tidak hanya menampilkan informasi umum saja, tetapi *user* juga bisa melakukan *contact* dengan perusahaan lewat *website* tersebut.

4.3 Menentukan apakah *Prototype* Dapat Diterima atau Tidak

Setelah pengembangan *prototype* selesai, tahap selanjutnya yaitu mendemonstrasikan *prototype* kepada pengguna. Pengguna akan menguji hasil *prototype* dan menentukan apakah *prototype* sudah memuaskan atau belum. Jika sudah memuaskan maka *prototype* dilanjutkan ke tahap selanjutnya, jika belum *prototype* diperbaiki dengan mengulang langkah satu sampai dengan tiga (tahap evaluasi). Pengulangan dilakukan dengan suatu pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna.

4.3.1 Pengujian Tahap Awal

Pengujian terhadap sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*, yaitu dengan memasukkan nilai yang benar (*valid*) dan nilai yang salah (*invalid*).

4.3.2 Evaluasi

Setelah melakukan demo *prototype* tahap akhir kepada pelanggan dan dilakukan pengujian, hasilnya semua fungsi sudah lengkap. Fungsi yang adapun sudah berhasil diubah atau ditambah dan tidak ada yang *error*. Pelanggan atau pengguna juga sudah merasa puas. Tahapan selanjutnya adalah menuju tahap empat yaitu menggunakan *prototype*.

4.4 Gunakan *Prototype*

Setelah dilakukan evaluasi pada tahap satu sampai dengan tiga, tahapan selanjutnya menyerahkan kepada pihak PT. Tempo Scan Pasific, Tbk untuk memastikan apakah *prototype* yang dihasilkan pada tahap ini sudah memenuhi kriteria dan keinginan yang diharapkan pihak tersebut. Dengan evaluasi akhir ini sistem dapat diaplikasikan dan dipublikasikan.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari tujuan Permasalahan pembuatan skripsi ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan selesai dibuatnya aplikasi *website Company profile* maka permasalahan

perancangan media / penyampaian informasi *profile* perusahaan dapat terselesaikan.

2. Dengan pembuatan *company profile* melalui media *web* (secara *online*) maka akan memudahkan bagi PT. Tempo Scan Pasific, Tbk untuk membagi sistem informasi tentang *profile* perusahaan secara cepat dan *up to date* dalam rangka meghadapi persaingan global, diharapkan akan mampu meningkatkan sales penjualan dan semakin dikenal oleh masyarakat.

5.2 Saran

Sebagai penutup dari penulisan skripsi ini, penulis ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhannya mengikuti perkembangan zaman.
2. Untuk lebih memudahkan *User* dalam pemesanan *product* sebaiknya ditambahkan menu pemesanan *product*, sehingga user dapat melakukan pemesanan (*purchase order*) secara *online*.
3. Dalam membuat *company profile* berbasis web agar terlihat lebih menarik pengunjung *website*, maka sebaiknya perlu menyisipkan gambar, audio, ataupun video agar lebih informatif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Kadir. 2008. Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Yogyakarta: Andi.
2. Andri Kristanto. 2003. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media.
3. Nugroho, Andi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java.. Yogyakarta: Andi Offset.
4. Bunafit Nugroho. 2004. Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Gava Media.
5. Jogyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur,

Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis.
Yogyakarta: Andi.

6. Marzuki. 2005. Metodologi Riset.
Yogyakarta: Ekonisia.
7. McLeod, Raymond. 2001. Sistem
Informasi Manajemen. Jakarta:
Prenhallindo.
8. Phillip Kotler. 2002. Manajemen
Pemasaran. Jakarta: Prenhallindo.
9. Riduwan. 2005. Skala Pengukuran
Variabel-variabel Penelitian. Bandung:
Alfabeta.
10. 10.Saropi. 2008. Belajar Bahasa Website
untuk Orang Awam. Palembang:
Maxikom.