



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pekerjaan magang dilakukan sebagai *Web Developer* yang termasuk didalam divisi *IT*. Dalam proyek ini, tim pengembang berjumlah dua orang yang dibimbing oleh Ibu Lina selaku pelatih magang dan komisaris PT. Laksana Berlian Tunggal. Desain dan perancangan *website* dilakukan secara bersamaan dalam tim sesuai dengan *requirement* yang klien diberikan. Tugas magang mencakup peran dalam pembuatan *website* beserta *user interface* dan beberapa *database*-nya.

#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dikerjakan selama kerja magang adalah membuat sebuah *Website Company Profile* pada PT. Laksana Berlian Tunggal. Proses rancang bangun *Website Company Profile* dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. Berdasarkan tabel 1.1 jadwal kerja magang yang diawali dengan mengumpulkan materi seperti artikel, buku dan demonstrasi dari *source code* tentang php. Setelah itu dimulailah tahap analisis permintaan. Pada tahap ini, *Client* menjelaskan secara rinci *requirement* yang diinginkan client seperti tujuan dari pembuatan *Website*, fitur *Website* sampai konten dari *website*. Setelah itu dilanjutkan ke tahap pembuatan/perancangan dari *website*.

Dalam tahap pembuatan *Frontend Website Company Profile* PT. Laksana Berlian Tunggal, membutuhkan analisis dan ketentuan yang ada. Setelah itu dilanjutkan untuk memilih design yang sesuai untuk *website*. Setelah disetujui

maka dilanjutkan tahap pengerjaan *Frontend Website* dengan menggunakan bahasa pemrograman php.

Setelah *Frontend* selesai, selanjutnya masuk ke tahap revisi. Pada tahap ini, *client* mengoreksi bagian mana yang ingin diubah karena tidak cocok dengan keinginan *client*. Dilakukan perbaikan maupun perombakan pada *frontend* hingga sesuai dengan keinginan *client*.

Setelah *Frontend* sudah disetujui *client*, tahap selanjutnya adalah melakukan *testing* pada *Website* yang dibuat guna menemukan *bug* atau *error* pada *website*. Proses *testing* ini dilakukan oleh pegawai dari PT. Laksana Berlian Tunggal.

Dalam rancang bangun aplikasi, dibutuhkan perangkat pendukung pembuatan aplikasi yaitu *hardware* dan *software*. Berikut adalah konfigurasi perangkat yang digunakan penulis selama proses pembuatan aplikasi.

### **Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras yang digunakan dalam merancang bangun *website* ini adalah sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut.

- a. *Device: TOSHIBA Satellite L740*
- b. *Processor: Intel Core i3 M380 CPU 2.50GHz*
- c. *RAM : 6 GB,*
- d. *Harddisk: 500 GB.*
- e. *Mobile: Sony Xperia Z2*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembuatan *website* ini antara lain sebagai berikut.

- a. *Dreamweaver*,
- b. *Google Chrome*
- c. *Mozilla Firefox*
- d. *Database server : MySQL*,
- e. *Notepad++*, sebagai *IDE* untuk penulisan *script PHP, html*, dan *css*,
- f. *Adobe Photoshop cc 2015*.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 3.1 menunjukkan siklus kegiatan yang dikerjakan setiap minggunya.

Berikut merupakan jadwal kegiatan kerja magang yang dilakukan secara singkat

Tabel 3.1 Kegiatan Kerja Magang

No	Kegiatan	Minggu ke												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Studi literatur	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Analisis Permintaan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3	Pembuatan website	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Revisi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Testing	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

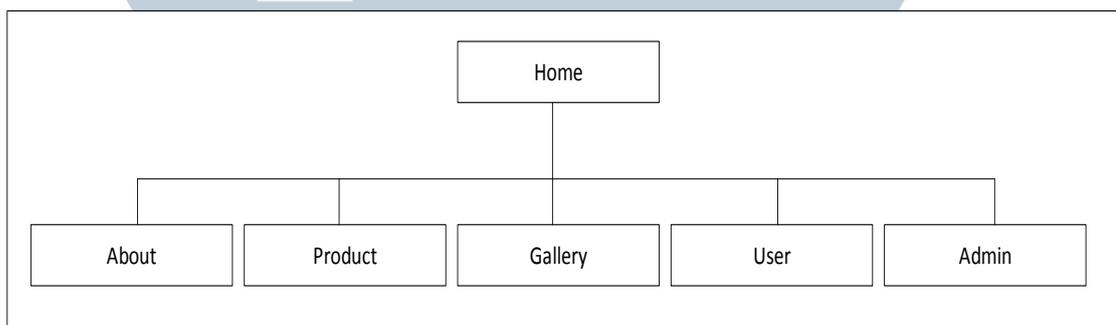
### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan kerja magang meliputi beberapa tahap dalam pengerjaan selama perancangan *Frontend Website Company Profile* pada PT. Laksana Berlian Tunggal adalah sebagai berikut.

#### A. Perancangan Sistem

Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan analisa terhadap *framework* yang digunakan oleh perusahaan. Pada proses ini akan dijelaskan beberapa diagram yang digunakan antara lain *hirarki*, *flowchart*, dan *Data Flow Diagram*.

##### A.1. Hierarki



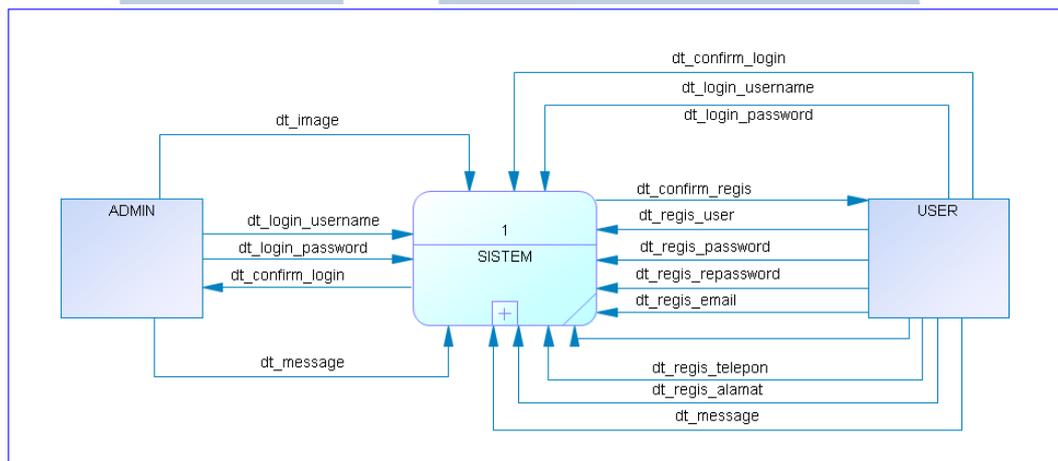
Gambar 2.1 Hirarki Menu

Pada gambar 3.1 menjelaskan hierarki *website* yang menunjukkan halaman-halaman yang terdapat pada template *website* yang telah dikembangkan selama kerja magang berlangsung. Pada halaman *homepage*, pengunjung dapat membuka halaman *About*, *Product*, *Gallery* dan *Contact*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## A.2. Data Flow Diagram

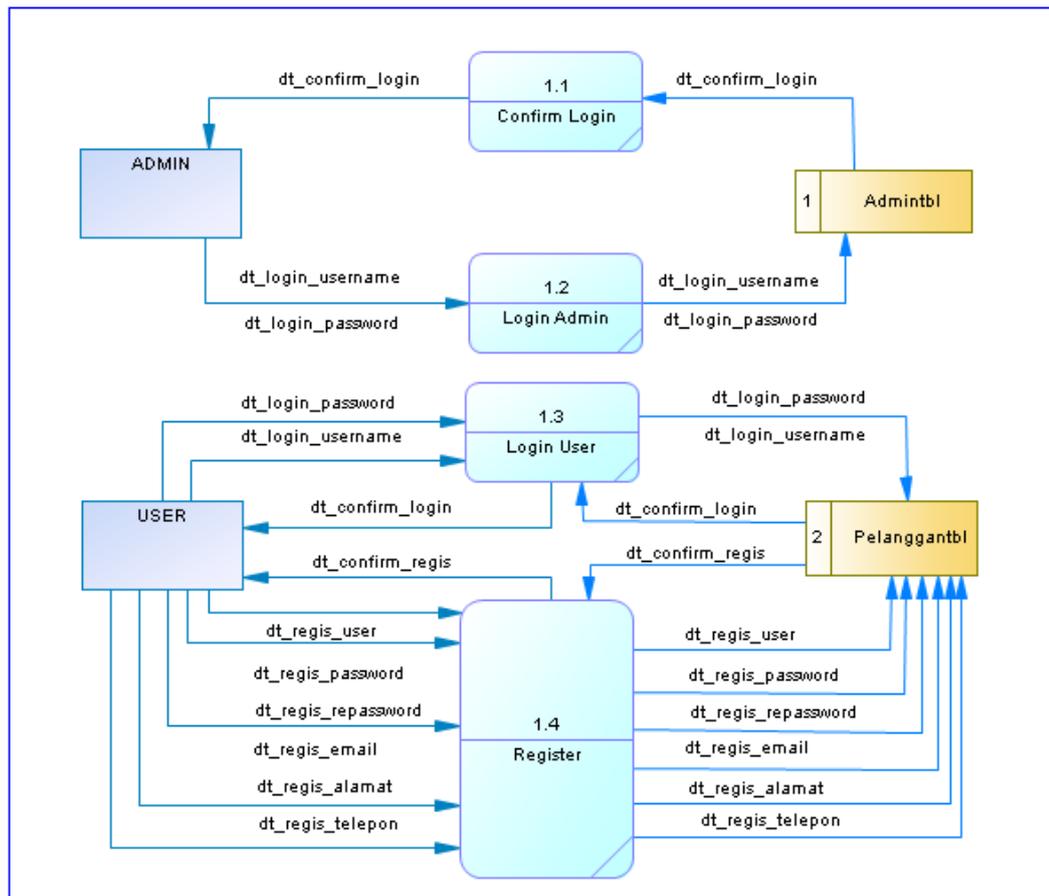
Dalam proses pengembangan tampilan antarmuka menjadi dinamis terdapat beberapa alur perpindahan data. *Data Flow Diagram* digunakan untuk memperjelas dan mempermudah setiap alur data yang terjadi didalam sistem. Berikut adalah *data flow diagram* (DFD) yang digunakan.



Gambar 3.2 Data Context Diagram

Gambar 3.2 adalah gambar dari diagram context dari sistem *showcase* dan *messaging*. Sistem ini dapat digunakan untuk menampilkan produk-produk yang dimiliki perusahaan PT. Laksana Berlian Tunggal. Terdapat dua buah entitas yang berelasi secara langsung dengan sistem yaitu entitas *admin* dan *user*. *Admin* dapat melakukan proses *login*, tambah *gallery* dan proses *messaging*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

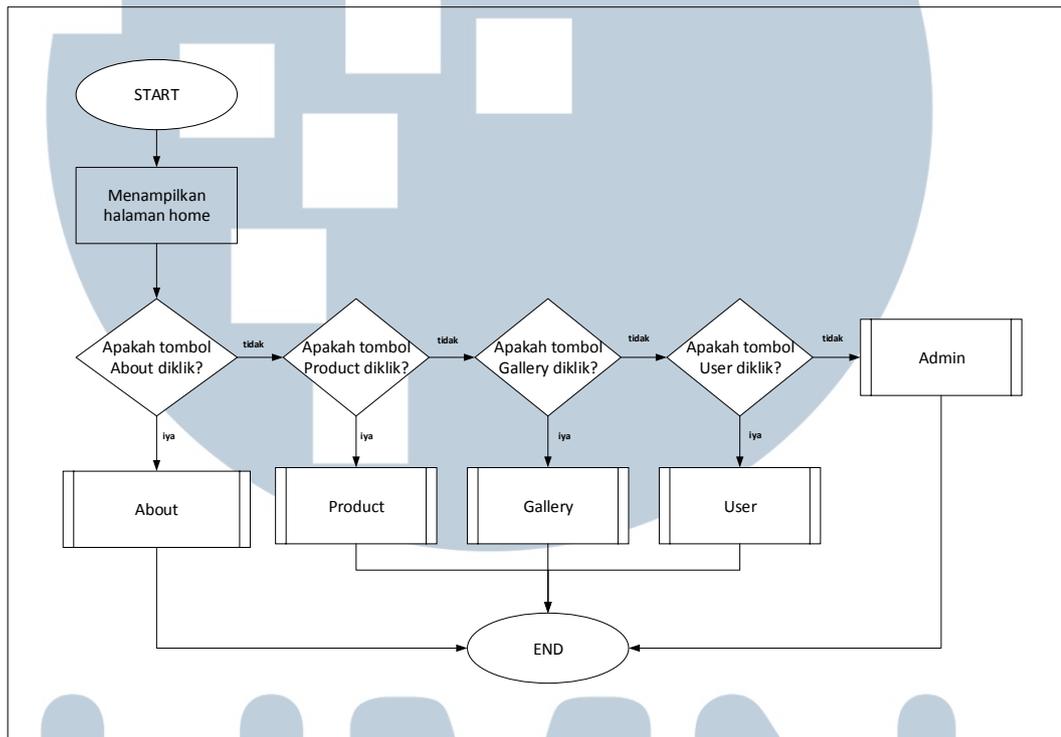


Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 1

Pada Gambar 3.3 menjelaskan proses user dapat melakukan beberapa aktivitas yang terdiri dari *Login* dan *register*. Pada entitas user terjadi proses *Login*, user mengirimkan *dt\_username* berupa *input username* dan *dt\_password* berupa *input password* lalu diproses oleh *database* pelangganTbl untuk melakukan proses *login*. Pada entitas user terjadi proses registrasi, user mengirimkan *dt\_username*, *dt\_password*, *dt\_repassword*, *dt\_email*, *dt\_alamat* dan *dt\_telepon* lalu dikirim ke *database* pelangganTbl untuk melakukan pendaftaran. Pada entitas *admin* terjadi proses *Login*, *admin* mengirimkan *dt\_username* dan *dt\_password* lalu diproses ke *database* Admintbl untuk melakukan proses *login*

### A.3. Flowchart

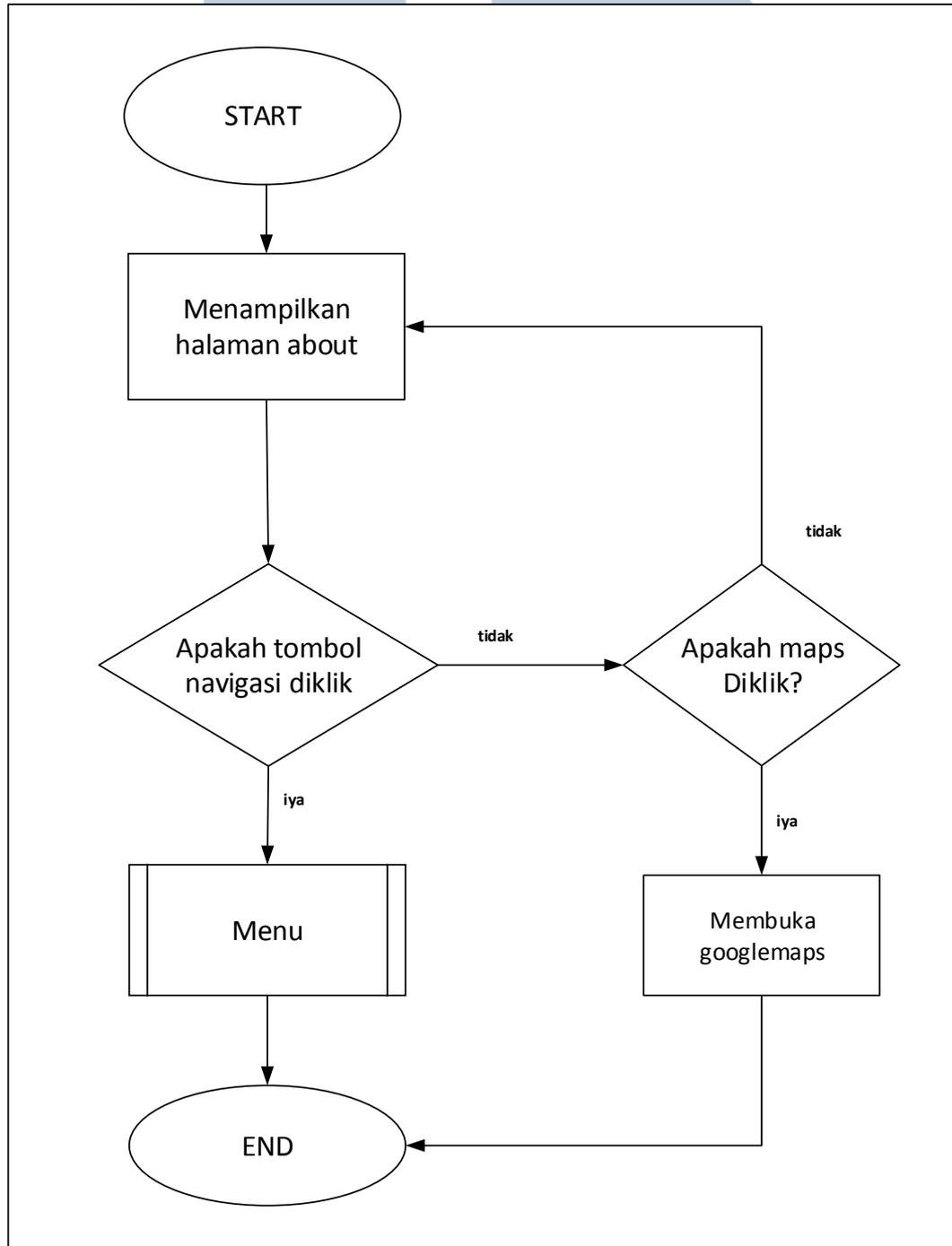
Pada bagian ini, akan menjelaskan alur proses setiap halaman *website*. Adapun *flowchart* yang dijelaskan adalah halaman *home*, *about*, *product*, *gallery*, *contact*.



Gambar 3.4 *Flowchart* Menu

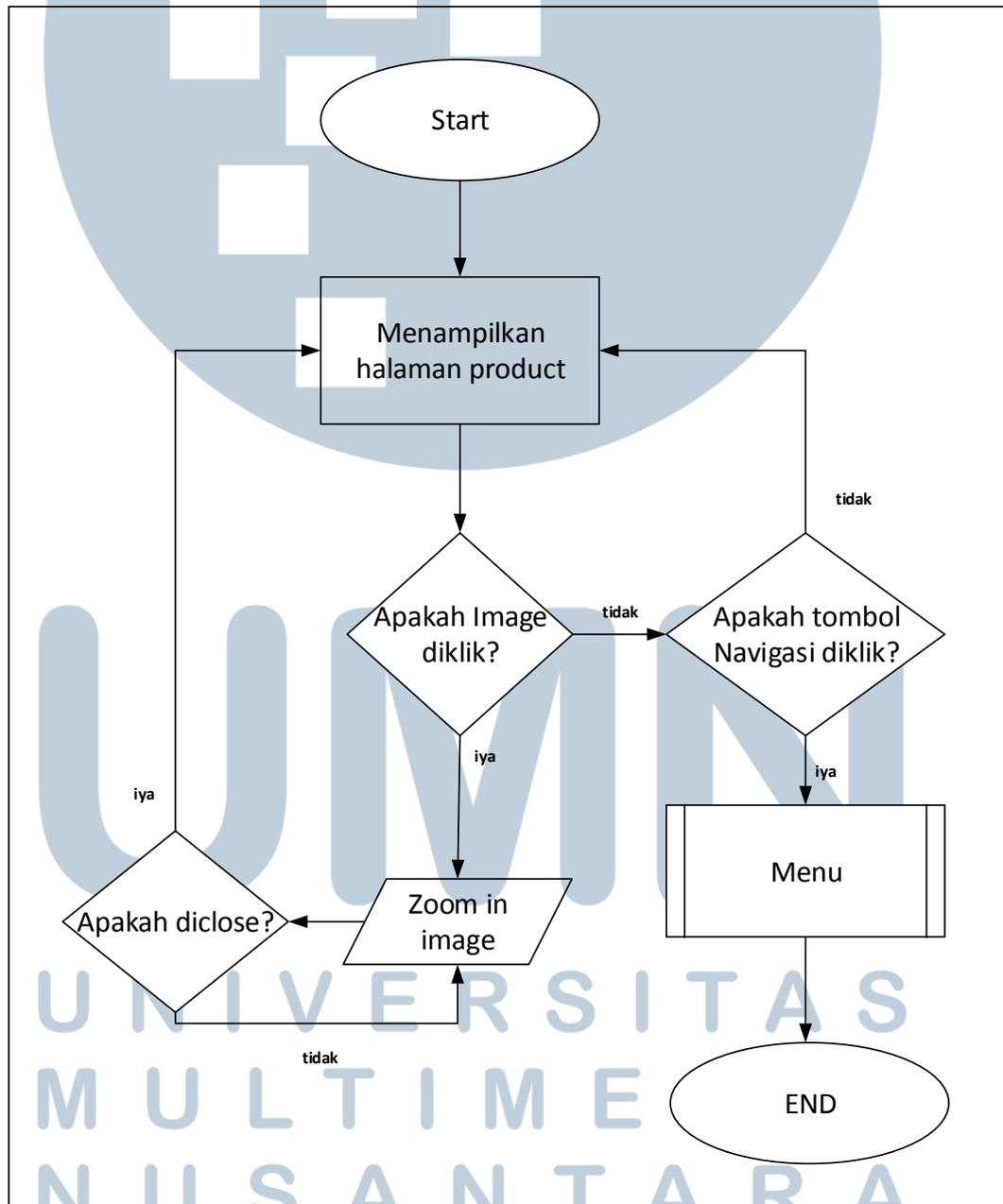
Pada Gambar 3.4 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *home*. Pertama akan menampilkan halaman *home*. Selanjutnya akan dicek apakah pengunjung mengklik tombol *about* pada *navigation bar* atau tidak. Jika iya, maka akan pindah ke halaman *about*. Jika tidak, maka akan dicek apakah pengunjung mengklik tombol *product* pada *navigation bar* atau tidak. Jika iya, maka akan berpindah ke halaman *product*. Jika tidak, maka akan dicek apakah pengunjung mengklik tombol *gallery* pada *navigation bar* atau tidak. Jika iya,

maka akan berpindah ke halaman *gallery*. Jika tidak maka akan dicek apakah pengunjung mengklik tombol *user* atau tidak. Jika iya, maka akan berpindah ke halaman *user*. Jika tidak, maka akan berpindah ke halaman *admin*.



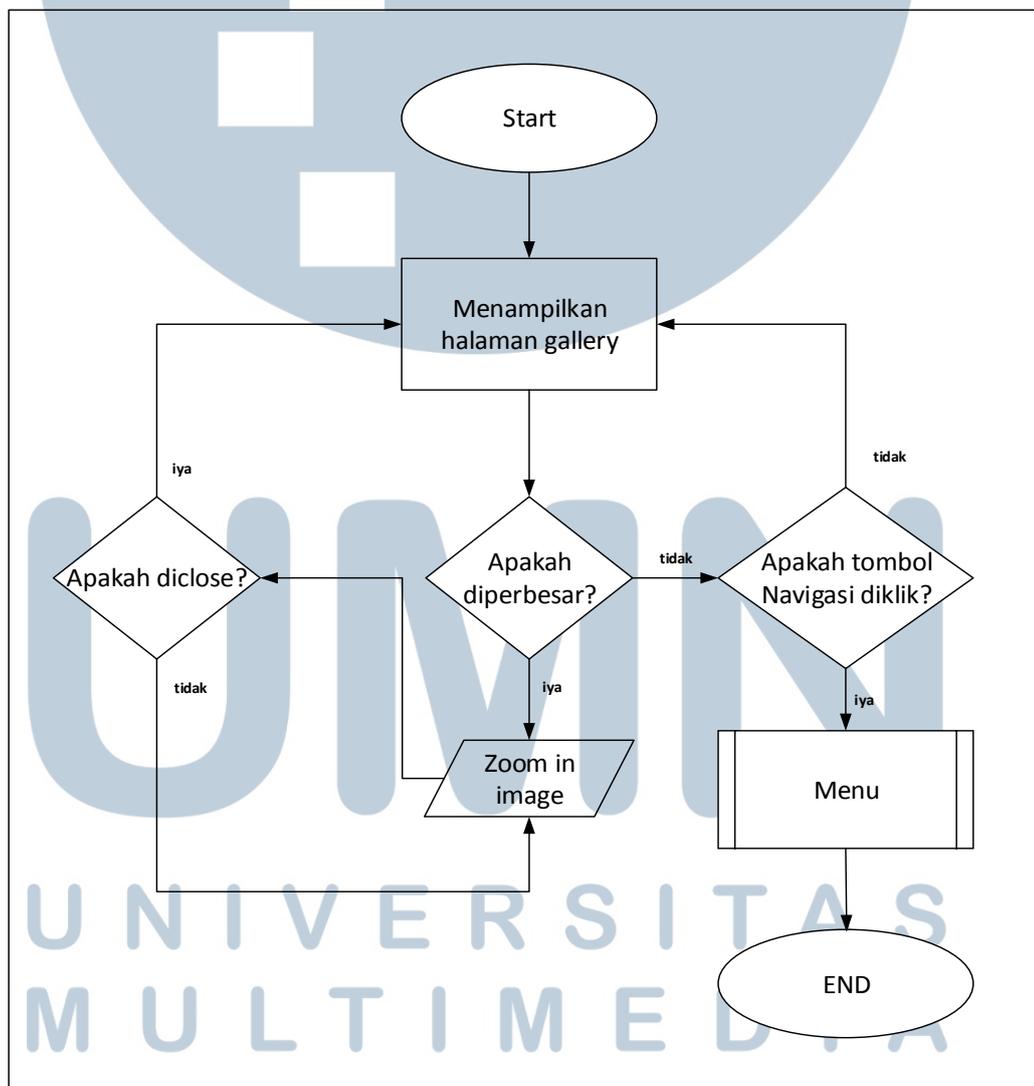
Gambar 3.5 *Flowchart About*

Pada Gambar 3.5 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *about*. Pertama akan menampilkan halaman *About*. Selanjutnya dicek apakah pengguna *click maps* atau tidak. Jika iya, maka akan membuka *googlemaps*. Jika tidak maka akan dicek, apakah pengguna menekan tombol navigasi atau tidak. Jika tidak, maka akan kembali ke halaman *about*. Jika iya, maka akan menjalankan proses menu.



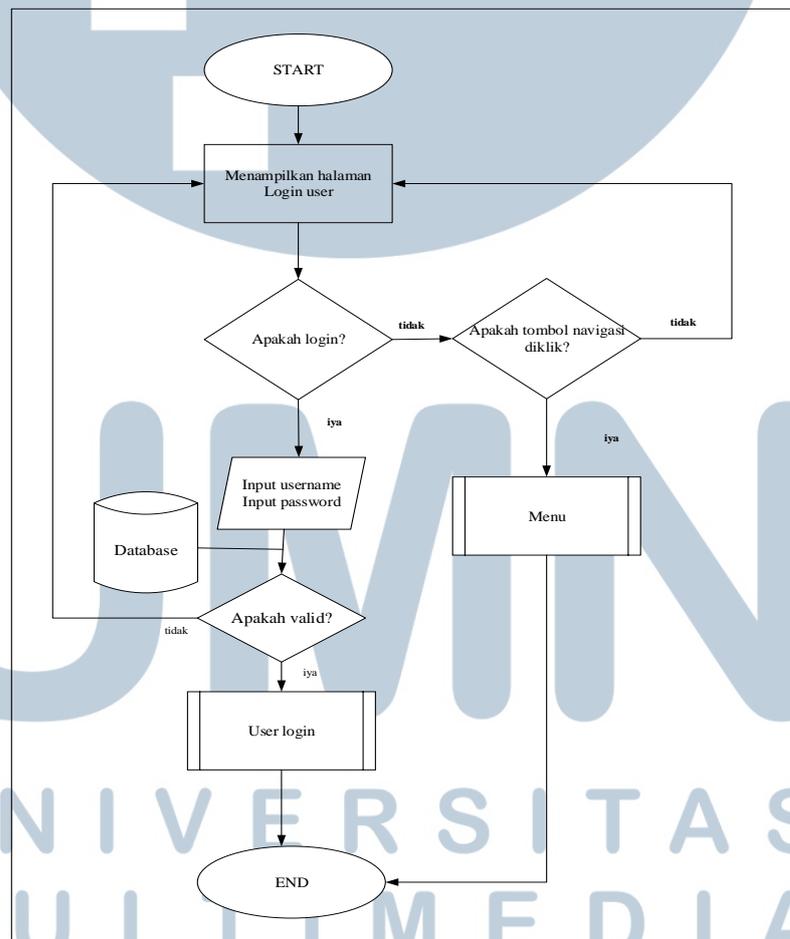
Gambar 3.6 *Flowchart Product*

Pada Gambar 3.6 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *Product*. Pertama akan menampilkan halaman *Product*. Selanjutnya akan dicek apakah *image* diklik atau tidak. Jika iya, akan menampilkan memperbesar gambar. Lalu setelah memperbesar gambar akan dicek, apakah pengguna menutup gambar atau tidak. Jika tidak, maka akan kembali ke *pop-up image*. Jika iya, maka akan kembali ke halaman *product*. Selanjutnya akan dicek apakah tombol navigasi diklik. Jika iya, maka akan melakukan proses menu. Jika tidak, maka akan kembali menampilkan halaman *product*.



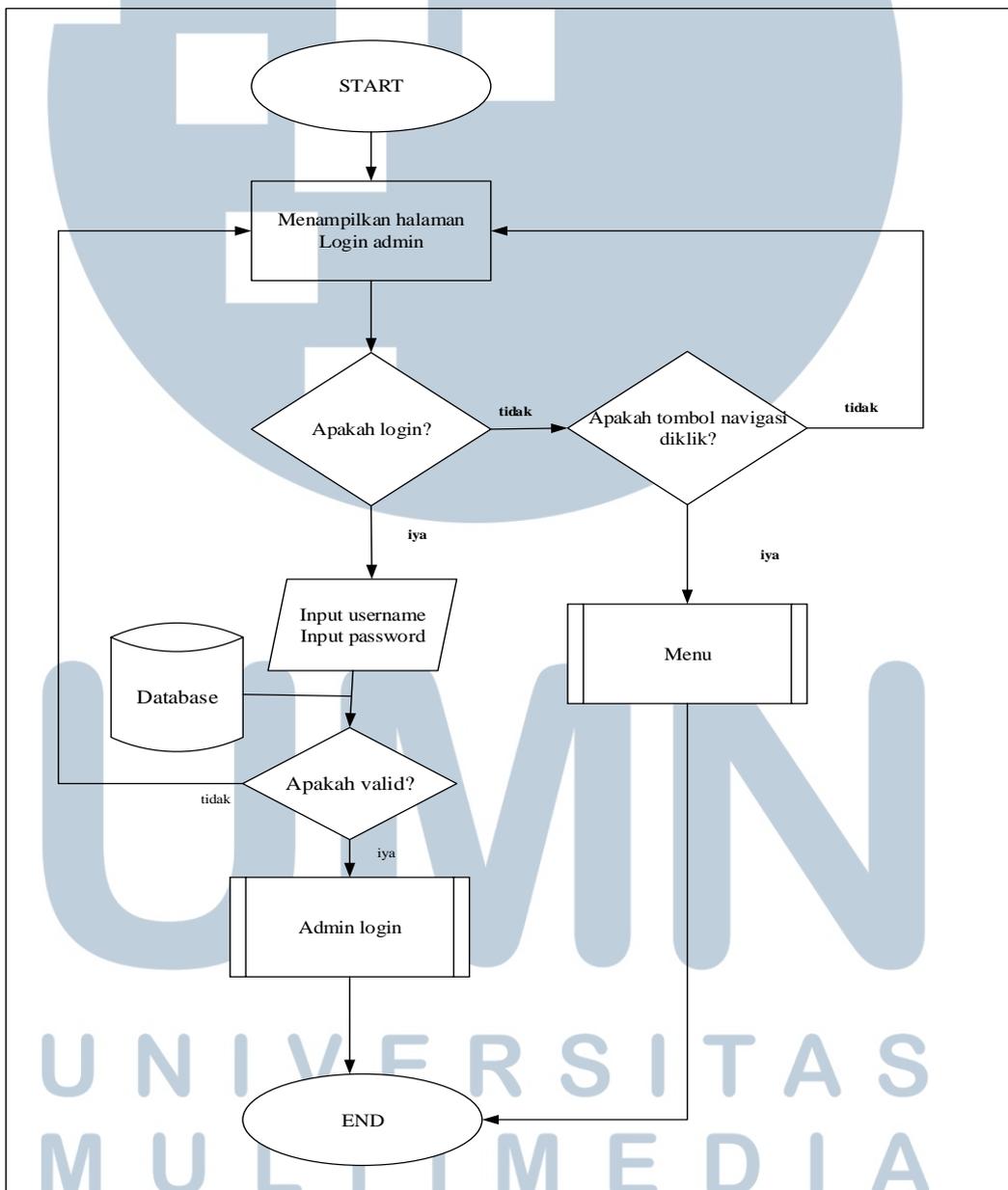
Gambar 3.7 Flowchart Gallery

Pada Gambar 3.7 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *Gallery*. Pertama akan menampilkan halaman *Gallery* perusahaan. Selanjutnya akan dicek apakah gambar diperbesar atau tidak. Jika tidak, maka dicek apakah tombol navigasi diklik atau tidak. Jika iya, maka akan menjalankan proses menu. Jika tidak akan kembali ke halaman *gallery*. Selanjutnya akan dicek apakah gambar diperbesar atau tidak. Jika iya, maka menampilkan *pop-up* gambar yang telah di perbesar. Setelah itu akan dicek apakah diklik *button close* atau tidak. Jika iya, maka akan kembali ke halaman *gallery*. Jika tidak, maka akan kembali ke *pop-up* gambar yang telah di perbesar.



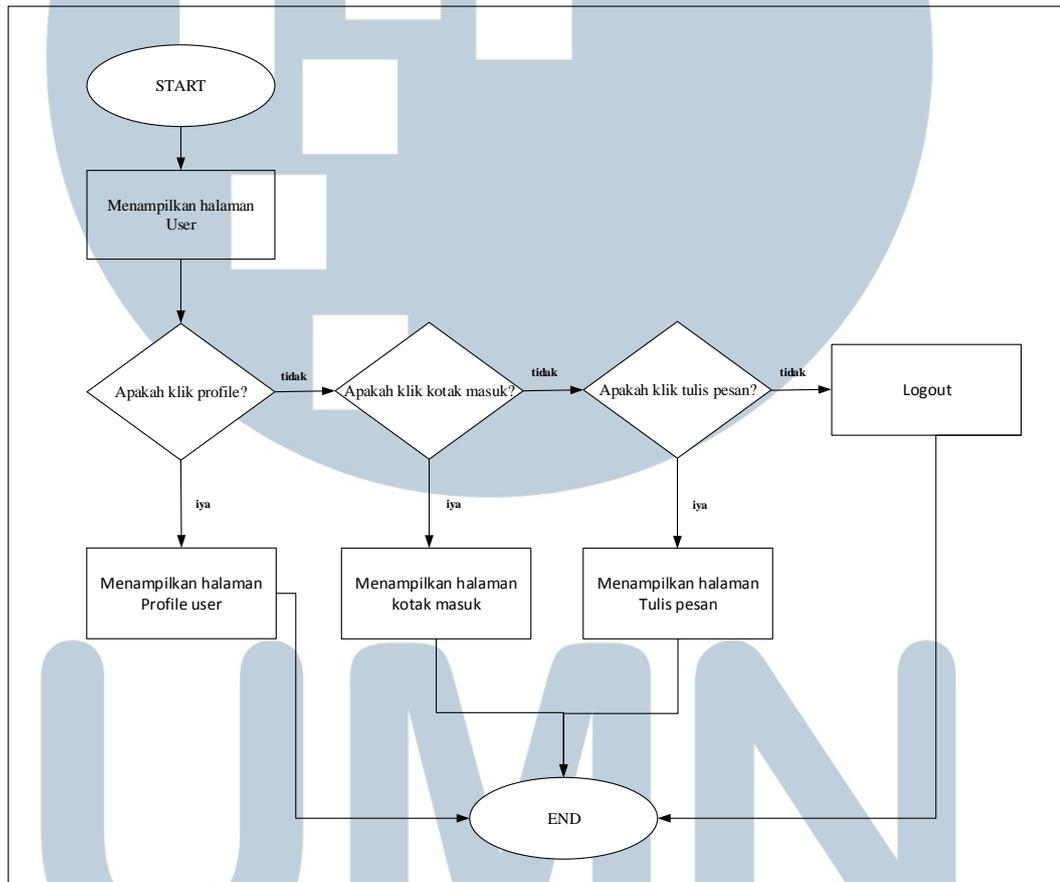
Gambar 3.8 *Flowchart User*

Pada Gambar 3.8 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *User*. Pertama akan menampilkan halaman *User*. Selanjutnya akan dicek apakah pengguna *login* atau tidak. Jika iya, maka akan input user dan password. Jika tidak, maka dicek apakah tombol navigasi diklik. Jika tidak, maka akan tetap berada di halaman *login user*. Jika iya maka akan menjalankan proses menu.



Gambar 3.9 Flowchart Admin

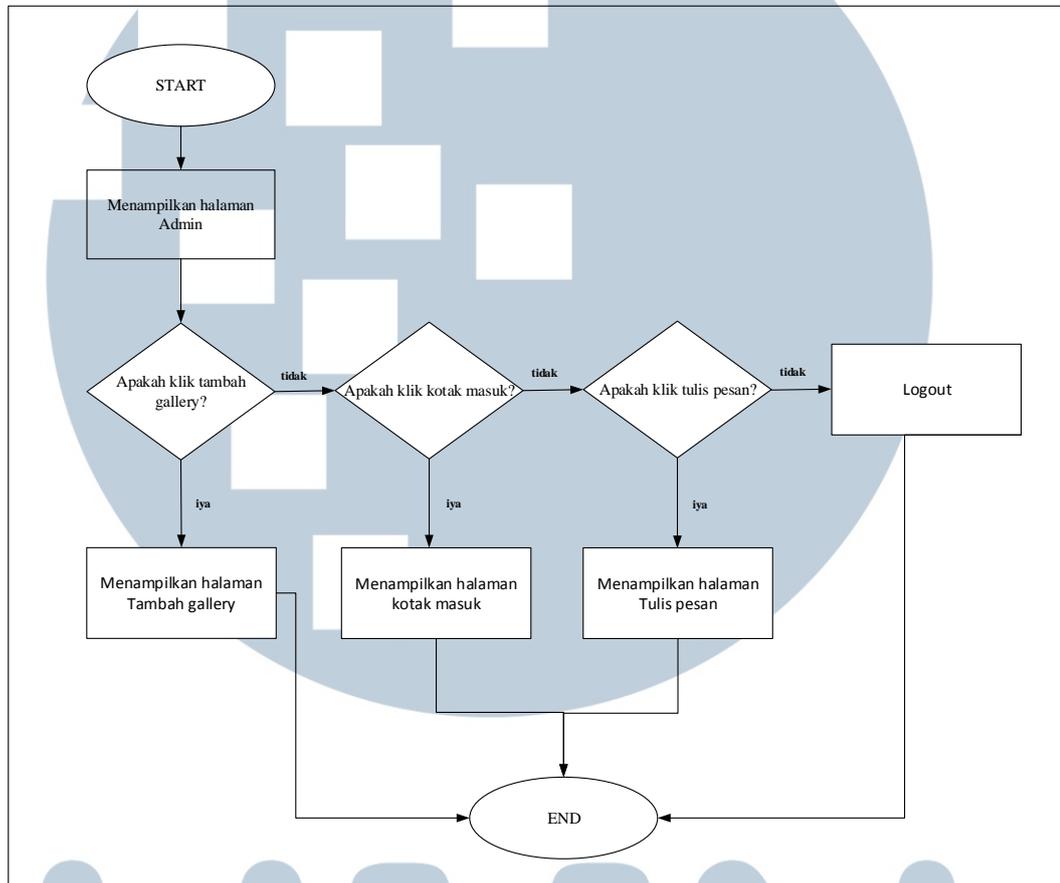
Pada Gambar 3.9 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *Loginddmin*. Pertama akan menampilkan halaman *Loginadmin*. Selanjutnya akan dicek apakah *admin login* atau tidak. Jika iya, maka akan *input user* dan *password*. Jika tidak, maka dicek apakah tombol navigasi diklik. Jika tidak, maka akan tetap berada di halaman *loginadmin*. Jika iya maka akan menjalankan proses menu.



Gambar 3.10 Flowchart User Setelah Login

Pada Gambar 3.10 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *user* setelah *user login*. Pertama akan menampilkan halaman *User*. Selanjutnya akan dicek apakah *user* klik *profile* atau tidak. Jika iya, maka akan membuka halaman *profile*. Jika tidak, maka dicek apakah *user* klik kotak masuk.

Jika iya, maka akan membuka halaman *inbox user*. Jika tidak, maka akan dicek apakah *user click* tulis pesan atau tidak. Jika iya, maka akan membuka halaman tulis pesan, Jika tidak maka *user logout*.



Gambar 3.11 *Flowchart Admin Setelah Login*

Pada Gambar 3.11 menggambarkan proses yang dilaksanakan pada halaman *admin* setelah *admin login*. Pertama akan menampilkan halaman *admin*. Selanjutnya akan dicek apakah *admin* klik *tambah gallery* atau tidak. Jika iya, maka akan membuka halaman *tambah gallery*. Jika tidak, maka dicek apakah *admin* klik kotak masuk atau tidak. Jika iya, maka akan membuka halaman *inbox admin*. Jika tidak, maka akan dicek apakah *admin* klik tulis pesan atau tidak. Jika iya, maka akan membuka halaman tulis pesan, Jika tidak maka *admin logout*.

## B. Desain Antarmuka Website Laksanaberlian.com

Pada rancang bangun *Website Company Profile* Laksanaberlian.com dibuat perancangan antarmuka sementara sehingga desain tampilan dapat disesuaikan dengan konten-konten yang sudah disediakan oleh perusahaan. Bentuk desain antarmuka mengalami beberapa perubahan desain karena permintaan dari perusahaan untuk meningkatkan kualitas dari *website* yang dibuat.

Bagian rancangan antarmuka terdiri dari 9 bagian, yaitu rancangan antarmuka untuk halaman sebelum *login*, setelah *login*, rancangan antarmuka *home*, rancangan antarmuka *about*, rancangan antarmuka *user*, rancangan antarmuka *product*, rancangan antarmuka *gallery*, rancangan antarmuka *login user*, rancangan antarmuka tulis pesan *user*, rancangan antarmuka kotak pesan *user*, rancangan antarmuka *login admin*, rancangan antarmuka tambah *gallery admin*, rancangan antarmuka kotak pesan *admin* dan rancangan antarmuka tulis pesan *admin*. Setiap halaman *website* terbagi atas 3 elemen, yaitu *header*, *body*, dan *footer*. *Website* yang dibuat memiliki *header* dan *footer* yang sama tetapi memiliki *body* yang berbeda.. Berikut adalah tampilan perancangan sementara.

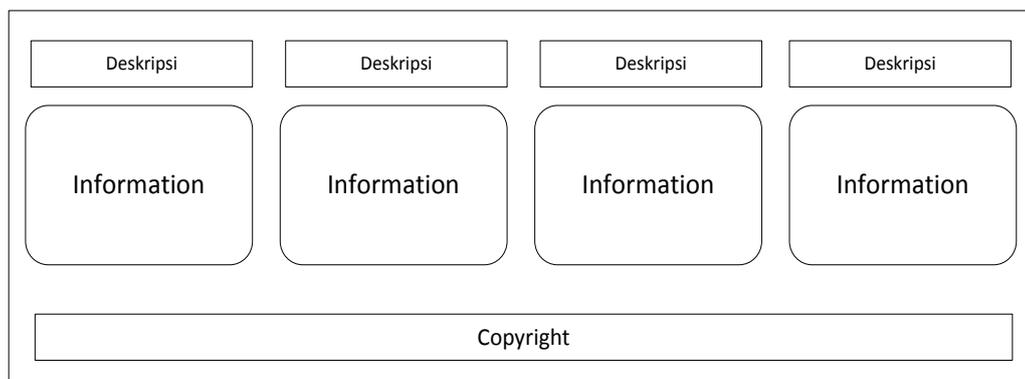
Gambar 3.12 adalah desain antar muka untuk *header* yang digunakan sebagai *header* tiap halaman *website*. Bagian ini dibuat sama di setiap halamannya agar membuat *website* menjadi lebih *simple* dan lebih dinamis selain itu juga dapat mempermudah *user* dalam menggunakannya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.12 Desain *Header* Laksanaberlian.com

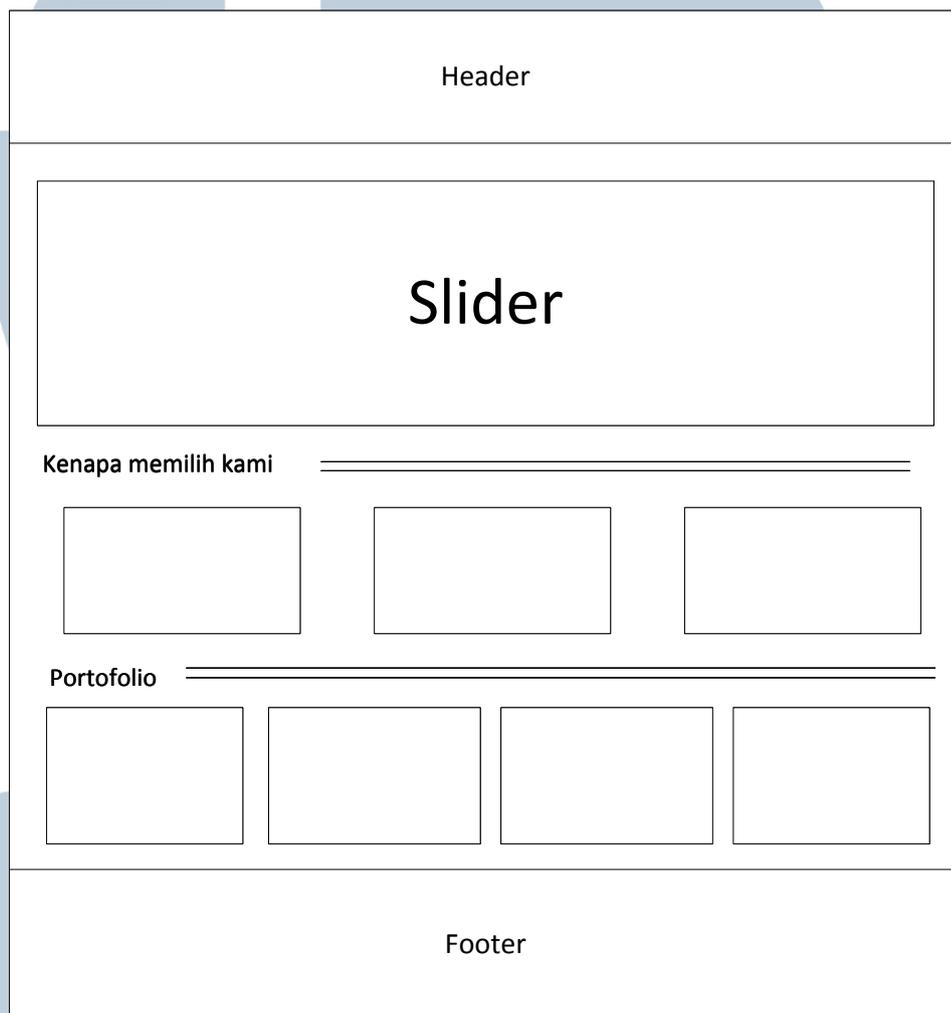
Desain dari *header*, menampilkan 2 bagian tampilan terdiri dari logo, *navigation bar* yang berguna untuk berpindah ke halaman lain. Bagian logo berisi gambar dari PT. Laksana Berlian Tunggal. Bagian *Navigation bar* berisi 5 buah menu yang digunakan oleh *user* untuk berpindah ke halaman *Home*, *About*, *Product*, dan *Gallery*.



Gambar 3.13 Desain *Footer* Laksanaberlian.com

Gambar 3.13 adalah desain antar muka untuk *footer* yang digunakan sebagai *footer* tiap halaman *website*. Desain dari *footer* berisi 3 buah bagian konten diantaranya deskripsi, informasi dan bagian *copyright*. Bagian deskripsi

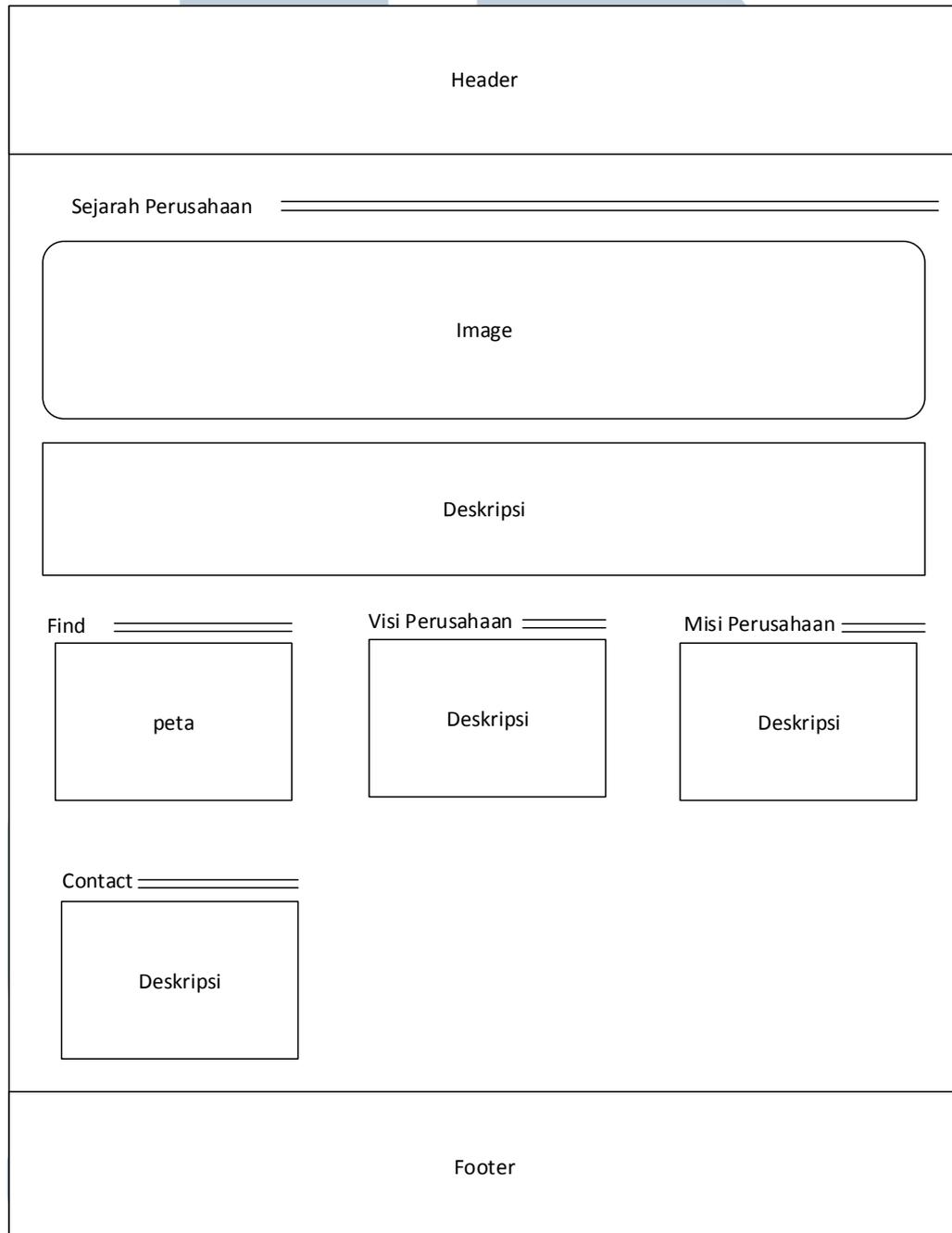
adalah bagian yang menjadi judul dari informasi dibawahnya. Bagian informasi adalah bagian yang berisi informasi diantaranya alamat perusahaan, *quick links* yang berfungsi sebagai cara singkat yang dapat digunakan user untuk berpindah ke halaman *login admin*, *home*, *product* dan *gallery*.



Gambar 3.14 Desain Antarmuka *Home*

Gambar 3.14 adalah desain antarmuka untuk halaman *home* pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman *home* berisi banyak konten dengan tujuan dapat menarik pengunjung untuk menjadi *customer* dari PT. Laksana Berlian Tunggal. Pada halaman *home* terdapat konten-konten yaitu *Image Slider* di paling atas yang berisi foto-foto dari perusahaan. Dibawahnya terdapat 3 buah *image* yang

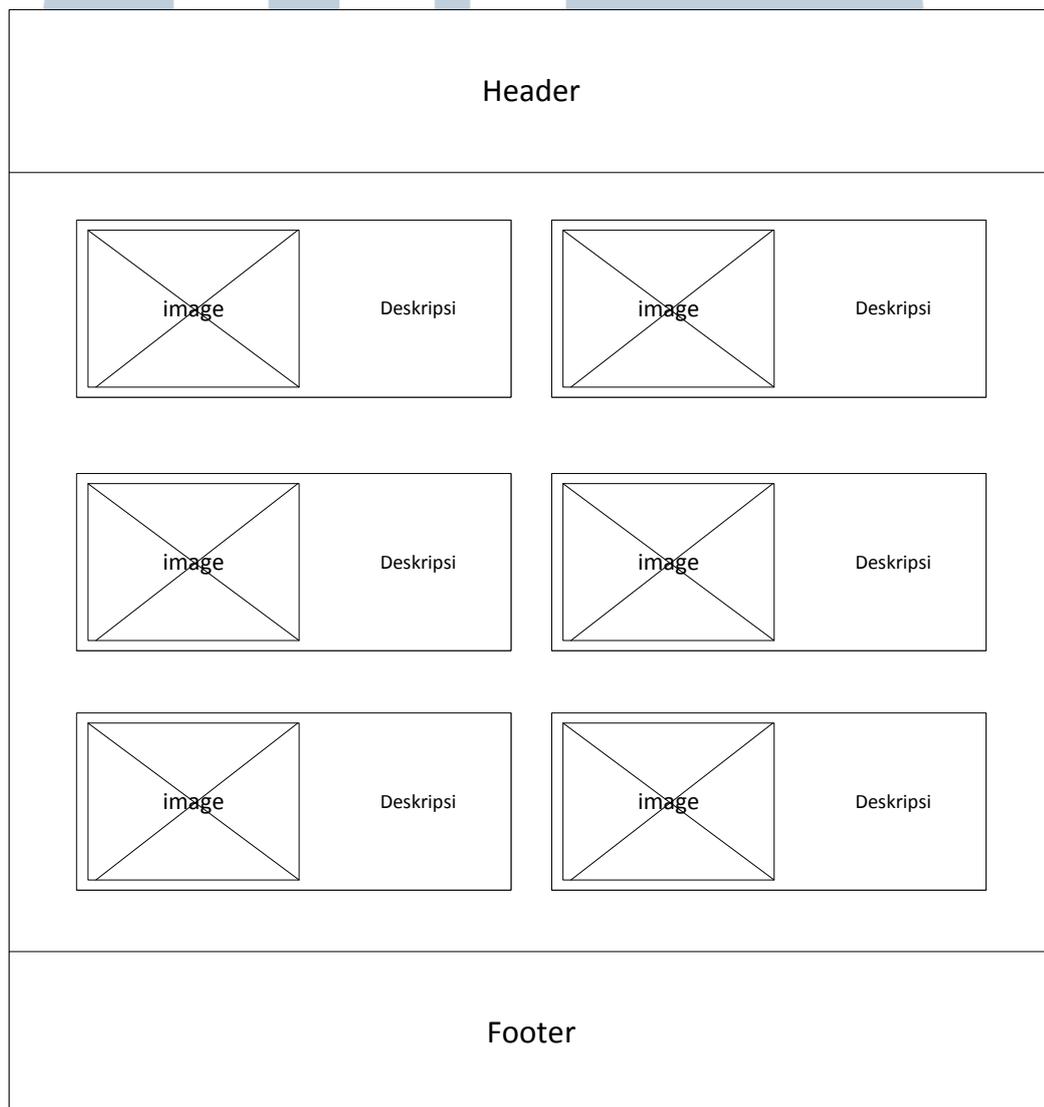
menjelaskan keunggulan-keunggulan dari PT. Laksana Berlian Tunggal dibanding perusahaan lainnya. Di paling bawah terdapat portofolio yang berisi gambar-gambar dari *gallery* Laksanaberlian.com.



MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 3.15 Desain Antarmuka *About*

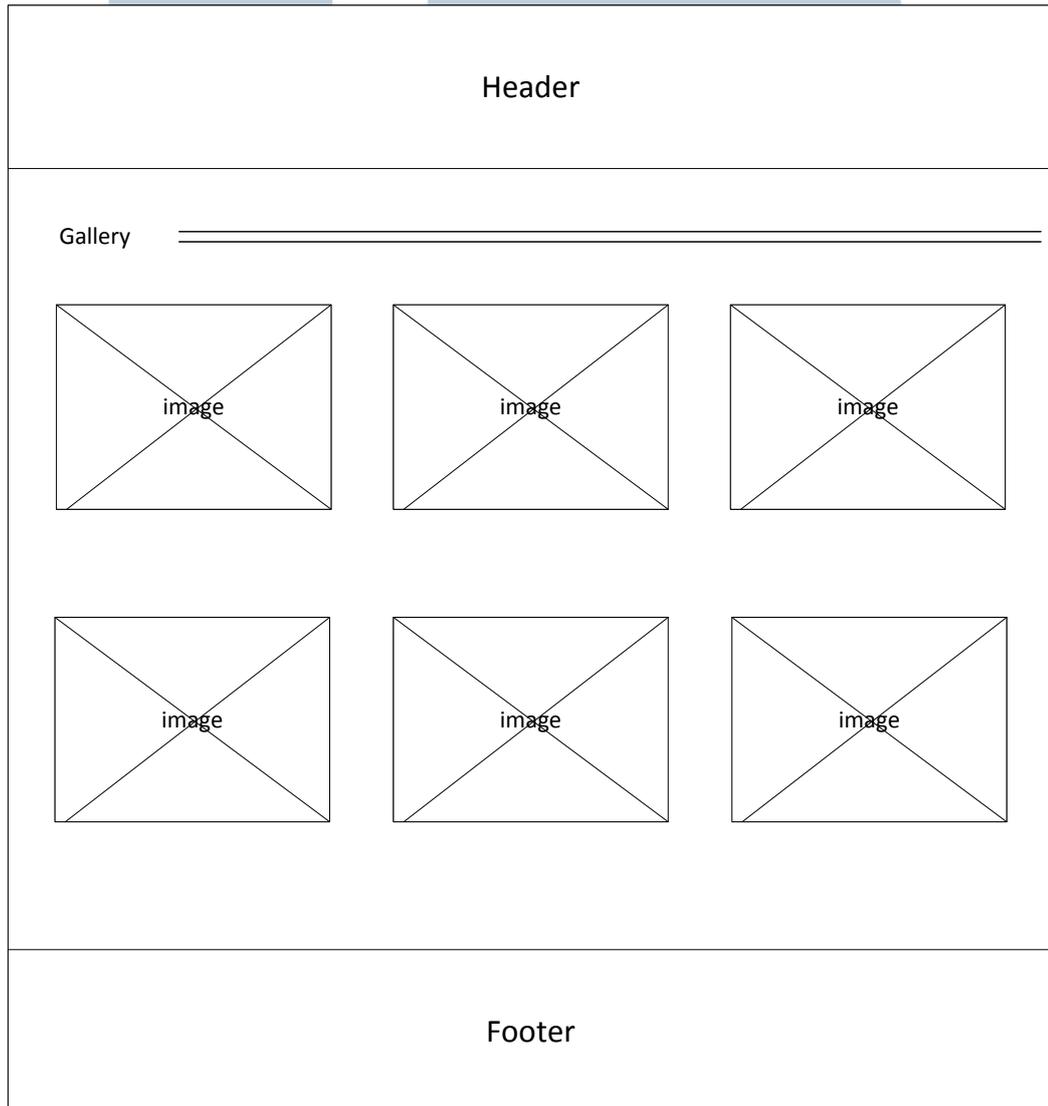
Gambar 3.15 adalah desain antarmuka untuk halaman *about* pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman ini dibuat untuk memberikan keterangan detail dari perusahaan sebagai dokumentasi perusahaan dari awal mula berdiri sampai saat ini. Pada halaman *about* terdapat 3 buah konten diantaranya sejarah perusahaan, visi misi perusahaan, lokasi dari perusahaan dan kontak lengkap dari PT. Laksana Berlian Tunggal.



Gambar 3.16 Desain Antarmuka *Product*

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

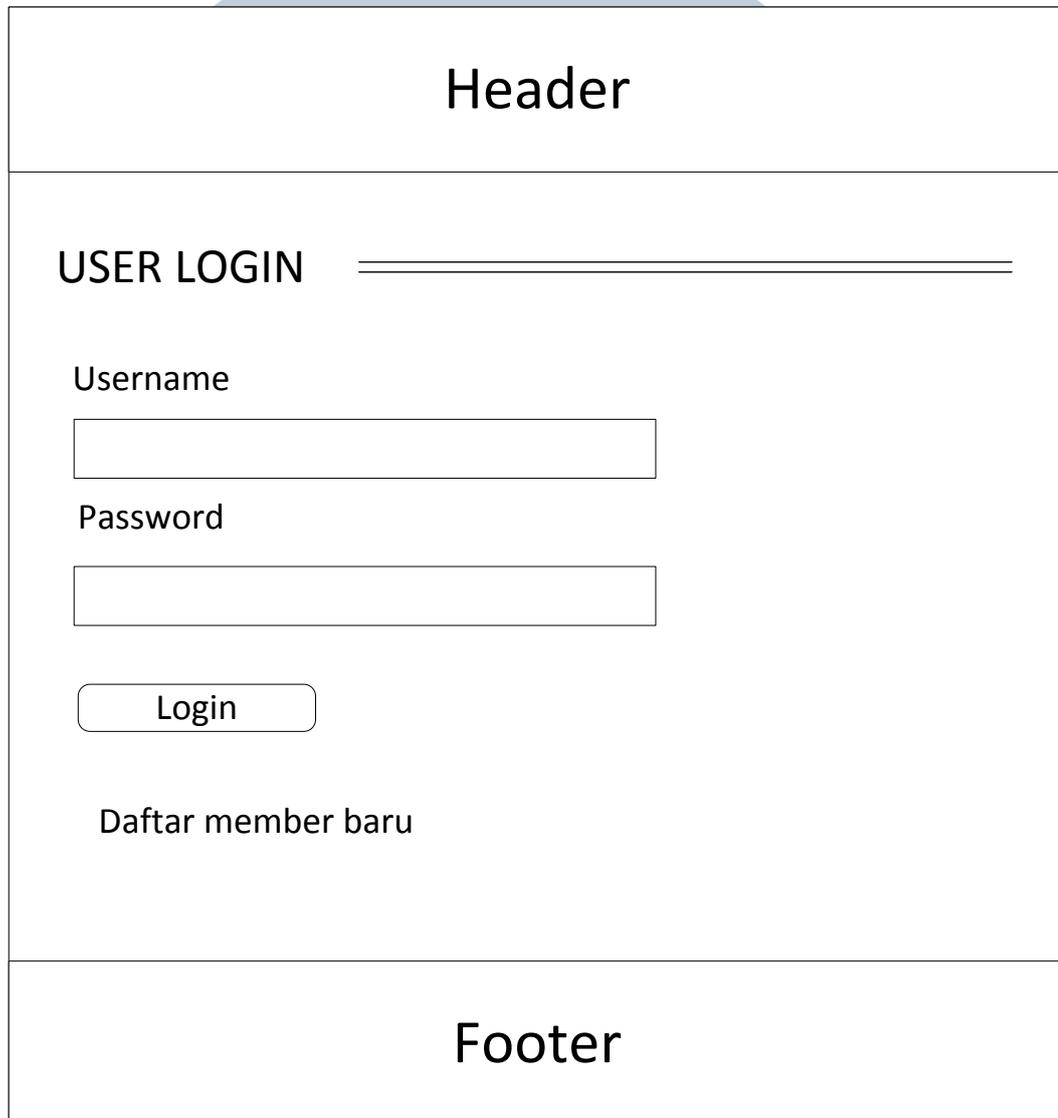
Gambar 3.16 adalah desain antarmuka untuk halaman product pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman *product* berisi banyak konten yang berisi produk-produk dari PT. Laksana Berlian Tunggal. Desain *product* terdapat 6 konten dalam sebuah *box* yang di sebelahnya terdapat deskripsi dari *image* tersebut. Deskripsi berfungsi untuk memberikan keterangan *image* di sebelahnya.



Gambar 3.17 Desain Antarmuka *Gallery*

Gambar 3.17 adalah desain antarmuka untuk halaman *gallery* pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman *gallery* bertujuan sebagai media dokumentasi dari

PT. Laksana Berlian Tunggal. Halaman *gallery* berisi konten *image-image* seperti produk perusahaan, hasil pekerjaan, foto-foto kegiatan perusahaan.



The image shows a user login form design. It is contained within a rectangular frame. At the top of the frame is a section labeled "Header". Below the header is the main content area, which starts with the text "USER LOGIN" followed by a horizontal line. Underneath this are two input fields: one for "Username" and one for "Password". Below the password field is a rounded rectangular button labeled "Login". At the bottom of the main content area is the text "Daftar member baru". At the very bottom of the frame is a section labeled "Footer".

Gambar 3.18 Desain Antarmuka *Login User*

Gambar 3.18 adalah desain antarmuka untuk halaman *login user* pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman *login user* dibuat untuk mengakses halaman *user*. Halaman *Login user* terdapat *form* yang berisi *username* dan *password* untuk menerima *input* dari *user*. Dibawah *form login* terdapat *button* untuk *login* dan terdapat menu untuk *register* apabila belum memiliki akun.

Header	
Nama	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Alamat	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Telepon	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Email	<input style="width: 100%;" type="text"/>
User	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Password	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Re-Password	<input style="width: 100%;" type="text"/>
<input style="width: 100px; height: 20px;" type="button" value="Daftar"/>	
Footer	

Gambar 3.19 Desain Antarmuka Daftar *Member*

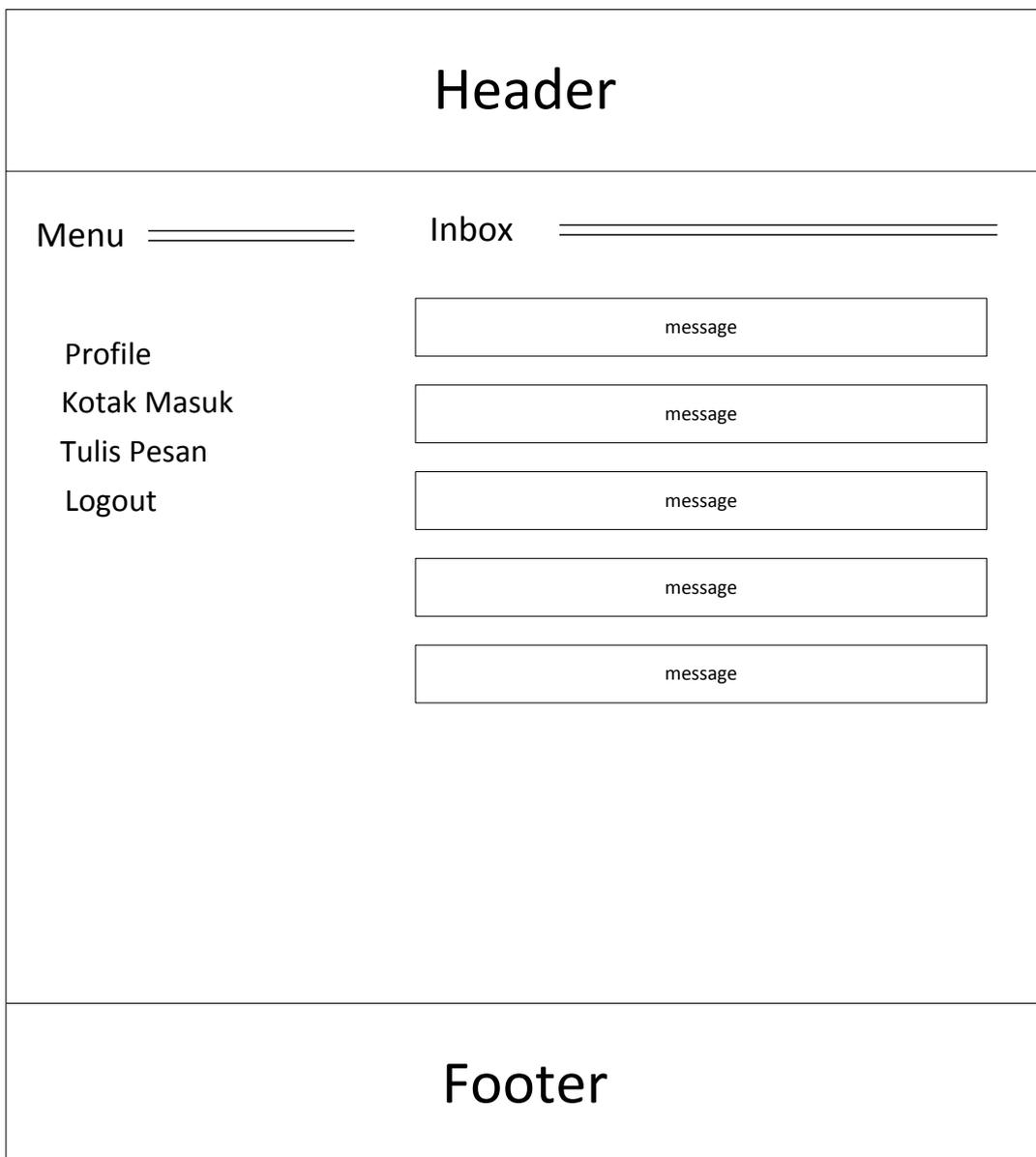
Gambar 3.19 adalah desain antarmuka untuk halaman daftar *member* yang dibuat bagi *user website* Laksanaberlian.com. Halaman *register*, menampilkan 2 buah konten yang terdiri dari logo dan *form register*. *Form register* berisi *text* nama, *textbox* nama, *text* alamat, *textbox* alamat, *text* telepon, *textbox* telepon, *text* email, *textbox* email, *text* user, *textbox* user, *text* password, *textbox* password, *text* re-password, *textbox* re-password dan *button* daftar.

Header	
<p>Menu <input type="text"/></p> <p>Profile <input type="text"/></p> <p>Profile</p> <p>Kotak Masuk</p> <p>Tulis Pesan</p> <p>Logout</p>	<p>User</p> <p><input type="text"/></p> <p>Nama</p> <p><input type="text"/></p> <p>Email</p> <p><input type="text"/></p> <p>Alamat</p> <p><input type="text"/></p> <p>Telepon</p> <p><input type="text"/></p>
Footer	

Gambar 3.20 Desain Antarmuka *Profile User*

Gambar 3.20 adalah desain antarmuka untuk halaman *profile user* pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman *profile* berfungsi untuk menampilkan *profile* dari *user* yang telah mendaftar sebagai *member*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.21 Desain Antarmuka *Inbox User*

Gambar 3.21 adalah desain antarmuka untuk halaman *inbox user* pada *website* Laksanaberlian.com. Halaman *inbox user* berisi *message* balasan dari *admin*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Header	
Menu _____  Profile Kotak Masuk Tulis Pesan Logout	Tulis Pesan _____  Subject <input type="text"/>  Message <input type="text"/>  <input type="submit" value="Submit"/>
Footer	

Gambar 3.22 Desain Antarmuka Tulis Pesan *User*

Gambar 3.22 adalah desain antarmuka untuk halaman *login* yang dibuat khusus bagi *user* dari *website* Laksanaberlian.com. Halaman ini terdiri dari 2 bagian yaitu bagian kiri yang berisi menu khusus *user* dan di bagian kanan terdapat *form* untuk *submit* pesan. *Form submit* pesan terdiri dari *subject* pesan, *message* pesan dan tombol *submit* untuk mengirimkan pesan ke *admin* PT.Laksana Berlian Tunggal.

Header	
Menu _____ Profile Kotak Masuk Tulis Pesan Logout	Reply _____ Subject <input type="text"/> Message <input type="text"/> <input type="submit" value="Submit"/>
Footer	

Gambar 3.23 Desain Antarmuka *Reply Message User*

Gambar 3.23 adalah desain antarmuka untuk halaman *reply message* untuk *user*. Halaman ini berisi sebuah *form* yang berfungsi untuk membalas sebuah *message* yang berasal dari *admin*. *Form reply message* terdiri dari *subject*, *message* dan tombol *submit*. *Subject* berisi judul dari pesan yang ditulis, *message* adalah isi pesan yang akan dikirim, dan *button submit* berfungsi untuk mengirimkan pesan ke *admin*.

Gambar 3.24 Desain Antarmuka *Login Admin*

Gambar 3.24 adalah desain dari halaman *login admin* pada Laksanaberlian.com. Pada *login admin* menampilkan 2 buah konten yang terdiri dari logo dan *form login*. *Form login* berisi *text username*, *textbox username*, *text password*, *textbox password* dan *button login*.

Gambar 3.25 Desain Antarmuka Halaman Tambah *Gallery Admin*

Gambar 3.25 adalah desain antarmuka untuk halaman tambah *gallery*. Halaman tambah *gallery* berisi sebuah *form* yang berfungsi untuk menambahkan gambar di halaman *gallery*. *Form* terdiri dari *title*, *description*, tombol *browse* dan tombol *add*.

Header	
Menu _____	Admin _____
Tambah Gallery	_____
Kotak Masuk	_____
Tulis Pesan	_____
Logout	_____
Footer	

Gambar 3.26 Desain Antarmuka Halaman *Inbox Admin*

Gambar 3.26 adalah desain antarmuka untuk halaman *inbox admin*. Halaman *inbox admin* berfungsi untuk menampung pesan yang dikirimkan oleh *user*. Pada bagian kiri halaman, terdapat kolom-kolom untuk menampilkan pesan-pesan yang dikirim oleh *user*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Header	
Menu <input type="text"/>	Admin <input type="text"/>
Tambah Gallery	Title
Kotak Masuk	<input type="text"/>
Tulis Pesan	Description
Logout	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Browse"/>
	<input type="button" value="Add"/>
	<input type="button" value="Submit"/>
Footer	

Gambar 3.27 Desain Antarmuka Halaman *Tambah Gallery Admin*

Gambar 3.27 adalah desain antarmuka untuk halaman tambah *gallery*. Halaman tambah *gallery admin* berfungsi untuk menambahkan gambar pada halaman *gallery*. Pada halaman ini terdapat sebuah *form* yang terdiri dari *title*, *description*, *button browse* dan *button add*. *Title* adalah judul dari gambar, *description* adalah penjelasan mengenai gambar, *button browse* untuk mencari gambar, dan *button add* untuk *upload* gambar.

Header	
Menu <input type="text"/>	Admin <input type="text"/>
Tambah Gallery	To
Kotak Masuk	<input type="text"/>
Tulis Pesan	Subject
Logout	<input type="text"/>
	Message
	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Submit"/>
Footer	

Gambar 3.28 Desain Antarmuka Halaman Tulis Pesan *Admin*

Gambar 3.28 adalah desain antarmuka untuk halaman tulis pesan pada *admin*. Halaman tulis pesan *admin* berfungsi untuk mengirimkan pesan kepada *user*. Pada halaman ini terdapat sebuah *form* yang terdiri dari *to*, *subject*, *message* dan *button submit*. *To* berisi *username* dari penerima, *subject* berisi judul dari pesan, *message* berisi pesan yang akan dikirim dan *button submit* berfungsi untuk mengirimkan pesan ke *user*.

Header	
Menu <input type="text"/> Tambah Gallery Kotak Masuk Tulis Pesan Logout	Admin <input type="text"/> From <input type="text"/> Subject <input type="text"/> Message <input type="text"/> <input type="button" value="Replu"/>
Footer	

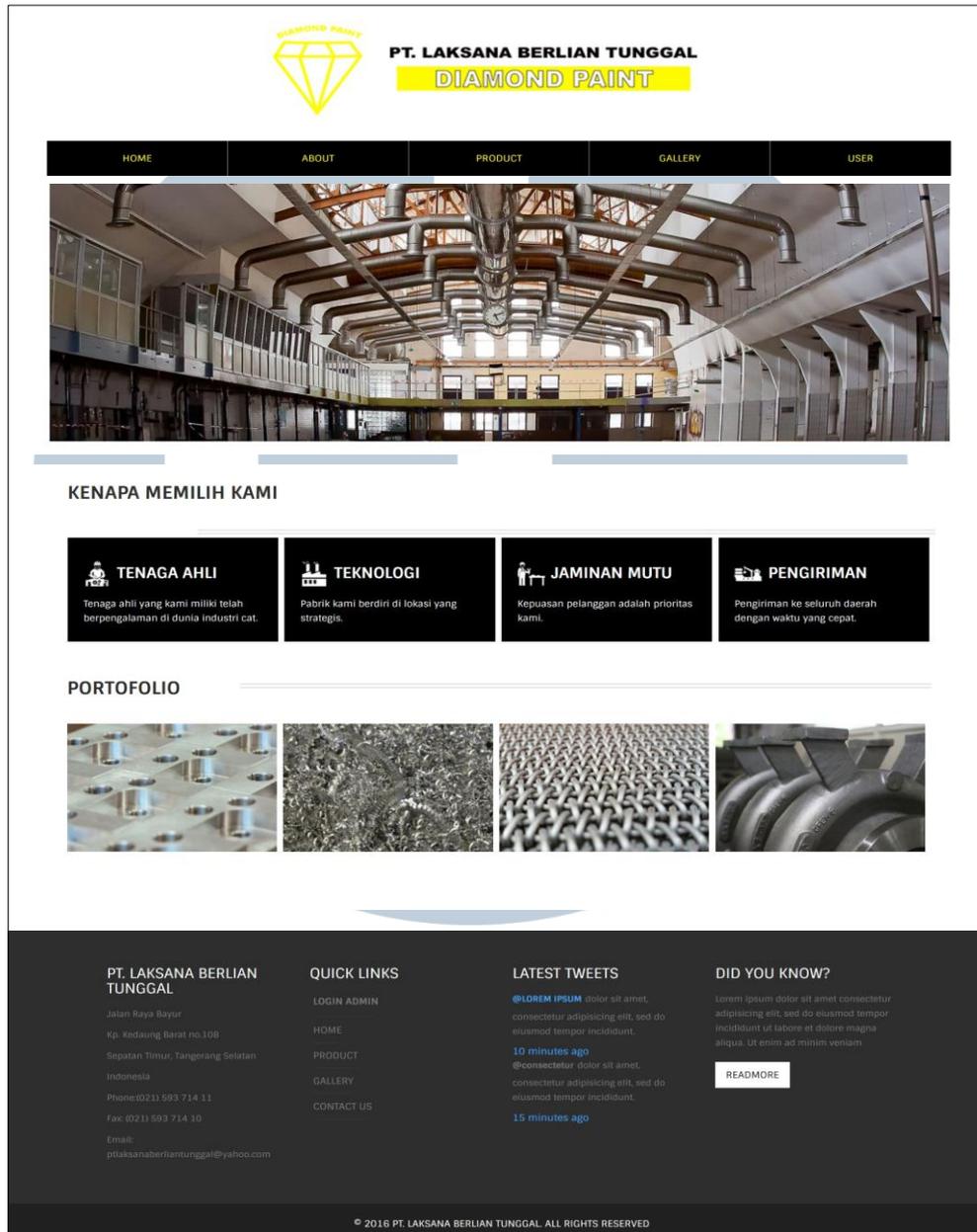
Gambar 3.29 Desain Antarmuka Halaman *Reply Message Admin*

Gambar 3.29 adalah desain antarmuka untuk halaman *reply message* pada *admin*. Halaman *reply message admin* berfungsi untuk membalas pesan yang telah dikirimkan oleh *user*. Pada halaman ini terdapat sebuah *form* yang terdiri dari *from*, *subject*, *message* dan *button reply*. *From* berisi nama dari pengirim pesan yang akan dibalas, *subject* adalah judul dari pesan, *message* adalah isi dari pesan dan *button reply* berfungsi untuk mengirimkan pesan.

### C. Implementasi Tampilan Antarmuka

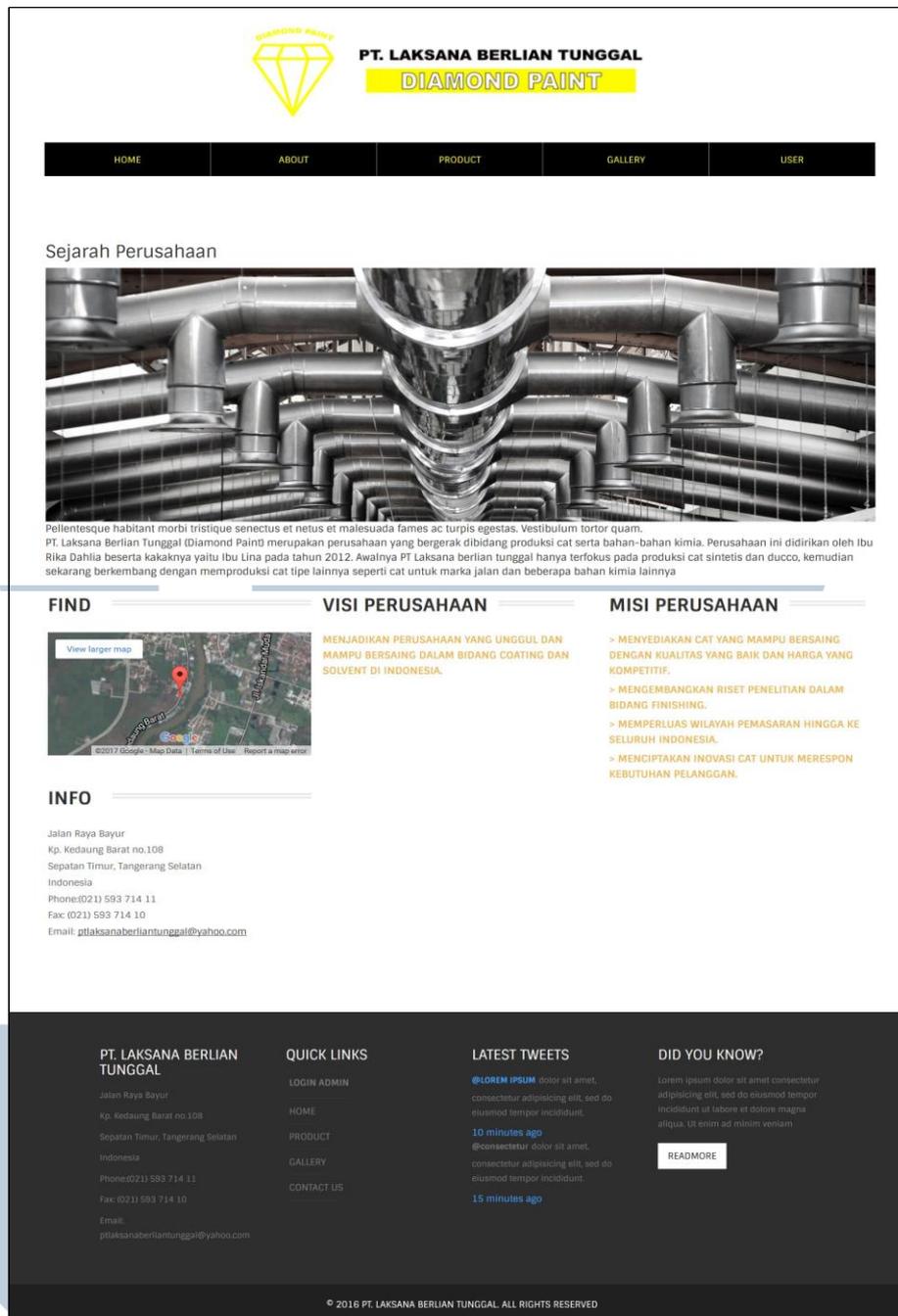
Implementasi adalah sebuah langkah lebih lanjut untuk merealisasikan rancangan antarmuka dan sistem yang telah disepakati bersama. Implementasi ini mengalami banyak perubahan dan pengembangan seiring berjalannya waktu. Implementasi ini memiliki fokus pada tampilan antarmuka seperti halaman *home*, halaman *about*, halaman *product*, halaman *gallery* dan halaman *user*. Tampilan antarmuka dibuat *simple*, mudah dimengerti oleh *user* dan menampilkan banyak gambar-gambar dengan tujuan untuk menumbuhkan ketertarikan *user* untuk mengetahui perusahaan PT. Laksana Berlian Tunggal lebih mendetail. Hal yang kurang difokuskan seperti fungsi tambah *gallery*, fungsi tulis pesan, fungsi kotak masuk yang terdapat pada halaman *admin* hal itu dikarenakan tujuannya *website* Laksanaberlian.com dibuat adalah sebagai *company profile* untuk menampilkan *profile* dari perusahaan PT. Laksana Berlian Tunggal.

Berikut adalah *screenshot-screenshot* yang merupakan hasil akhir tampilan dari *website company profile* Laksanaberlian.com yang telah dibangun selama periode magang. Gambar 3.30 adalah tampilan halaman utama dari Laksanaberlian.com. Halaman ini dapat mengakses halaman *about*, halaman *product*, halaman *gallery* dan halaman *user* tanpa harus melakukan *login*. Hal itu bertujuan agar pengguna tidak merasa dipaksa untuk melakukan *login* terlebih dahulu. Halaman yang memerlukan *login* adalah halaman *login user* dan *login admin*.



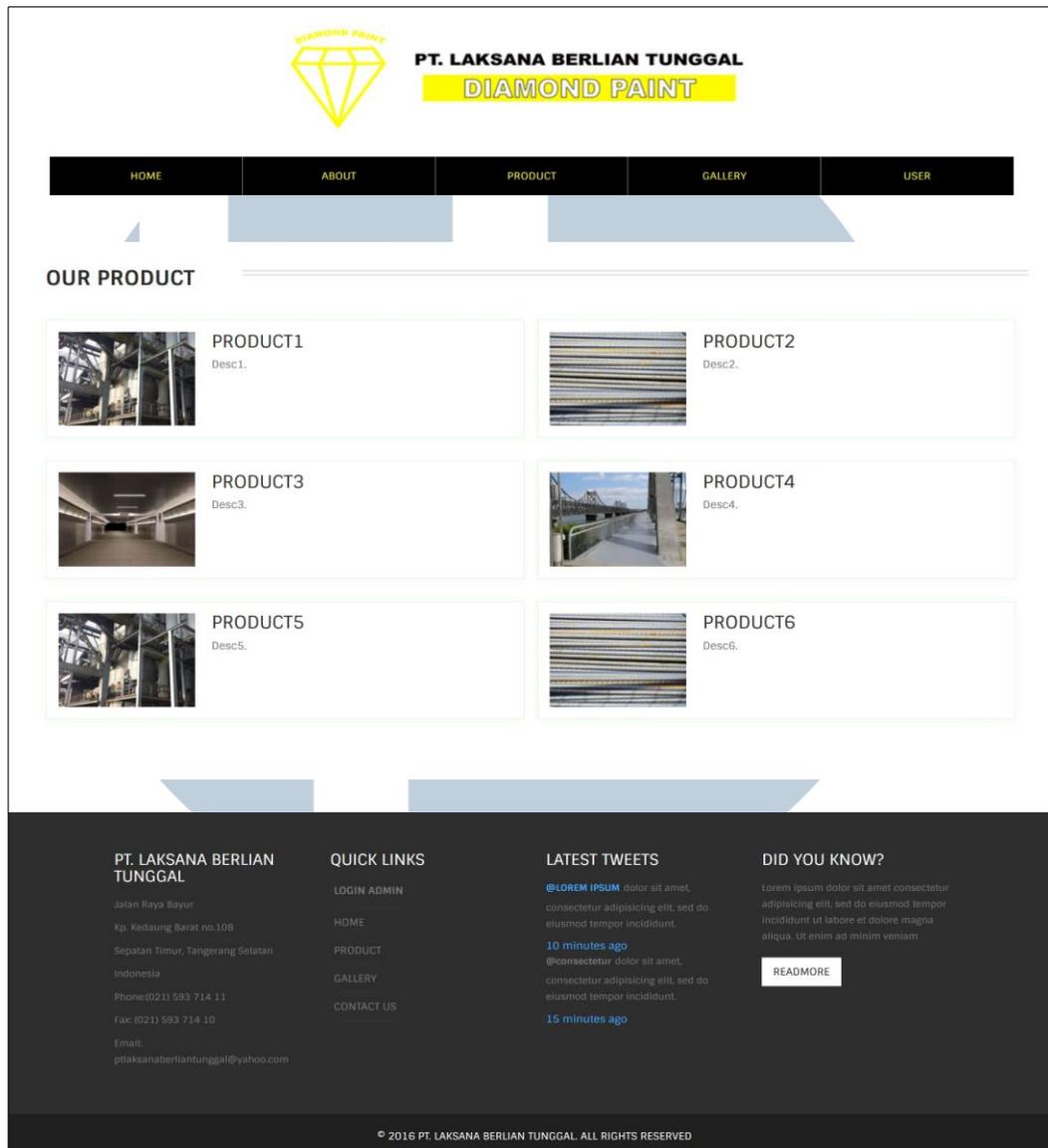
Gambar 3.30 Halaman *Home*

Selanjutnya ditampilkan halaman *about*. Halaman ini menampilkan sejarah singkat perusahaan, visi misi perusahaan, lokasi dari perusahaan yang ditampilkan melalui *googlemaps* dan kontak lengkap dari perusahaan.



Gambar 3.31 Halaman *About*

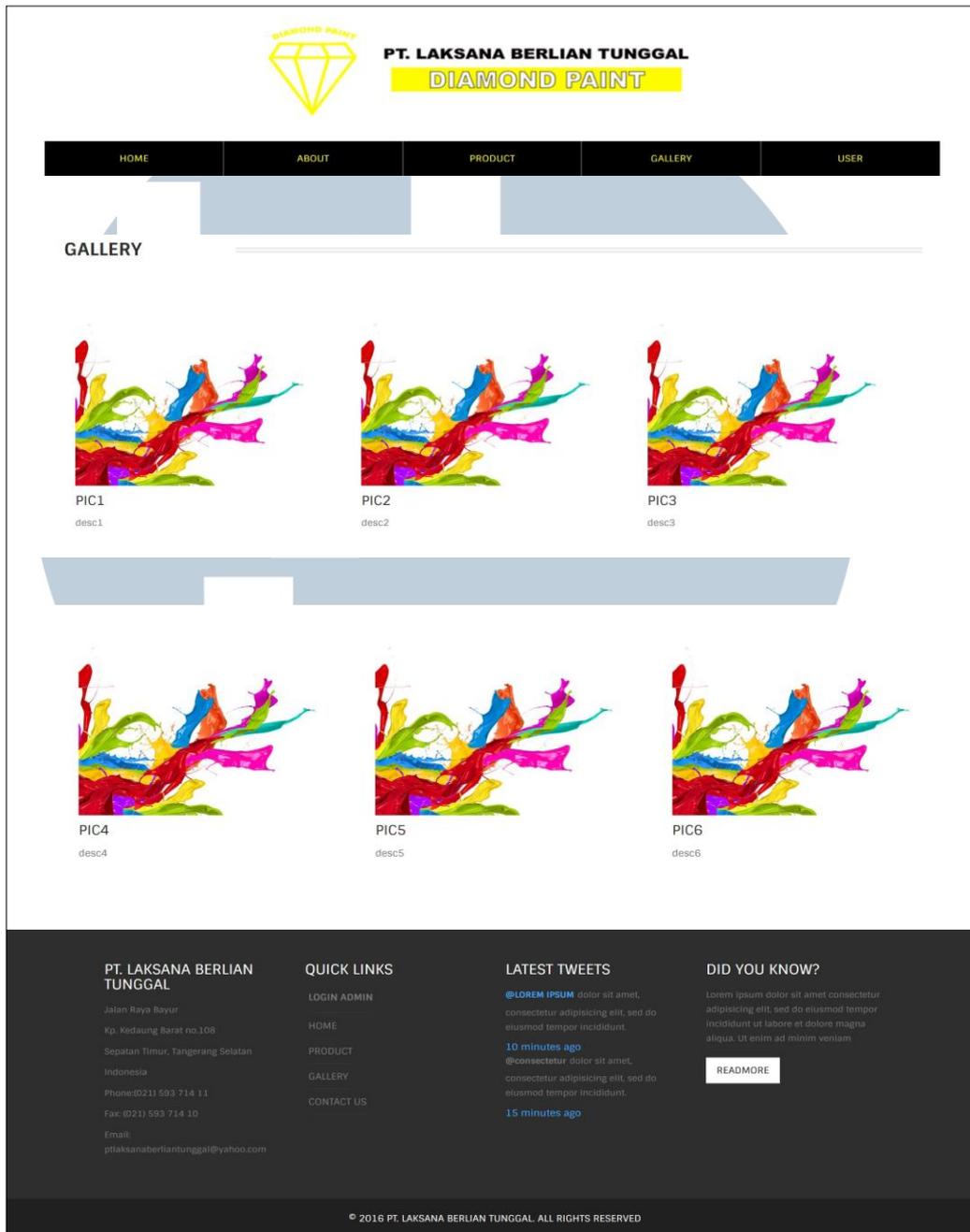
Selanjutnya menampilkan halaman *product*. Halaman ini menampilkan produk-produk yang disediakan oleh PT. Laksana Berlian Tunggal diantaranya cat karoseri, cat marka jalan, dan bahan-bahan kimia.



Gambar 3,32 Halaman *Product*

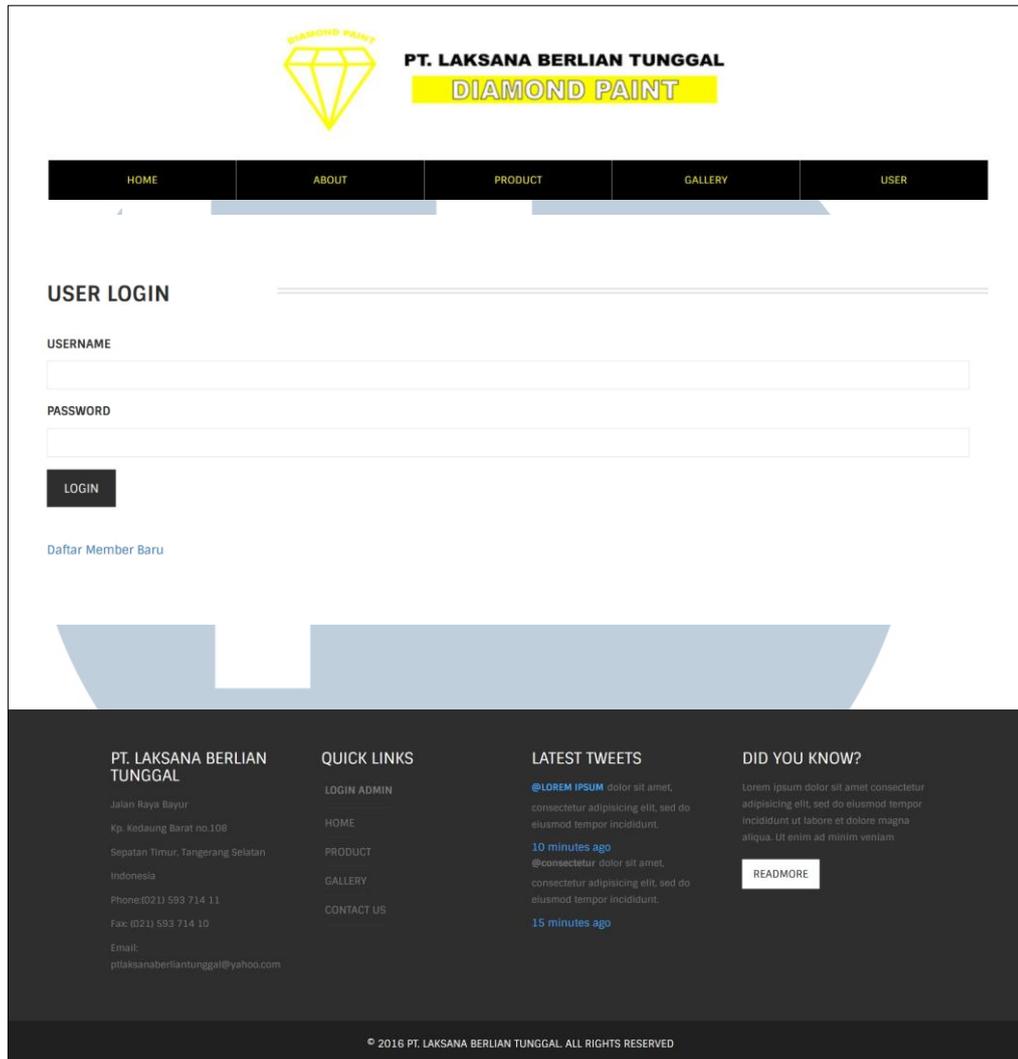
Selanjutnya menampilkan halaman *gallery*. Halaman ini berfungsi sebagai dokumentasi dari produk-produk perusahaan, kegiatan perusahaan dan inovasi produk terbaru. Halaman ini berisi gambar-gambar yang bisa diperbesar.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



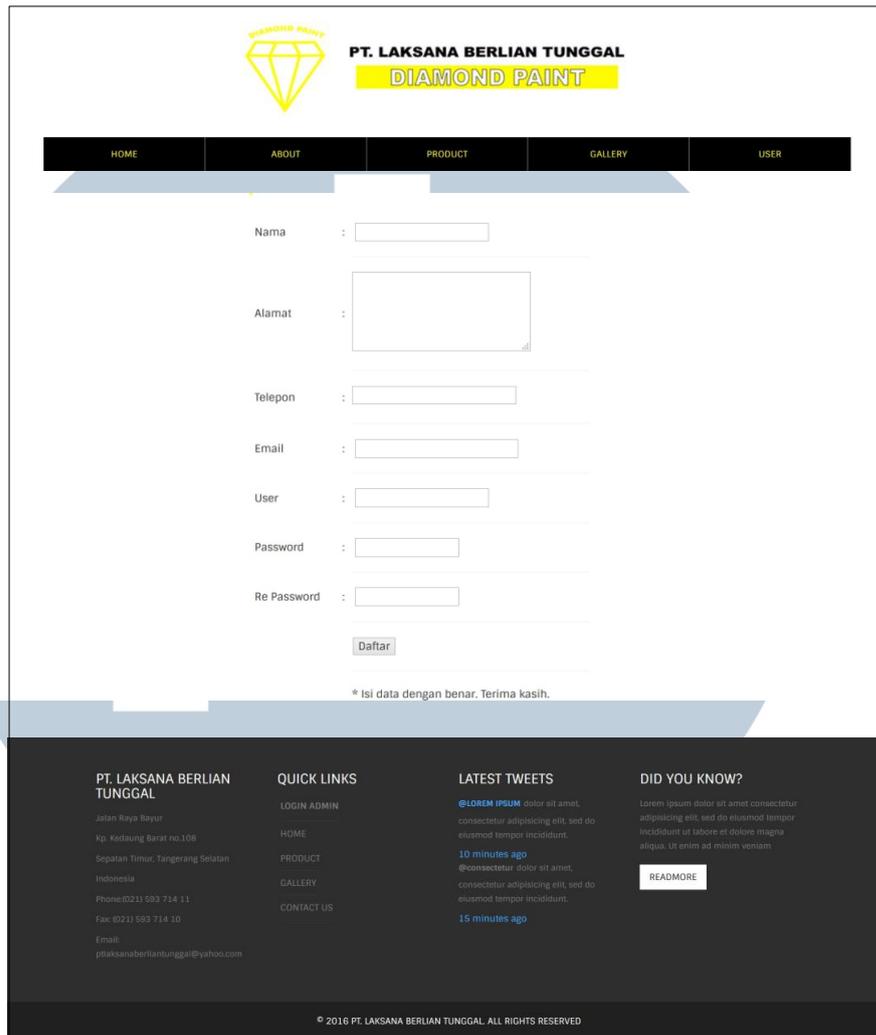
Gambar 3.33 Halaman *Gallery*

Selanjutnya menampilkan halaman *login user*. Halaman berfungsi untuk *login* khusus *user*. *User* memasukan *username* dan *password* lalu memilih *button login*. Apabila belum memiliki akun, *user* dapat mendaftar di daftar member baru.



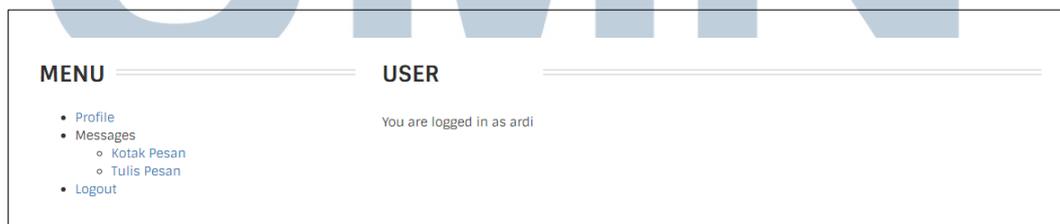
Gambar 3.34 Halaman *Login User*

Selanjutnya menampilkan halaman daftar *member*. Halaman ini berfungsi untuk membuat akun bagi *user* yang belum memiliki akun. *User* mengisi form yang tersedia meliputi nama *user*, alamat *user*, telepon *user*, *email user*, *username*, *password* akun dan mengetik *password* yang telah dimasukan sebelumnya ke *re-password*.

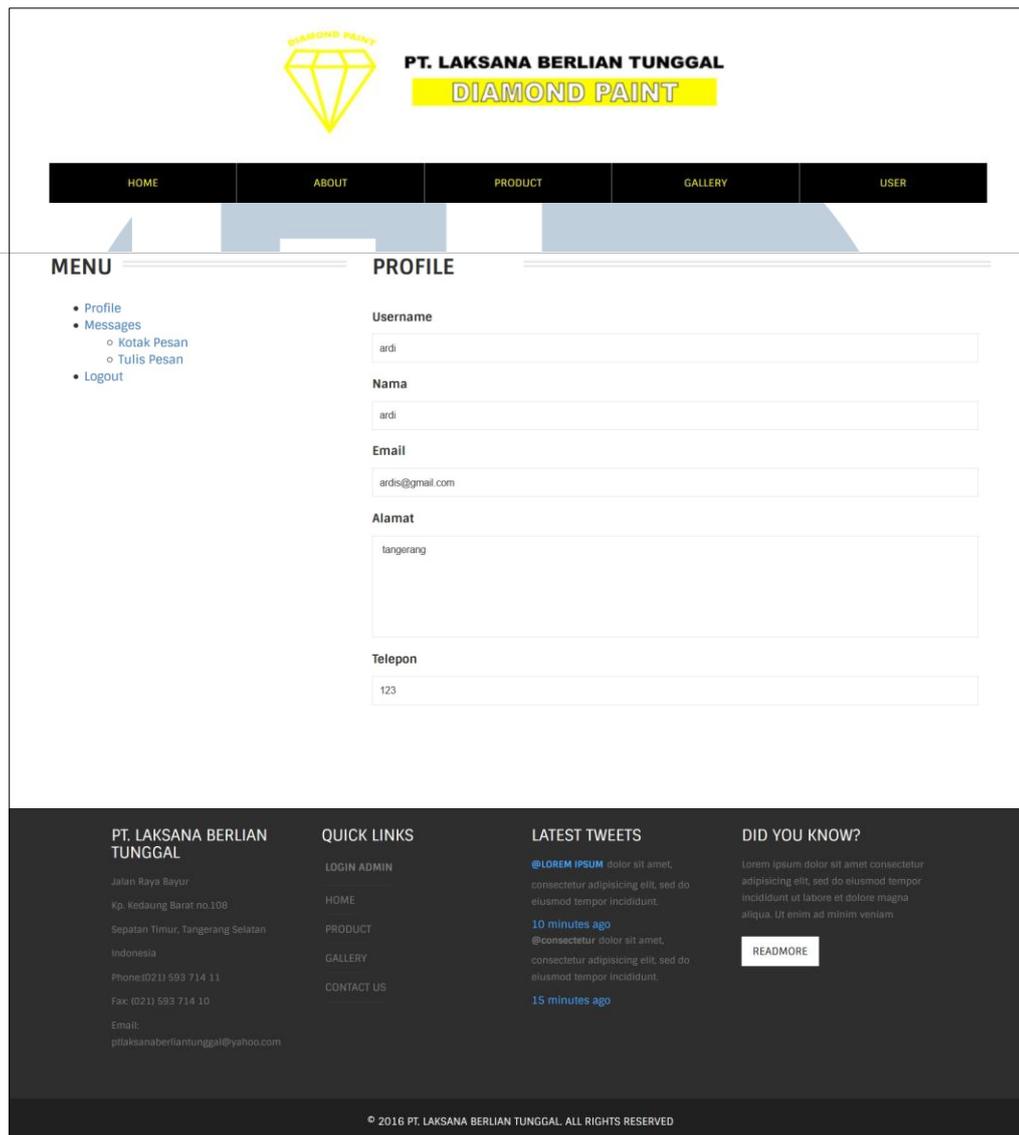


Gambar 3.35 Halaman Daftar *Member*

Pada gambar 3.36 adalah bentuk tampilan ketika *user* telah berhasil *login* pada halaman *login user*.

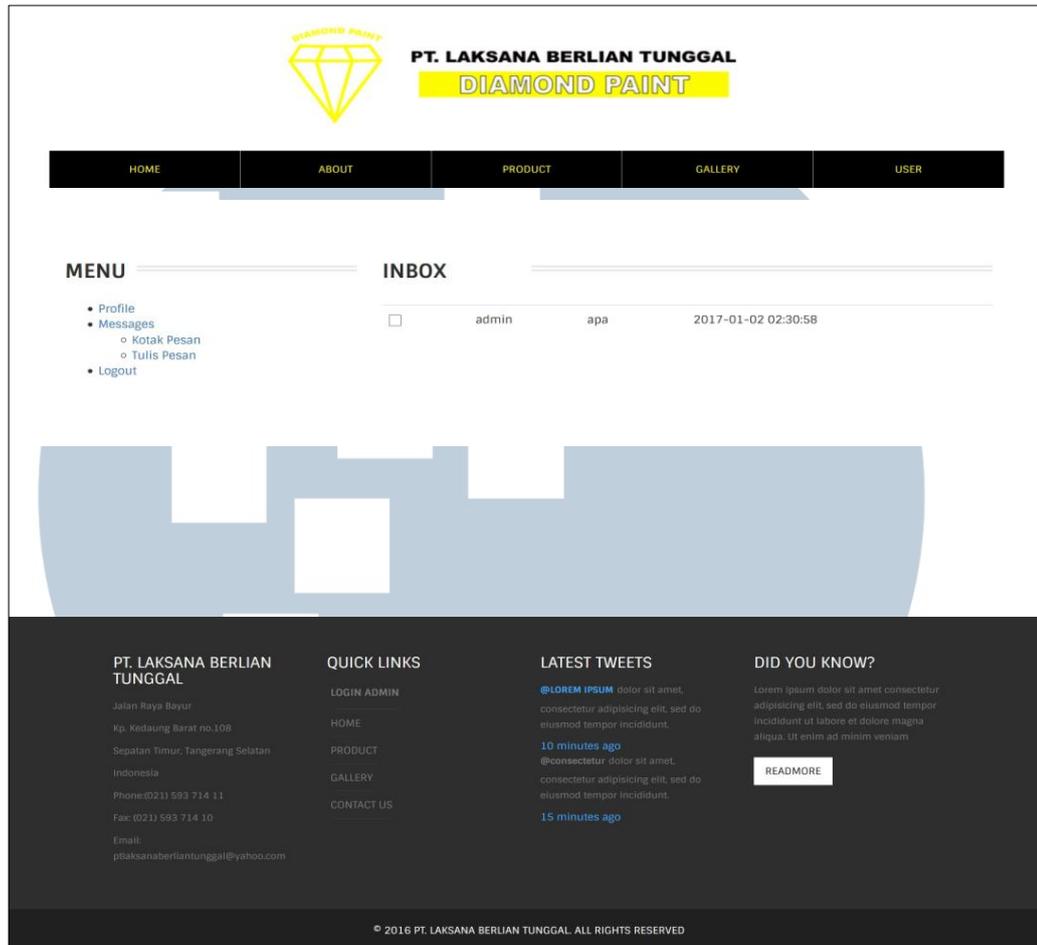


Gambar 3.36 Halaman *User* Setelah *Login*



Gambar 3.37 Halaman *Inbox User*

Pada gambar 3.37 adalah halaman *Inbox User* Laksanaberlian.com. Pada halaman ini, menampilkan sebuah *form* berisi *profile* dari *user* yang telah memiliki akun. Selanjutnya akan menampilkan halaman *inbox user*. Halaman ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan pesan yang dikirim oleh *admin* kepada *user*.



Gambar 3.38 Halaman *Inbox User*

Selanjutnya akan menampilkan halaman *reply message user*. Halaman ini berfungsi untuk membalas pesan yang diterima oleh *user* dari *admin website* Laksanaberlian.com. Pada halaman ini, akan ditampilkan sebuah *form* yang terdiri dari *from*, *subject*, *message* dan tombol *reply*. *From* berisi nama pengirim dari pesan yang akan dibalas, *subject* berisi judul dari pesan, *message* adalah isi pesan yang akan dikirim dan tombol *reply* untuk mengirim pesan.

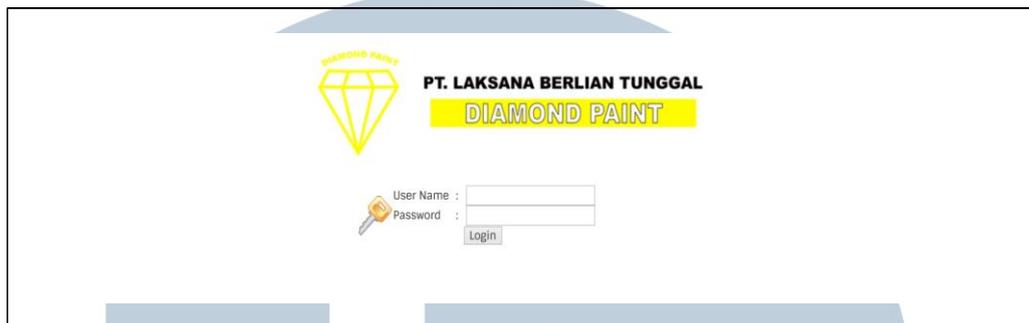
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 3.39 Halaman *Reply Message User*

Selanjutnya ditampilkan halaman tulis pesan *user*. Halaman ini berfungsi untuk mengirimkan pesan ke *admin* Laksanaberlian.com. Pada bagian kanan halaman terdapat sebuah *form* berisi *subject*, *message* dan tombol *submit*. *Subject* berisi judul dari pesan yang akan dikiri, *message* adalah isi dari pesan yang akan dikirim dan tombol *submit* berfungsi untuk mengirimkan pesan ke *admin*.

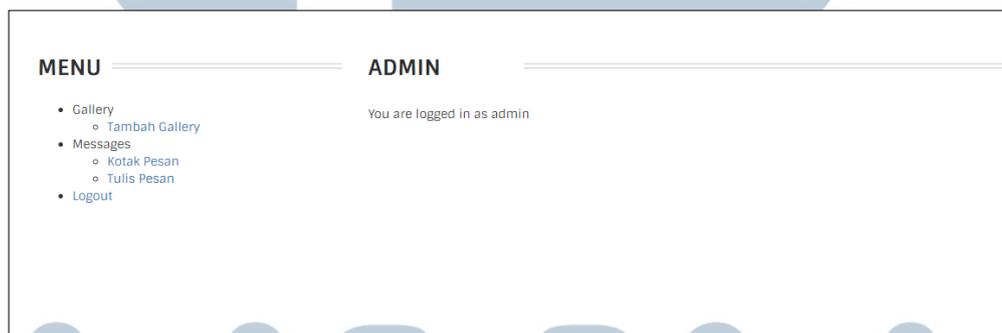
Gambar 3.40 Halaman Tulis Pesan *User*

Selanjutnya ditampilkan halaman *login admin*. Halaman ini berfungsi untuk *login* khusus *admin* dari Laksanaberlian.com. Halaman ini terdiri dari *form login admin*, yang terdiri dari *username*, *password* dan *button login*.



Gambar 3.41 Halaman *Login Admin*

Selanjutnya menampilkan halaman khusus *admin* setelah *admin* berhasil *login*. Halaman ini berisi menu yang dapat dilakukan oleh *admin* diantaranya tambah *gallery*, kotak pesan *admin*, tulis pesan *admin*, dan *logout*,



Gambar 3.42 Halaman *Admin*

Selanjutnya ditampilkan halaman tambah *gallery* Halaman ini berfungsi untuk menambahkan gambar pada halaman *gallery* Laksanaberlian.com. Halaman menampilkan *form* yang terdiri dari *title*, *description*, *button browse* dan *button add*. *Title* berisi judul dari gambar, *description* berisi deskripsi dari gambar, *button browse* berfungsi untuk memilih gambar, dan *button add* untuk *upload* gambar.

Gambar 3.43 Halaman Tambah *Gallery*

Selanjutnya ditampilkan halaman *inbox admin*. Halaman ini berfungsi untuk menampung pesan yang dikirim dari *user* ke *admin* Laksanaberlian.com. Pada halaman bagian kanan, menampilkan pesan-pesan yang masuk ke *inbox admin*.

<input type="checkbox"/>	ardi	halo bos	2017-01-01 23:16:08
<input type="checkbox"/>	edric	(Reply) aa	2016-12-31 22:50:06
<input type="checkbox"/>	edric	a	2016-12-30 16:22:17

Gambar 3.44 Halaman *Inbox Admin*

Selanjutnya ditampilkan halaman *reply message admin*. Halaman ini berfungsi untuk membalas pesan yang dikirimkan user ke *admin* Laksanaberlian.com. Pada halaman bagian kanan, terdapat *form* yang terdiri dari *from*, *subject*, *message* dan *button reply*. *From* berisi nama pengirim pesan yang akan dibalas oleh *admin*, *subject* adalah judul dari pesan, *message* adalah isi dari pesan dan *button reply* untuk mengirimkan pesan ke *user*.

Gambar 3.45 Halaman *Reply Message Admin*

Selanjutnya pada gambar 3.46 , ditampilkan halaman tulis pesan *admin*. Halaman ini berfungsi untuk mengirimkan pesan dari *admin* ke *user*. Pada halaman bagian kanan, terdapat *form* yang terdiri dari *to*, *subject* , *message* dan *button reply*. *To* berisi nama penerima pesan, *subject* adalah judul dari pesan, *message* adalah isi dari pesan dan *button submit* untuk mengirimkan pesan ke *user*.

Gambar 3.46 Halaman Tulis Pesan *Admin*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.3.2 Kendala Selama Pelaksanaan Tugas Magang

Selama praktek kerja magang berlangsung terdapat beberapa kendala yang terjadi, antara lain:

1. Minimnya pengetahuan mengenai *bootstrap*, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuat tampilan dari *website*.
2. Pembimbing lapangan yang sibuk, sehingga tidak dapat selalu hadir.

### 3.3.3 Solusi Untuk Mengatasi Kendala

Kendala-kendala di atas adalah hal yang tidak terduga dan tidak diharapkan terjadi, namun adalah menjadi suatu tanggung jawab terhadap program kerja magang yang telah diambil dan sebagai tanggung jawab terhadap almamater, maka dengan maksimal untuk menyelesaikan kendala yang ada. Solusi untuk mengatasi kendala yang dialami selama kerja magang yaitu peranan aktif mahasiswa untuk melakukan *review* materi-materi yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dan mempelajari hal-hal baru dengan membaca referensi-referensi dari internet .

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA