

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Company profile**

*Company profile* adalah sebuah sarana untuk memperkenalkan suatu bidang usaha lewat berbagai media informasi yang ada di internet, hal yang diperkenalkan oleh suatu perusahaan dapat berupa jasa, produk, seputar informasi perusahaan. Dengan adanya *company profile* diharapkan dapat memberikan informasi atau gambaran dari suatu badan usaha yang terkait sehingga masyarakat mengetahui tentang badan usaha tersebut. *Company profile* dibuat dalam bentuk website yang dapat di akses melalui internet [1].

#### **2.2 Website**

*Website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *webserver*. *Web app* adalah sebuah aplikasi yang berada dalam *web server* yang bisa *user* akses melalui *browser*. *Web app* biasanya menampilkan data *user* dan informasi dari server [2].

Sejak awal 1990, *world wide web (www)* atau *website* merevolusi kehidupan pribadi maupun professional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi *hosting* dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan *do-it-yourself*. Web juga

menjadi *platform* perdagangan tempat orang dan perusahaan menjalankan bisnisnya [2].

Beberapa tipe *website* yaitu :

1. *Search Engines*

*Search engine* adalah perangkat lunak yang menemukan situs web, halaman web, gambar, video, berita, peta, dan informasi lain yang berkaitan dengan topik tertentu.

2. *News, Weather, Sports, and Other Mass Media*

Situs *website* ini berisi materi yang layak diberitakan termasuk cerita dan artikel yang berkaitan dengan kejadian terkini, kehidupan, uang, politik, cuaca, dan olahraga.

3. *Educational*

*Website educational* menawarkan jalan yang menarik dan menantang untuk pengajaran dan pembelajaran formal dan informal. Instruktur sering menggunakan web untuk menyempurnakan pengajaran di kelas dengan menerbitkan materi, nilai, dan informasi kelas terkait lainnya.

4. *Business, Governmental, and Organizational*

Merupakan *website* yang berisi konten yang meningkatkan kesadaran merek, memberikan latar belakang perusahaan, dan mempromosikan produk atau layanan. Hampir setiap perusahaan memiliki situs web bisnis.

Sebagian besar halaman web menyertakan multimedia, yang mengacu pada aplikasi yang menggabungkan teks dengan media. Media ini meliputi :

### 1. Grafik

Grafik adalah representasi visual dari informasi nonteks, seperti gambar, bagan, atau foto. Sebuah *website* sering menggunakan infografis untuk menyajikan konsep, produk, dan berita. Infografis adalah representasi visual dari data atau informasi dengan menggunakan grafik dan diagram. Format grafik yang sering digunakan untuk menampilkan gambar dalam sebuah *website* adalah format *Jpeg* dan *PNG*.

### 2. Animasi

Animasi adalah kemunculan gerak yang dibuat dengan menampilkan rangkaian gambar diam secara berurutan. Contohnya teks yang dianimasikan dengan menggulir melintasi layar dapat berfungsi sebagai *ticker* untuk menampilkan informasi.

### 3. Audio

Audio dalam sebuah *website* mencakup musik, ucapan, atau suara lainnya. Suatu file audio dikompresi untuk mengurangi ukurannya. Format audio yang paling umum adalah *MP3* karena format ini mengurangi file audio menjadi sekitar sepersepuluh dari ukuran aslinya dan tetap mempertahankan sebagian besar kualitas suara aslinya.

### 2.3 Personal Home Page (PHP)

*PHP* adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk pengembangan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan *HTML* [3].

*PHP* adalah bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan didalam server dan diproses diserver [4]. *PHP* dapat dijabarkan juga dengan bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. *PHP* banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

*PHP* dibuat pertama kali oleh satu orang yaitu Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada homepagenya. Diawal Januari 2001, *PHP* telah dipakai lebih dari 5 juta domain diseluruh dunia, dan akan terus bertambah karena kemudahan aplikasi *PHP* ini dibandingkan dengan bahasa *Server side* yang lain.

Kelebihan *PHP* Dari Bahasa Pemrograman Lain: Pemrograman yang berjalan pada server banyak sekali. Setiap program mempunyai kelebihan dan kekurangan. Saat ini banyak *website* yang menggunakan program *PHP* sebagai dasar pengolahan data.

### 2.4 MySQL

*MySQL (My Structured Query Language)* adalah salah satu *Database Management System (DBMS)* dari sekian banyak *DBMS* seperti *Oracle, MS SQL, Postagre SQL* dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengelolah database

menggunakan bahasa *SQL*, bersifat open source sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis [4].

*MySQL* merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Banyak Pengguna) [5].

*MySQL* salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Sebagai sebuah program penghasil database, *MySQL* tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*Interface*). *MySQL* dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source*, seperti *PHP* maupun yang tidak, yang ada *platform windows*, seperti *Visual Basic*, *Delphi* dan lainnya [6].

Jadi *MySQL* adalah *database management system* yang menggunakan bahasa *SQL* sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server [7].

Kelebihan dari *MySQL* adalah :

1. Mendukung Integrasi dengan bahasa pemrograman lain
2. Tidak membutuhkan RAM besar
3. Mendukung *Multi-user*
4. Bersifat *Open-source*
5. Struktur tabel yang fleksibel
6. Tipe data yang bervariasi
7. Keamanan yang terjamin

Adapun kekurangan dari *MySQL* antara lain :

1. Kurang cocok untuk aplikasi game dan mobile
2. Sulit mengelola *database* yang besar
3. *Technical support* yang kurang bagus

## 2.5 Framework

*Framework* adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan website. *Framework* ini diciptakan untuk membantu *web developer* dalam menulis baris kode. Dengan menggunakan *framework* penulisan kode akan jauh lebih mudah, cepat, dan terstruktur rapi [8].

*Framework* merupakan sebuah abstraksi pembuatan perangkat lunak dimana di dalamnya menyediakan fungsi-fungsi umum yang dapat digunakan dan diubah sesuai kebutuhan. *Framework* sebuah kerangka kerja yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang harus kita ikuti, yang didalamnya menyediakan standar dan aturan pembuatan perangkat lunak sesuai dengan bahasanya. Dengan menggunakan *framework* kita bisa menggunakan fungsi yang berulang-ulang (*reusability*) sesuai yang kita butuhkan. Didalam *framework* biasanya terdiri dari *program, compiler, library, tool sets, api, componen* dan lain-lain.

Di setiap bahasa pemrograman pasti terdapat *framework* seperti contoh pada table dibawah ini :

Tabel 2.1 Daftar bahasa pemrograman dan *framework*.

<b>Bahasa</b>	<b>Framework</b>
<i>PHP</i>	<i>CodeIgniter, Laravel, symphony, Yii</i>
<i>Javascript</i>	<i>React, Vue, Express, Ember</i>

<i>Java</i>	<i>Spring, JSF, Struts, Hibernate</i>
<i>Python</i>	<i>Jango, CherryPy, Flask, Pyramid</i>
<i>CSS</i>	<i>Bootstrap, Materialize, TailwindCSS</i>

Alasan menggunakan *framework* bisa mempersingkat waktu pengembangan aplikasi, setiap *framework* sudah terstruktur serta terorganisir dan kodingan lebih cenderung rapi. *Framework* juga punya ragam yang fleksibilitas bisa terkoneksi ke berbagai macam jenis *database* yang berbeda, atau pihak ketiga dan lain-lain. Dan biasanya juga terdapat fitur security sehingga kita bisa pakai tanpa membuat fitur security dari awal.

Adapun kekurangan menggunakan *framework* biasanya eksekusi pemrograman yang dibuat lebih lambat dibandingkan tanpa *framework*, karena *framework* dibuat diatas bahasa pemrograman tertentu. Yang kedua butuh waktu belajar untuk memahami *framework* karena mempunyai aturan yang harus kita pahami. Apalagi ganti versi dengan fitur teknologi terbaru, kita tetap harus mempelajarinya lagi [9].

## 2.6 Codeigniter

*Codeigniter* merupakan salah satu *framework* PHP yang digunakan dalam penelitian ini karena memiliki banyak pustaka yang dapat dimanfaatkan sehingga pembuatan bisa lebih cepat dengan meminimalkan pembuatan coding secara manual.

*Codeigniter* dapat mempercepat proses pembuatan *web*, karena semua *class* dan *modul* yang dibutuhkan sudah ada dan kita hanya tinggal menggunakannya kembali pada aplikasi *web* yang akan dibuat [10].

Keunggulan menggunakan *framework codeigniter* diantaranya adalah :

1. *Codeigniter* adalah *open source (free)*
2. *Codeigniter* sangat ringan jika dijalankan pada semua *platform*
3. *Codeigniter* menggunakan *MVC (Model, View, Controller)*
4. *Codeigniter* menggunakan *URL* yang *friendly*
5. *Codeigniter* dikemas dalam sebuah *framework* yang lengkap
6. Fungsi pada *Codeigniter* dapat ditambahkan
7. *Codeigniter* mempunyai dokumentasi (*user guide*) yang lengkap
8. *Codeigniter* mempunyai komunitas yang besar

*Framework codeigniter* berbasis *MVC*. *MVC* adalah sebuah *software* yang memisahkan antara aplikasi logika dengan presentasi pada halaman web. Sehingga hal ini akan menyebabkan halaman web akan mengandung kode yang sedikit karena sudah terjadi pemisahan antara tampilan dan pemrograman.

*Models* berfungsi untuk manajemen data dari aplikasi dan membantu dalam melaksanakan *business rules* khusus yang aplikasi butuhkan. *Views* merupakan sebuah file yang terdapat sedikit atau bahkan tidak ada logika di dalamnya dan berfungsi untuk menampilkan informasi ke user. *Controllers* bertindak layaknya sebagai penghubung arus bolak balik antara tampilan dan penyimpanan data [9].




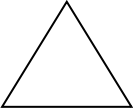
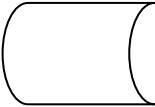
## **2.7 Flowmap**

*Flowmap* merupakan diagram yang menggambarkan aliran dokumen pada suatu prosedur kerja di organisasi dan memperlihatkan diagram alir yang menunjukkan arus dari dokumen, aliran data fisis, entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi [11].



Berikut ini simbol dari *flowmap*.

Tabel 2.2 Simbol dan keterangan *Flowmap*


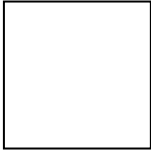
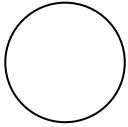

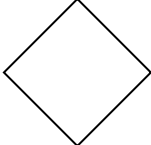
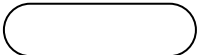

Simbol	Keterangan
Dokumen 	Menunjukkan dokumen berupa input dan output pada proses manual
Proses Manual 	Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual
Proses komputer 	Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerisasi
Pengarsipan 	Menunjukkan simpanan data non komputer informasi file pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari, arsip atau map file.
Penyimpanan Manual 	Menunjukkan media penyimpanan data atau informasi secara manual

## 2.8 Flowchart

*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatid lain dalam pengoperasian [12].

Simbol-simbol flowchart yang biasanya dipakai adalah simbol-simbol flowchart standar yang dikeluarkan oleh ANSI dan ISO, seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 2.3 Simbol flowchart beserta keterangan

Simbol	Keterangan
Input / Output 	Merepresentasikan Input data atau Output data yang diproses atau informasi
Proses 	Mempresentasikan operasi
Penghubung 	Keluar ke atau masuk dari bagian lain flowchart khususnya halaman yang sama
Anak Panah 	Merepresentasikan alur kerja
Keputusan 	Keputusan dalam program
Terminal points 	Awal / Akhir flowchart
Dokumen 	Simbol masukan atau keluaran dari sebuah dokumen

## 2.9 UML (*Unified Modeling Language*)

*UML (Unified Modeling Language)* salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat


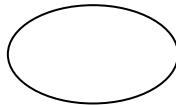
analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.




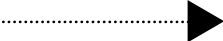
*UML* memiliki beberapa diagram yang mampu membantu pengembang mengkomunikasikan sistem yang akan dibuat, diagram tersebut antara lain adalah *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram* [12]. Berikut ini pengertian dan simbol dari *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

### 1. Use Case

*Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. *Use Case* merupakan yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Berikut simbol *Use Case Diagram* :

Tabel 2.4 Simbol *Use Case* dan keterangan



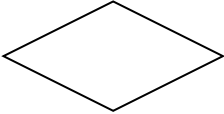


Simbol	Keterangan
Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata

	kerja di awal frase nama use case.
Asosiasi 	Keluar ke atau masuk dari bagian lain flowchart khususnya halaman yang sama
Ekstensi 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case
Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
Include 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case.

## 2. Activity Diagram

*Activity* diagram atau aktivitas diagram ialah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas diagram :

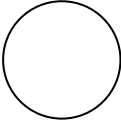
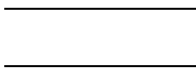
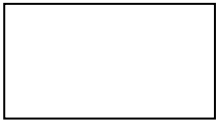
Tabel 2.5 Simbol *activity* diagram

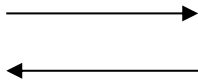
Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Asosiasi 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

### 2.10 DFD (*Data Flow Diagram*)

*Data flow diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. *DFD* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari *input* atau masukan menuju keluaran atau *output* [12]. Berikut simbol dari *DFD*

Tabel 2.6 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="518 459 608 488">Proses</p> 	<p data-bbox="758 459 1348 862">Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program</p>
<p data-bbox="539 900 592 929">File</p> 	<p data-bbox="758 900 1348 1668">File atau basis data atau penyimpanan (storage); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (Entity Relationship Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM))</p>
<p data-bbox="486 1706 646 1736">Entitas Luar</p> 	<p data-bbox="758 1706 1348 1960">Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang</p>

	terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
<p style="text-align: center;">Aliran Data</p> 	Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output)

Adapun tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* yaitu :

1. Membuat *DFD* level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

*DFD* level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. *DFD* level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat *DFD* level 1

*DFD* level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. *DFD* level 1 merupakan hasil *breakdown* *DFD* level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat *DFD* level 2

Modul-modul pada *DFD* level 1 dapat di *breakdown* menjadi *DFD* level 2. Modul mana saja yang harus di *breakdown* lebih detail tergantung pada kedetailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu di *breakdown* lagi.

#### 4. Membuat *DFD* level 3

*DFD* level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada *DFD* level di atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4, 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan *DFD* level 1 atau 2.

### 2.11 Referensi terkait

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dalam laporan ini, penelitian tersebut terlampir pada tabel 1 di bawah ini.

No	Nama Penulis	Judul Peneliti	Hasil
1.	Ardiyansah,E. A.(2018)	Company Profile Kombinasi Ess( Employee Self Service) Dan Css ( Customer Self Service)Pt . Dewasutratex Berbasis Web Menggunakan Ruby on Rails Dengan Metode Waterfall.	Berhasil menampilkan data produk / event, menampilkan from input <i>codetracking</i> .



2.	ERKADIA, D. (2018)	Rancang Bangun Website Company Profile Pada Pt . Parahyangan Dwi Karya. <i>Palcomtech, Politeknik.</i>	Hasil penelitian ini adalah hasil pengujian pesan, hasil pengujian kontrak, hasil pengujian admin, hasil pengujian input data artikel, pengujian input data cara pemesanan, pengujian input galeri, input data perumahan.
3.	Herman, N., & Janah, N. Z. (2020)	Rancang Bangun Company Profile E-Life Solutions Plt Berbasis Web Sebagai Corporate Branding	Hasil website menggunakan kata dan frasa yang akrab pada pengguna, desain antarmuka konsisten setiap halaman.

Dengan memanfaatkan landasan teori ini Company profile kantor Advokat Dan Konsultan Hukum Erman Fadilah & Rekan dapat lebih terarah dan mendukung tujuan serta manfaat yang didapatkan Dapat mempromosikan jasa advokatsi supaya lebih dikenal khususnya di Kabupaten Ogan Komering Ulu dan Provinsi Sumatera Selatan pada umumnya.

Memudahkan bagi masyarakat yang ingin menggunakan jasa advokasi Kantor Advokat Dan Konsultan Hukum ERMAN FADILAH, SH DAN REKAN lewat company profile berbasis website.

## **2.12 Hipotesis**

Penelitian tentang Company Profile pada Kantor Erman Fadilah, SH dan Rekan berbasis web penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman ruby on rails dan metode yang digunakan metode waterfall. Media promosi yang sebelumnya diterapkan oleh kantor adalah berbasis printing profil seperti brosur, pamflet dan surat kabar, namun media ini dianggap memerlukan biaya dan waktu yang lebih banyak sehingga tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat memecahkan masalah yang ditemukan serta menghasilkan sarana media promosi jasa advokasi supaya lebih dikenal khususnya di Kabupaten Ogan Komering Ulu dan Provinsi Sumatera Selatan pada umumnya.