

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**SISTEM INFORMASI GRAF MONESINDO PERSADA BERBASIS WEB**



**Disusun oleh:**

**BIJADIWAN GAGAS IMAGI**

**F1D017011**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MATARAM**

**2020**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**SISTEM INFORMASI GRAF MONESINDO PERSADA**

Disusun oleh:

**BIJADIWAN GAGAS IMAGI**

**F1D 017 011**

Telah disetujui oleh :

Tanggal :

**1. Dosen Pembimbing**

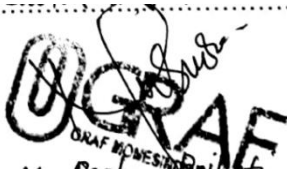
1. 24 Juni 2020



**Ahmad Zafrullah Mardiansyah, S.T.,M.Eng**  
NIP. -

**2. Pembimbing Lapangan**

2. 24 Juni 2020



**Parlin Prihatin**  
NIP: -

Mengetahui,  
Sekretaris Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknik  
Universitas Mataram



**Andy Hidayat Jatmika, ST., M.Kom.**  
NIP. 19831209 201212 1 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulisan panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, karena dengan berkat, rahmat dan limpahan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini sebagaimana mestinya.

Adapun Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini penulis laksanakan di GRAF Monesindo Persana dengan judul “Sistem Informasi GRAF Monesindo Persada”. Sistem informasi/*website* Graf Mones ini digunakan untuk mempermudah masyarakat untuk mengetahui tentang produk Mones dan kegiatan GRAF Mones. Dalam pembuatan laporan ini penulis berpedoman pada bahan kuliah, petunjuk dari pembimbing lapangan, dosen pembimbing, referensi dan literatur yang terkait dengan penulisan laporan.

Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik dimasa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Mataram, 24 juni 2020



Penulis,

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL.....	3
2.1 Profil GRAF Monesindo Persada .....	3
2.2 Visi dan Misi GRAF Monesindo Persada .....	3
2.4 Struktur Organisasi GRAF Monesindo Persada .....	4
BAB III LANDASAN TEORI .....	5
3.1 Sistem Informasi.....	5
3.2 Basis Data.....	6
3.3 ERD.....	7
3.4 <i>Use Case Diagram</i> .....	8
3.5 <i>Activity Diagram</i> .....	9
3.6 <i>Web Server</i> .....	10
3.7 PHP.....	10
3.8 MySQL.....	11
BAB IV PEMBAHASAN.....	12
4.1 Metode Perancangan Sistem.....	12
4.2 Desain Sistem.....	13
4.3 Implementasi Sistem.....	17
4.4 Pembahasan implementasi sistem .....	22
BAB V PENUTUP .....	23
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA .....	24
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur organisasi GRAF Monesindo Persada .....	4
Gambar 3. 1 Entitas kuat.....	7
Gambar 3. 2 Entitas lemah.....	7
Gambar 3. 3 <i>Simple attribute</i> .....	7
Gambar 3. 4 <i>Composite attribute</i> .....	8
Gambar 3. 5 <i>Multi value attribute</i> .....	8
Gambar 3. 6 Contoh relasi dari dua buah entitas .....	8
Gambar 4. 1 Model <i>waterfall</i> .....	12
Gambar 4. 2 <i>Use case diagram</i> .....	13
Gambar 4. 3 Proses melihat beranda .....	14
Gambar 4. 4 Proses melihat halaman tentang GRAF .....	15
Gambar 4. 5 Proses melihat halaman alat dan bahan .....	15
Gambar 4. 6 Proses melihat halaman kontak.....	16
Gambar 4. 7 ERD sistem informasi .....	17
Gambar 4. 8 Halaman utama .....	18
Gambar 4. 9 Halaman tentang GRAF.....	19
Gambar 4. 10 Halaman alat .....	20
Gambar 4. 11 Halaman bahan.....	20
Gambar 4. 12 Halaman kontak .....	21

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Use Case Diagram</i> ,.....	9
Tabel 3. 2 <i>Activity Diagram</i> .....	10

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi saat ini merupakan sebuah kebutuhan dalam melakukan setiap aktivitas di hampir setiap bidang, terutama di dalam sebuah instansi. Tuntutan setiap aktivitas ini yang menjadikan teknologi informasi sebagai bagian terpenting di dalam keberlangsungan kinerja yang sedang dijalankan oleh sebuah instansi. Di Indonesia praktik pengukuran kinerja dilakukan untuk menjawab TAP MPR No. IX/MPR/1998 tentang penyelenggaraan pemerintah daerah yang bebas dari korupsi, kolusi dan nepotisme dan UU No.28 tahun 1999 menyatakan tentang hal yang sama [1]. Menjawab mandat tersebut maka dikeluarkan Inpres No.7 tahun 1999 tentang akuntabilitas kinerja instansi pemerintah yang mewajibkan seluruh instansi pemerintah menyusun perencanaan strategik, melakukan pengukuran kinerja dan melaporkannya sebagai wujud akuntabilitas. Salah satu hal ini menyebabkan teknologi menjadi pengaruh di dalam sebuah kinerja instansi, baik dalam bentuk sistem informasi berbasis teknologi komputer atau *website*, teknologi informasi dapat memberikan nilai tambah bagi organisasi sehingga kinerja sebuah organisasi menjadi efisien dan efektif.

Salah satu instansi yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi ini adalah GRAF Monesindo Persada yang merupakan salah satu perusahaan yang berada di wilayah Nusa Tenggara Barat, berbagai aktivitas yang berkaitan dengan kinerja instansi ini harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin. Untuk itu saat ini GRAF Monesindo Persada menggunakan sistem informasi untuk membantu pekerjaan yang terdapat di instansi tersebut. Instansi ini membutuhkan media yang dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai GRAF Monesindo Persada secara tepat dan akurat, maka sistem informasi GRAF Monesindo Persada dibuat untuk mempermudah memberikan informasi mengenai produk maupun perusahaan GRAF Monesindo Persada sendiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membangun sistem informasi GRAF Monesindo Persada untuk memudahkan pegawai Mones untuk mempromosikan produk kepada masyarakat?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu :

1. Sistem informasi ini hanya digunakan untuk mempromosikan GRAF Monesindo Persada dan mempromosikan produk-produk GRAF Monesindo Persada.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah:

1. mempermudah untuk masyarakat atau orang banyak untuk melihat informasi mengenai produk GRAF mones maupun informasi mengenai perusahaan GRAF mones itu sendiri.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat dari pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi instansi  
memudahkan penyebaran informasi mengenai produk, kegiatan, maupun informasi mengenai perusahaan GRAF mones.
2. Bagi pelanggan  
Memudahkan untuk mendapatkan informasi mengenai GRAF Monesindo Persada baik dari informasi produk, kontak, dll.



## **BAB II**

### **TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL**

#### **2.1 Profil GRAF Monesindo Persada**

GRAF Monesindo Persada adalah salah satu perusahaan yang merupakan perusahaan manufaktur sabun cuci piring mones. GRAF Monesindo Persada berada di Nusa Tenggara Barat, Mataram, pagutan. GRAF Monesindo Persada adalah perusahaan yang telah berdiri sejak akhir tahun 2019 pada bulan desember dengan pemilik sekaligus pemimpin perusahaan adalah Muhammad F. Hafiz.

#### **2.2 Visi dan Misi GRAF Monesindo Persada**

Visi

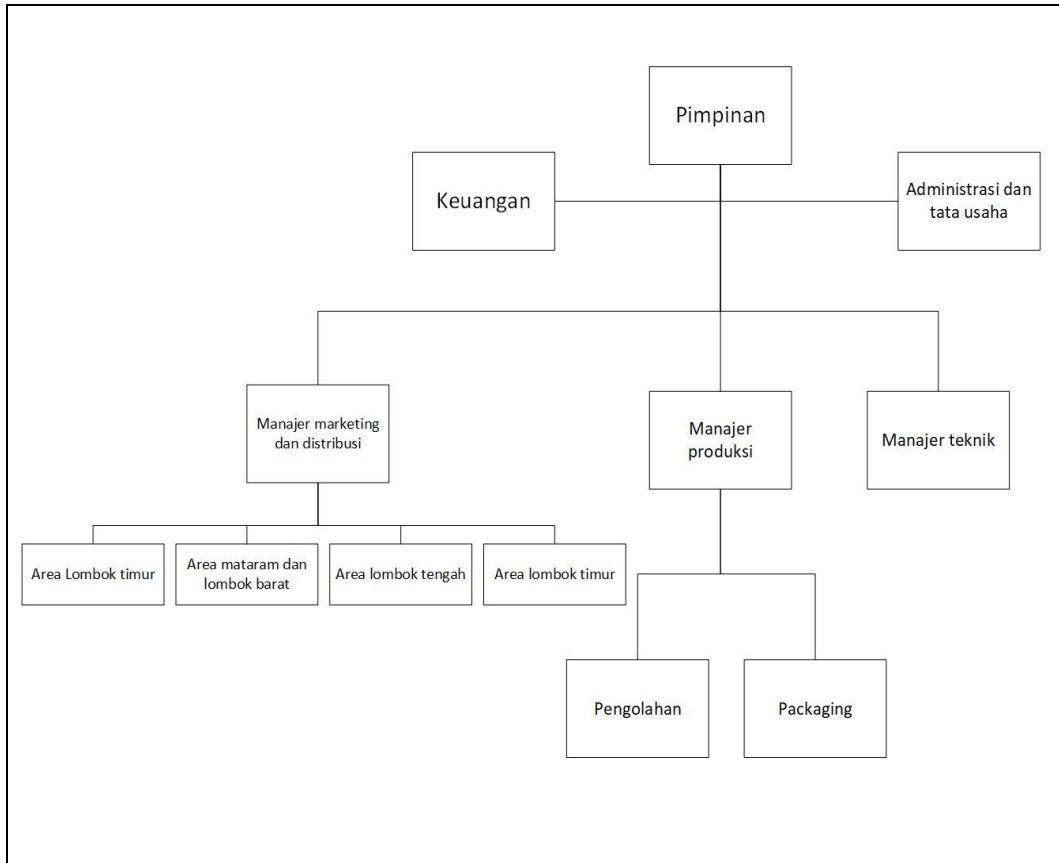
Menjadi produsen sabun rumah tangga terkemuka di nusa tenggara barat dan Kawasan timur indonesia

Misi

1. Memenuhi kebutuhan konsumen di ntb dan Kawasan timur Indonesia akan sabun rumah tangga yang berkualitas dengan harga terjangkau
2. Sebagai institusi penyedia lapangan kerja untuk kesejahteraan masyarakat NTB
3. Memajukan industrialisasi di daerah
4. Industrialisasi di daerah menjadi kekuatan ekonomi daerah dan kekuatan ekonomi nasional
5. Membantu pemerintah dan masyarakat dalam bidang ekonomi bisnis industri menuju kesejahteraan yang berkeadilan

### 2.3 Struktur Organisasi GRAF Monesindo Persada

Berikut ini adalah struktur organisasi dari perusahaan GRAF Monesindo Persada yang dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Struktur organisasi GRAF Monesindo Persada

## BAB III LANDASAN TEORI

### 3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari dua kata, yaitu sistem dan informasi. Sistem menurut Fat adalah sebuah himpunan “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Menurut Davis, G.B, sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari berbagai macam komponen-komponen atau elemen-elemen yang saling berkaitan satu dengan lainnya yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan pengertian informasi menurut Sutanta yaitu hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah himpunan dari berbagai macam komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan lainnya yang berfungsi untuk melakukan pengolahan data dan informasi [2].

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen atau yang biasa disebut dengan blok bangunan (*building block*) sebagai berikut [2] :

1. Blok masukan (*input block*)

Blok masukan ini mencakup data yang masuk ke dalam sistem, metode-metode serta media yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut.

2. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari prosedur, logika dan metode matematik yang akan memanipulasi input dan data yang tersimpan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Mencangkup informasi yang telah diolah yang akan berguna bagi pemakai sistem informasi.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk mendapatkan *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data serta mengeluarkan *output*. Teknologi terdiri dari unsur utama yaitu :

- a. Teknisi (*human ware* atau *brain ware*)
- b. Perangkat lunak (*software*)
- c. Perangkat keras (*hard ware*)

5. Blok basis data (*database block*)

Blok basis data yaitu merupakan kumpulan data yang saling berinteraksi dan memiliki hubungan serta dapat dimanipulasi.

6. Blok kendali (*control block*)

Pengendali ini perlu dirancang agar dapat mencegah dan mengatasi hal-hal yang dapat merusak sistem.

### **3.2 Basis Data**

Basis data merupakan kumpulan beberapa data yang disusun dalam suatu tabel yang saling berelasi ataupun tidak berelasi dan tersimpan di suatu media. Keberadaan sistem basis data di dalam sistem informasi adalah mutlak karena suatu sistem informasi tidak akan terealisasi tanpa adanya keterlibatan sistem basis data [3].

Terdapat beberapa operasi dasar pada basis data, yaitu :

1. Membuat basis data (*create database*)
2. Menghapus basis data (*drop database*)
3. Membuat tabel (*create table*)
4. Menghapus tabel (*drop table*)
5. Memasukkan data (*insert*)
6. Memperbaharui data (*update*)
7. Menghapus data (*drop*)

### 3.3 ERD

ERD (*entity relationship diagram*) berfungsi untuk memfasilitasi perancangan basis data. ERD terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut [3]:

#### 1. Entitas

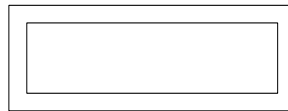
Entitas adalah sesuatu berupa objek di dunia nyata yang dapat dibedakan satu dengan yang lainnya. Entitas dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

- a. Entitas kuat (*strong entity*), yaitu suatu entitas yang keberadaannya tidak tergantung dengan entitas lainnya. Entitas kuat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Entitas kuat

- b. Entitas lemah (*weak entity*), yaitu suatu entitas yang keberadaannya bergantung dengan entitas lainnya. Entitas lemah digambarkan sebagai berikut :

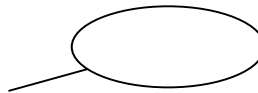


**Gambar 3.2** Entitas lemah

#### 2. Atribut

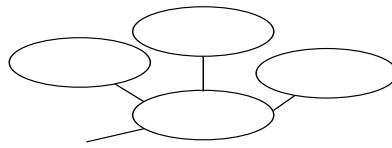
Atribut adalah karakteristik yang dimiliki oleh entitas. Berikut merupakan jenis-jenis atribut yang ada :

- a. *Simple attribute*, yaitu atribut yang nilainya tidak dapat dibagi menjadi bentuk yang lebih kecil.



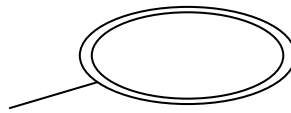
**Gambar 3.3** *Simple attribute*

- b. *Composite attribute*, yaitu atribut yang nilainya dapat dibagi menjadi bagian yang lebih kecil.



**Gambar 3.4** *Composite attribute*

- c. *Single valued attribute*, yaitu atribut yang hanya boleh mengandung satu nilai tertentu.
- d. *Multi valued attribute*, yaitu atribut yang boleh mengandung lebih dari satu nilai.



**Gambar 3.5** *Multi valued attribute*

- e. *Derivated attribute*, yaitu atribut yang nilainya diperoleh dari dua atau lebih atribut.

### 3. Relasi

Relasi adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Relasi tidak memiliki keberadaan fisik, melainkan mewarisi hubungan antara entitas tersebut.

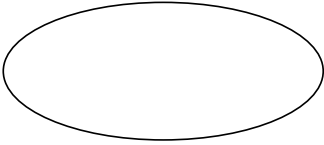
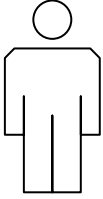





**Gambar 3.6** Contoh relasi dari dua buah entitas

### 3.4 Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan diagram yang menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat di dalam sistem dan siapa saja yang berhak melakukan fungsi-fungsi tersebut. Berikut merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam *use case diagram* :

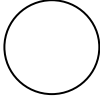


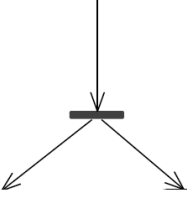
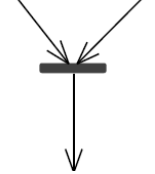
Tabel 3.1 Tabel *use case diagram*

Gambar	Keterangan
	<p><i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan yang dinyatakan dengan kata kerja.</p>
	<p>Aktor merupakan orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi yang ada di sistem. Di dalam <i>use case diagram</i>, setiap aktor dapat berinteraksi dengan <i>use case</i> yang ada, tetapi tidak memiliki control terhadap <i>use case</i>.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor atau <i>use case</i> digambarkan dengan garis lurus tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung.</p>
	<p><i>Include</i> merupakan simbol yang digunakan oleh <i>use case</i> untuk memanggil <i>use case</i> lain. Contohnya adalah pemanggilan fungsi lain oleh program.</p>
	<p><i>Extend</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> jika kondisi atau syarat lain terpenuhi.</p>

### 3.5 *Activity Diagram*

*Activity diagram* berfungsi untuk menggambarkan aliran kerja atau aliran aktivitas dari suatu sistem. Berikut merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam *activity diagram* :

Tabel 3.2 Tabel *activity diagram*

Gambar	Keterangan
	<p><i>Start point</i> merupakan awal dari aktivitas.</p>
	<p><i>End point</i> merupakan simbol yang digunakan sebagai penanda akhir aktivitas.</p>
	<p>Merupakan simbol dari aktivitas yang terdapat di dalam sistem</p>
	<p><i>Fork</i> atau percabangan digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.</p>
	<p><i>Join</i> atau penggabungan digunakan untuk menggabungkan kegiatan paralel menjadi satu.</p>

### 3.6 Web Server

*Web* merupakan salah satu teknologi informasi yang menghubungkan data dari banyak sumber dan layanan yang bermacam-macam di internet. Sedangkan *web server* merupakan *server* yang digunakan untuk menyimpan halaman-halaman dari sebuah *website* [4].

### 3.7 PHP

PHP merupakan salah satu *server side* yang dirancang khusus untuk aplikasi dengan basis *website*. Di dalam *file* PHP biasanya diselipkan bahasa HTML (berfungsi dalam membuat tampilan halaman *interface website*) dan Javascript (berfungsi dalam membuat *website* menjadi lebih interaktif) [4].



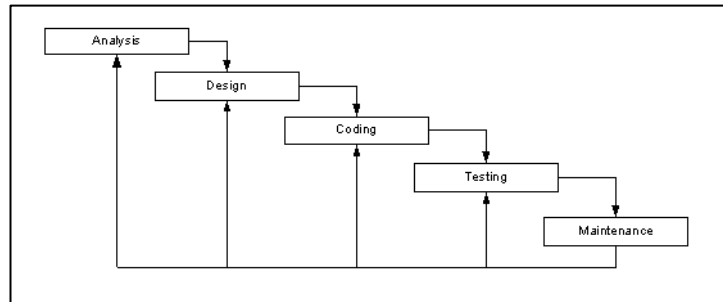
### **3.8 MySQL**

MySQL merupakan salah satu jenis basis data yang pada umumnya sering digunakan dan sangat terkenal. Basis data yang tersimpan dalam basis data MySQL terdiri dari sejumlah tabel-tabel yang memiliki sejumlah baris dan sejumlah kolom [4].

## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1 Metode Perancangan Sistem

Pengembangan sebuah perangkat lunak pada umumnya dilakukan dengan menggunakan kaidah *software engineering* (rekayasa perangkat lunak). Dalam teori *software engineering* terdapat berbagai macam model dari proses pengembangan perangkat lunak. Pada penelitian ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* atau yang sering disebut dengan model *classic life cycle* menunjukkan pengembangan perangkat lunak secara terstruktur dan sistematis dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance [3].



Gambar 4. 1 Model *waterfall*

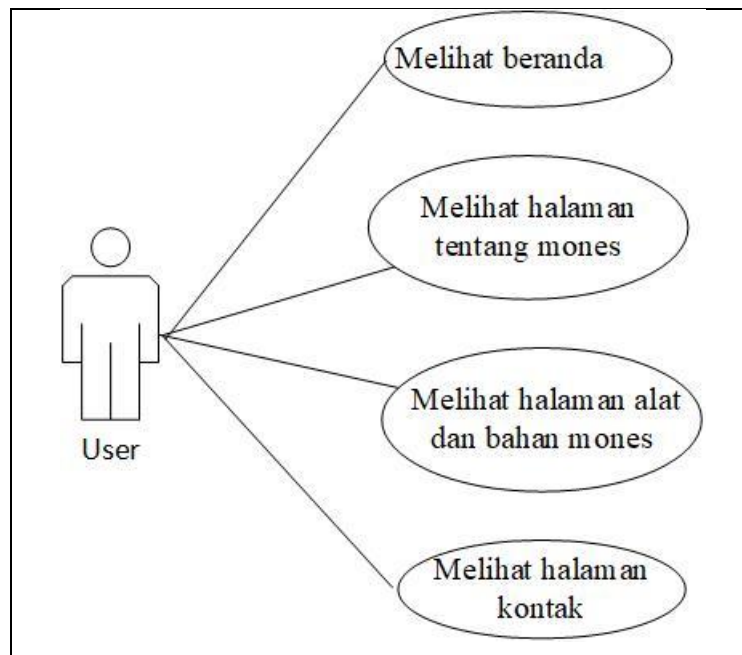
Untuk membuat perancangan *sistem* dilakukan analisis terhadap *sistem* yang akan dibuat. Hal yang pertama kali dilakukan adalah menganalisis *Use case* diagram untuk interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Selanjutnya menganalisis *activity* diagram pada sebuah *sistem* yang akan dirancang agar alur dari kerja suatu sistem dari awal hingga akhir dapat dimengerti oleh perancang *sistem*. Setelah itu buat perancangan untuk *sequence* diagram yang harus sesuai dengan *use case* yang ada pada *sistem*. Kemudian merancang *class* diagram untuk menjelaskan struktur dari program yang akan dibuat, biasanya *class* diagram dirancang pada *sistem* yang menggunakan konsep OOP. Perancangan dari segi *database* menggunakan penggambaran ERD juga perlu, untuk menggambarkan data-data yang ada dalam *sistem* [3].

## 4.2 Desain Sistem

Pada sistem informasi GRAF monesindo persada berbasis *web* ini terdapat tiga *diagram* yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*, berikut penjelasannya:

### 4.2.1 Use Case Diagram

Berikut ini merupakan *Use Case Diagram* dari sistem informasi GRAF monesindo persada yang ditunjukkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Use case diagram

Gambar 4.2 merupakan *usecase diagram* pada sistem informasi GRAF mones indo persada. *User* dari sistem ini adalah:

1. *User*

*User* dapat melakukan proses pengolahan data seperti berikut :

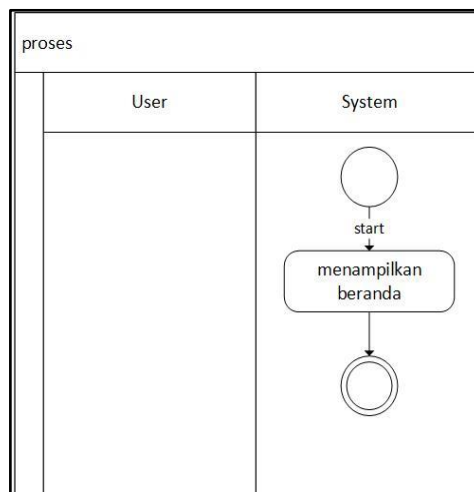
- a. Melihat beranda
- b. Melihat halaman tentang mones
- c. Melihat halaman mengenai alat dan bahan
- d. Melihat halaman informasi kontak mones

#### 4.2.2 Activity Diagram

Berikut merupakan *Activity Diagram* dari sistem informasi GRAF Monesindo Persada.

a. Melihat beranda

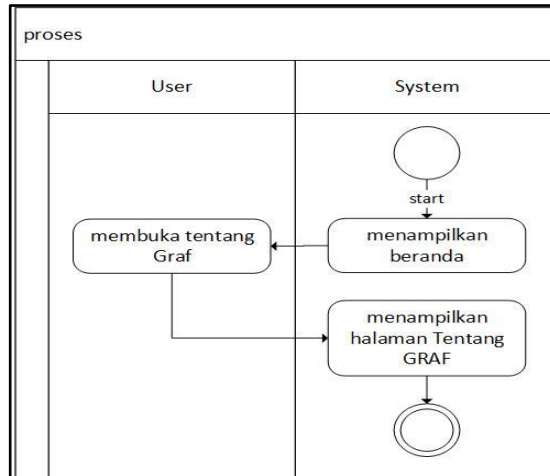
Pada sistem ini, hal yang pertama kali dilakukan adalah membuka beranda atau halaman awal yang berisi informasi secara singkat mengenai GRAF Mones. Pada Gambar 4.3 kita dapat melihat proses sistem membuka beranda.



Gambar 4.3 Proses melihat beranda

b. Melihat halaman Tentang GRAF

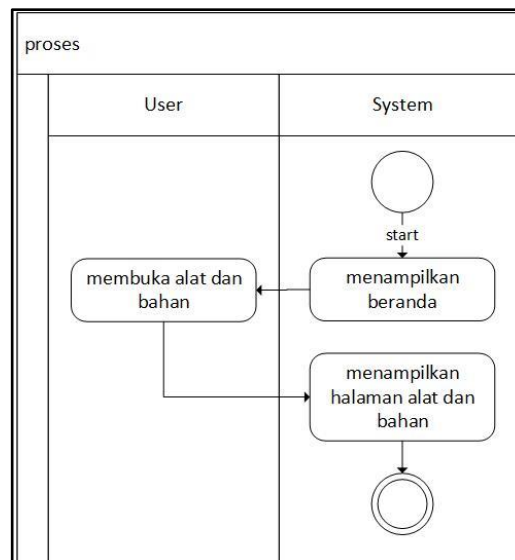
Pada proses melihat halaman Tentang GRAF yang berisikan informasi mengenai GRAF Monesindo Persada baik dari produk yang dibuat maupun dari pemilik GRAF sendiri. Pada Gambar 4.4 kita dapat melihat proses bagaimana sistem membuka halaman Tentang GRAF. Pertama-tama pada halaman beranda yang dibuka oleh sistem secara *default*, kemudian *User* membuka Tentang GRAF yang dimana sistem akan menampilkan halaman Tentang GRAF.



Gambar 4.4 Proses melihat tentang GRAF

c. Melihat halaman alat dan bahan

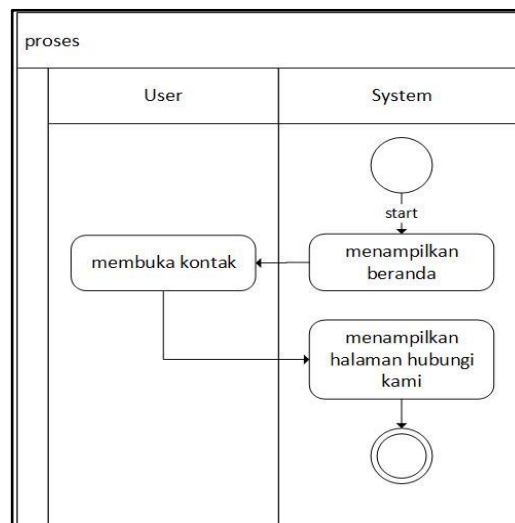
Pada proses melihat halaman Tentang GRAF yang berisikan informasi mengenai alat dan bahan yang dipakai untuk membuat produk sabun cuci mones sendiri. Pada Gambar 4.5 kita dapat melihat proses bagaimana sistem membuka halaman Tentang GRAF. Pertama-tama pada halaman beranda yang dibuka oleh sistem secara *default*, kemudian *User* membuka modern, aman, bersertifikat atau buah sowot pada sabun cuci piring kita yang dimana sistem akan menampilkan halaman alat atau bahan.



Gambar 4.5 Proses melihat halaman alat dan bahan

d. Melihat halaman kontak

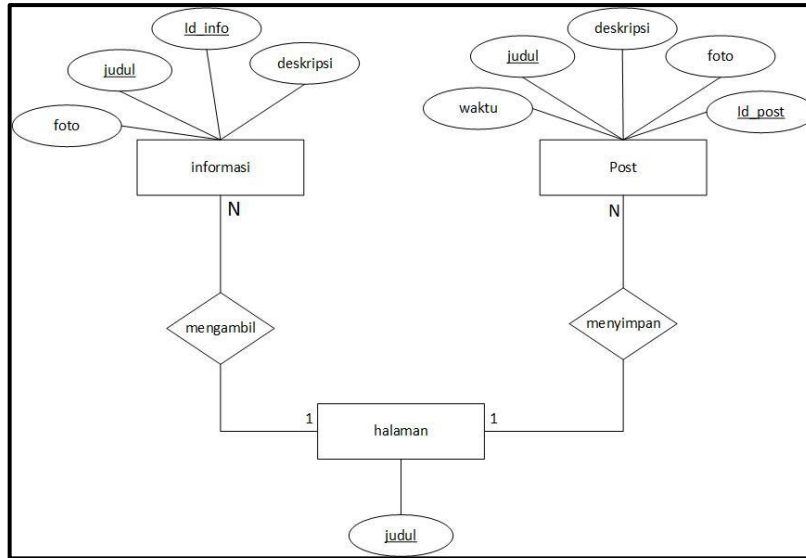
Pada proses melihat halaman Tentang GRAF yang berisikan informasi mengenai kontak GRAF Monesindo Persada baik dari nomor telepon, surel, atau lokasi kantor GRAF. Pada Gambar 4.5 kita dapat melihat proses bagaimana sistem membuka halaman Tentang GRAF. Pertama-tama pada halaman beranda yang dibuka oleh sistem secara *default*, kemudian *User* membuka hubungi kami yang dimana sistem akan menampilkan halaman kontak.



Gambar 4.6 Proses melihat halaman kontak

### 4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut pada gambar 4.10 adalah ERD (*EntityRelationship Diagram*) dari sistem informasi dimana terdapat 3 entitas yaitu halaman, post, dan informasi yang terdapat 2 relasi yaitu mengambil dan menyimpan.



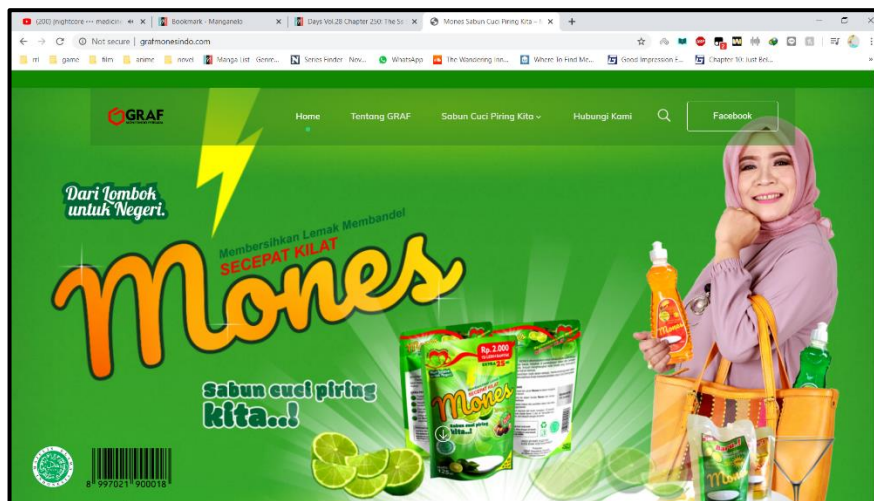
Gambar 4.7 ERD sistem informasi GRAF Monesindo Persada

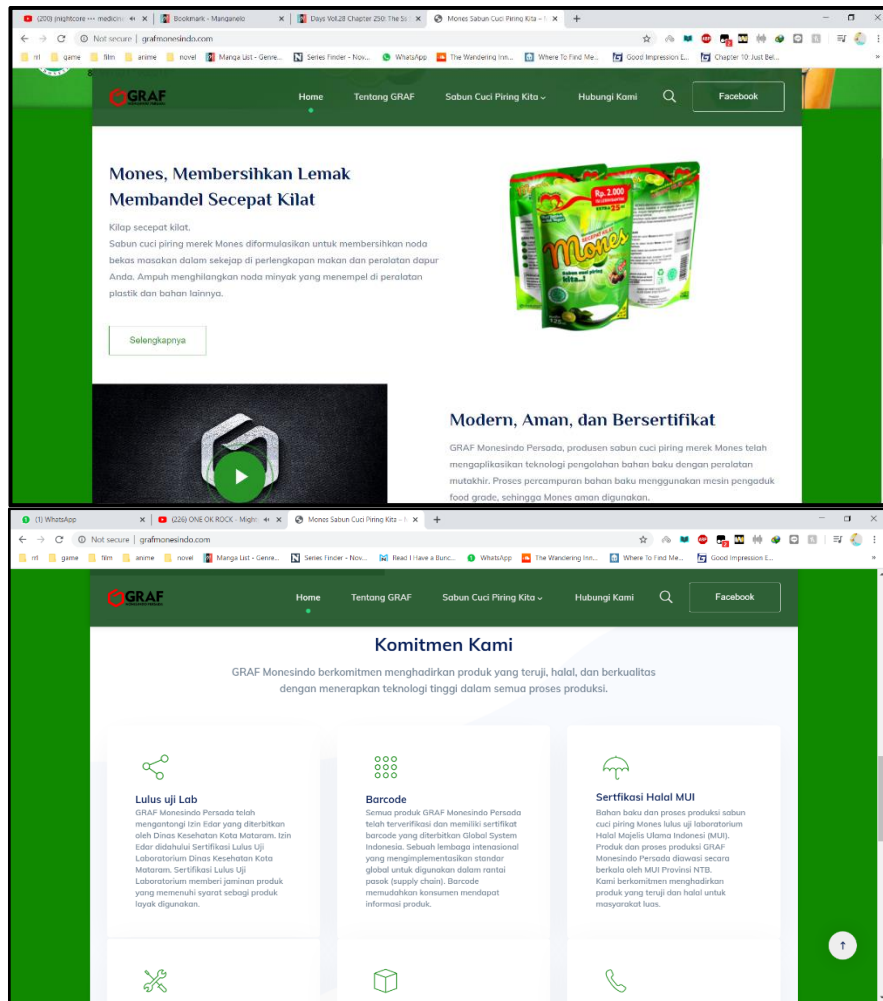
## 4.3 Implementasi Sistem

### 4.3.1 Implementasi *Interface* Sistem

Berikut pada gambar adalah implementasi tampilan (*interface*) program dari sistem informasi GRAF mones.

#### a. Halaman Utama



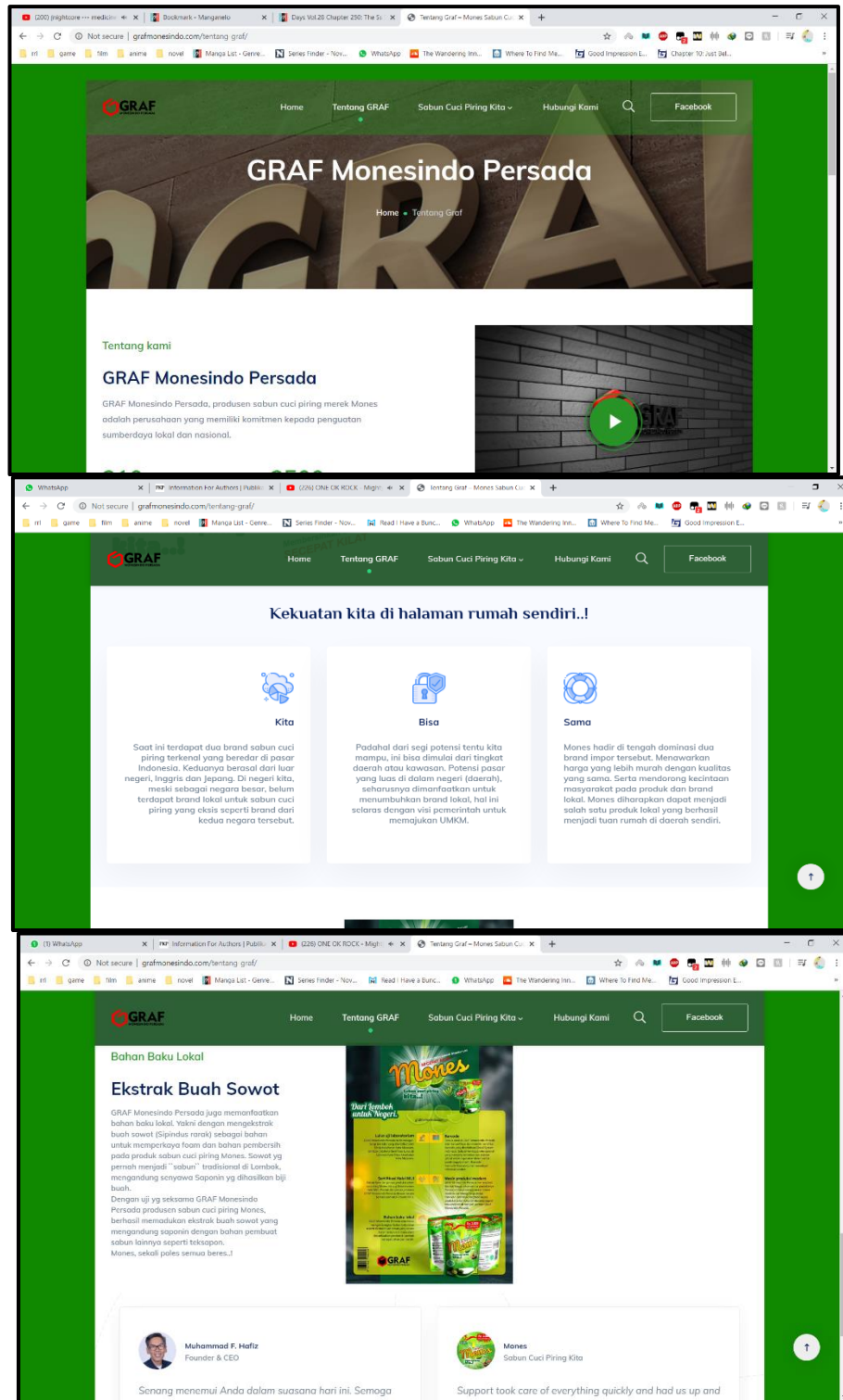


Gambar 4. 8 Halaman utama

Pada Gambar 4.8 dapat dilihat halaman yang merupakan implementasi dari halaman utama yang muncul pertama kali ketika pengguna mengakses *website*. Pada halaman ini bisa dilihat informasi singkat seperti sertifikasi, barcode, alat dan bahan.



b. Halaman Tentang GRAF

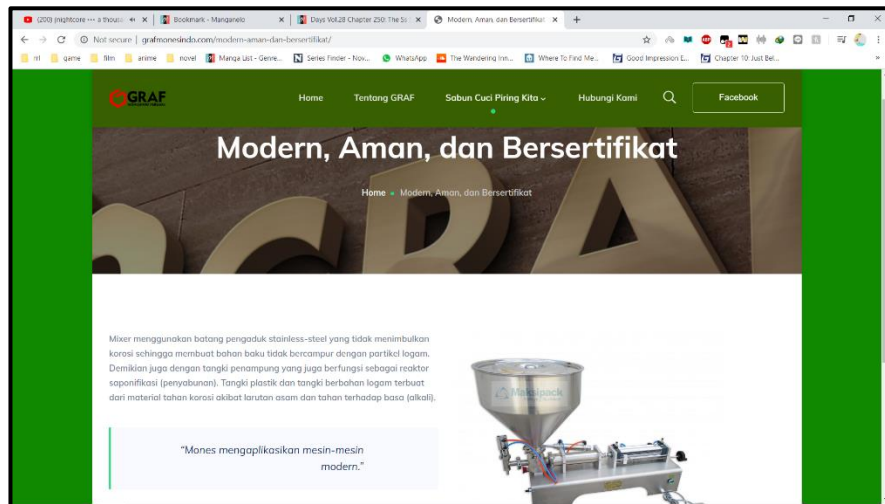


Gambar 4. 9 Halaman Tentang GRAF

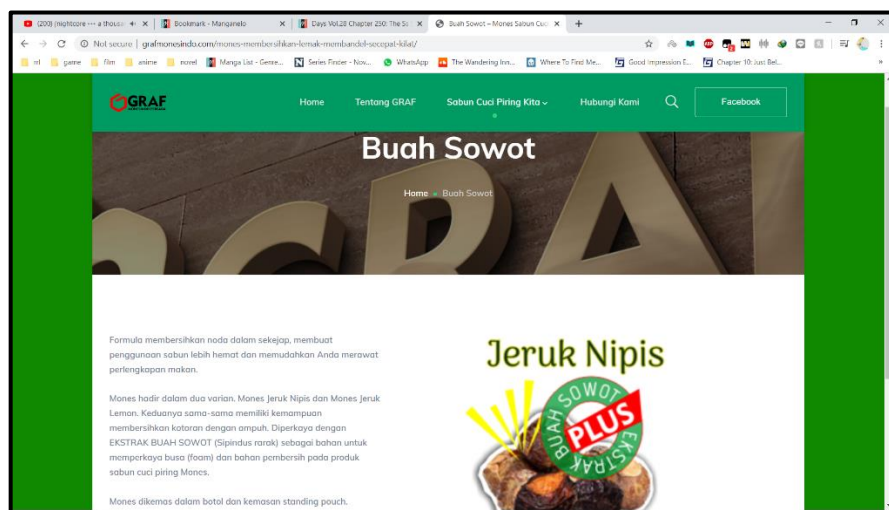
Pada Gambar 4.9 merupakan implementasi dari halaman Tentang GRAF yang berisikan mengenai informasi GRAF Monesindo Persada Ketika

*user* membuka atau mengklik Tentang GRAF pada menu. Pada halaman ini membahas secara mendetail mengenai mones sendiri seperti informasi perusahaan GRAF, banyak reatilnya serta biografi singkat dari pemimpin perusahaan GRAF Mones sendiri.

c. Halaman Alat dan Bahan



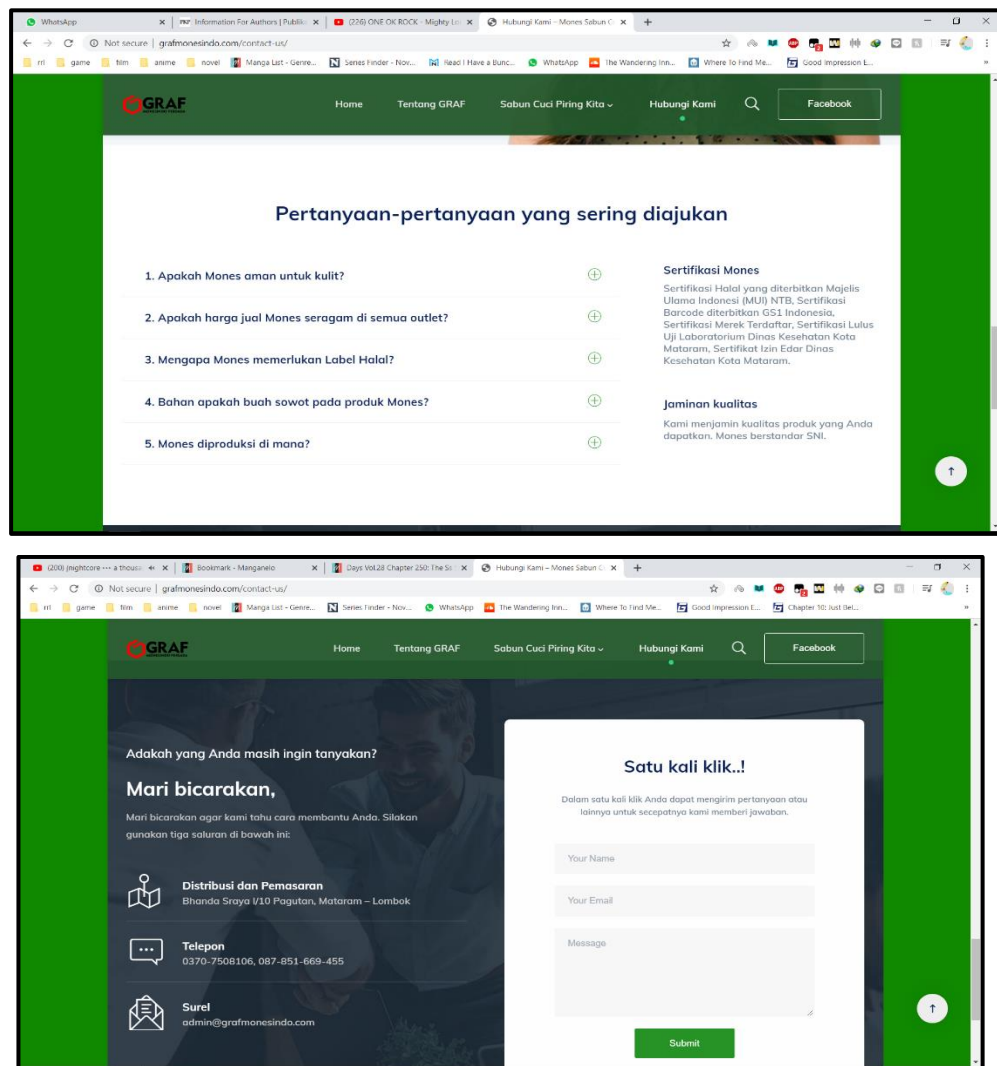
Gambar 4.10 Halaman Alat



Gambar 4.11 Halaman Bahan

Pada Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 merupakan implementasi dari halaman Alat dan Bahan. Yang jika *user* mengakses buah sowot akan membuka halaman yang memberi informasi mengenai bahan untuk pembuatan sabun cuci mones dan jika *user* mengakses Modern, aman, dan bersertifikat akan membuka halaman mengenai alat yang digunakan dalam proses produksi sabun cuci mones.

d. Halaman Kontak



Gambar 4. 12 Halaman Kontak

Pada Gambar 4.12 merupakan implementasi dari halaman kontak yang dapat diakses oleh *user* Ketika membuka menu hubungi kami. Pada halaman ini berisikan informasi kontak baik dari telepon, email, maupun alamat kantor GRAF Monesindo Persada.

#### 4.4 Pembahasan Implementasi Sistem

Pengembangan sistem informasi GRAF mones dalam proses pengembangannya mengalami beberapa tahapan yang kami lakukan diantaranya kami mencari tau permasalahan yang sedang dialami oleh perusahaan GRAF Monesindo Persada. dari permasalahan yang didapat maka diusulkan sistem informasi GRAF Mones sebagai media untuk memberi informasi kepada masyarakat apa itu Mones. Selanjutnya kami meminta beberapa kebutuhan data yang akan kami gunakan dalam pembuatan sistem ini seperti informasi pekerja dll.

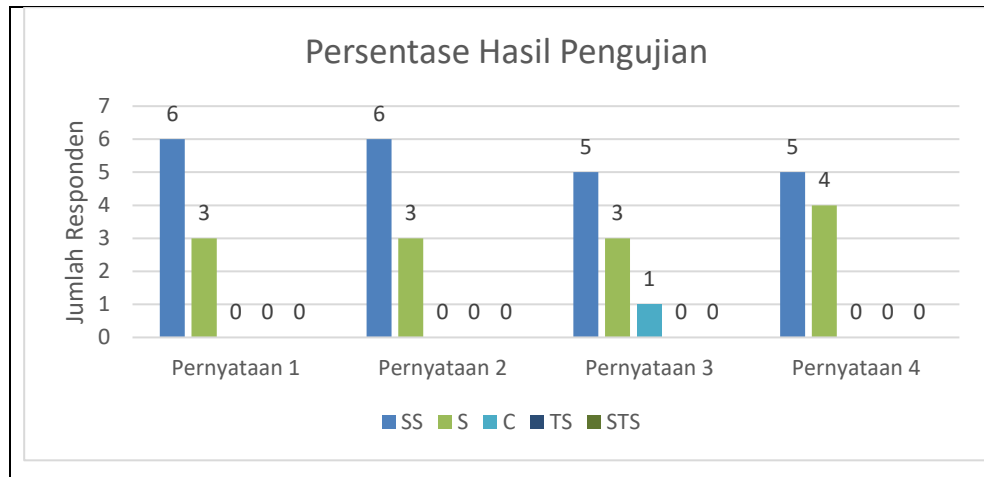
Setelah dilakukan pengimplementasian sistem selanjutnya dilakukan pengujian sistem. Pengujian dengan menggunakan kuesioner dilakukan dengan cara mencari responden yang merupakan pegawai GRAF Monesindo Persada untuk melakukan uji coba sistem dan menjawab pernyataan pada kuesioner yang diberikan. Parameter pengujian yang digunakan pada metode ini adalah :

- a. Tampilan sistem sudah sangat baik.
- b. Sistem mempermudah pekerjaan pegawai.
- c. Sistem dapat menunjang kinerja instansi.
- d. Sistem sudah memenuhi syarat sesuai dengan kinerja instansi

Responden akan diberikan pilihan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di atas, yaitu :

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. C = Cukup
- d. TS = Tidak Setuju
- e. STS = Sangat Tidak Setuju

Hasil rekapitulasi jawaban responden dihitung dari jawaban berdasarkan pengisian kuesioner dari masing-masing pernyataan. Berikut pada gambar 4.13 merupakan grafik persentase jawaban rata-rata hasil pengujian dari 9 responden :



Gambar 4. 13 Persentase hasil pengujian

Pada Gambar 4.13 merupakan hasil dari persentase pengujian dari kuesioner yang diberikan mendapatkan nilai untuk pertanyaan 1 nilai Sangat Setuju dan Setuju masing-masing diberikan oleh 6 dan 3 responden, pertanyaan 2 nilai Sangat Setuju dan Setuju masing-masing diberikan oleh 6 dan 3 responden, pertanyaan 3 nilai Sangat Setuju, Setuju, dan cukup masing-masing diberikan oleh 5, 3 dan 1 responden, pertanyaan 4 nilai Sangat Setuju dan Setuju masing-masing diberikan oleh 5 dan 4 responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari responden setuju dengan sistem ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Praktek Kerja Lapangan di GRAF Monesindo Persada berupa sistem informasi GRAF mones berbasis *web* maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancangan Sistem Informasi GRAF mones berbasis *web* dibuat berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan perusahaan untuk yang kemudian akan disajikan dalam bentuk yang mudah untuk dimengerti oleh *user* .
2. Sistem informasi GRAF mones berbasis *web* ini digunakan untuk memberikan informasi yang mudah dijangkau oleh masyarakat dan juga lebih mudah untuk perusahaan mones untuk mempromosikan produknya.
3. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner dengan persentase nilai untuk pertanyaan 1 nilai Sangat Setuju dan Setuju masing-masing diberikan oleh 6 dan 3 responden, pertanyaan 2 nilai Sangat Setuju dan Setuju masing-masing diberikan oleh 6 dan 3 responden, pertanyaan 3 nilai Sangat Setuju, Setuju, dan cukup masing-masing diberikan oleh 5, 3 dan 1 responden, pertanyaan 4 nilai Sangat Setuju dan Setuju masing-masing diberikan oleh 5 dan 4 responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari responden setuju dengan sistem ini.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan penulis agar Sistem informasi berbasis *web* ini menjadi lebih baik di masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan sistem informasi GRAF Mones ini mungkin perlu ditambahkan sebuah fitur atau fungsi pemesanan agar lebih mudah jika ada pihak yang ingin memesan produk mones.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendini, Ade. 2016. "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)." *Jurnal Khatulistiwa Informatika* IV(2): 107–16.
- [2] Hutahean, Jeperson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Sleman: deepublish.
- [3] Pamungkas, Canggih Aji. 2017. *Pengantar Dan Implementasi Basis Data*. Sleman: deepublish.
- [4] Sumiati, S.E. Anjarwani, M.A. Albar. 2018. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Surat dan Kearsipan pada Sekertariat Daerah Provinsi NTB berbasis WEB." *J-COSINE* 1(2): 9–11.