



1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Antikode Desain Eksperiensia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konsultasi teknologi Informasi. Pekerjaan yang dikerjakan di Antikode antara lain pembuatan dan pengembangan *user experience*, pembuatan *user interface*, pembuatan dan pengembangan *frontend website*, *mobile application*, dan pembuatan *backend* untuk aplikasi berbasis web dan *mobile*.

PT. Antikode Desain Eksperiensia sedang mengerjakan beberapa proyek untuk *clientnya*, salah satunya adalah PT SOSJ Indonesia atau lebih dikenal dengan SOSJ Design. SOSJ Design merupakan sebuah perusahaan dalam bidang desain. Desain yang dibuat meliputi desain logo, kemasan produk, desain *interior* dan desain identitas perusahaan atau produk. Saat ini SOSJ Design ingin memperbarui tampilan situs webnya. SOSJ Design ingin situs web *company profile* yang diperbarui bisa lebih memperkenalkan produk dan jasa dari perusahaannya. Situs web akan memuat produk dan jasa yang telah dikerjakan dan menampilkan segala macam informasi mengenai SOSJ Design. Saat ini informasi yang ada di situs web dimasukkan secara *statis*. SOSJ Design ingin semua informasi yang ada di situs web dikelola oleh *administrator* dari *statis* menjadi *dinamis*.

Situs web menyediakan *form* yang akan digunakan oleh *administrator* dari SOSJ Design untuk mengelola dan memperbarui informasi yang akan dipromosikan. Informasi tersebut antara lain berupa portofolio hasil pekerjaan SOSJ Design, *client* yang telah berkolaborasi dengan SOSJ Design, dan kategori pekerjaan yang bisa dikerjakan oleh SOSJ Design.

1.2 Tujuan

Pembuatan situs web *company profile* SOSJ Design ini memiliki tujuan untuk memperbarui situs web media promosi untuk SOSJ Design dalam memasarkan produk dan jasanya. Situs web ini juga bertujuan untuk mengelola informasi yang berupa portofolio hasil pekerjaan SOSJ Design, *client* yang telah berkolaborasi dengan SOSJ Design, dan kategori pekerjaan yang bisa dikerjakan oleh SOSJ Design.

1.3 Manfaat

Manfaat dalam pembuatan situs web *company profile* PT. SOSJ Indonesia ini adalah mempercepat kinerja pengelola situs web karena informasi yang dimasukkan akan bersifat *dinamis* dari dulunya yang bersifat *statis*. Manfaat lainnya adalah situs web akan menjadi *responsive* ketika diakses oleh *device* yang ukuran layarnya lebih kecil dari layar computer.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumbar dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembuatan situs web *company profile* SOSJ Design ini isi pada :

1. Situs web terdiri dari 2 bagian yaitu bagian *admin* dan *visitor*.
2. Situs web yang dibuat merupakan media promosi tidak ada transaksi pada situs web.
3. Aktor pada situs web terdiri dari *superadmin*, *admin*, dan *visitor*.
4. Situs web merupakan situs web yang *responsive*, yaitu dapat menyesuaikan ukuran layar *device* pengguna.
5. Situs web hanya dapat diakses menggunakan internet.

2 METODE KAJIAN

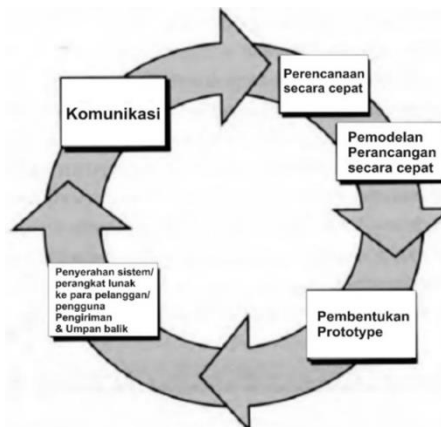
2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) berlokasi di PT Antikode Design riensia yang terletak di Jalan Jurang Mangu Barat No. 8 Bintaro Jaya Sektor ta Tangerang Selatan, Banten. Kegiatan PKL dilaksanakan mulai tanggal 1 ari sampai tanggal 12 April 2019. Kegiatan PKL dilakukan setiap hari kerja senin sampai jumat pukul 07.00 sampai pukul 18.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

Pembuatan situs web *company profile* SOSJ desain ini menggunakan le prototipe. Alasan penggunaan metode prototipe adalah karena terbatasnya pengerjaan yang diberikan SOSJ Design selaku *client*, cangkupannya situs alam skala kecil, dan terbatasnya tim yang mengerjakan *project* ini.

Metodologi prototipe ini adalah jenis metodologi yang pengembangannya aiki secara terus menerus sampai semua kriteria dan aplikasi yang iihkan pengguna terpenuhi. Metodologi prototipe terdiri dari lima tahapan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Metodologi prototipe (Pressman 2012).