

## Perancangan Website Profil Kampus Amikom Jurusan D3 Komputerisasi Akuntansi

**Muhammad Dima Alfarizi**

STMIK AMIKOM Surakarta

Korespondensi penulis: [dimaalfarizi1@gmail.com](mailto:dimaalfarizi1@gmail.com)

**Ina Sholihah Widiati**

STMIK AMIKOM Surakarta

**Muhammad Setiyawan**

STMIK AMIKOM Surakarta

Alamat: Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo,  
Jawa Tengah 57164

**Abstract.** They provide information services that use the hyperlink concept, which can facilitate Internet users' search for information on the Internet. A company profile website can store more interesting data of pictures, sounds, animation, text, table, diagram and other data shapes. The website forms the entire web page in a domain that contains the information of a corporation. Amikom surakarta's accounting computerization still does not provide information media as it does on other colleges that use information technology, with a company profile website, d3 a computerized accounting for amikom surakarta has medium to expand information media.

**Keywords:** websites, computerized accounting, hyperlink.

**Abstrak.** Website merupakan layanan informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang dapat memudahkan pengguna internet dalam melakukan pencarian informasi di internet. Website company profil dapat menyimpan data yang berupa gambar, suara, animasi, teks, table, diagram dan bentuk data lainnya dengan lebih menarik. Website merupakan keseluruhan halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi suatu perusahaan. Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta masih belum mempunyai media informasi seperti pada kampus lain yang menggunakan teknologi informasi, dengan diterapkannya Website company profile, D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta memiliki media untuk memperluas media informasi.

**Kata kunci:** Website, Komputerisasi akuntansi, hyperlink.

### LATAR BELAKANG

Website merupakan layanan informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang dapat memudahkan pengguna internet dalam melakukan pencarian informasi di internet. Dalam menyajikan informasi, website menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film (Irawan, 2011).

Website company profile, dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat luas, karena website mudah di akses secara global, yaitu media internet. Website company profil dapat

menyimpan data yang berupa gambar, suara, animasi, teks, table, diagram dan bentuk data lainnya dengan lebih menarik. Website merupakan keseluruhan halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi suatu perusahaan. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan (Nugroho, 2006)

D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta Merupakan Jurusan yang berada dibawah naungan STMIK Amikom Surakarta, yang hadir untuk memberikan kajian wawasan komputerisasi akuntansi di bidang informasi teknologi. D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta masih belum mempunyai media informasi seperti pada kampus lain yang menggunakan teknologi informasi. Hal tersebut mengakibatkan D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta menjadi kurang dikenal oleh khalayak umum.

Kondisi inilah yang membuat D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta akhirnya memutuskan untuk membuat dan memiliki company profile berbasis website sebagai salah satu media informasi dengan menerapkan teknologi. Informasi yang akan ditampilkan dalam website company profile yaitu berisi tentang profil, berita, akademik, penelitian dan publikasi, dan pengabdian.

Dengan diterapkannya Website company profile, D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta memiliki media untuk memperluas media informasi, memperluas promosi, memperluas relasi. Selain itu adanya Website company profile, diharapkan customer lebih mengenal tentang jurusan D3 Komputerisasi Akuntansi Amikom Surakarta.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Perancangan**

Perancangan merupakan sebuah proses dalam mendefinisikan dalam pengerjaan suatu hal dengan menggunakan Teknik yang beragam dan melibatkan deskripsi mengenai arsitektur dan detail komponen sampai pada keterbatasan yang ada dalam proses pembuatannya (Rizky, 2011).

### **2. Website**

Website adalah kumpulan dari dokumen yang terdapat di dalam server dan dapat dilihat oleh pengguna melalui browser. Dokumen tersebut dapat terdiri dari beberapa halaman. Pada setiap halaman didalamnya memberi informasi juga interaksi yang

beragam. Informasi dan interaksi tersebut dapat berisi text, gambar samapai dengan bentuk suara, animasi, video, dan sebagainya (Doni & Rahman, 2020). Kemudia menurut (Muhyidin et al., 2020) menyatakan website adalah suatu layanan dari sajian informasi dengan konsep dari hyperlink, untuk memudahkan surfer (sebutan untuk pengguna computer yang melakukan pencarian informasi didalam internet.

### 3. *Unified Modeling language (UML)*

UML (*Unified Modeling Langage*) merupakan sebuah bahasa berdasarkan dari gamabr/grafik yang ditujukan untuk visualisasi, spesifikasi, membangun, sampaim dokumentasi sebuah sistem pengembangan software yang berbasis *Object-Oriented*. UML dapat di hubungkan secara langsung dengan sebuah *Object-Oriented database*. (Maharani & Aman, 2017).

### 4. Activity Diagram

Activity diagram yang berarti diagram aktivitas dalam bahas Indonesia, adalah sebuah diagram dalam pemodelan berbagai macam proses yang terjadi di dalam sistem. Seperti halnya runtutan proses berjalannya sebuah sistem yang digambarkan secara vertical. Activity diagram menjadi salah satu contoh pada diagram UML untuk membuat *Use Case* (Musthofa & Adiguna, 2022).

### 5. CodeIgniter

CodeIgbiter merupakan Framework yang berjalan pada PHP 4 sampai PHP 5. Menggunakan CodeIgniter bertujuan untuk dapat memudahkan programmer dalam pengembangan sebuah aplikasi secara singkat tanpa harus melakukan pemrograman dari titik nol. Dengan begitu, programmer yang memiliki kemampuan dasar pemrograman, akan bekerja lebih cepat dalam menghasilkan aplikasi (Pamungkas, 2015).

## **METODE PENELITIAN**

Untuk melakukan penelitian yang baik diharuskan adanya suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metodologi untuk melakukan suatu penelitian.

### Metode Pendekatan Sistem

Metoda pengembangan sistem yang dipakai untuk Merancang Website company profile, penulis menggunakan Metode Prototype, metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.

Model proses prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (user).

Dari pengertian metode prototype, penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan prototype, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang Website company profile yang diinginkan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai.

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan prototype yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Analisis Kebutuhan**

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kesatu.

#### **1. Analisis Kebutuhan Non Fungsional**

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan kebutuhan sistem yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem, diantaranya kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

##### **a) Analisis Kebutuhan Perangkat Keras**

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras mendukung website profile Amikom Jurusan D3 Komputerisasi Akuntansi, yaitu :

#### **1. Perangkat Keras Server**

- Processor : 2.13GHz
- Memori : 8GB RAM
- Hardisk : 320GB
- VGA : 2048MB

#### **2. Perangkat Keras Client**

- Processor : 600 - 2000Mhz
- Layar : 320 x 480 pixels, 3.2"
- Jaringan : HSDPA 900 / 2100, 4G LTE
- Camera : 3.2 megapiksel + Auto Focus

## **b) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Analisis perangkat lunak terdiri dari spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan, berikut ini adalah spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun dan mengimplementasikan aplikasi fasilitas umum ini.

### 1. Perangkat Lunak Server

- Sistem Operasi Windows 7 Ultimate.
- XAMPP 3.3.0 untuk lokal server.
- Visual Studio Code untuk penulisan kode program PHP dan CI-4.
- Google Chrome sebagai browser.

### 2. Perangkat Lunak Client

- Sistem Operasi Windows dan Android 10 (Q).

## **2. Analisis Kebutuhan Fungsional**

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan fungsional ini meliputi analisis kebutuhan sistem dan pemodelan sistem.

### **a) Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem yang dilakukan penulis yaitu dengan cara melakukan wawancara terhadap responden. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengatasi ketidaksesuaian antara aplikasi yang di rancang dengan kebutuhan pengguna. Adapun kebutuhan sistem yang diperlukan antara lain :

1. Menampilkan informasi penting pada website profile seperti kontak, tentang kami, keunggulan, biaya, kurikulum akademik, pendaftaran, dll.
2. Menampilkan informasi lokasi kampus Amikom Surakarta.
3. Menampilkan informasi yang berkaitan dengan kampus Amikom Surakarta secara cepat, tepat dan akurat.

### **b) Analisis Pemodelan Sistem**

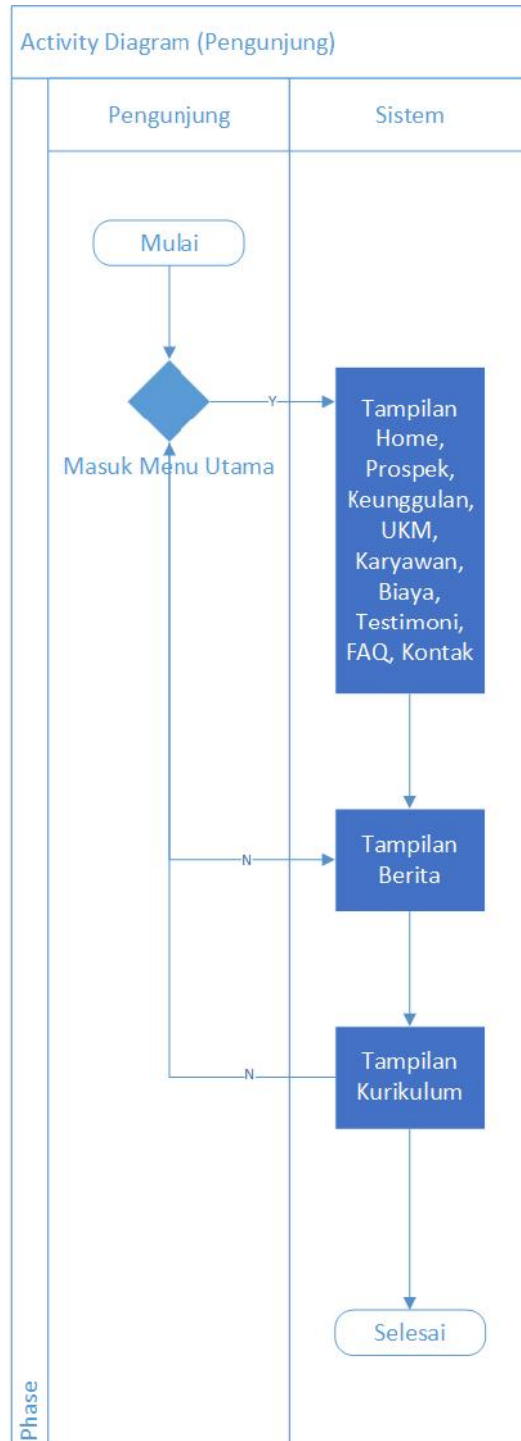
Pemodelan sistem dimodelkan dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language). Tahap-tahap pemodelan dalam analisis tersebut meliputi Activity Diagram.

## **B. Perancangan Sistem (Activity Diagram)**

Dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan pemodelan sistem yaitu activity diagram sesuai dengan analisa kebutuhan dan rancangan sistem.

### 1. System Flow / Activity Diagram (Pengunjung)

Dalam Sistem Flow Pengunjung, pengunjung dapat melihat menu yang disediakan oleh website sekolah. Sistem Flow Pengunjung dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

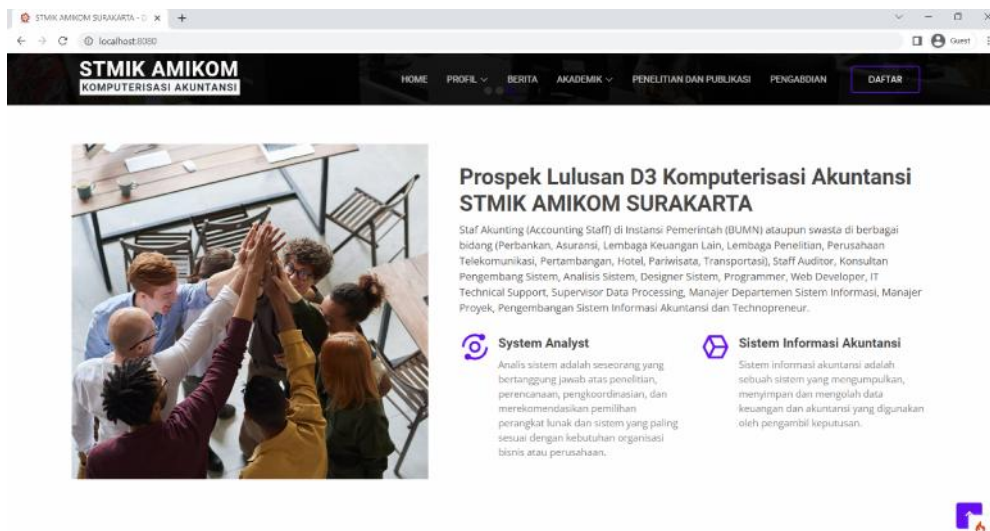


## C. Desain Antarmuka sistem / Input Output

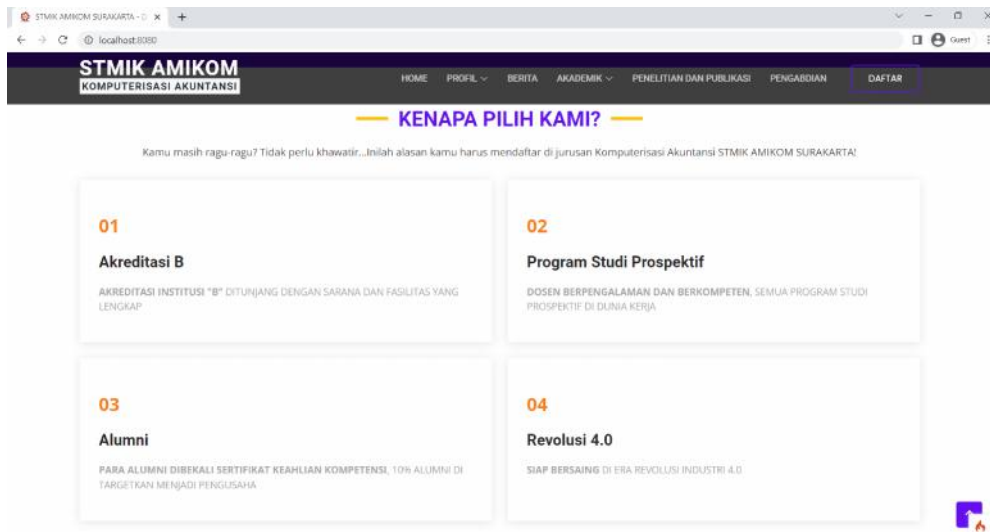
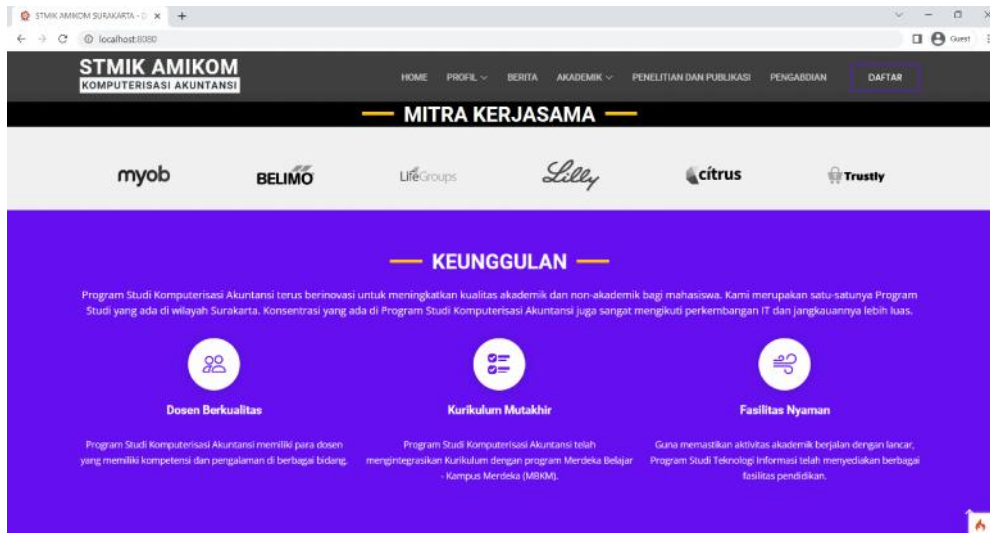
### 1. Desain UI Landing Page



### 2. Desain UI Prospek

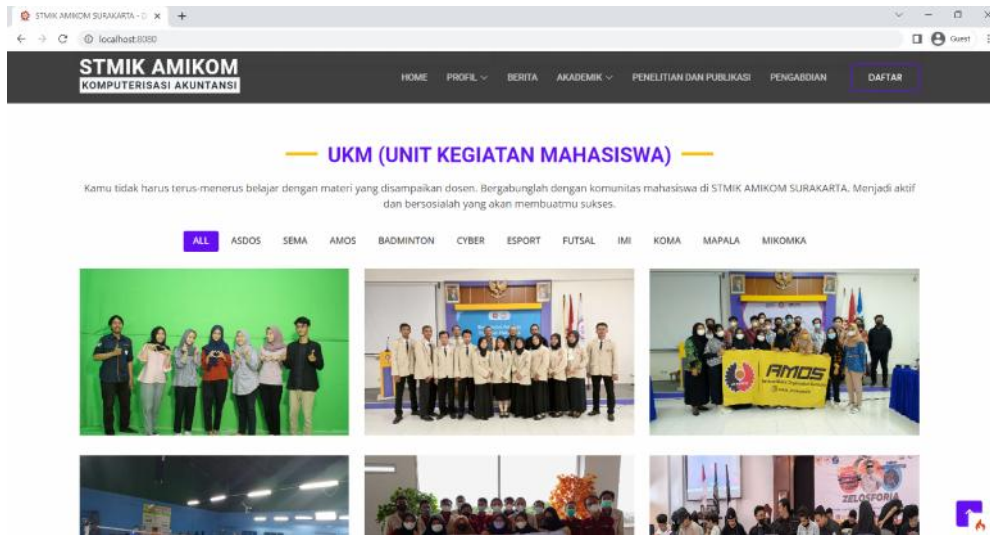


### 3. Desain UI Keunggulan

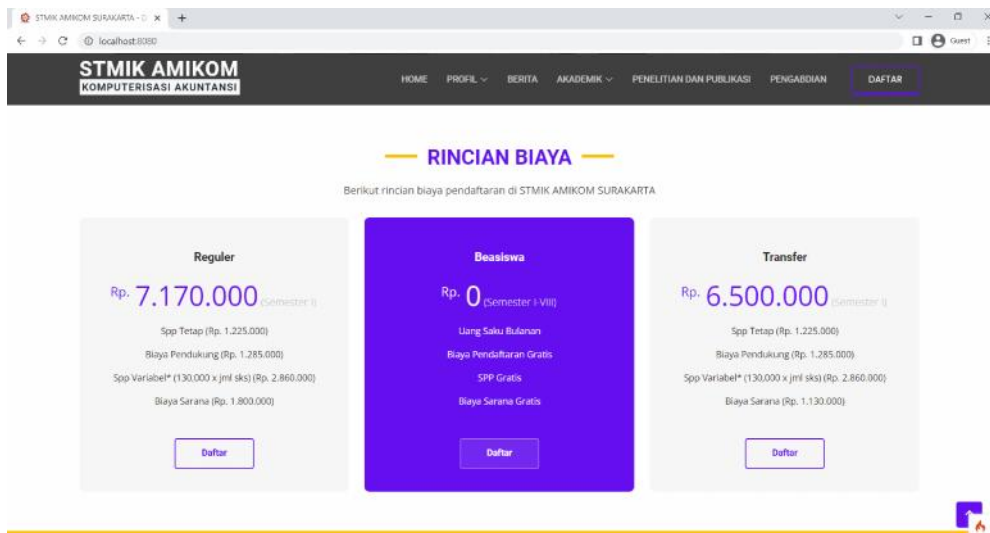




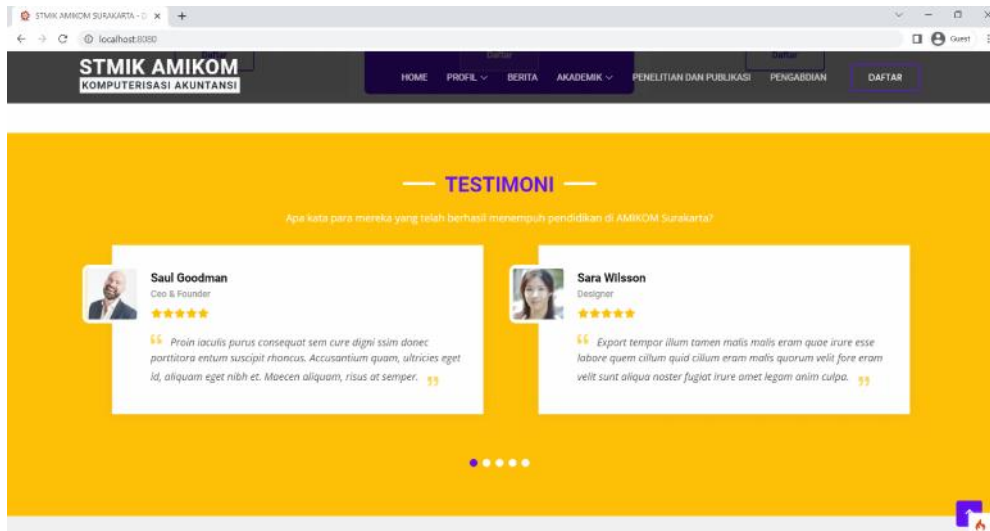
## 4. Desain UI UKM



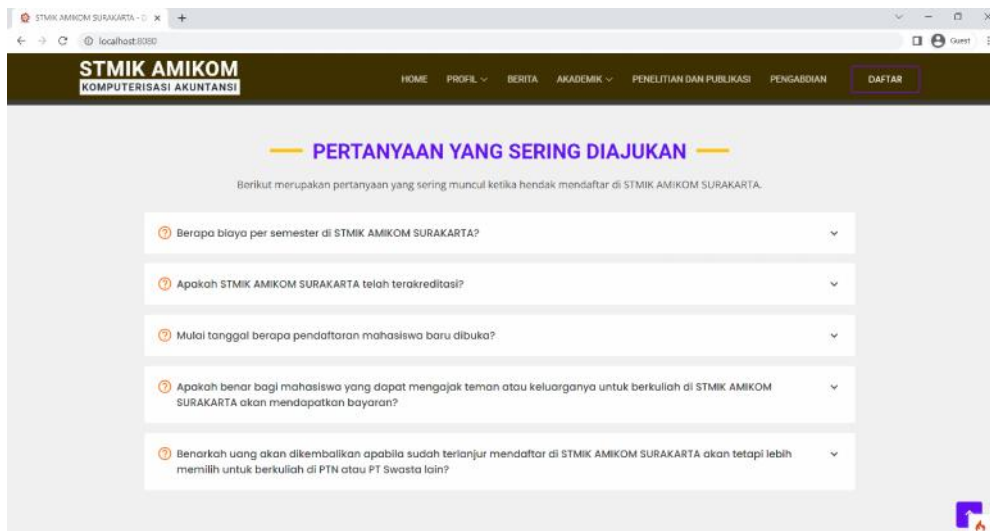
## 5. Desain UI Rincian Biaya



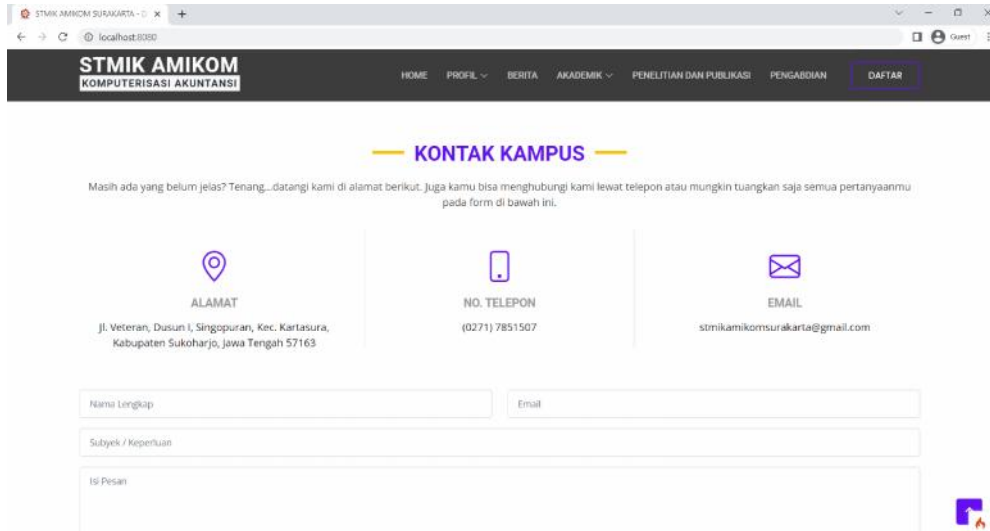
## 6. Desain UI Testimoni



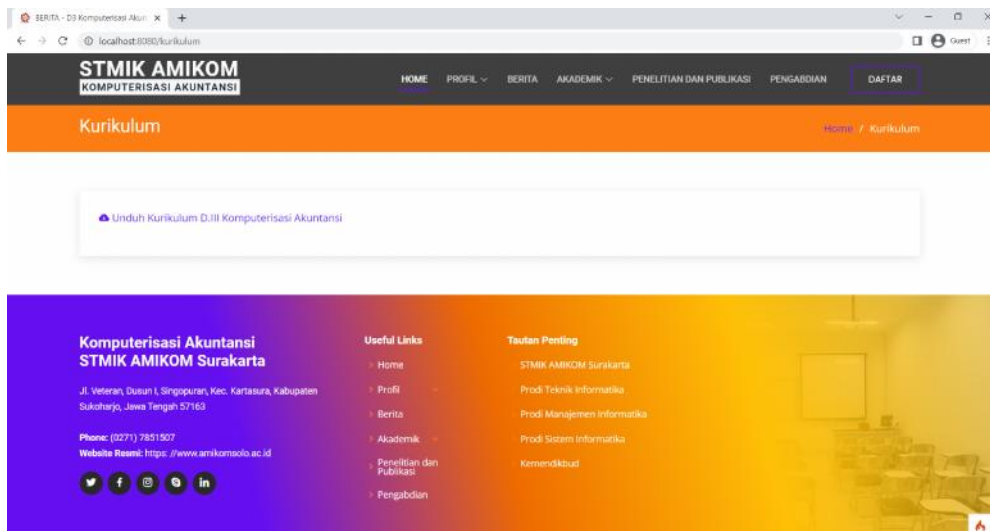
## 7. Desain UI FAQ



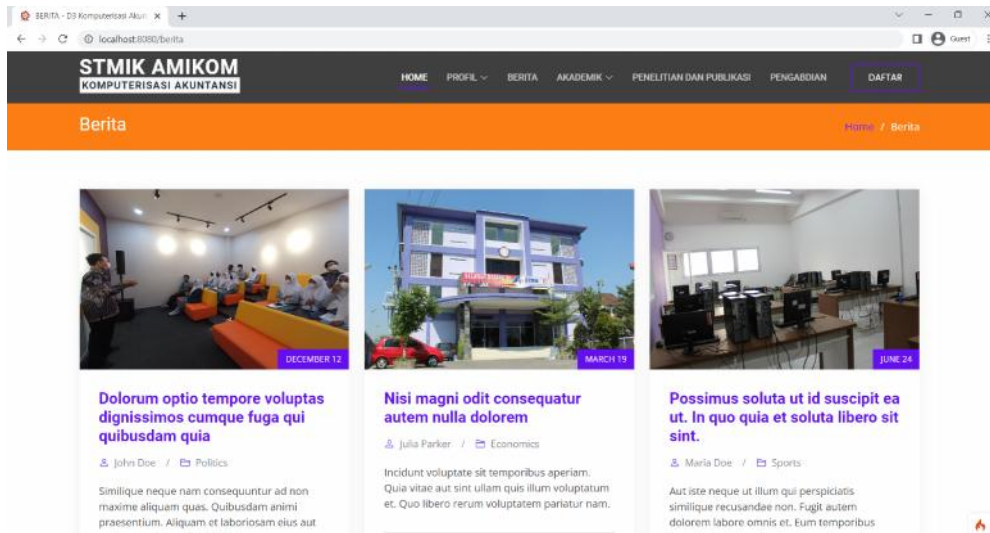
## 8. Desain UI Kontak



## 9. Desain UI Kurikulum



## 10. Desain UI Berita



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Website merupakan layanan informasi yang menggunakan konsep hyperlink dengan bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi dan memperindah tampilan/userinterface nya. Salah satu nya yaitu Website Company Profil yang dimana Website ini bertujuan agar memudahkan mahasiswa STMIK AMIKOM SURAKARTA mendapatkan informasi yang Aktual dan akurat. Adapun beberapa kelebihan serta kekurangan yaitu:

Kelebihan:

1. Proyek pembuatan Website Company Profil ini sudah menggunakan Codeigniter 4.
2. User interface pada proyek pembuatan Website Company Profil ini sangat mudah dipahami dan menarik.
3. Mudah dalam pengoperasian.

Kekurangan:

1. Proyek pembuatan Website Company Profil masih belum dapat tersambung dengan database.
2. Website Company Profil ini juga masih belum memiliki halaman untuk admin.
3. Masih ada beberapa fitur yang belum dilengkapi

## **Saran**

Pada proyek selanjutnya peneliti dapat menambahkan halaman admin dan menyambungkan kedalam database, peneliti juga dapat menambahkan fitur penelitian dan publikasi pada tampilan web serta dapat menambahkan fitur pengabdian supaya dapat menjadi referensi serta bukti kerja nyata mahasiswa.

## DAFTAR REFERENSI

- Doni, R., & Rahman, M. (2020). Sistem Monitoring Tanaman Hidroponik Berbasis Iot (Internet of Thing) Menggunakan Nodemcu ESP8266. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 4(2). <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>
- Irawan, B. (2011). *Jaringan Komputer (NETWORK PR)*. Graha Ilmu.
- Maharani, R., & Aman, M. (2017). untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari pada sekolah tersebut. Dengan adanya aplikasi berbasis. *Jurnal Ipsikom*, 5(2).
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(03), 199–207. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Nugroho, A. (2006). *E-commerce : memahami perdagangan modern di dunia maya*. Informatika Bandung.
- Pamungkas, C. A. (2015). Pemanfaatan Codeigniter Framework Dalam Membangun Sms Gateway Gammu. *INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, 1(1), 1–10.
- Rizky, S. (2011). *KONSEP DASAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE REENGINEERING) Tersimpan di: JAKARTA PRESTASI PUSTAKA PRESS. JAKARTA PRESTASI PUSTAKA PRESS*