

Dokumen
Proyek Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Rahmalia Mutiara Kasih / 2115323035

Anak Agung Lyana Anjani / 2115323047

Galasora Tanoenda Vichris / 2115323064

DIII Manajemen Informatika

Program Studi DIII Manajemen Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

Politeknik Negeri Bali

2023-2024

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**Sistem Informasi berbasis Website dengan Strategi Desain Social Media
Untuk Layanan Produk dan Profil Perusahaan
LaFleur Studio**

OLEH :

**Rahmalia Mutiara Kasih / 2115323035
Anak Agung Lyana Anjani / 2115323047
Galasora Tanoenda Vichris / 2115323064**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
PROYEK TUGAS AKHIR**

**Sistem Informasi berbasis Website dengan Strategi Desain Social
Media
Untuk Layanan Produk dan Profil Perusahaan LaFleur Studio**

Proyek Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma DIII di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Oleh :

No	NIM	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan
1	2115323035	Rahmalia Mutiara Kasih	
2	2115323047	Anak Agung Lyana Anjani	
3	2115323064	Galasora Tanoenda Vichris	

Bukit Jimbaran, 12 Agustus 2024

Disetujui Oleh :

Manager Proyek



(Muchamad Bagaskara)

Pembimbing 1



(Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya
Astawa, S.T.,M.Kom)
NIP. 196902121995121001

Pembimbing 2



(I Komang Wiratama, S.Kom.,M.Cs)
NIP. 199011052019031009

Penguji 1



(I Wayan Suasnawa, ST,MT)
NIP. 197111051999031002

Penguji 2



(I Gusti Ngurah Bagus Catur Bawa,
ST ,M.Kom)
NIP. 197111051999031002

ABSTRAK

Era digital yang semakin berkembang pesat telah mendorong perusahaan untuk memiliki kehadiran online yang kuat guna tetap bersaing dan mempertahankan relevansi di pasar yang dinamis. Lafleur Studio merespons kebutuhan ini dengan mengajukan proyek pembuatan website informasi perusahaan. Tujuan utama proyek ini adalah untuk mempromosikan Lafleur Studio secara online, memperluas jangkauan audiens, menarik potential client, dan membangun hubungan yang kuat dengan berbagai pihak. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan website ini mencakup HTML, CSS, JavaScript, dan framework modern seperti React.js untuk menciptakan antarmuka yang responsif dan user-friendly. Website ini dilengkapi dengan fitur-fitur penting seperti profil perusahaan, portofolio proyek, layanan yang ditawarkan, serta formulir kontak untuk memudahkan komunikasi dengan pelanggan potensial. Hasil dari proyek ini adalah sebuah website yang efektif dalam menyampaikan informasi perusahaan Lafleur Studio, meningkatkan visibilitas online, dan mendukung upaya pemasaran digital perusahaan.

Kata Kunci: Website Informasi, Digitalisasi Bisnis, Lafleur Studio, Pemasaran Online.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya laporan tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Berbasis Website dengan Strategi Desain Social Media untuk Layanan Produk dan Profil Perusahaan LaFleur Studio” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan ini disusun sebagai hasil dari kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan. Proyek ini berfokus pada pengembangan sistem informasi berbasis website serta strategi desain media sosial untuk LaFleur Studio, sebuah perusahaan yang bergerak dalam layanan produk dan profil.

Selama proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh dukungan dan bimbingan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

Yth.Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST,M.Kom selaku Pembimbing 1 serta Bapak I Komang Wiratama, S.Kom.,M.Cs selaku pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga sepanjang proses penelitian dan penulisan laporan ini.

Tim LaFleur Studio yang telah menyediakan data dan informasi yang diperlukan serta mendukung penelitian ini dengan sangat baik.

Yth.Bapak I Wayan Suasnawa, ST.MT. yang telah memberikan dukungan dan masukan konstruktif selama proses ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas laporan di masa mendatang.

Harapan penulis, laporan ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan LaFleur Studio serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan laporan ini.

Bukit Jimbaran, 09 Agustus 2024

Tim Penulis

DAFTAR ISI

BAB I	1
INFORMASI UMUM PROYEK	1
1.1 Informasi Global Proyek.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Gambaran Umum Proyek.....	1
1.4 Tujuan Proyek	2
1.5 Keuntungan Proyek.....	2
BAB II.....	4
PERENCANAAN PROYEK.....	4
2.1 Teknologi Digunakan.....	4
a) Teknologi.....	4
b) Alat bantu pengembangan sistem	5
2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	5
2.3 Perancangan Proyek	6
a) Perancangan Sistem (Rancang Bangun Sistem).....	6
b) Perancangan Jaringan	27
1. Arsitektur Jaringan	27
2. Keamanan Jaringan	27
c) Perancangan Multimedia.....	27
1. Desain Grafis dan Konten Visual	27
2. Mockup dan Prototipe	27
3. Konten Video dan Animasi.....	28
2.4 Anggaran Biaya	28
BAB III.....	29
PELAKSANAAN PROYEK.....	29
3.1 Hasil Proyek Aplikasi	29
a) Sistem Informasi	29
i. Fitur Halaman Awal.....	29
1. Home Menu	29

2.	About Us.....	31
ii.	Login.....	33
	Login Page.....	33
	Register Page.....	33
iii.	Absent Menu.....	33
	Tampilan Absen.....	33
	Tampilan Daftar Absen	34
iv.	Fitur Halaman Admin	34
	Dashboard.....	34
	Kelola Konten	35
	About Us Content.....	35
	Our Expertise.....	35
	Project.....	36
	Visi Misi.....	36
	List Absen	37
	List User & Admin	37
	List Team	38
	Logout	38
b)	Multimedia.....	38
i.	Logo Fleur Studio	38
ii.	Warna / Color Palette	49
iii.	Cap dan Kop Surat.....	51
iv.	Postingan Instagram Fleur Studio	55
v.	Hasil Postingan.....	64
3.2	Implementasi Proyek	73
a)	Metodologi Pengujian.....	73
b)	Hasil Pengujian Black Box Testing.....	74
c)	Analisis Hasil Pengujian.....	74
d)	Manfaat Pengujian.....	75
BAB IV.....		76
PENUTUP.....		76

4.1	Kesimpulan.....	76
4.2	Saran	76
	DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Informasi Global Proyek	1
Tabel 2.1 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan	5
Tabel 3.1 Rekapitulasi Pengujian Black Box Testing.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Use Case	6
Gambar 1.2	Diagram User Log In	8
Gambar 1.3	Diagram Absen User.....	9
Gambar 2.1	Rancangan Dashboard	20
Gambar 2.2	Rancangan Menu About Us	21
Gambar 2.3	Rancangan Menu List Absensi Karyawan.....	21
Gambar 2.4	Rancangan Menu List Admin	21
Gambar 2.5	Rancangan Menu project.....	22
Gambar 2.6	Rancangan Menu Showreel	22
Gambar 2.7	Rancangan Menu Team	22
Gambar 2.8	Rancangan Menu Visi Misi.....	23
Gambar 2.9	Rancangan Menu Our Expertise	23
Gambar 2.10	Rancangan List Karyawan.....	23
Gambar 2.11	Rancangan Landing Page Fleur Studio	24
Gambar 2.12	Rancangan Halaman Tentang Kami	25
Gambar 2.13	Rancangan Halaman Project	25
Gambar 2.14	Rancangan Halaman Login.....	26
Gambar 2.15	Rancangan Halaman Project	26
Gambar 2.16	Rancangan Homepage Absensi.....	27
Gambar 3.1	. Landing Page	29
Gambar 3.2	. Showreel	29
Gambar 3.3	. Contoh Project	30
Gambar 3.4	. Bagian Layanan	30
Gambar 3.5	. Bagian Expertise	30
Gambar 3.6	. Bagian Project	31
Gambar 3.7	. Profile Perusahaan	31
Gambar 3.8	. Kemampuan Teknik.....	31
Gambar 3.9	. Visi Perusahaan	32
Gambar 3.10	. Misi Perusahaan.....	32

Gambar 3.11	. Keunggulan Bersaing.....	32
Gambar 3.12	. Tim Kami.....	32
Gambar 3.13	. Login Page	33
Gambar 3.14	. Register Page.....	33
Gambar 3.15	. Tampilan Absen.....	34
Gambar 3.16	. Tampilan Daftar Absen.....	34
Gambar 3.17	. Dashboard	35
Gambar 3.18	. Landing Page	35
Gambar 3.19	. About Us Content.....	35
Gambar 3.20	. Landing Page	36
Gambar 3.21	. Project	36
Gambar 3.22	. Visi Misi	36
Gambar 3.23	. List Absen	37
Gambar 3.24	. List User.....	37
Gambar 3.25	. List Admin.....	37
Gambar 3.26	. Landing Page	38
Gambar 3.27	. Logout	38
Gambar 3.28	. Desain logo lama Fleur Studio.....	39
Gambar 3.29	Warna desain logo lama Fleur Studio	39
Gambar 3.30	. Desain logo baru fleur Studio.....	40
Gambar 3.31	. Warna desain logo baru Fleur Studio.....	41
Gambar 3.32	. Tahap awal pembuatan logo.....	42
Gambar 3.33	. Penentuan font referensi.....	43
Gambar 3.34	. Konversi font ke shape object.....	43
Gambar 3.35	. Konversi font ke shape object.....	44
Gambar 3.36	. Hasil modifikasi font menjadi display	44
Gambar 3.38	. Modifikasi tata lokasi font.....	45
Gambar 3.39	. Penentuan warna dasar	45
Gambar 3.40	. Penambahan Gradasi	46
Gambar 3.41	. Menambahkan shape pada font	46
Gambar 3.42	. Hasil akhir logo dasar	47

Gambar 3.43	. Pembuatan outline.....	47
Gambar 3.44	. Pembuatan asset tambahan	48
Gambar 3.45	. Hasil akhir logo	48
Gambar 3.46	. Revisi dan merapikan logo	49
Gambar 3.47	. Color Palette pada Desain Grafis	49
Gambar 3.48	. Postingan Trailer Putu & Made dengan Color Palette	51
Gambar 3.49	. Postingan Instagram dengan Color Palette.....	51
Gambar 3.50	. Cap Surat Fleur Studio.....	51
Gambar 3.51	. Contoh Dokumen Dengan Cap Fleur Studio	53
Gambar 3.52	. Menggunakan Aplikasi edit Adobe Illustrator.....	55
Gambar 3.53	Kertas ukuran 1080 x 1080 piksel (ukuran standar untuk postingan Instagram).	56
Gambar 3.54	. Gradasi warna Background	56
Gambar 3.55	. Menambahkan elemen Masjid	57
Gambar 3.56	. Penambahan Lampion	57
Gambar 3.57	. Menambahkan Tulisan.....	58
Gambar 3.58	. Elemen Kambing	58
Gambar 3.59	. Logo Lafleur Studio.....	59
Gambar 3.60	. Membuka Aplikasi edit Adobe Photoshop.....	59
Gambar 3.61	. Ukuran 1080 x 1080 px (standar post Instagram).....	59
Gambar 3.62	. Menambahkan Elemen Lingkaran.....	60
Gambar 3.63	. Penambahan Teks “Trailer”	60
Gambar 3.64	. Persiapan di Adobe Premiere Pro	61
Gambar 3.65	. Menaruh background yang sudah dibuat di Adobe Photoshop	61
Gambar 3.66	. Penambahan Logo dan Teks	62
Gambar 3.67	. Mengambil Asset Karakter	62
Gambar 3.68	. Cover Depan Perkenalan.....	63
Gambar 3.69	. Menambahkan Elemen untuk Karakter Putu.....	63
Gambar 3.70	. Menambahkan Elemen untuk Karakter Made.....	63
Gambar 3.71	. Menambahkan Elemen untuk Karakter Robot	64
Gambar 3.72	. Hasil desain Idul Adha yang sudah diposting di Instagram.....	64
Gambar 3.73	. Hasil insight postingan Idul Adha	64

Gambar 3.74	. Hasil desain Video Trailer yang sudah diposting di Instagram.....	65
Gambar 3.75	. Hasil insight postingan trailer video.....	65
Gambar 3.76	. Hasil Postingan Karakter Putu & Made.....	66
Gambar 3.77	. Instagram Fleur Studio.....	66
Gambar 3.77	. Instagram Fleur Studio.....	67
Gambar 3.78	Tampilan Profil Instagram.....	68
Gambar 3.79	Postingan Lafleur Studio.....	68
Gambar 3.80	Postingan Hari raya.....	69
Gambar 3.81	Postingan Promosi.....	69
Gambar 3.82	Postingan Edukasi.....	69
Gambar 3.83	Postingan Lucu.....	70
Gambar 3.84	Insight Postingan.....	70
Gambar 3.85	Interaksi.....	70
Gambar 3.86	Analisis Profil.....	71
Gambar 3.88	Hasil Jangkaun Salah satu Postingan Instagram.....	71
Gambar 3.89	Analisi Follower 90 Hari Terakhir.....	73

BAB I

INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Pada proyek tugas akhir ini, kami mengangkat isu rebranding dan promosi melalui media sosial serta website, dengan menyajikan profil perusahaan Fleur Studio dalam bentuk landing page. Dengan demikian, calon konsumen dapat lebih mudah mengenal Fleur Studio dan diharapkan menjadi konsumen potensial. Selain itu, kami juga menangani masalah absensi pegawai magang di Fleur Studio dengan mengembangkan solusi dalam bentuk website.

Tabel 1.1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	<i>Proyek Dari Tempat PKL</i>
Pengerjaan Proyek	<i>Kelompok</i>
Pemilik Proyek	Fleur Studio
Manajer Proyek	Fleur Studio
Ketua Tim Proyek	Muchamad Bagaskara
Anggota Proyek	<ol style="list-style-type: none">1. Rahmalia Mutiara Kasih2. Anak Agung Lyana Anjani3. Galasora Tanoenda Vichris

1.2 Latar Belakang

Perubahan besar dalam dunia bisnis menuju era digital yang semakin maju memicu perubahan signifikan dalam strategi perusahaan untuk tetap bersaing dan relevan di pasar yang dinamis. Perusahaan kini menyadari pentingnya memiliki kehadiran online yang kuat sebagai sarana utama untuk mencapai target audiens dan mempertahankan daya saing. Dalam konteks ini, website informasi perusahaan menjadi alat yang vital untuk menyampaikan informasi yang penting kepada pelanggan, investor, dan pihak berkepentingan lainnya.

Lafleur Studio merespons kebutuhan ini dengan merancang proyek pembuatan website yang bertujuan untuk mempromosikan perusahaan secara online. Dengan adanya website ini, informasi tentang perusahaan dapat diakses oleh semua orang melalui internet, memungkinkan Lafleur Studio untuk menjangkau potential client dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan berbagai pihak. Proposal ini diajukan untuk mengembangkan website yang berisi informasi perusahaan serta fitur-fitur fungsional yang dapat mendukung aktivitas bisnis dan pemasaran Lafleur Studio.

1.3 Gambaran Umum Proyek

Website perusahaan Lafleur Studio yang akan dibuat akan mencakup informasi terkait profil perusahaan, visi, misi, nilai-nilai perusahaan, serta portofolio produk dan layanan yang ditawarkan. Selain itu, website ini akan dilengkapi dengan fitur tambahan berupa sistem

absensi digital yang memungkinkan perusahaan untuk mencatat kehadiran karyawan dengan mudah dan efisien. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan transparansi, memperkuat citra perusahaan, dan mempermudah komunikasi dengan berbagai pihak, termasuk pelanggan dan calon klien.

1.4 Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek pembuatan website informasi perusahaan Lafleur Studio adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kehadiran Online: Membangun kehadiran online yang kuat untuk Lafleur Studio guna meningkatkan visibilitas perusahaan di dunia digital dan menjangkau audiens yang lebih luas.
2. Memfasilitasi Promosi Perusahaan: Menyediakan platform yang efektif untuk mempromosikan profil perusahaan, visi, misi, nilai-nilai, serta portofolio produk dan layanan yang ditawarkan, sehingga dapat menarik potential client.
3. Meningkatkan Hubungan dengan Pelanggan: Membantu perusahaan dalam membangun hubungan yang lebih kuat dengan pelanggan, investor, dan pihak berkepentingan lainnya melalui penyampaian informasi yang relevan dan up-to-date.
4. Mempermudah Pencatatan Kehadiran: Menyediakan fitur absensi digital untuk memudahkan pencatatan kehadiran karyawan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional perusahaan.
5. Mendukung Strategi Pemasaran Digital: Memperkuat upaya pemasaran digital Lafleur Studio dengan menyediakan platform yang interaktif dan mudah diakses, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya saing perusahaan di pasar yang terus berkembang.

1.5 Keuntungan Proyek

Proyek pembuatan website informasi perusahaan Lafleur Studio diharapkan memberikan beberapa keuntungan sebagai berikut:

1. **Meningkatkan Visibilitas Online:** Dengan adanya website, Lafleur Studio akan lebih mudah ditemukan oleh calon klien dan mitra bisnis melalui pencarian online, sehingga dapat memperluas jangkauan pemasaran dan menarik lebih banyak pelanggan potensial.
2. **Efisiensi Komunikasi:** Website yang informatif memudahkan pelanggan, investor, dan pihak berkepentingan lainnya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan tanpa harus menghubungi perusahaan secara langsung, sehingga meningkatkan efisiensi komunikasi.

3. **Penguatan Citra Perusahaan:** Penyajian informasi mengenai profil perusahaan, visi, misi, nilai-nilai, dan portofolio produk atau layanan akan membantu membangun citra perusahaan yang profesional dan tepercaya di mata publik.
4. **Pencatatan Kehadiran yang Efisien:** Fitur absensi digital yang disertakan dalam website memungkinkan pencatatan kehadiran karyawan secara lebih mudah dan efisien, mengurangi kesalahan manusia dan meningkatkan akurasi data kehadiran.
5. **Peningkatan Hubungan dengan Klien:** Dengan menyediakan platform yang memudahkan interaksi dan akses informasi, hubungan antara Lafleur Studio dengan klien dapat terjalin lebih baik, meningkatkan loyalitas pelanggan dan memperkuat jaringan bisnis.
6. **Pengurangan Biaya Operasional:** Digitalisasi informasi dan proses absensi akan mengurangi kebutuhan akan dokumentasi fisik dan manual, yang pada akhirnya dapat menekan biaya operasional perusahaan.
7. **Dukungan pada Strategi Pemasaran:** Website yang dirancang dengan baik akan mendukung strategi pemasaran digital Lafleur Studio, memungkinkan kampanye pemasaran yang lebih efektif dan terukur, serta meningkatkan konversi dan penjualan.
8. **Akses Informasi 24/7:** Website memungkinkan akses informasi tentang perusahaan sepanjang waktu, memberikan kenyamanan bagi pelanggan dan calon klien untuk mencari informasi kapan saja sesuai kebutuhan mereka.

BAB II

PERENCANAAN PROYEK

2.1 Teknologi Digunakan

a) Teknologi

1. Spesifikasi Laptop

Processor 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1135G7 @ 2.40GHz 2.42 GHz

Installed RAM 8,00 GB (7,70 GB usable)

System type 64-bit operating system, x64-based processor

Windows Ed Windows 11 Home Single Language v.23H2

2. Visual Studio Code Version 1.8.7

Visual Studio Code (disingkat VCode) adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows. Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktor kode, dan Git.

3. yEd

yEd adalah aplikasi lintas platform yang berjalan pada Windows, Linux, Mac OS, dan platform lainnya yang mendukung Java VM. yEd dapat digunakan untuk menyusun berbagai jenis diagram, termasuk diagram alir, diagram jaringan, UML, BPMN, peta pikiran, diagram organisasi, dan diagram hubungan entitas.

4. Phpmyadmin

phpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui website Jejaring Jagat Jembar (World Wide Web)

5. XAMPP

XAMPP merupakan media atau web server localhost yang bisa digunakan secara offline. Melalui XAMPP, pengguna dapat mengelola database yang berada di localhost tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi internet terganggu dan tidak dapat mengakses web server.

6. Figma

Figma adalah aplikasi editing berbasis web yang berfungsi untuk mendesain produk digital seperti mock up dan mindmap, serta antarmuka web dan aplikasi.

7. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.

8. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang di khususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

b) Alat bantu pengembangan sistem

1. Flowchart

Flowchart adalah alat bantu visual yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses dalam suatu sistem atau prosedur.

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan struktur data dan hubungan antara entitas dalam suatu sistem.

3. Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan aliran data dalam suatu sistem informasi.

4. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem dalam konteks situasi tertentu (use case)

2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan

Tabel 2.1 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan

No	Nama / NIM	Uraian Tugas
1	<p>Rahmalia Mutiara Kasih 2115323035</p>	<p>1. Identifikasi kebutuhan user dan tujuan sistem. 2. Merencanakan struktur situs web dan merancang tata letak (layout) halaman. 3. Merancang struktur tabel, hubungan tabel, dan atribut lainnya.</p>
2	<p>Anak Agung Lyana Anjani 2115323047</p>	<p>1. Mendesain tata letak dan tampilan antarmuka pengguna (UI). 2. Menganalisis kebutuhan klien atau pengguna. 3. Menerapkan desain antarmuka ke dalam kode program</p>

3	Galasora Tanoenda Vichris 2115323064	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan fungsi yang sesuai dengan tampilan antarmuka pengguna. 2. Mengidentifikasi serta memperbaiki kesalahan atau masalah selama pengujian. 3. Melakukan pengujian untuk memastikan kehandalan dan kualitas kode.
----------	---	--

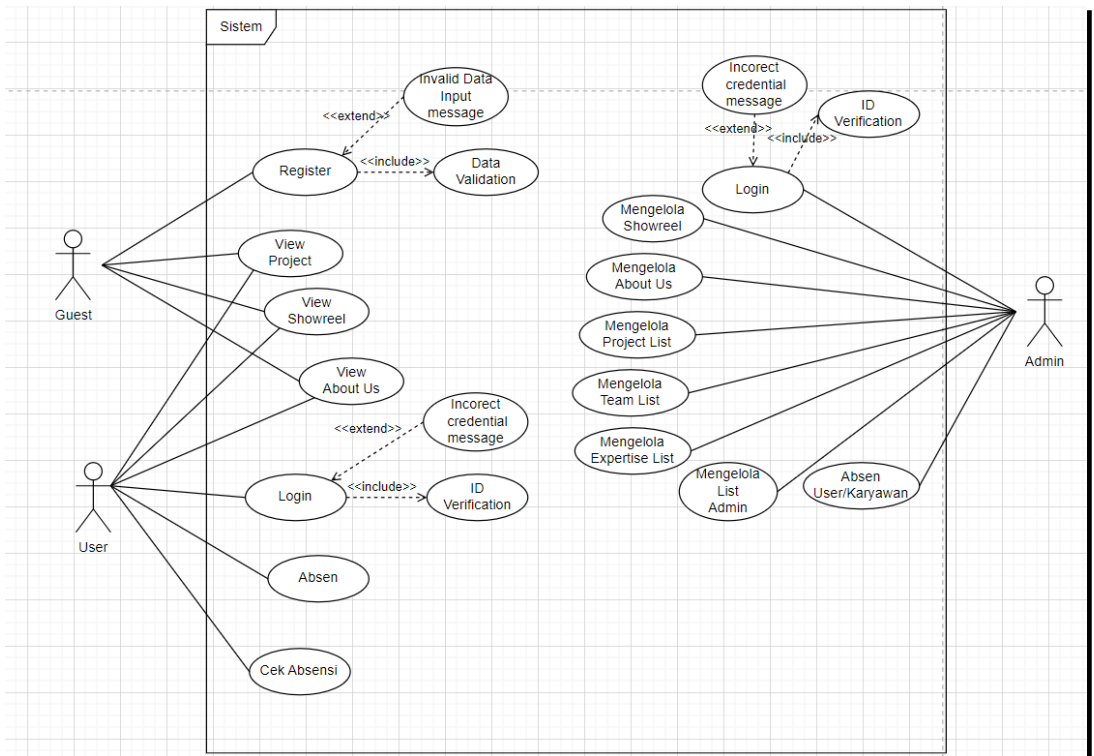
2.3 Perancangan Proyek

Perancangan proyek dijabarkan sesuai topik yang dikerjakan, sehingga dalam pengerjaan proyek tugas akhir ini terlihat jelas dari detail perancangannya. Perancangan proyek sesuai topik proyek.

a) Perancangan Sistem (Rancang Bangun Sistem)

1. Desain Rancangan UML *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat. Secara kasar, *Use Case Diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi itu.



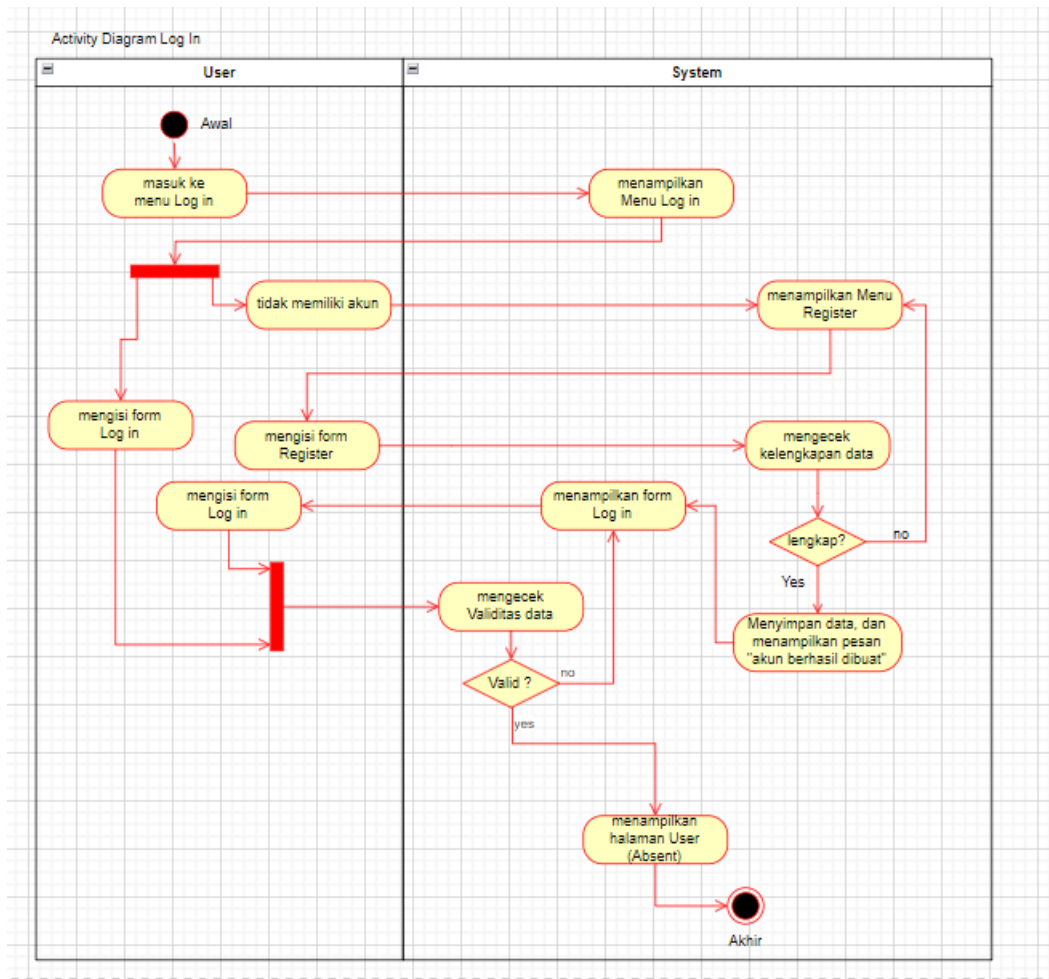
Gambar 1.1 Diagram Use Case

Keterangan Use Case Diagram di atas :

- i. Use Case Memiliki 3 Aktor, yaitu Guest (Pengunjung), User, Admin
Guest dan User dapat Menonton Video Showreel yang ditampilkan serta melihat lebih detail Project yang sudah atau sedang di kerjakan di halaman landing page (home)
- ii. Guest dan User dapat melihat lebih detail mengenai Perusahaan, Kemampuan Teknik, Visi Misi, Keunggulan Bersaing, dan Tim LaFleur
- iii. Guest dapat Melakukan Register untuk membuat akun yang diperuntukan untuk mencatat Absensi.
- iv. User merupakan Guest yang telah melakukan Registrasi, sehingga dapat menggunakan fitur Login agar dapat masuk untuk melakukan Absensi, serta mengecek Data Kehadiran menggunakan fitur List Absent.
- v. Admin harus melakukan Login untuk dapat menggunakan fitur lainnya
- vi. Admin dapat mengelola sebagian besar data yang ditampilkan pada Halaman Landing Page (Home) dan About Us.
- vii. Admin juga dapat mengelola List User untuk mengetahui berapa total user dan berapa banyak User yang ada.
- viii. Admin juga dapat mengelola List Absen untuk mengetahui data kehadiran User.

2. Desain Rancangan UML *Activity Diagram*

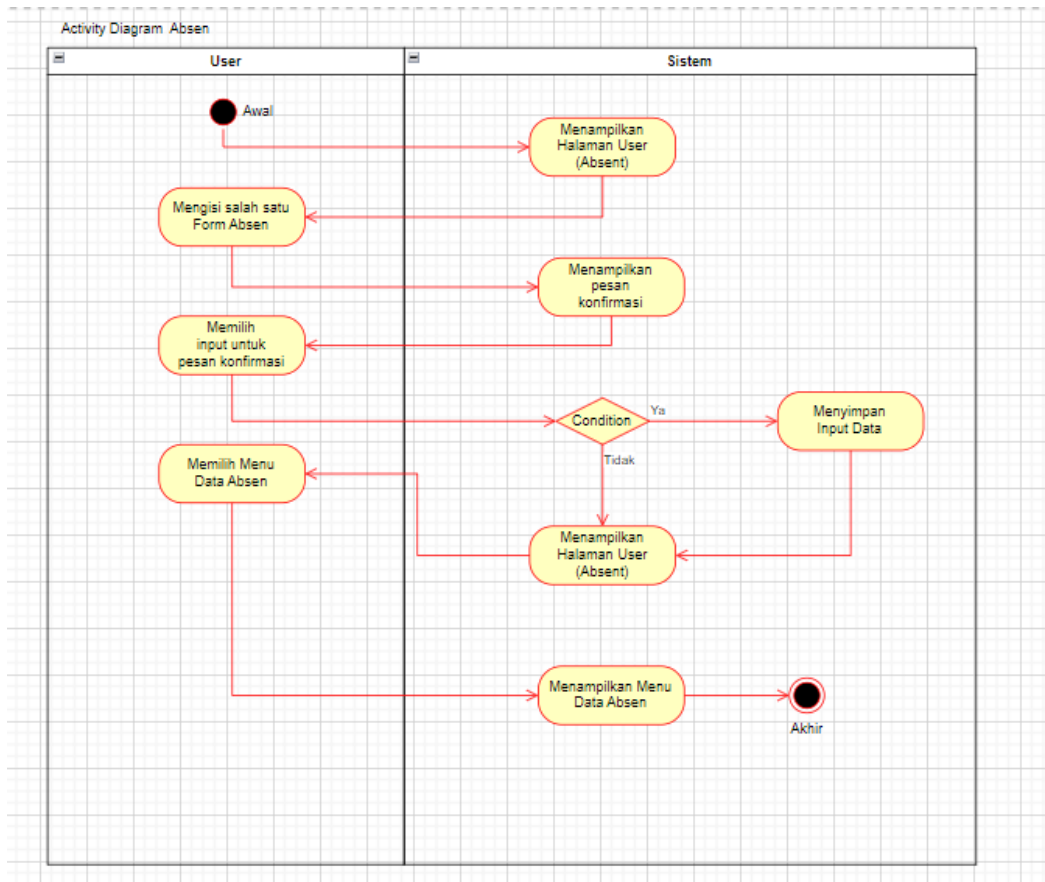
Activity Diagram adalah rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. *Activity Diagram* digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. *Activity Diagram* memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.



Gambar 1.2 Diagram Activity User Log In

Keterangan :

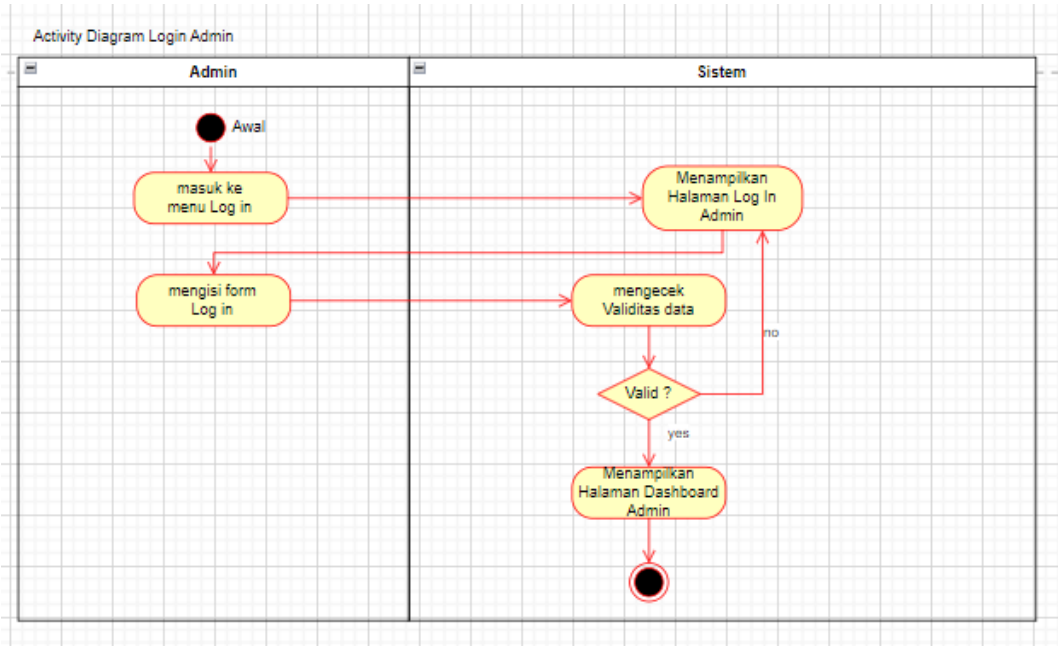
- i. User masuk ke Menu Log In
- ii. Sistem menampilkan Menu Log In
- iii. Jika User memiliki Akun User Memasukan Email dan Password, Jika tidak User dapat melakukan Registrasi
- iv. Saat Alur Registrasi user harus memasukan nama, email, dan password, kemudian data tersebut akan di cek kelengkapannya, jika lengkap maka akan langsung diarahkan ke menu Log In, jika tidak akan di kembalikan ke Menu Registrasi.
- v. Saat melakukan Log in, sistem akan mengecek data email dan password yang diinput user, kemudian jika valid, maka user akan diarahkan ke halaman user (absen), jika tidak maka user akan di arahkan kembali ke menu Log In



Gambar 1.3 Diagram Activity Absen User

Keterangan :

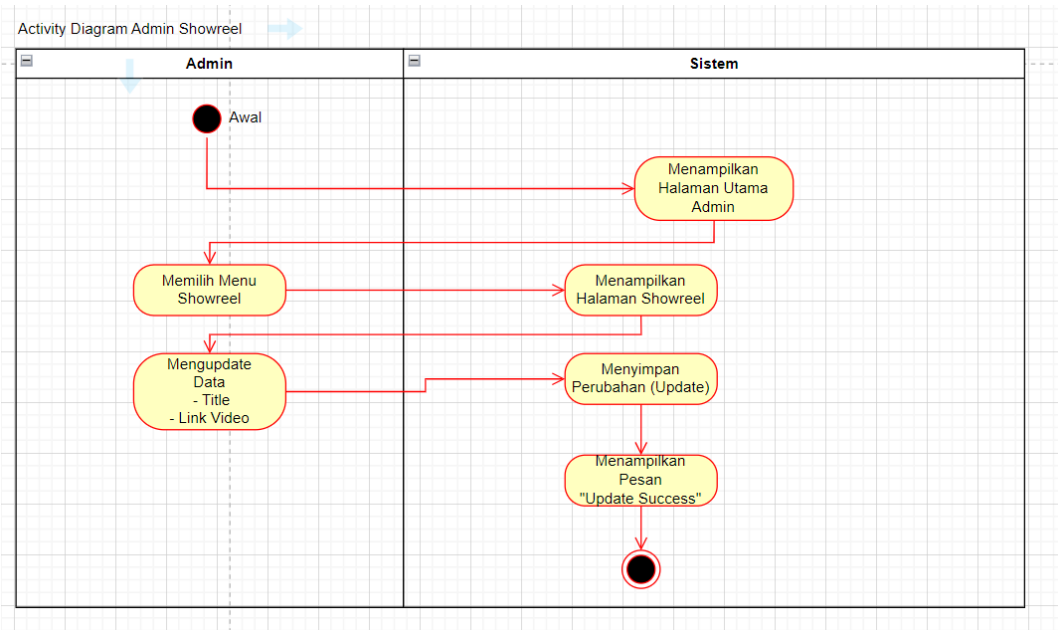
- i. Setelah melakukan Log in, Sistem akan menampilkan Halaman User (Absen)
- ii. User Memilih dan Mengisi salah satu dari 3 form (hadir, sakit, izin)
- iii. Setelah mengisi, Sistem akan menanyakan pesan konfirmasi
- iv. User memilih salah satu dari output pesan tersebut, jika ya maka Input dataabsen akan di simpan, jika tidak maka sistem akan langsung mengarahkan ke tampilan absen tanpa menyimpan data tersebut
- v. User dapat mengecek data absen mereka di Menu Daftar Absen.



Gambar 1.4 Diagram Activity Login Admin

Keterangan :

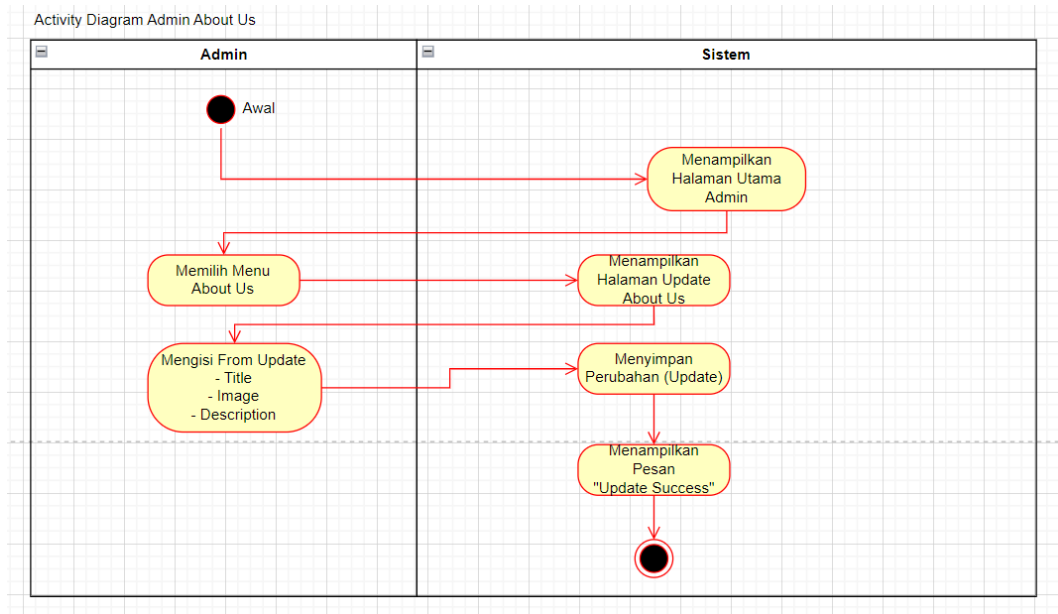
- i. Admin Masuk ke menu Log In Admin
- ii. Sistem menampilkan Halaman Log In Admin
- iii. Admin memasukan email dan password
- iv. Sistem mengecek validitas data
- v. Jika valid sistem akan menampilkan halaman dashboard Admin, jika invalid sistem akan menampilkan halaman log in kembali.



Gambar 1.5 Diagram Activity Admin Showreel

Keterangan :

- i. Sistem menampilkan Halaman Utama Admin
- ii. Admin memilih menu Showreel
- iii. Sistem menampilkan Halaman Showreel
- iv. Admin mengupdate data dengan mengganti Judul, dan Link Video, kemudian menekan tombol update
- v. Sistem menyimpan perubahan tersebut dan menampilkan pesan Update Success.

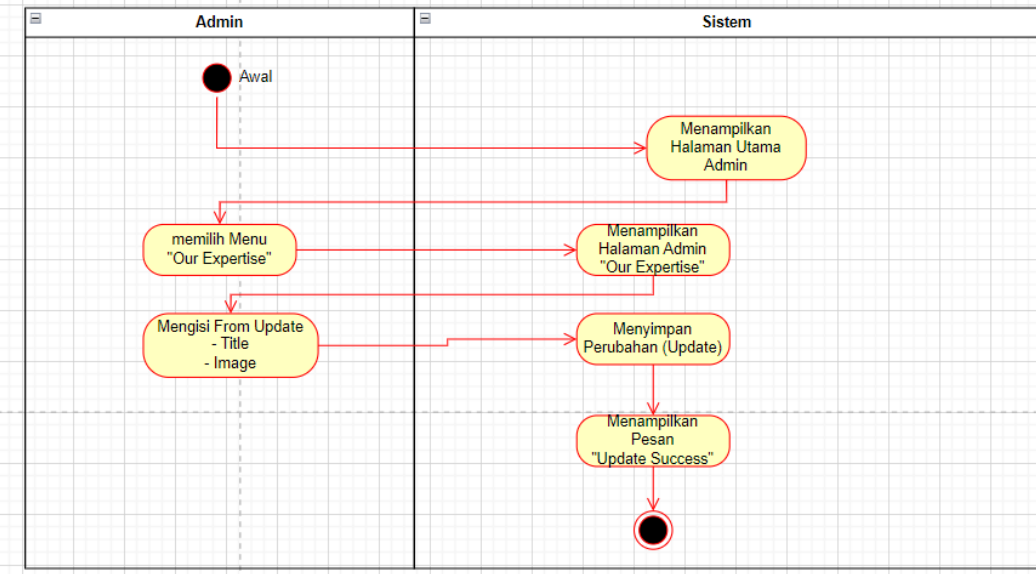


Gambar 1.6 Diagram Activity Admin About Us

Keterangan :

- i. Sistem menampilkan halaman Utama Admin
- ii. Admin memilih menu about us
- iii. Sistem menampilkan halaman update about us
- iv. Admin mengisi form update
- v. Sistem menyimpan perubahan, kemudian menampilkan pesan "Update Success"

Activity Diagram Admin Our Expertise



Gambar 1.7 Diagram Activity Admin Our Expertise

Keterangan :

- i. Sistem menampilkan halaman Utama Admin
- ii. Admin memilih menu our expertise
- iii. Sistem menampilkan halaman our expertise
- iv. Admin mengisi form update
- v. Sistem menyimpan perubahan, kemudian menampilkan pesan "Update Success"

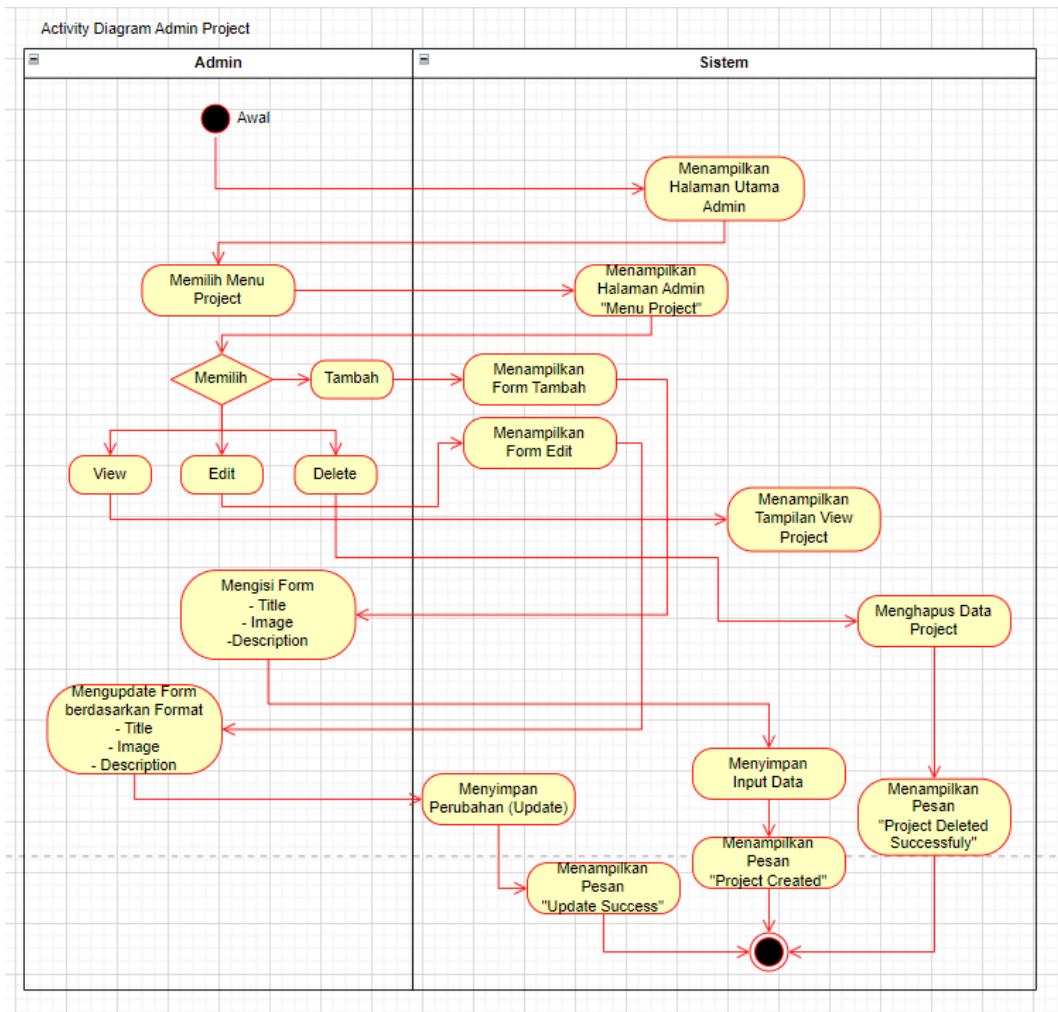
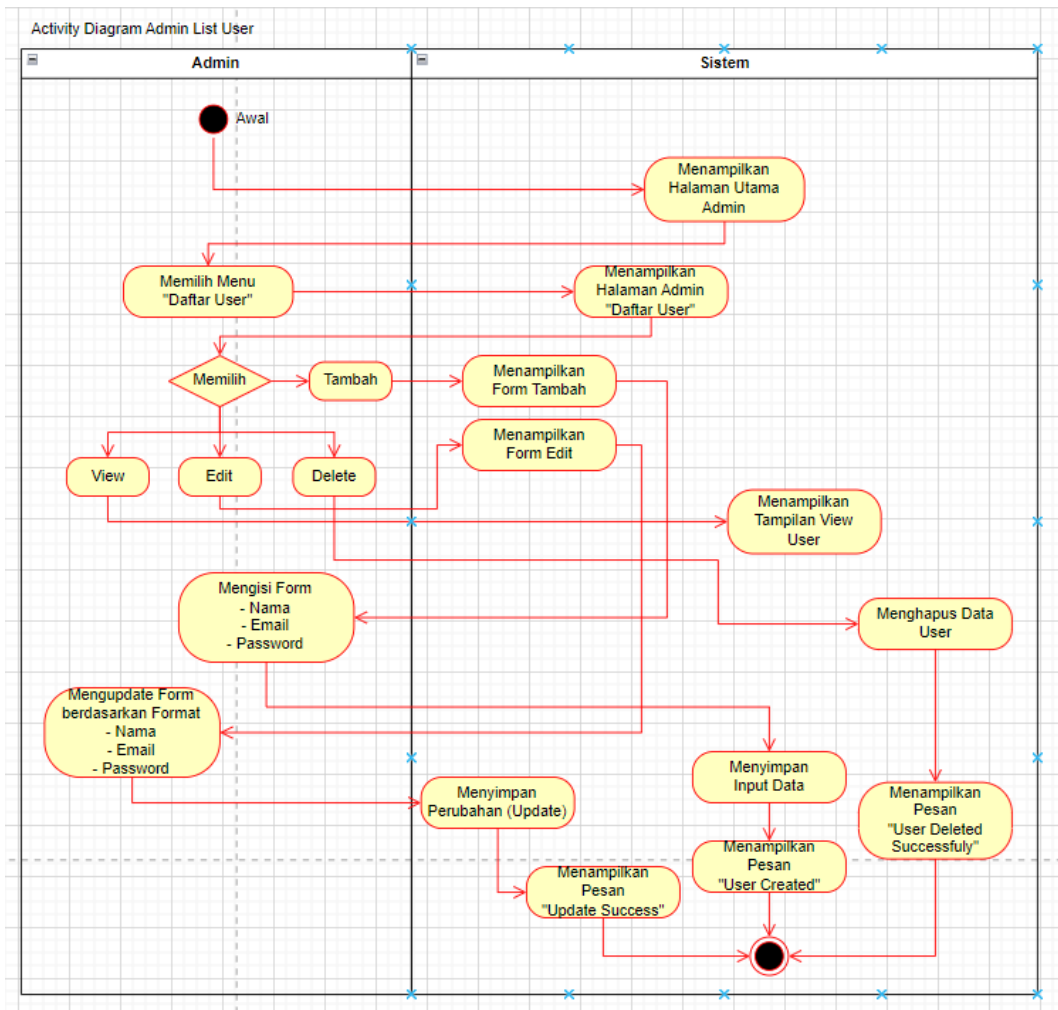


Diagram 1.8 Diagram Activity Admin Project

Keterangan :

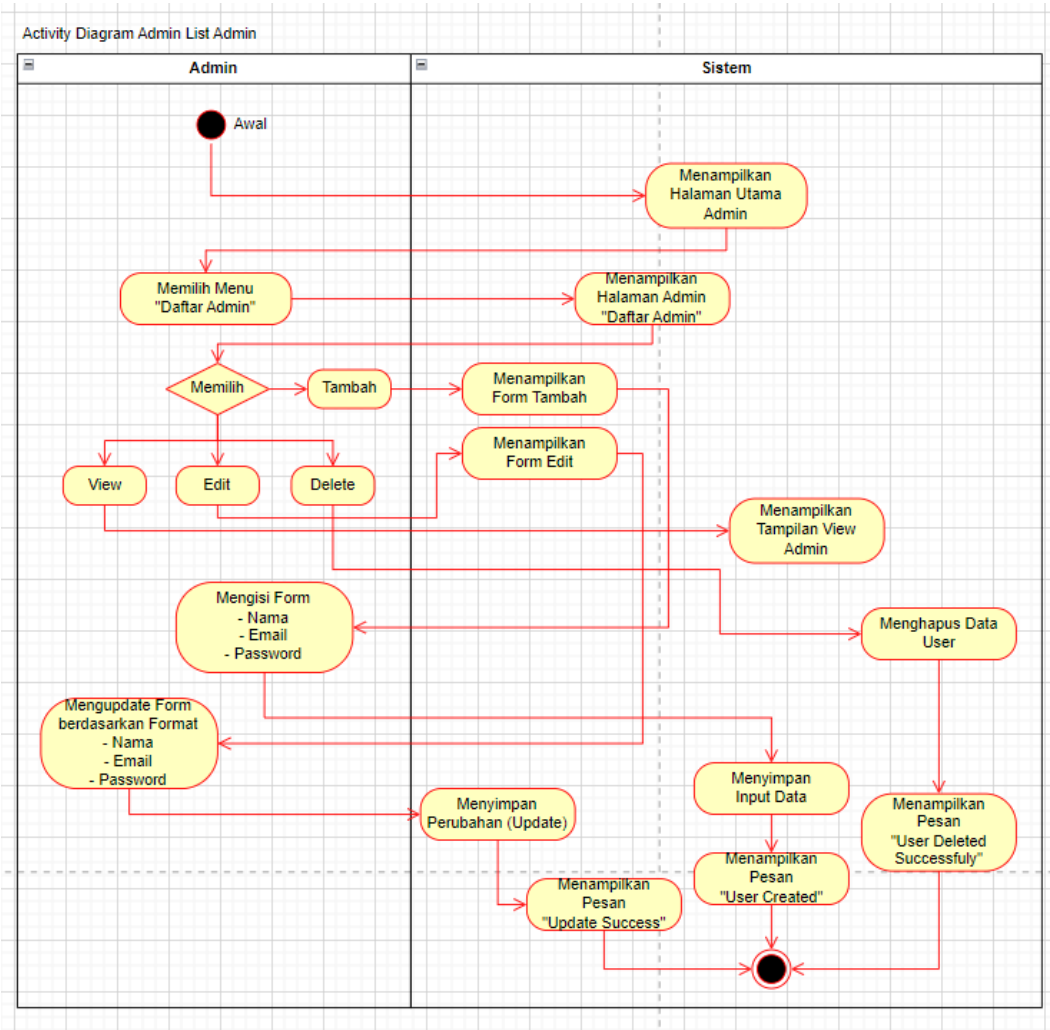
- i. Sistem menampilkan halaman Utama Admin
- ii. Admin memilih menu project
- iii. Sistem menampilkan halaman menu project
- iv. Admin memilih antara, tambah, view, edit, delete
- v. View, sistem menampilkan data yang disimpan lebih detail
- vi. Tambah, menambahkan data baru untuk dimasukkan ke dalam database
- vii. Edit, mengubah data yang sebelumnya telah di buat
- viii. Delete, menghapus data
- ix. Jika menekan tombol tambah, sistem akan menampilkan form create, yang kemudian harus diisi oleh Admin untuk menambahkan data baru.
- x. Jika menekan tombol edit, sistem akan menampilkan form edit, yang kemudian harus diisi oleh Admin untuk menggantikan data yang lama.
- xi. Jika menekan tombol delete, sistem akan menghapus data tersebut



Gambar 1.9 Diagram Activity Admin List User

Keterangan :

- i. Sistem menampilkan halaman Utama Admin
- ii. Admin memilih menu User list
- iii. Sistem menampilkan halaman menu user list
- iv. Admin memilih antara, tambah, view, edit, delete
- v. View, sistem menampilkan data yang disimpan lebih detail
- vi. Tambah, menambahkan data baru untuk dimasukkan ke dalam database
- vii. Edit, mengubah data yang sebelumnya telah di buat
- viii. Delete, menghapus data
- ix. Jika menekan tombol tambah, sistem akan menampilkan form create, yang kemudian harus diisi oleh Admin untuk menambahkan data baru.
- x. Jika menekan tombol edit, sistem akan menampilkan form edit, yang kemudian harus diisi oleh Admin untuk menggantikan data yang lama.
- xi. Jika menekan tombol delete, sistem akan menghapus data tersebut



Gambar 1.10 Diagram Activity Admin List Admin

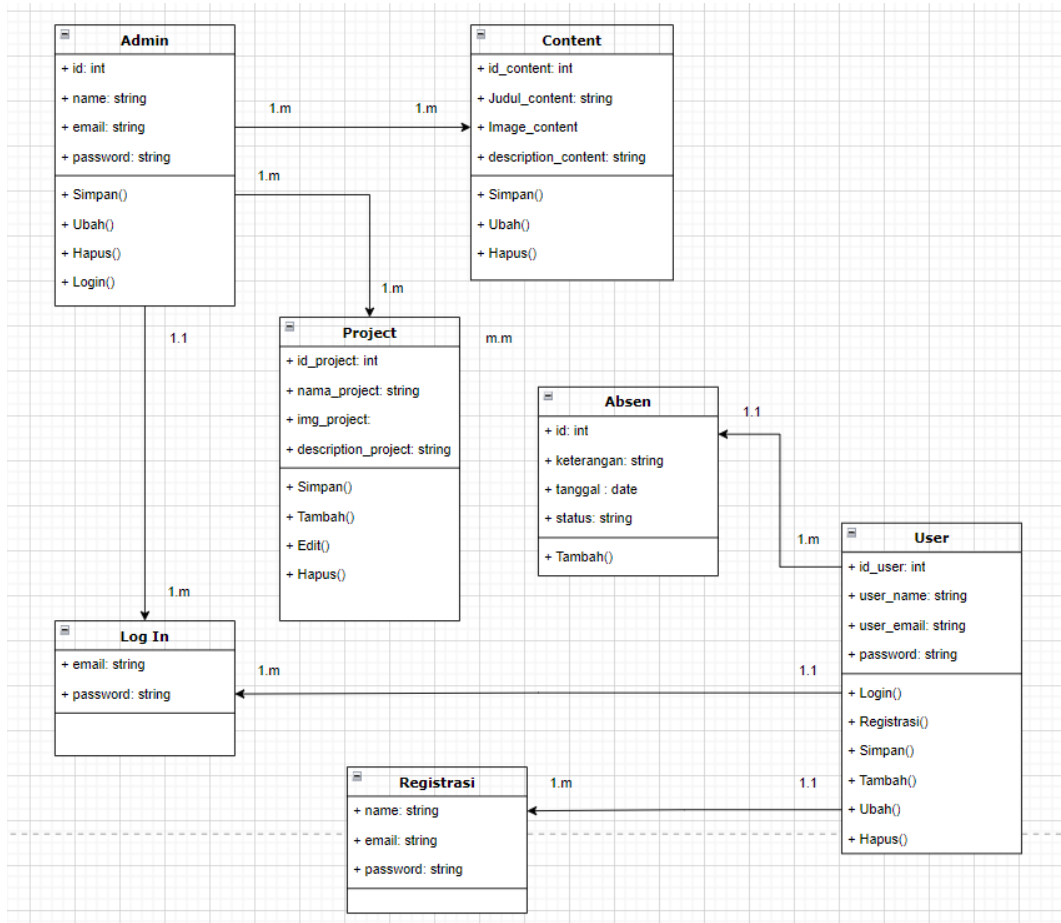
Keterangan :

- i. Sistem menampilkan halaman Utama Admin
- ii. Admin memilih menu User list
- iii. Sistem menampilkan halaman menu user list
- iv. Admin memilih antara, tambah, view, edit, delete
- v. View, sistem menampilkan data yang disimpan lebih detail
- vi. Tambah, menambahkan data baru untuk dimasukan ke dalam database
- vii. Edit, mengubah data yang sebelumnya telah di buat
- viii. Delete, menghapus data
- ix. Jika menekan tombol tambah, sistem akan menampilkan form create, yang kemudian harus diisi oleh Admin untuk menambahkan data baru.

- x. Jika menekan tombol edit, sistem akan menampilkan form edit, yang kemudian harus diisi oleh Admin untuk menggantikan data yang lama.
- xi. Jika menekan tombol delete, sistem akan menghapus data tersebut

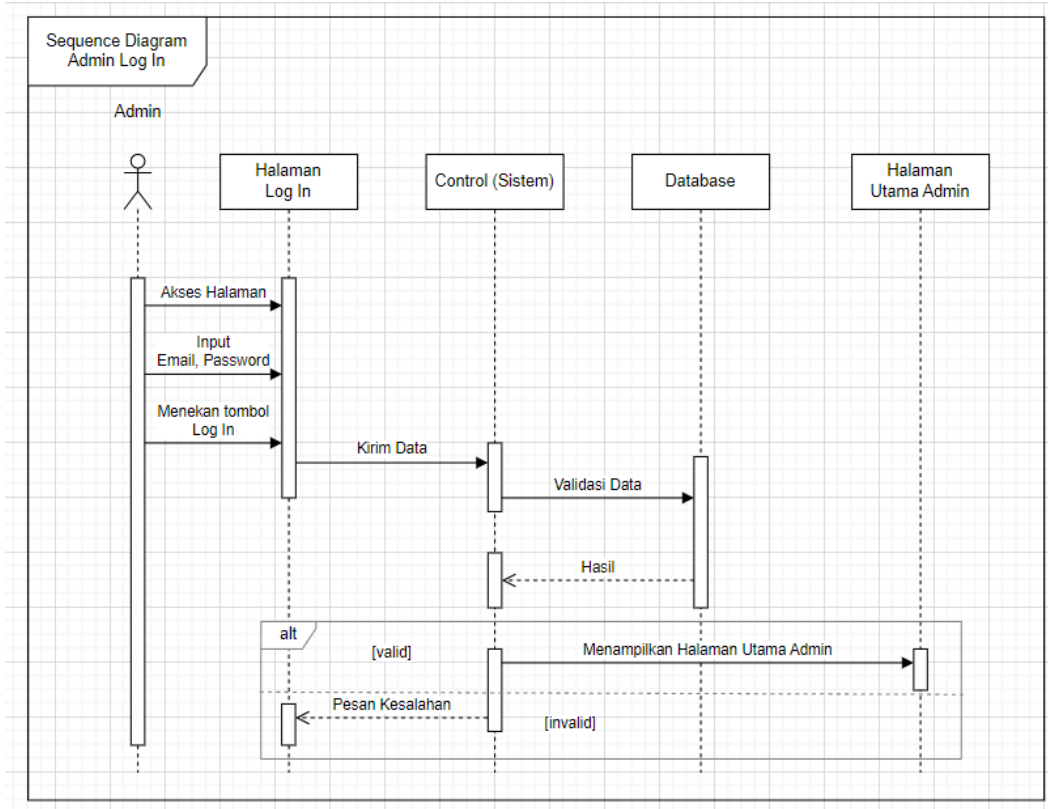
3. Desain Rancangan UML *Class Diagram*

Class Diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek.

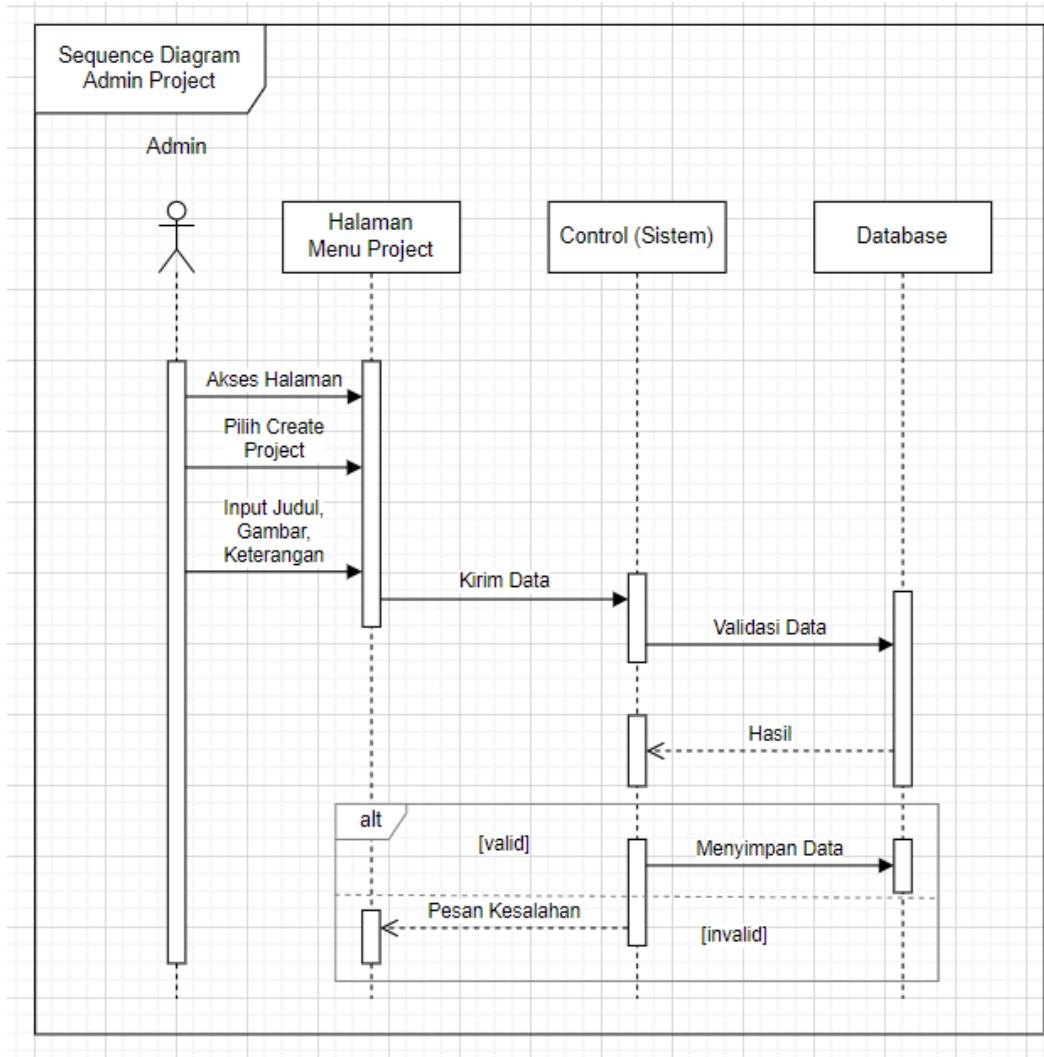


4. Desain Rancangan UML *Sequence Diagram*

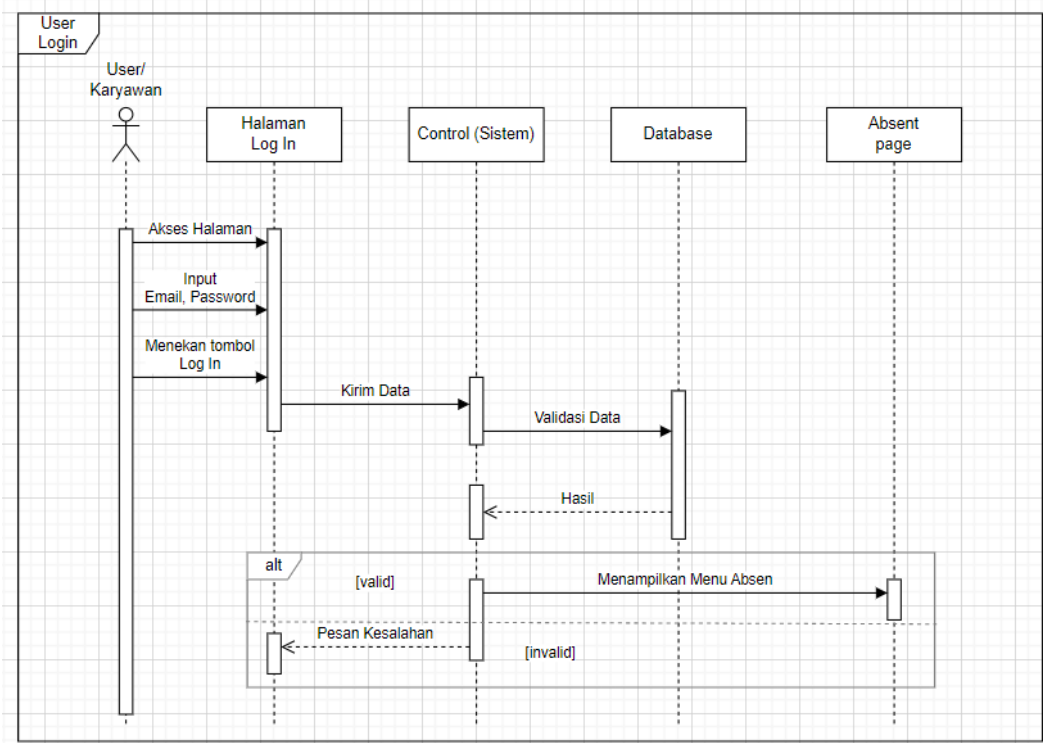
Sequence Diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci.



Gambar 1.12 Diagram Sequence Admin Log In



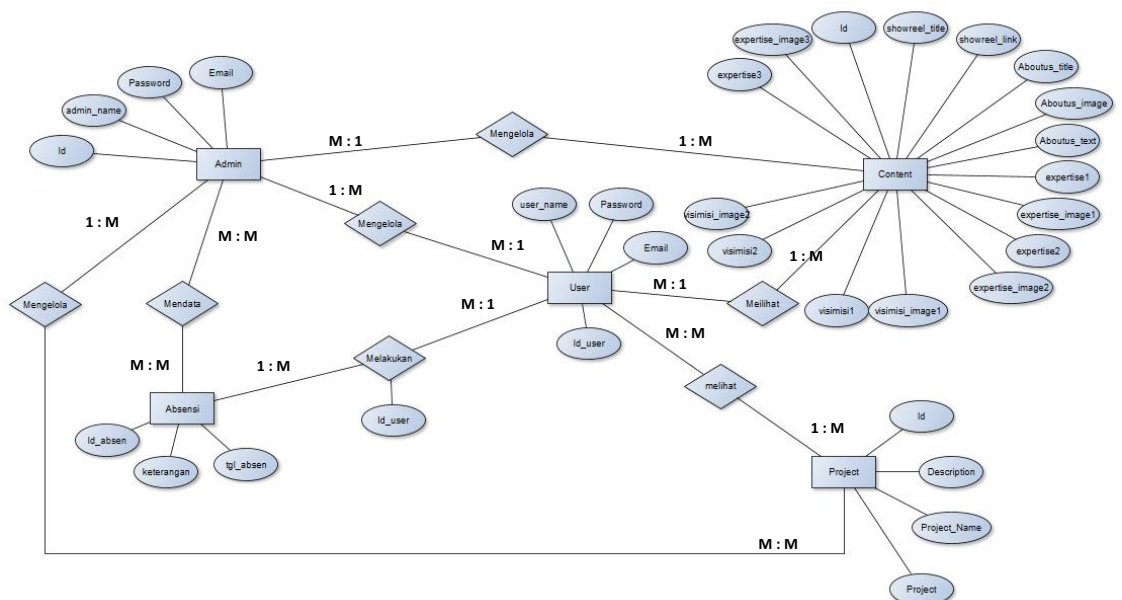
Gambar 1.13 Diagram Sequence Admin Project



Gambar 1.14 Diagram Sequence User Login

5. Desain Rancangan UML ERD Diagram

Rancangan ERD adalah suatu diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, dipergunakan untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya.



Gambar 1.15 ERD Diagram

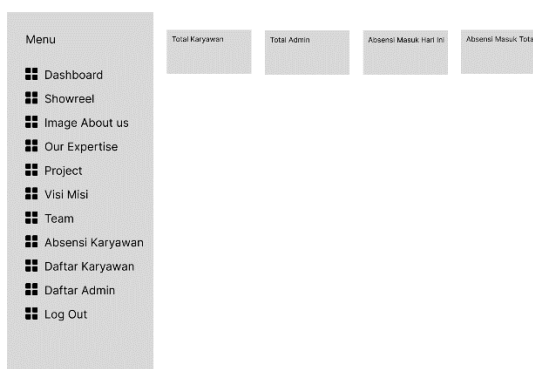
Keterangan :

- i. ERD memiliki 5 entitas dan 7 relasi.

- ii. Entitas Admin dapat mengelola Entitas Content, setiap Admin dapat mengubah data yang terdapat di Content, dan data Content dapat diubah oleh lebih dari satu Admin.
 - iii. Entitas Admin dapat mengelola Entitas User, Admin dapat mengelola data seluruh User, dan data seluruh User dapat dikelola oleh semua Admin.
 - iv. Entitas Admin dapat mengelola Entitas Project, Admin dapat mengelola (menambahkan, mengedit, menghapus) seluruh data Project, dan seluruh data Project dapat di kelola oleh seluruh Admin
6. Konseptual Database
Merancang skema database untuk MySQL yang dikelola melalui phpMyAdmin, mencakup tabel-tabel utama dan hubungan antar tabel.
7. Desain Tabel
Mendefinisikan struktur tabel dan atribut-atribut kunci seperti yang dibutuhkan untuk entitas seperti 'Users', 'Projects', 'Clients', dan 'Attendance'.
8. Layout User Interface (UI)
Merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik menggunakan Figma dan Canva, mencakup halaman utama, profil perusahaan, portofolio, layanan, dan sistem absensi.

i. Dashboard

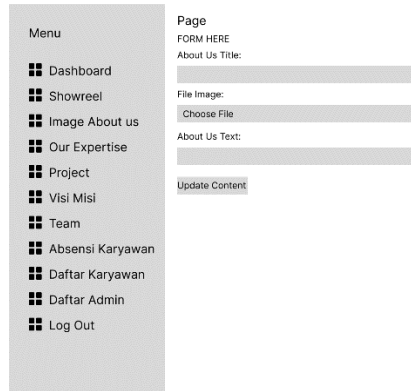
Halaman utama setelah login yang memberikan ringkasan informasi penting dan akses cepat ke berbagai fitur utama website.



Gambar 2.1 Rancangan Dashboard

ii. Menu About Us

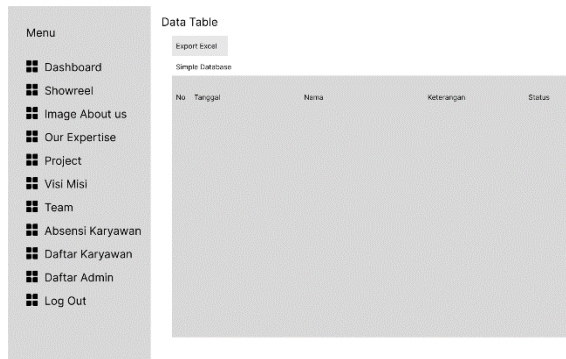
Halaman yang memberikan informasi mengenai latar belakang perusahaan, sejarah, nilai-nilai, dan visi ke depan.



Gambar 2.2 Rancangan Menu About Us

iii. Menu List Absensi Karyawan

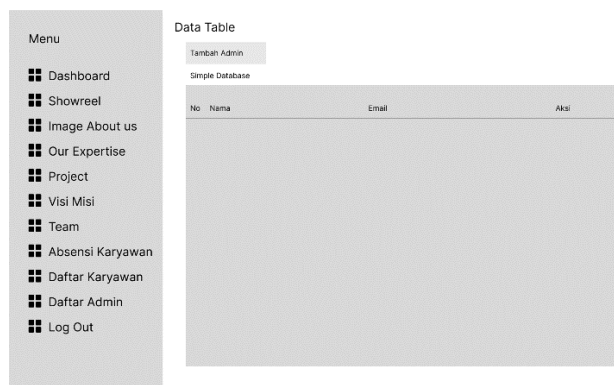
Halaman ini akan menampilkan daftar absensi karyawan, memungkinkan administrator untuk memantau kehadiran dan absensi.



Gambar 2.3 Rancangan Menu List Absensi Karyawan

iv. Menu List Admin

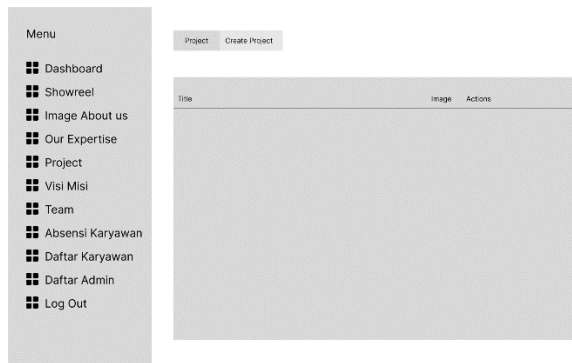
Halaman yang menampilkan daftar administrator yang memiliki akses ke sistem, serta hak dan wewenang mereka.



Gambar 2.4 Rancangan Menu List Admin

v. Menu Project

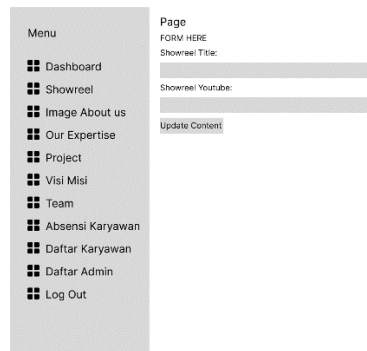
Halaman yang berisi daftar proyek yang sedang berlangsung atau yang telah selesai, termasuk detail tentang setiap proyek.



Gambar 2.5 Rancangan Menu project

vi. Menu Showreel

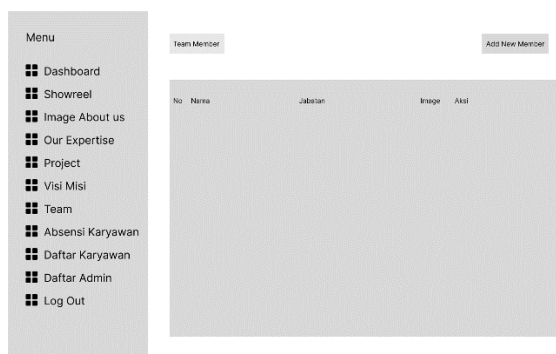
Halaman ini akan menampilkan video atau portofolio digital yang memamerkan hasil kerja perusahaan, seperti video presentasi atau cuplikan proyek.



Gambar 2.6 Rancangan Menu Showreel

vii. Menu Team

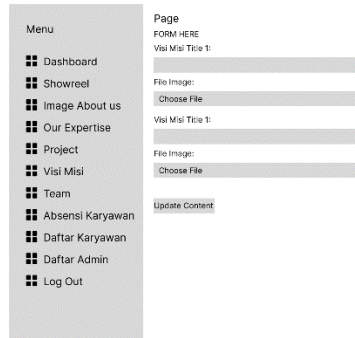
Halaman yang menampilkan profil anggota tim, termasuk peran mereka dalam perusahaan, pengalaman, dan kontak.



Gambar 2.7 Rancangan Menu Team

viii. Menu Visi Misi

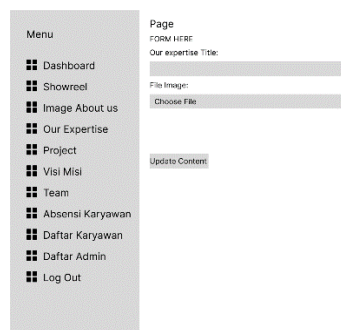
Halaman yang menjelaskan visi dan misi perusahaan, tujuan jangka panjang, dan strategi untuk mencapainya.



Gambar 2.8 Rancangan Menu Visi Misi

ix. Our Expertise

Halaman yang menjelaskan keahlian khusus perusahaan, bidang yang dikuasai, dan nilai tambah yang ditawarkan kepada klien.



Gambar 2.9 Rancangan Menu Our Expertise

x. Menu List Karyawan

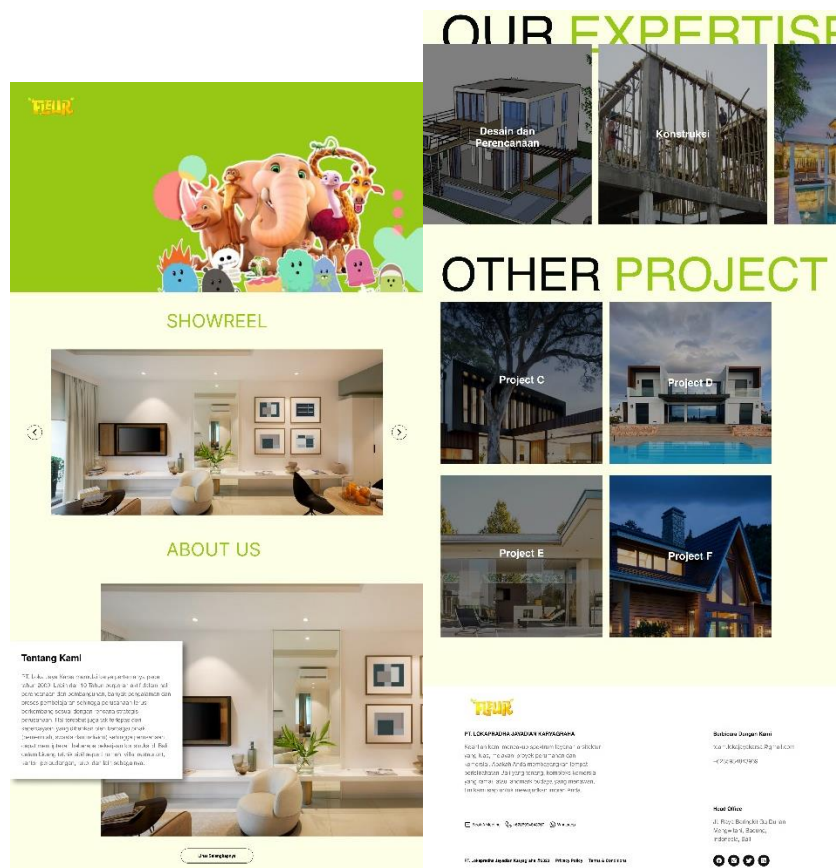
Halaman yang berisi daftar semua karyawan beserta detail kontak, jabatan, dan departemen mereka.



Gambar 2.10 Rancangan List Karyawan

xi. Landing Page Fleur Studio

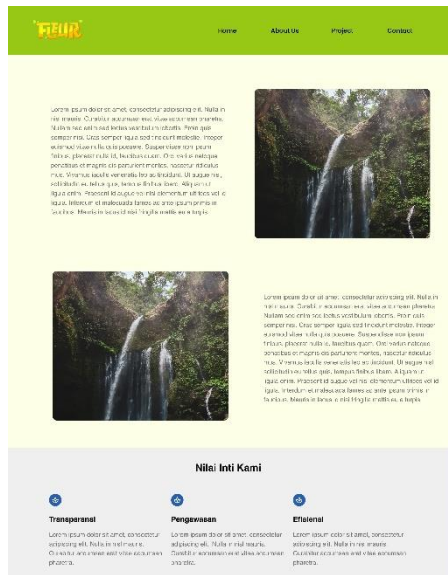
Halaman depan yang dirancang untuk memperkenalkan Fleur Studio secara visual menarik, menonjolkan layanan, proyek unggulan, dan ajakan bertindak (call to action) seperti menghubungi studio atau melihat portofolio. Desain akan fokus pada branding, dengan gambar berkualitas tinggi dan teks yang memikat.



Gambar 2.11 Rancangan Landing Page Fleur Studio

xii. **Tentang Kami**

Halaman ini akan memberikan informasi mendalam tentang Fleur Studio, termasuk sejarah, visi, misi, nilai-nilai, dan tim di balik studio. Ini adalah tempat untuk membangun kepercayaan dengan calon klien atau mitra melalui cerita dan pencapaian studio.



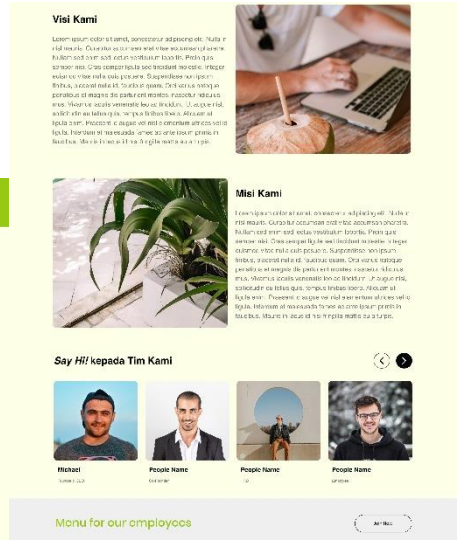
Gambar 2.12 Rancangan Halaman Tentang Kami

xiii. Halaman Project

Halaman ini akan menampilkan daftar proyek yang telah dikerjakan oleh Fleur Studio, dengan detail masing-masing proyek seperti deskripsi, gambar, dan video. Pengguna dapat mengklik setiap proyek untuk melihat lebih detail, yang mencakup tantangan, solusi, dan hasil dari setiap proyek.

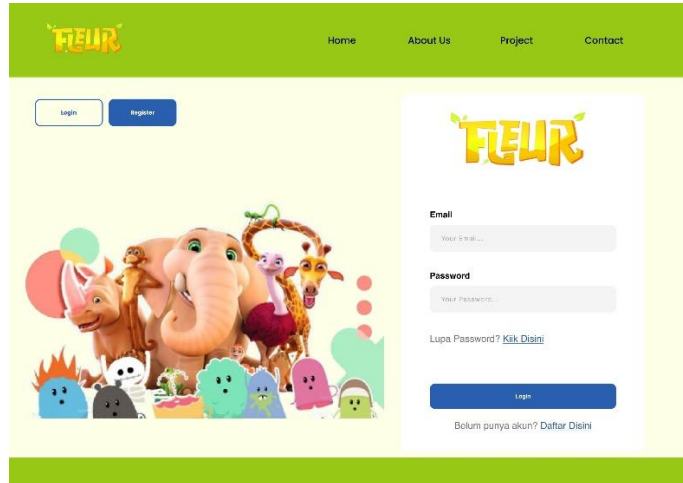


Gambar 2.13 Rancangan Halaman Project



xiv. Login

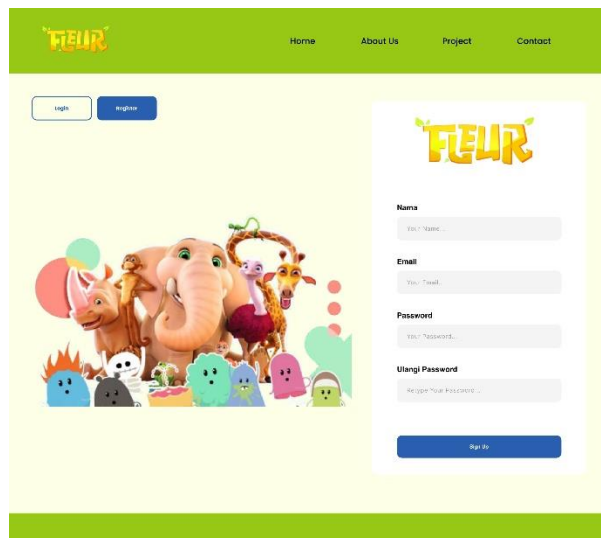
Halaman ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke akun mereka. Desainnya akan sederhana dan intuitif, dengan opsi untuk memulihkan kata sandi jika pengguna lupa.



Gambar 2.14 Rancangan Halaman Login

xv. Register

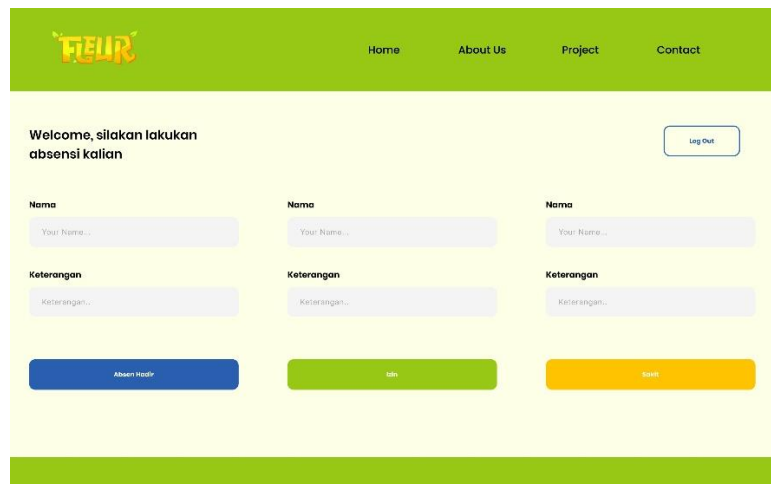
Halaman ini memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar akun. Formulir pendaftaran akan mudah diisi dan meminta informasi dasar yang diperlukan untuk membuat akun, seperti nama, email, dan kata sandi.



Gambar 2.15 Rancangan Halaman Project

xvi. Homepage absensi

Halaman utama untuk sistem absensi karyawan, yang memberikan akses langsung ke fitur absensi seperti cek kehadiran, catatan waktu, dan laporan kehadiran. Desainnya akan fokus pada kemudahan penggunaan, dengan tampilan data yang jelas dan navigasi yang efisien.



Gambar 2.16 Rancangan Homepage Absensi

b) Perancangan Jaringan

1. Arsitektur Jaringan

Merancang arsitektur jaringan untuk mendukung operasional website, termasuk pengaturan server lokal menggunakan XAMPP selama pengembangan dan rencana deployment ke server hosting setelah selesai.

2. Keamanan Jaringan

Menerapkan langkah-langkah keamanan seperti SSL/TLS untuk enkripsi data, firewall, dan sistem deteksi intrusi (IDS) untuk melindungi data yang ditransmisikan.

c) Perancangan Multimedia

1. Desain Grafis dan Konten Visual

Menggunakan Adobe Photoshop dan Canva untuk menciptakan elemen grafis seperti logo, banner, infografis, dan gambar produk atau layanan.

2. Mockup dan Prototipe

Merancang mockup dan prototipe interaktif menggunakan Figma untuk menguji tampilan dan fungsionalitas website sebelum implementasi akhir.

3. Konten Video dan Animasi

Jika diperlukan, menciptakan konten video atau animasi pendek untuk memperkaya presentasi dan informasi yang disajikan di website.

2.4 Anggaran Biaya

Perkiraan biaya Yang Dibutuhkan	Rp. 61,050
------------------------------------	------------

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

- a. **Tujuan Proyek Terpenuhi:** Proyek pembuatan website Lafleur Studio dan desain postingan Instagram berhasil memenuhi tujuan utama, yaitu mempromosikan perusahaan secara online dan meningkatkan engagement dengan audiens. Website dirancang untuk memberikan informasi yang jelas dan menarik, sementara postingan Instagram dirancang untuk memperkuat branding.
- b. **Desain Website Efektif:** Website yang dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan React.js menunjukkan performa yang baik di berbagai perangkat. Desain responsif memastikan bahwa tampilan website konsisten dan fungsional di desktop, tablet, dan smartphone.
- c. **Fitur Utama Berfungsi Baik:** Semua fitur utama dari website, termasuk formulir kontak, halaman layanan, portfolio, dan kontak, telah diimplementasikan dengan baik dan berfungsi sesuai dengan rencana.
- d. **Desain Postingan Instagram Meningkatkan Engagement:** Desain postingan Instagram yang kreatif dan sesuai dengan branding Lafleur Studio berhasil meningkatkan keterlibatan audiens, seperti likes, komentar, dan shares. Penjadwalan postingan juga dilakukan secara efektif.
- e. **Pengujian Memastikan Kualitas:** Pengujian yang dilakukan pada website dan postingan Instagram memastikan bahwa semua elemen berfungsi optimal. Website diuji untuk fungsionalitas, responsivitas, dan kecepatan, sementara postingan Instagram diuji untuk engagement dan relevansi konten.
- f. **Implementasi Sukses:** Proyek ini berhasil diimplementasikan sesuai dengan rencana. Website telah dipublikasikan dan dapat diakses secara online, sementara postingan Instagram telah dijadwalkan dan diposting sesuai dengan strategi konten.

4.2 Saran

- a. **Peningkatan Fitur Website:** Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk menambahkan fitur-fitur tambahan pada website, seperti blog atau sistem manajemen konten (CMS) yang memungkinkan tim Lafleur Studio untuk memperbarui konten secara mandiri.
- b. **Optimalisasi SEO:** Meskipun website sudah dapat diindeks oleh mesin pencarian, meningkatkan strategi SEO lebih lanjut dapat membantu meningkatkan visibilitas website di hasil pencarian. Pertimbangkan untuk menggunakan alat SEO dan teknik optimasi on-page yang lebih mendalam.
- c. **Pengembangan Konten Instagram:** Disarankan untuk terus mengembangkan variasi konten Instagram dengan mencakup video, stories, dan konten interaktif untuk meningkatkan keterlibatan audiens lebih lanjut.
- d. **Feedback Pengguna:** Mengumpulkan dan menganalisis feedback dari pengguna website dan audiens Instagram dapat memberikan wawasan berharga untuk

perbaikan lebih lanjut dan pengembangan fitur yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

- e. **Pemantauan Kinerja:** Melakukan pemantauan berkala terhadap performa website dan postingan Instagram sangat penting. Gunakan alat analitik untuk melacak kinerja dan melakukan penyesuaian jika diperlukan.
- f. **Training dan Dokumentasi:** Untuk memastikan penggunaan yang efisien dari website dan strategi media sosial, menyediakan pelatihan untuk tim internal serta dokumentasi yang jelas mengenai pengelolaan website dan akun media sosial sangat disarankan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darsiti, & Haerofifah, D. (2022). *Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: New Normal Eatery)*. *Nuansa Informatika*, 16(1), 1-10. p-ISSN: 1858-3911, e-ISSN: 2614-5405. [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- [2] Mujiatma, D. A. (2020). *Perancangan Visual Branding sebagai Media Promosi Merbabu Coffee Shop Kopeng, Salatiga*. Laporan Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/41481/1/2411316003.pdf>
- [3] Asakiinah, A. (2023). *Spesifikasi Desain Perancangan Ulang Identitas Visual untuk Membangun Brand Image Sang Cafe*. Tugas Akhir, Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta, Depok.
- [4] Yuliana, N. (2018). *Perancangan sistem informasi absensi kehadiran siswa berbasis web pada SMK Muhammadiyah 3 Klaten*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- [5] F.Luthfi, "Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul BackEnd Artikel Website bisnisbisnis.id," *JISKa*, vol. 2, no. 1, pp. 34 – 41, 2017.
- [6] F.Sahrul, M.A Safi'ie, O.Decroly, "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL," *J.Infor.Pengemb.lptek*, vol. 12, no. 1, pp. 46 – 50, 2016
- [7] R. R. Saragih, "Pemrograman Dan Bahasa Pemrograman," 2018.

Lampiran 1. Timeline Aktivitas Pelaksanaan

No	Aktivitas Proyek	Tahun 2024															
		Bulan Maret			Bulan April			Bulan Mei			Bulan Juni			Bulan Juli		Bulan Agustus	
1.	Pencarian kelompok & proyek tugas akhir	█	█	█													
2.	Pembuatan proposal tugas akhir		█	█	█												
3.	Perancangan proyek				█	█	█										
4.	Pembuatan proyek berdasarkan rancangan				█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█		
5.	Melakukan test terhadap proyek											█	█	█			
6.	Evaluasi dan perbaikan program											█	█	█			
7.	Laporan proyek												█	█	█		
8.	Pendaftaran ujian														█	█	█

Keterangan : █ Tenggat pengerjaan █ Sedang mengerjakan █ Mulai pengerjaan

Lampiran 2. Surat Pernyataan Kesiediaan Kerjasama

KOP SURAT

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA

Surat Nomor: 038/PL8/TI/DT/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muchamad Bagaskara
Instansi/Perusahaan : La Fleur Studio (Mitra BDI)
Jabatan : CEO
Alamat : Jl. WR Supratman No.302, Kesiman Kertalangu, Kec.
Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali
80237
Nomor HP : +62 858 5887 1461

Dengan ini menyatakan bahwa [**Nama Perusahaan / Tempat PKL**] bersedia bekerjasama sebagai pengguna hasil dari Proyek Tugas Akhir dari Mahasiswa Program Studi **D3 Manajemen Informatika** Politeknik Negeri Bali,

Judul Proyek Tugas Akhir : **Proyek Pembuatan Website Perusahaan Lafleur Studio**
Nama Mahasiswa / NIM : 1. Rahmalia Mutiara Kasih / 2115323035
2. Anak Agung Lyana Anjani / 2115323047
3. Galasora Tanoenda Vichris / 2115323064
Program Studi : D3 Manajemen Informatika
Jurusan / PTN : Teknologi Informasi / Politeknik Negeri Bali
Tahun Akademik : Genap 2023/2024

Demikian surat pernyataan dukungan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 28 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Muchamad Bagaskara



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI BALI
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

LEMBAR KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN PROYEK TUGAS AKHIR TH. AKADEMIK 2023/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Manager Proyek dan Dosen Pembimbing Proyek Tugas Akhir Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa /NIM : Rahmalia Mutiara Kasih / 2115323035
: A. A. Lyana Anjani / 2115323047
: Galasora Tanoenda Vichris / 2115323064
Judul Proyek Tugas Akhir : Sistem Informasi Berbasis Website dengan Strategi Desain Social
Media Untuk Layanan Produk dan Profil Perusahaan LaFleur Studi
Selesai dibimbing pada tanggal : Rabu, 07 / Agustus / 2024

Telah diperiksa ulang dan dinyatakan selesai serta dapat diajukan dalam Ujian Proyek Tugas Akhir

Manager Proyek

(Muchamad Bagaskara)

Disetujui Oleh
Pembimbing 1

(Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST.M.Kom)
NIP. 196902121995121001

Pembimbing 2

(I Komang Wiratama, S.Kom.,M.Cs)
NIP. 199011052019031009

Lampiran 4.b Surat Serah Terima Hasil Proyek di Industri

BERITA ACARA SERAH TERIMA HASIL PROYEK

Pada hari ini Kamis tanggal 07 bulan Agustus tahun 2024 bertempat di BDI,
kami bertanda tangan dibawah ini

1 Nama Mahasiswa / NIM : 1 . Rahmalia Mutiara Kasih / 2115323035
2 . A. A. Lyana Anjani / 2115323047
3 . Galasora Tanoenda Vichris / 2115323064
Program Studi : D3 Manajemen Informatika
Disebut **PIHAK PERTAMA**

2 Nama Lengkap : Muchamad Bagaskara
Instansi/Perusahaan : LaFleur Studio
Jabatan : CEO LaFleur Studio
Disebut **PIHAK KEDUA**

Sebagaimana **PIHAK KEDUA** telah menerima hasil proyek berupa **Aplikasi / Jaringan / Multimedia** yang berjudul **Sistem Informasi Berbasis Website dengan Strategi Desain Social Media Untuk Layanan Produk dan Profil Perusahaan LaFleur Studi** dari **PIHAK PERTAMA** dalam keadaan sudah terimplementasi dengan **BAIK**. Demikian berita acara ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

PIHAK PERTAMA

Nama Mahasiswa / Tanda Tangan
1. Rahmalia Mutiara Kasih / 
2. A. A. Lyana Anjani / 
3. Galasora Tanoenda V. / 

PIHAK KEDUA

LaFleur Studio

(Muchamad Bagaskara)
CEO LaFleur Studio

Lampiran 5. Foto Dokumentasi Dalam Pengerjaan Proyek dan Implementasinya
Implementasi dengan Manager Proyek Lafleur Studio 2024

