

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Company Profile

Company profile adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin di sampaikan secara terbuka kepada publiknya (Kriyantono, 2008).

Menurut Agustrijanto (2001) *Company Profile* atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku atau media lain.

Menurut Kriyantono (2008) fungsi *Company profile* yaitu sebagai berikut:

1. Representasi perusahaan, *company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan. Bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan.
2. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya mutual *understanding*.
3. Menghemat waktu transaksi, pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang

4. perusahaan, produk, pasar, visi, misi, posisi keuangan. Hal itu dapat di pelajari melalui *Company profile*.
5. Membangun identitas dan citra korporat. *Company profile* yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan bonafit.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *company profile* suatu alat yang menggambarkan tentang bisnis perusahaan kepada pelanggan, dengan begitu mereka tahu apa yang berusaha ditawarkan perusahaan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

## **B. Aplikasi Berbasis *Web***

Aplikasi *web* adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka berbasis *web* (Simarmata, 2010:56). Aplikasi berbasis *web* dapat dijalankan apabila tersedia minimal dua software utama, yaitu *web server* dan *web browser* (Sunnyoto, 2007).

Maka dari itu, aplikasi berbasis *web* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui *web browser* yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka yang terletak pada *web server*. Aplikasi berbasis *web* terbagi menjadi *web server* dan *web browser*. Adapun uraian dari *web server* dan *web browser* yaitu:

### **1. *Web Server***

*Web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs *web* melalui *HTTP* atau *HTTPS* dari klien itu, yang dikenal sebagai *browser web* dan mengirimkan

kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen *HTML* (Supono dan Putratama, 2016).

*Hypertext Transfer Protokol (HTTP)* adalah protokol agar *client* dan *server* bisa berkomunikasi dengan gaya *request-response* (Hidayatullah dan Kawistara, 2017:5). *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan *hypermedia* (Handoko, Aditya Irfan Puji, 2017:3).

Dan *HTTPS* atau *Hypertext Transfer Protocol Secure* adalah versi lebih aman dari *HTTP* yang mendukung protokol jaringan yang lebih aman dan dari injeksi sql.

## **2. Web Browser**

Peramban *web* atau lebih dikenal dengan *web browser* merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di internet (Solichin, 2016). *web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan teks, *image*, video, *games* dan informasi lainnya yang berlokasi pada halaman *web* pada *World Wide Web (WWW)* atau *Local Area Network (LAN)*. (Limantara, 2009).

*World Wide Web (WWW)* atau *web* merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext* (Fathansyah, 2012).

Dari Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi berbasis *web* adalah system informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui

antar muka berbasis *web*. yang dapat diakses melalui *web browser* yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka yang terletak pada *web server*.

### C. Website

*Website* atau situs *web* merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link dan akan menampilkan informasi secara lebih rinci (Sidik, 2014:1).

Secara garis besar, *website* bisa digolongkan menjadi 3

bagian yaitu :

#### 1. *Website Statis*

*Website Statis* adalah *web* yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

#### 2. *Website Dinamis*

*Website Dinamis* merupakan *website* yang secara struktur diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman backend untuk mengedit konten dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah *web* berita atau *web* portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, polling dan sebagainya.

### 3. *Website* interaktif

*Website* Interaktif adalah *web* yang saat ini memang sedang booming. Salah satu contoh *website* interaktif adalah blog dan forum. Di *website* ini user bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

#### D. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah notasi yang digunakan untuk menulis program (komputer). Bahasa ini dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu bahasa mesin, bahasa tingkat rendah dan bahasa tingkat tinggi. Bahasa mesin (*machine language*) berupa *micro instruction* atau *hardwire*. Programnya sangat panjang dan sulit dipahami. Di samping itu sangat tergantung pada arsitektur mesin. Keunggulannya adalah prosesnya sangat cepat dan tidak perlu interpreter atau penerjemah Bahasa tingkat rendah (*low level language*) berupa *macro instruction (assembly)*. Seperti halnya bahasa mesin, bahasa tingkat rendah tergantung pada arsitektur mesin. Programnya panjang dan sulit dipahami walaupun prosesnya cepat. Jenis bahasa tingkat ini perlu penerjemah berupa *assembler* (Suprpto, 2008).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Bahasa pemograman adalah notasi yang digunakan untuk menulis program computer dan Bahasa Pemrograman juga dibagi menjadi beberapa tingkatan antara lain Bahasa mesin, Bahasa tingkat rendah dan Bahasa tingkat tinggi dan dari tingkatan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing.

## 1. Hypertext Preprocessor (*PHP*).

*PHP* adalah Bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis (Arief, 2011). Karena *PHP* merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format *HTML*. Dapat disimpulkan bahwa *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* adalah Bahasa *Server-side Scripting* yang membuat halaman *web* dinamis yang menyatu dengan halaman *HTML*. Dan karena *PHP* adalah Bahasa *Server-side Scripting* maka *PHP* akan dieksekusi pada server.

## 2. Hypertext Markup Language (*HTML*).

*Hyper Text Markup Language* atau *HTML* adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web* (Sibero, 2011). Dokumen *HTML* terdiri dari komponen yaitu tag, elemen dan atribut. Tag adalah tanda awal < dan tanda akhir > yang digunakan sebagai pengapit suatu elemen. Elemen adalah nama penanda yang diapit oleh tag yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu pada dokumen *HTML*. Elemen dapat memiliki elemen anak dan juga nilai. Elemen anak adalah suatu elemen yang berada di dalam elemen pembuka dan elemen penutup induknya. Nilai yang dimaksud adalah suatu teks atau karakter yang berada di antara elemen pembuka dan elemen penutup. Atribut adalah properti elemen yang digunakan untuk mengkhususkan suatu elemen. Elemen dapat memiliki atribut yang berbeda pada tiap masing-masingnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Hypertext Markup Language (HTML)* adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web* dan terdiri dari komponen yaitu tag, elemen dan atribut.

### 3. *JavaScript (JS)*.

*Javascript* merupakan bahasa pemrograman berbasis *client*, artinya bahasa ini berjalan di sisi pengguna, bukan pada server (Kesuma & Rahmawati, 2017).

*JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen *HTML* yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja (Prayitno & Safitri, 2015).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman berbasis *client*, artinya bahasa ini berjalan di sisi pengguna dan digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen *HTML* yang ditampilkan dalam browser menjadi lebih interaktif

### 4. *Cascading Style Sheet (CSS)*.

*CSS* salah satu bahasa pemrograman *web* yang bertujuan untuk membuat *web* menjadi lebih menarik dan terstruktur (Wasiyanti & Talaohu, 2016).

*Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* untuk mengendalikan beberapa komponen dalam

sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam (Kesuma & Rahmawati, 2017).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Cascading Style Sheet (CSS)* adalah bahasa pemrograman *web* yang bertujuan untuk membuat *web* menjadi lebih menarik dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

#### **E. Basis Data (*Database*).**

Basis data adalah elemen basis data sistem informasi berfungsi sebagai media untuk penyimpanan data dan informasi yang dimiliki oleh sistem informasi bersangkutan. Setiap aplikasi dan sistem yang memiliki data didalamnya (dengan disertai proses manipulasi data berupa *insert*, *delete*, *edit/upload*) pasti memiliki basis data (Pratama, 2014). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Basis Data (*Database*) berfungsi sebagai media untuk penyimpanan data dan informasi yang dimiliki oleh sistem informasi bersangkutan dan menjalankan proses manipulasi data berupa *insert*, *delete*, *edit/upload*.

##### **1. Structured Query Language (SQL).**

SQL adalah suatu aplikasi komputer yang merujuk pada konsep *Relational Database Management Systems (RDBMS)*, terdapat suatu struktur bahasa yang sudah standar untuk membangun basis datanya (Priyadi, 2014).

## 2. My Structured Query Language (MySQL).

MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah banyak oleh para pemogram aplikasi *web*. Contoh DBMS lainnya adalah : *PostgreSQL* (*freeware*), *SQL Server*, *MS Access* dari *Microsoft*, *DB2* dari *IBM*, *Oracle* dan *Oracle Corp*, *Dbase*, *FoxPro*, dsb (Hidayatullah dan Jauhari, 2015). DBMS atau *Database Management System* adalah sebuah sistem *software* yang memungkinkan *user* untuk mendefinisikan, membuat, menjaga, dan memiliki akses ke basis data (Connolly dan Begg, 2010).

## F. Web Design

Desain *Web* adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi internet untuk menyediakan dengan fitur *high-end* dan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain *web* dari pemrograman *web*, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs *web*, serta desain posisi *web* sebagai desain grafis.

### 1. Fungsi

Secara umum fungsi situs *web* adalah sebagai berikut:

#### a. Fungsi Komunikasi

Situs *web* berfungsi sebagai komunikasi pada umumnya adalah *web* dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman *web* (*server side*) maka di lengkapi dengan fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi seperti *web* mail, chatting dan forum.

b. Fungsi Informasi

Menekankan pada kualitas konten, karena tujuan situs ini menyampaikan isinya sebaiknya berisi teks dan grafik fasilitas yang memberikan fungsi informasi, *news, file, company library*.

c. Fungsi Entertainment

Sebagai sarana hiburan/penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu persentasi desain, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan downloadnya. Contoh fungsi *Entertainment: game online, film online, music online*.

## 2. Tujuan Desain Web

Untuk membuat situs *web* atau dokumen dan aplikasi yang berada pada *web server* dan menampilkan konten dan fitur antarmuka interaktif kepada pengguna akhir dalam bentuk halaman *web*. Seperti unsur-unsur teks, gambar (*gif, jpeg*) untuk ditempatkan pada halaman menggunakan *HTML/XHTML/tag XML*. Menampilkan media yang lebih kompleks (vektor gratis, animasi, video, suara) membutuhkan *plug-in* seperti *Adobe Flash, Quick Time* dan *Java run-time*. *Plug-in* juga dimasukkan ke dalam halaman *web* dengan menggunakan *HTML/tagXHTML*. Perbaikan sesuai browser dengan standar W3C diminta penerimaan luas dan penggunaan *XHTML/XML* bersama dengan *Cascading Style Sheets (CSS)* untuk posisi dan memanipulasi unsur-unsur halaman *web* dan objek. Kemampuan browser untuk mengirimkan berbagai konten dan pilihan aksesibilitas kepada klien tanpa menggunakan *plug-in*. Dengan spesialisasi yang

tumbuh di bidang teknologi informasi ada kecenderungan kuat untuk membedakan antara desain *web* (*web design*) dan pengembangan *web* (*web development*).

### 3. Pengukuran Kualitas *Web* Desain

Adapun beberapa kriteria yang dipakai untuk mengukur kualitas *website* dalam penelitian ini:

- a. *Perceived usefulness*, kegunaan atau fungsi dalam suatu *website* sangat ditekankan pada elemen ini, fungsi yang tepat guna dan fitur yang terdapat di *website* pun berguna sebagai penunjang dalam pencarian informasi (Almahamid, 2010).
- b. *Easy of use*, secara keseluruhan *website* sangat dimudahkan, maksudnya tidak ada fitur yang menyulitkan user *website*, meskipun ada teknologi baru didalam *website* tersebut namun antarmukanya diharapkan dapat diterima oleh semua user *website* tersebut (Almahamid, 2010).
- c. *Easy of finding information/services*, kemudahan dalam mencari informasi dan pelayanan yang terdapat dalam *website* perusahaan. Dalam hal ini, user tidak didapati kesulitan dalam mencari kebutuhannya, sehingga user akan merasa puas akan informasi yang didapatkannya (Almahamid, 2010).
- d. *Load time of page*, kecepatan terbuka secara penuh halaman suatu *website* pun mempengaruhi kualitas *website*, dikarenakan dalam merancang suatu halaman *website* perlu mempertimbangkan elemen

ini. *Load time of page* dapat dioptimasi dengan memilih penggunaan image yang kecil, penggunaan cache pada halaman *website*. Halaman *website* yang diload sangat lama akan mempengaruhi kepuasan user mengunjungi sebuah *website* (Almahamid, 2010).

- e. *Design/layout of page*, perancangan design atau layout halaman *website* yang dikerjakan harus memperhatikan estetika dan fungsionalitas suatu *website* seperti terlihat sangat atraktif, tersusun dengan baik, memilih font yang tepat, perpaduan warna dengan tepat sehingga pengunjung lebih fokus pada informasi yang diinginkan dan tidak merusak mata, dan menambahkan gambar pada halaman *website* yang berubah pada periode tertentu akan menarik pengunjung untuk mengunjungi kembali (Almahamid, 2010).
- f. *Web traffic and search*. *Web traffic* adalah tingkat frekuensi *website* diakses oleh pengunjung sedangkan *web search* merupakan hasil pencarian *website* dengan menggunakan kata kunci (*keyword*) yang diinginkan pada mesin pencarian seperti Google, Bing, dan Yahoo (Almahamid, 2010).

## G. Teori Warna

Secara ilmiah pengertian warna merupakan gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata kita dan kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna. Dengan kata lain arti warna adalah juga sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis. Adams (2006) menjelaskan beberapa sifat dan kesan yang

ditimbulkan dengan warna, yaitu sebagai berikut:

1. Merah: hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah.
2. Kuning: kegembiraan, kecerdasan, peringatan, pengecut dan muda.
3. Hijau: kesuburan, uang, kesehatan, kesuksesan, pertumbuhan.
4. Putih: kesempurnaan, kesucian, pernikahan, bersih, kebaikan.
5. Biru: pengetahuan, nyaman, tenang, damai dan dingin.
6. Hitam: ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.
7. Ungu: mewah, kebijaksanaan, kerohanian, imajinasi.
8. Jingga: kreatifitas, kehidupan, unik, energi.
9. Abu-abu: netral, tidak berpihak, bimbang, ragu-ragu, samar.

#### **H. Profil CV. Sunrise Offset Printing**

CV Sunrise Offset Printing merupakan Perusahaan yang memberikan pelayanan dalam bidang Percetakan sehingga harus memperhatikan setiap pelayanan yang diberikan kepada Customer dengan tingkat kualitas yang baik dan memuaskan.

Dalam melaksanakan tugasnya, CV. Sunrise memiliki Visi dan Misi yaitu :

##### **1. Visi**

Menjadi percetakan offset yang professional

##### **2. Misi**

Senantiasa mengembangkan diri untuk perbaikan dan meningkatkan daya saing dengan perusahaan percetakan lainnya.

Berikut ini adalah profil dari CV Sunrise Offset Printing :

Nama Perusahaan : CV. Sunrise Offset Printing

Alamat : Jl. Tidar No. 290 Surabaya  
Email : sunriseoffsetprinting@gmail.com  
No. Telp. : 031 545 1952  
Waktu Pelayanan : Senin – Jumat : Jam 08.00 - 17.00  
Sabtu : Jam 08.00 - 13.00