



## Pembuatan *Company Profile* Rutan Klas II B Baturaja Menggunakan Android Studio

Erich<sup>1)</sup> Pujiyanto<sup>2)</sup> Anggraini Agustin Muris<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Baturaja

Jl. Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari, Baturaja, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32115.

email : <sup>1)</sup>fitramo6@gmail.com <sup>2)</sup>pujiyanto@ft.unbara.ac.id <sup>3)</sup>anggraenimuris@ft.unbara.ac.id

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi : 1 Maret 2023  
Revisi Akhir : 30 April 2023  
Diterbitkan Online : 30 Mei 2023

### KATA KUNCI

Pembuatan *Company Profile* Rutan Klas II b Baturaja Menggunakan Android Studio

### A B S T R A C T

The current method of conveying information is still using banners, wall magazines as information media introducing agency profiles. Therefore, the public must come directly to the office to find out information about the Baturaja Class II B Detention Center so that it is not yet effective and efficient in reaching the wider community to access information regarding historical profiles, vision and mission, motto, organizational structure of the Baturaja Class II B Detention Center. For this reason, the author made a Company Profile of the Baturaja Class II B Detention Center using Android Studio. The goal with the Baturaja Class II B Detention Center Company Profile can provide convenience for introducing agency profiles as an image and form of information service to the public using mobile. In making the Company Profile of the Baturaja Class II B Detention Center, the research was conducted by collecting data on matters relating to existing problems, from books in accordance with the research conducted, for example observation methods, interview methods and reference methods. The software used is Android Studio, Adobe Photoshop 7.0, Microsoft Word, and the tool used is a Core i3 computer. The results of this study are the Company Profile Media Class II B Baturaja Detention Center using Android Studio. Based on the results of this study, it was stated that it was good and suitable for use on mobile devices.

## 1. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi pada zaman era globalisasi 4.0 yang saat ini telah memasuki generasi ke 5.0, kecepatan dalam teknologi harus dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya. Kecepatan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mampu mengubah tolok ukur pekerjaan didalam setiap aspek sosial kehidupan. Penggunaan

teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Dengan memanfaatkan teknologi dan informasi manusia dapat menyelesaikan dan menemukan solusi untuk masalah-masalah yang timbul didalam kehidupannya.

Perkembangan aplikasi *mobile* didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman, salah satu bahasa pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah *javascript*.

Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari pembuatan *company profile*, hiburan, berjualan, belajar, *browsing*, kesehatan dan lain sebagainya.

Pada Rutan Klas II B Baturaja saat ini masih menggunakan spanduk, majalah dinding sebagai media informasi memperkenalkan profil instansi. Oleh karenanya, masyarakat harus datang langsung ke kantor untuk mengetahui informasi Rutan Klas II B Baturaja sehingga belum efektif dan efisien dalam menjangkau masyarakat luas untuk mengakses informasi mengenai profil sejarah, visi dan misi, motto, struktur organisasi Rutan Klas II B Baturaja. Rutan Klas II B Baturaja sebagai instansi publik masih terkendala dalam memberikan kemudahan untuk memperkenalkan profil instansi sebagai citra dan bentuk pelayanan informasi kepada masyarakat.

Berdasarkan analisa di atas maka, peneliti diperlukan untuk mengembangkan aplikasi media informasi dengan judul “Pembuatan *Company Profile* Rutan Klas II B Baturaja Menggunakan *Android Studio*”

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Company Profile*

*Company Profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu *image* atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi terkait lainnya [1].

*Company profile* adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang biasa digunakan sebagai tanda pengenal dalam melakukan komunikasi baik dan kerjasama dalam lingkup dalam perusahaan, mitra usaha ataupun pihak-pihak terkait lainnya diluar lingkungan perusahaan tersebut [2].

Tujuan utama *company profile* adalah untuk memperkenalkan nama perusahaan atau instansi, logo, *tagline* dan hal-hal yang masih berkaitan dengan perusahaan atau instansi kepada publik [3]. *Company profile* terdiri dari dua kata Bahasa Inggris yaitu *company* yang berarti

perusahaan, maskapai, firma, perseroan, persekutuan, kompi dan rombongan [4]. Sedangkan *profile* berarti tampang, penampang dan riwayat. *Company profile* menjadi salah satu kebutuhan instansi untuk membangun citra di depan publik.

Menurut beberapa pengertian diatas maka, dapat disimpulkan bahwa *Company profile* adalah gambaran umum mengenai perusahaan dan biasanya bertujuan untuk memberi tahu kepada audiens terkait produk atau layanan yang ditawarkan. Tidak hanya itu, komponen ini biasanya berisi tentang kisah mulainya suatu perusahaan, visi dan misi serta memberi tahu kepada audiens terkait alasan menjual produk atau layanan. Secara luas, *company profile* bertujuan untuk memberi tahu keberadaan sebuah perusahaan dengan informasi-informasi terperinci.

### 2.2 *Android Studio*

*Android Studio* “merupakan *Integrated Development Environment (IDE)* atau dalam artian lain adalah sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi resmi yang memang di rancang khusus untuk pengembangan sistem operasi *google Android*.” *Android studio* ini adalah lingkungan pengembangan baru dan terintegrasi dengan penuh, yang telah di rilis oleh *google* untuk sistem operasi *Android* dan di rancang untuk menjadi peralatan baru dalam pengembangan aplikasi dan memberi alternatif selain *Eclipse* yang saat ini menjadi *IDE* yang banyak di pakai [5].

*Android studio* merupakan *IDE* pemrograman *Android* resmi dari *google* dikembangkan oleh *IntelliJ*, sebelumnya *IDE* resmi pemrograman *Android* adalah *Eclipse*. Sejak kemunculan *Android studio google* telah tertarik dan menjadikannya *Android studio* sebagai *IDE* resminya [6].

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Rutan Klas II B Baturaja dengan alamat Jalan Imam Bonjol Saranglang Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan.

### 3.2 Metode Pengambilan Data

Adapun metode pengambilan yang dilakukan dengan berbagai metode sebagai berikut :

1. Pengamatan (*Observe*)

Adalah melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang menjadi sumber penelitian yaitu pihak rutan baturaja dalam memperkenalkan profil rutan baturaja kepada masyarakat yaitu melalui media spanduk dan majalah dinding yang ada pada rutan baturaja sehingga masih belum efektif dan efisien untuk pelayanan informasi secara luas kepada masyarakat. Oleh karena itu diperlukan pembuatan aplikasi company profile rutan berformat *Application Package File APK* yang akan mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi tentang rutan baturaja melalui perangkat *android*.

2. Wawancara (*Interview*)

Adalah proses melakukan tanya jawab secara lisan dengan ahli yakni bapak Markus Robert dengan kaitan penelitian yang dikerjakan. Daftar tanya jawab *terlampir*.

3. Kepustakaan (*Librarian*)

Adalah mencari sumber data dan informasi melalui sumber-sumber referensi yang ada dan relevan.

3.3 Metode *Waterfall* dalam *SDLC*

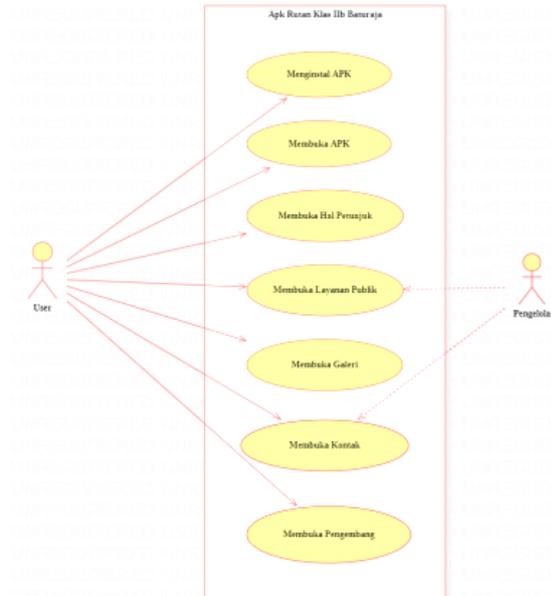
Model *Waterfall* adalah “model menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian” [12]. *System Development Life Cycle (SDLC)* atau siklus hidup pengembangan sistem dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan penelitian diatas maka, berikut diuraikan hasil penelitian dari pembuatan aplikasi Pembuatan *Company Profile* Rutan Klas II B Baturaja Menggunakan *Android Studio* sebagai berikut :

4.1 *Diagram Use Case*

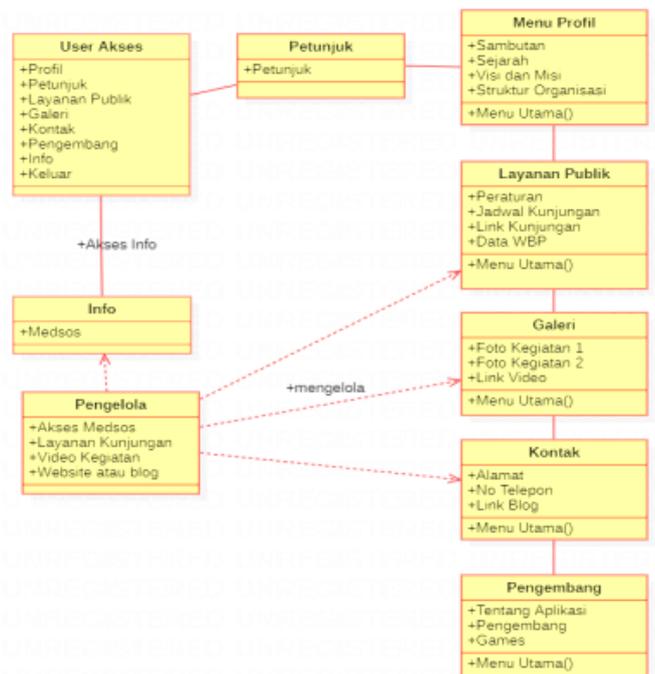
Diagram Use Case digunakan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi dari aktor dengan sistem informasi yang dibuat.



Gambar 4.1 *Diagram Use Case*

4.2 *Class Diagram*

*Class diagram* merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas- kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



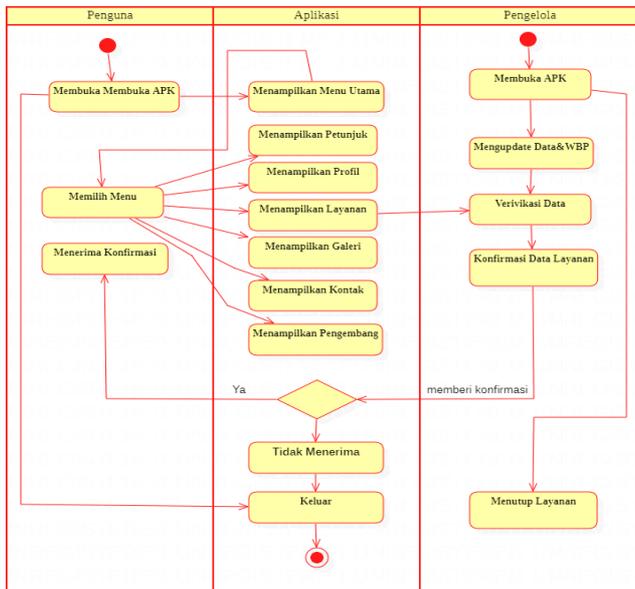
Gambar 4.2 *Diagram Class Diagram*

Keterangan gambar :

Didalam gambar struktur terdapat gambaran struktur user akses yang dapat diakses yaitu petunjuk penggunaan aplikasi, menu profil rutan baturaja, layanan publik, galeri, kontak yang ada pada aplikasi yang telah dibuat.

### 4.3 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak.



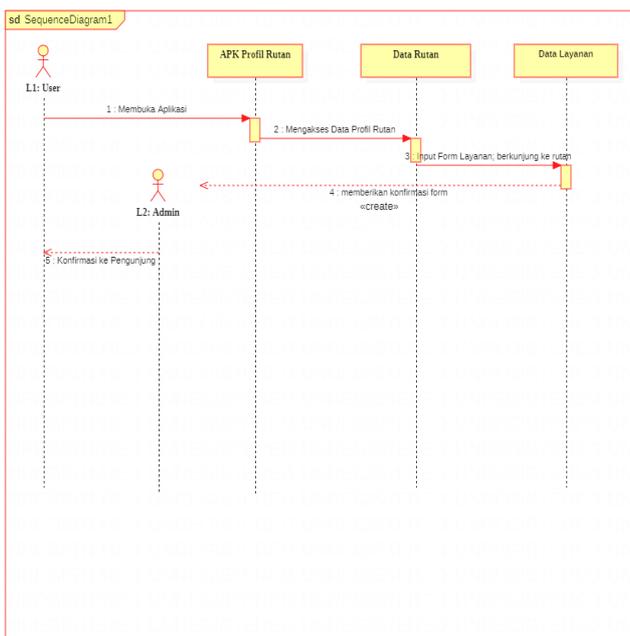
Gambar 4.3 Activity Diagram

Keterangan gambar :

Didalam gambar dijelaskan alur aktivitas user yang dapat membuka menu petunjuk penggunaan aplikasi, menu profil rutan baturaja, layanan publik, galeri, kontak dan penutupan aplikasi rutan.

### 4.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.



Gambar. 4.4 Sequence Diagram

Keterangan gambar :

Didalam gambar menggambarkan user dalam deskripsi penggunaan aplikasi.

### 4.5 Implementasi Aplikasi

Pada tahap implementasi aplikasi adalah dimana penulis mengaplikasikan rancangan yang telah di desain sebelumnya. Dengan menerapkan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya maka diharapkan menghasilkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan rancangan.

Adapun Hasil dari aplikasi yang telah dibuat berdasarkan rancangan adalah sebagai berikut :

#### 1. Menu Splash Rutan Baturaja

Pada menu ini terdapat tampilan ketika aplikasi dibuka dengan menampilkan logo pemyarakatan sebagai indentitas dari rutan baturaja.



Gambar 4.5 Splash Screen

#### 2. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama dari aplikasi terdapat terdapat Header *Imageview* untuk tema perusahaan atau instansi, selanjutnya *Textview animasi* untuk sebagai teks animasi pada aplikasi dan kemudian tombol menu menggunakan (*Imagebutton*) menu profil, petunjuk, layanan, galeri, kontak dan pengembang untuk meng-koneksikan ke halaman lainnya serta *button* info dan keluar;



Gambar 4.6 Menu Utama

3. Halaman Menu *Profile*

Pada halaman menu *profile* terdapat Header *Imageview* untuk tema instansi, selanjutnya *Textview animasi* untuk sebagai teks animasi pada aplikasi kemudian tombol menu menggunakan (*button*) menu Sambutan, Sejarah, Struktur Organisasi, Moto, dan Video, untuk mengkoneksikan ke halaman lainnya dan *button* menu utama untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 4.7 Menu *Profile*

4. Halaman Menu Layanan Publik

Pada halaman menu layanan publik terdapat Header *Imageview* untuk tema instansi, selanjutnya *Textview animasi* untuk sebagai teks animasi pada aplikasi kemudian (*button*) tombol Peraturan, Penitipan, Jadwal Kunjungan, Jenis Layanan, Lihat Data WBP, Video dan untuk ke masing-masing halaman dan *button* menu utama untuk kembali ke halaman menu utama.



Gambar 4.8 Menu Layanan Publik

5. Halaman Menu *Video*

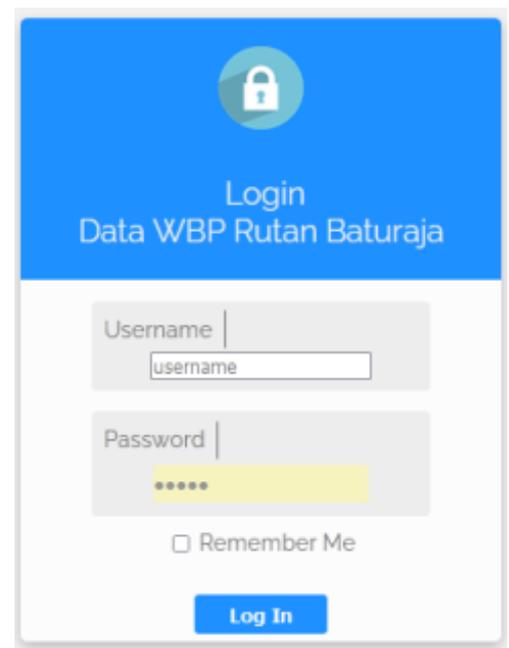
Pada halaman menu *video* terdapat Header judul rutanbaturaja untuk tema instansi, selanjutnya *Textview* untuk sebagai teks animasi pada aplikasi, *video profile* Rutan Baturaja dan Kemudian (*button*) tombol play atau pause untuk memainkan *video*.



Gambar 4.9 Menu *Video profile*

6. Halaman Menu Data Warga Binaan

Pada halaman Menu Data Warga Binaan terdapat database server menggunakan Xampp dan bahasa PHP, Halaman login untuk admin masuk untuk memudahkan pencarian informasi data warga binaan data identitas, jenis kasus dan sel kamar pada masing-masing blok pada Rutan Baturaja.



Gambar 4.10 Login Data

No.	No. WBP	Nama	Tempat & Tgl Lahir	Jenis Kelamin	Alamat	Jenis Keluaran	Sel. No.	Aksi
1	001	Devri	Batung, 09 Juli 1967	Laki-Laki	Batung	Harbata, Nono 2 Tahun	A1	[Edit] [Hapus]
2	002	Elsandra	OKU, 18 Desember 1978	Laki-Laki	Jl. Cagugend Batung	Harbata, Nono 2 Tahun	A1	[Edit] [Hapus]
3	003	Budi	13 November 1978	Laki-Laki	Jl. Kombaris Umar No 23 Batung	Harbata, Nono 2 Tahun	A1	[Edit] [Hapus]
4	004	Septo	Pengadonan, 17 September 1990	Laki-Laki	Jl. Lintas Desa Karang-Pengadonan	Harbata, Nono 2 Tahun	B2	[Edit] [Hapus]
5	005	Nero	Tanjung, 15 Januari 1967	Laki-Laki	Batung	Harbata, Nono 2 Tahun	B2	[Edit] [Hapus]

Gambar. 4.11 Data Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP)

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang telah dilakukan aplikasi yang sudah di implementasikan mampu mempermudah pengunjung lapas pada saat kunjungan. Kedepan disarankan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih baik baik dengan menggunakan metode yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Maimunah, Sunarya, Lusyani, Larasati, “Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi,” *J. Jur. Tek. Inform. STMIK Raharja*, vol. 5, pp. 1–21, 2012.
- [2] R. Liem, Robson, Erandaru, Sutanto, Pratama, “Perancangan Buku Company Profile Sebagai Media Promosi Vegas Conceptual Show,” *Progr. Stud. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain*, pp. 1–11, 2020.
- [3] A. D. Fitriyanti, “Perancangan Company Profile dan Media Promosi Pariwisata Pabrik Gula Cepiring Kabupaten Kendal,” *J. Vis. Art 5 UNESS*, vol. 1, 2016.
- [4] E. Maghfiroh, “Perancangan Company Profile Sd N 1 Lebo Batang Berbasis Website Menggunakan Code Igneter,” UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA, 2021.
- [5] S. Safitri, Laila, Basuki, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View,” *J. IPSIKOM*, vol. 8, p. 2, 2020.
- [6] Y. Prasetyaningtyas, “Aplikasi Berbasis Android Penerimaan Mahasiswa Baru pada Universitas PGRI Madiun,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 1–3, 2019.
- [7] and R. A. D. Wira, T. Putra, “Unified Modelling Language ( UML ) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *J. TEKNOIF*, vol. 7, 2019.
- [8] dan A. Supratman, Zakir, *Kupas Tuntas Pemrograman Berbasis Web HTML, PHP, JAVA + MySQL*. Bukittinggi: Team WADE Publish, 2019.

- [9] M. Huda, *Belajar CRUD Menggunakan PHP dan MySQL*. Malang: AE Publishing, 2020.
- [10] A. M. Hendri, Asep, Sutisna, “Sistem informasi pelaksanaan kegiatan komisi kepolisian nasional berbasis desktop,” *J. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, pp. 14–23, 2021.
- [11] A. L. N. R. M. Z. dan Subhan Afrizal, “Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web,” *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, 2021.
- [12] B. Handrianto, Yopi, Sanjaya, “Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web,” *JII J. Inov. Inform. Univ. Pradita*, vol. 5, 2020.