

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisis Permasalahan Dalam Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

Komunikasi dan informasi memainkan peran yang sangat penting dalam Kerjasama tim untuk sebuah perusahaan. Ini membantu membuat kinerja dalam sebuah tim bekerja secara maksimal dalam mencapai target yang sudah ditetapkan perusahaan kepada tim.

Masalah yang dihadapi oleh PT. Indomarco Prismatama adalah kurangnya informasi data tim yang bertugas untuk dihubungi pembuatan konten di website terkait *profile company* sangat berpengaruh dalam efisiensi pekerjaan dikarenakan tim toko tidak kesulitan mencari data karyawan yang bertugas saat mengalami masalah. Website profile company merupakan kunci dalam meningkatkan efektifitas kerja sehingga dapat mencapai target perusahaan dengan hasil yang maksimal.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penemuan masalah yang telah di uraikan di atas pertanyaan dalam Laporan ini ialah Bagaimana cara Meningkatkan berkoordinasi antara toko indomaret dengan PT. Indomarco Prismatama.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan dalam masalah ini adalah dengan Berikan bukti yang mendukung klaim seperti Testimoni, studi kasus, atau data dapat membantu meningkatkan Kerjasama antara toko dan PT. Indomarco Prismatama

3.2 LANDASAN TEORI

3.2.1 Pengertian Website

Menurut (Sholechul Aziz, 2013) yaitu *Website* adalah halaman informasi yang di sediakan melalu jalur internet sehingga bisa di akses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi.

Pengertian *website* menurut (Hakim Lukmanul, 2004) yaitu *website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup local maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut juga dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkina pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hypertext*), baik antara *page* yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* di seluruh dunia. Halaman dapat di akses dan dibaca melalui *browser* seperti *google crome*, *mozilla firefox*, dan lainnya.

3.2.2 Jenis – Jenis Website

Website statis adalah *website* yang mempunyai tampilan tetap tidak berubah. Konten dari *website* statis juga sama, jarang sekali terjadi update. Biasanya suatu *website* statis dibuat menggunakan kode HTML oleh seorang *developer*. Pembuatnya juga harus memahami kode HMTL dan pemrograman. *Website* ini dibuat dengan bantuan *text* editor atau program *design website* seperti *Adobe Dream Weaver*. Saat ini untuk membuat *website* statis sudah disediakan sarana sendiri seperti *gohugo.io* dan *hexo.io*.

Kelebihan *website* statis adalah cepat dan efisien untuk dikembangkan serta disimpan pada *web hosting*. Sedangkan

kekurangannya adalah membutuhkan skill khusus untuk mengubah konten, kurang bermanfaat karena konten menjadi cepat usang (*out of date*).

3.2.3 Fungsi Website

Website memiliki fungsi Menyampaikan informasi. Dengan tersedianya informasi, *Website* dapat digunakan untuk mengubah pengunjung menjadi prospek. Untuk mengubah pengunjung situs *web* menjadi prospek, pengelola *website* dapat menyediakan formulir agar pengunjung dapat menyampaikan alamat email dan informasi lainnya sehingga menjadi prospek yang teridentifikasi.

- **Fungsi komunikasi.**

Situs *web* yang memiliki fungsi komunikasi pada umumnya yaitu *web* dinamis. Jenis situs *web* dinamis dibuat menggunakan pemrograman *web* (*server side*) sehingga fasilitas yang disediakan meliputi fungsi komunikasi.

- **Fungsi informasi**

Website yang menyediakan informasi menekankan kualitas konten yang disediakan karena itu merupakan tujuan utamanya. Fungsi informasi dalam sebuah *website* meliputi teks dan grafik yang dapat diunduh dengan cepat.

- **Fungsi hiburan**

Website juga bisa memiliki fungsi sebagai hiburan. Penggunaan animasi, gambar, dan elemen yang bergerak dapat meningkatkan presentasi desain.

3.2.4 Pengertian Komunikasi

Komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin yaitu *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Kata “*communis*” paling sering disebut sebagai asal kata

komunikasi, yang merupakan akar dari kata- kata Latin lainnya yang mirip (Mulyana: 2000:5).

Seperti kita ketahui bersama bahwa manusia adalah makhluk sosial yang selalu akan membutuhkan orang lain, tidak bisa hidup sendiri. Manusia melakukan komunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman. Bentuk umum komunikasi manusia termasuk bahasa sinyal, bicara, tulisan, gerakan dan penyiaran. Dengan komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan oleh penerima pesan tersebut.

Dengan kata lain, kita berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan seperti makanan, pakaian, tempat tinggal dan sebagainya. Selain itu juga untuk berhubungan dengan lingkungan dan masyarakat, memperoleh informasi yang berfungsi untuk pengembangan diri.

3.2.5 Jenis-Jenis Komunikasi

a. Komunikasi verbal

Jenis komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tertulis.

b. Komunikasi Nonverbal

Jenis komunikasi yang dilakukan tanpa menggunakan kata-kata, melainkan menggunakan bahasa tubuh, gerak, atau ekspresi wajah.

c. Komunikasi Tertulis

Jenis komunikasi yang dilakukan dengan menulis pesan atau informasi dalam bentuk surat, email, ataupun pesan teks.

d. Komunikasi Visual

Jenis komunikasi yang dilakukan dengan gambar, foto, grafik, ataupun video.

e. Komunikasi Formal

Jenis komunikasi yang dilakukan dalam konteks formal.

3.2.6 Fungsi dan Tujuan Komunikasi

Menurut Wilbur Schramm (Rhoudonah: 2019: 64), fungsi komunikasi dapat dilihat dari kategori komunikator dan komunikan. Fungsi tersebut harus cocok satu sama lain, isi mengisi dan merupakan interdependensi agar komunikasi dapat berjalan dengan harmonis. Sedangkan Harold D. Lasswell (Rhoudonah: 2019: 64) mengemukakan tiga fungsi komunikasi yaitu:

- 1) Fungsi social, yaitu pengawasan lingkungan yang menunjuk pada upaya pengumpulan, pengolahan, produksi dan penyebarluasan informasi mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi baik di dalam maupun di luar lingkungan masyarakat.
- 2) Fungsi korelasi, yaitu menunjuk pada upaya memberikan interpretasi atau penafsiran informasi mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi.
- 3) Fungsi pengoperan, yaitu penyampaian warisan sosial dari generasi ke generasi berikutnya dan dilakukan oleh manusia yang sehat. Fungsi ini menunjuk pada upaya pendidikan dan pewarisan nilai-nilai, norma-norma dan prinsip-prinsip dari satu generasi ke generasi lainnya atau dari satu anggota masyarakat ke anggota masyarakat lainnya sehingga apa yang telah ditemukan oleh nenek moyangnya tidak hilang begitu saja dan dapat digunakan sebagai warisan. Secara umum Harold D. Lasswell (Rhoudonah: 2019: 65) menyebutkan bahwa tujuan komunikasi ada empat:

- 1) *Social change* (perubahan sosial)
- 2) *Attitude change* (perubahan sikap)
- 3) *Opinion change* (perubahan pendapat)

3.2.7 Hambatan-hambatan Komunikasi

Menurut Fajar (2009), terdapat beberapa hambatan dalam komunikasi, yaitu:

- a. Hambatan dari pengirim pesan, misalnya pesan yang akan disampaikan belum jelas bagi dirinya atau pengirim pesan, hal ini dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional sehingga mempengaruhi motivasi, yaitu mendorong seseorang untuk bertindak sesuai keinginan, kebutuhan atau kepentingan.
- b. Hambatan dalam penyandian/symbol. Hal ini dapat terjadi karena bahasa yang dipergunakan tidak jelas sehingga mempunyai arti lebih dari satu, symbol yang digunakan antara si pengirim dengan si penerima tidak sama atau bahasa yang dipergunakan terlalu sulit.
- c. Hambatan media, adalah hambatan yang terjadi dalam penggunaan media komunikasi, misalnya gangguan suara radio sehingga tidak dapat

3.3 Metode yang digunakan.

Metode yang digunakan menciptakan *website* dengan metode menggunakan CMS. CMS atau yang dikenal merupakan singkatan dari *Content Management System*. Tentunya hal ini sudah familiar dengan beberapa orang yang pernah menciptakan *website*. Kelebihan dari menggunakan metode *content management system* ini adalah, kita dapat membuat sebuah *website* dengan isian banyak konten karena memang kekuatan dari sistem ini adalah cara manajemen sebuah konten

3.4 Rancangan program yang akan dibuat.

3.4.1 Persiapan.

Tetapkanlah tujuan pembuatan *website* terlebih dahulu. Apa yang menjadi dasar Anda membuat *website*? Untuk melayani kebutuhan jasa, produk, informasi atau data? Hal ini harus diperjelas sedari awal agar langkah yang ditentukan selanjutnya lebih jelas lalu

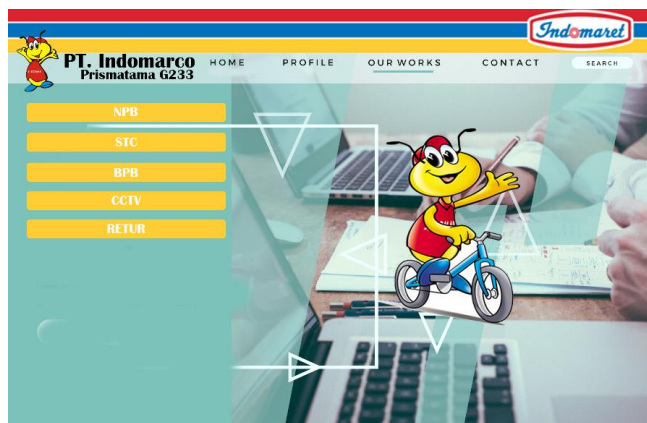
Menentukan sasaran siapa yang akan menjadi target *website* yang Anda buat? Sasaran akan menjadi acuan fitur informasi yang akan ditampilkan di sebuah *website*. Sasaran juga dapat menjadi dasar respon yang diharapkan dari para pengunjung. Sehingga tujuan perusahaan akan dapat tercapai

3.4.2 Membuat page layout

Tahap ini mengharuskan Anda menentukan sistem navigasi yang dapat digunakan oleh para pengunjung. Pemilik *website* dapat memilih berbagai posisi untuk teks, gambar, video, atau fitur lainnya dengan menggunakan sistem navigasi yang mudah dipahami oleh pengunjung. *Page layout* yang menarik dari segi tema, desain, dan konten akan dapat memikat pengunjung untuk melakukan interaksi lebih lanjut sesuai dengan tujuan pembuatan *website*.



Gambar 3. Tampilan *Home*



Gambar 4. Tampilan *list our works*

3.4.3 Menentukan fasilitas *website*

Pemilik *website* harus menentukan sistem manajemen konten (CMS) yang berfungsi sebagai platform yang melakukan pengelolaan konten. Bahasa pemrograman juga harus direncanakan agar mudah dipahami oleh pengunjung, dan menyediakan fitur yang dapat mengundang pengunjung untuk lebih interaktif.

Menentukan rancangan tampilan Perencanaan ini berkaitan dengan tampilan yang akan diterima oleh pengunjung. Media yang digunakan akan berpengaruh terhadap kualitas daya jangkau *website*. Situs *website* yang dapat menyesuaikan tampilan pada berbagai perangkat seperti *desktop*, tablet PC ataupun *smartphone*, membutuhkan rancangan yang harus dipersiapkan sejak awal.