

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *WEBSITE COMPANY PROFILE* UNTUK PXT E-  
SPORT**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Ahli Madya



**Disusun Oleh:**

**MUHAMMAD DEWABRATA ADJISUKMA**

**NIM : 19012076**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2023**

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Website Company Profile Untuk PXT  
E-Sport  
Penulis : Muhammad Dewabrata Adjisukma  
NIM : 19012076  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis 27 Juli 2023

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji,



**Sari Setyaning Tyas, M. TI.**  
**NIP. 198703092014042001**

Anggota I



**Dwi Mandasari Rahayu S.P., M.M.**  
**NIP. 198801052019032012**

Anggota II



**Deni Kuswoyo, S. Kom., M. Kom..**  
**NIP. 198803012019031011**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S. Kom, MT**  
**NIP. 19801122010122003**

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : " Pembuatan Website Company Profile Untuk Pxt E-Sport"  
Penulis : Muhammad Dewabrata Adjisukma  
NIM : 19012076  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 21 Juli 2023

Pembimbing I



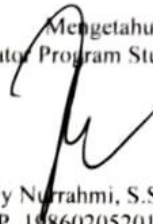
Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.  
NIP. 198902262020121007

Pembimbing II



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198803012019031011

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom  
NIP. 198602052019032009

# PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Dewabrata Adjisukma  
NIM : 19012076  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE* UNTUK PXT E-SPORT adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 27 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Muhammad Dewabrata Adjisukma  
NIM: 19012076

# SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

## SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Dewabrata Adjisukma  
NIM : 19012076  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE UNTUK PXT E-SPORT* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 27 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Muhammad Dewabrata Adjisukma  
NIM: 19012076

## ABSTRAK

*PXT E-Sport is an abbreviation of the Plot Xion Twizz, which means the direction of players who are not yet known but with a quality aspect of skills to get to the International E-Sport Championship. The author decided to create a web-based company profile to help PXT Esport take advantage of website media as a place for information that companies need. Data collection techniques used were interviews, literature study, and observation. In making a website, it consists of three stages, namely Pre Production, Production, Post Production. After completing these stages, enter the testing stage to get results whether the website is feasible to use. Based on the results of the user test from 35 respondents who filled out the questionnaire, the results obtained a feasibility percentage of 95.43%. After completing the testing, it can be said that the PXT Esport website has been successfully created..*

**Keywords :** *Esports, Website, Company profile*

PXT E-Sport adalah kepanjangan dari Plot Xion Twizz yang artinya arahan player yang belum di ketahui tetapi dengan segi skillnya berkualitas untuk menuju kejuaraan E-Sport Internasional. Penulis memutuskan untuk membuat sebuah profil perusahaan berbasis *web* agar membantu PXT *Esport* memanfaatkan media *website* sebagai wadah informasi yang perusahaan butuhkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi pustaka, dan observasi. Dalam pembuatan *website*, terdiri dari tiga tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi. Setelah menyelesaikan tahapan-tahapan tersebut maka masuk ke tahap pengujian untuk mendapatkan hasil apakah *website* sudah layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil uji pengguna dari 35 orang responden yang telah mengisi kuesioner, mendapatkan hasil persentase kelayakan 95,43%. Setelah selesai melakukan pengujian maka sudah bisa dikatakan bahwa *website* PXT *Esport* telah berhasil dibuat.

**Kata Kunci :** *Esports, Website, Profil Perusahaan*

## PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha esa, yang selalu memberikan kesehatan dan kelancaran sehingga saya Muhammad Dewabrata Adjisukma dari Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dapat menuntaskan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan *Website Company profile* Untuk Pxt E-Sport”. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Selesainya Laporan Tugas Akhir ini bukan hanya semata-mata kerja keras saya, namun berkat bantuan berbagai pihak. Melalui Halaman pengantar yang sederhana ini perkenalkan saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. atas segala Rahmat, Ridho, dan Karunia-Nya hingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga yang senantiasa mendukung saya dan membimbing saya sampai saat ini.
3. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, SE. MM selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Nova Darmanto, M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Ibu Tri Fajar Yurmana Supiyanti, S.Kom, MT selaku Ketua Jurusan Desain
6. Ibu Herly Nurrahmi S.Si, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Multimedia
7. Bapak Sanjaya Pinem, S.Kom, M.Sc, selaku Pembimbing I
8. Bapak Deni Kuswoyo, M.Kom selaku Pembimbing II

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Seluruh teman Program Studi Multimedia angkatan tahun 2019 yang telah bersama-sama berjuang dan saling membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
11. Cornelia Dian Indah Kirana yang telah mendukung penulis dalam menyusun penulisan ini hingga selesai
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan Karya dan Laporan Tugas Akhir.

Akhir kata, saya berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat tidak hanya untuk saya tetapi juga bagi pembaca sekalian. Saya memohon maaf atas berbagai kekurangan dan kesalahan dalam hasil kerja saya.

Jakarta, 22 Juli 2023



Muhammad Dewabrata Adjisukma

NIM.19012076



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
A. <i>Website</i> .....	7
1. Pengertian <i>Website</i> .....	7
2. Desain <i>Website</i> .....	8
3. <i>Layout Website</i> .....	8
4. Pemrograman <i>Website</i> .....	11
B. Bahasa Pemrograman <i>Web</i> .....	12
1. HTML .....	12
2. Cascading Style Sheet (CSS).....	12
3. JavaScript.....	13
4. PHP .....	14
5. SQL.....	15

C. Bootstrap .....	15
D. <i>Domain</i> .....	16
E. <i>Web Hosting</i> .....	17
F. SiteMap .....	17
G. <i>Company profile</i> .....	18
1. Pengertian <i>Company profile</i> .....	18
2. Fungsi <i>Company profile</i> .....	19
H. <i>Branding</i> .....	19
I. <i>Electronic Sport (esport)</i> .....	20
1. Pengertian <i>Electronic Sport (esport)</i> .....	20
2. Sejarah <i>Electronic Sport (esport) di Indonesia</i> .....	24
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	25
A. Objek Penulisan .....	25
B. Teknik Pengumpulan Data .....	26
1. Observasi .....	26
2. Studi Pustaka.....	26
3. Wawancara.....	26
4. Survey .....	27
C. Ruang Lingkup .....	27
1. Peran Penulis.....	27
2. Kategori Karya.....	27
3. Ide Kreatif .....	27
D. Langkah Kerja .....	28
1. Pra Produksi.....	28
2. Produksi .....	31
3. Pasca Produksi .....	44
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	45
A. Implementasi <i>Website</i> .....	45
B. Pengujian .....	51
1. Uji Fungsionalitas.....	52

2. Uji Kompatibilitas .....	54
3. <i>User Acceptance</i> .....	54
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	59
<b>Daftar Pustaka</b> .....	61
<b>LAMPIRAN</b> .....	63

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Logo PXT Esport.....	25
<b>Gambar 2</b> Diagram Langkah Kerja .....	28
<b>Gambar 3</b> <i>Palette</i> Warna PXT.....	29
<b>Gambar 4</b> <i>Sitemap Web</i> PXT.....	31
<b>Gambar 5</b> <i>Wireframe Landing Page Web</i> .....	33
<b>Gambar 6</b> <i>Wireframe Landing Page Mobile</i> .....	33
<b>Gambar 7</b> <i>Wireframe Tentang Kami Web</i> .....	34
<b>Gambar 8</b> <i>Wireframe Tentang Kami Mobile</i> .....	34
<b>Gambar 9</b> <i>Wireframe Tim Kami Web</i> .....	35
<b>Gambar 10</b> <i>Wireframe Tim Kami Mobile</i> .....	35
<b>Gambar 11</b> <i>Wireframe Penghargaan Web</i> .....	36
<b>Gambar 12</b> <i>Wireframe Penghargaan Mobile</i> .....	36
<b>Gambar 13</b> <i>Wireframe Management Web</i> .....	37
<b>Gambar 14</b> <i>Wireframe Founder Mobile</i> .....	37
<b>Gambar 15</b> <i>Wireframe Form Web</i> .....	38
<b>Gambar 16</b> <i>Wireframe Form Mobile</i> .....	38
<b>Gambar 17</b> Pengeditan Aset .....	39
<b>Gambar 18</b> Instalasi Visual Studi Code.....	39
<b>Gambar 19</b> File index.html & style.css .....	40
<b>Gambar 20</b> Melakukan Coding .....	40
<b>Gambar 21</b> Menguji Halaman <i>Website</i> .....	41
<b>Gambar 22</b> Menguji Responsivitas <i>Website</i> .....	41
<b>Gambar 23</b> Memilih Paket Hosting.....	42
<b>Gambar 24</b> Membuka Panel Admin Pada Hosting.....	42
<b>Gambar 25</b> Meng-upload File HTML .....	43
<b>Gambar 26</b> Pengecekan Halaman <i>Website</i> .....	43
<b>Gambar 27</b> Halaman <i>Landing Page Desktop</i> .....	46
<b>Gambar 28</b> Halaman <i>Landing Page Mobile</i> .....	46
<b>Gambar 29</b> Halaman <i>Website Tim Desktop</i> .....	47
<b>Gambar 30</b> Halaman <i>Website Tim Mobile</i> .....	47
<b>Gambar 31</b> Halaman <i>Website Tim Desktop</i> .....	48
<b>Gambar 32</b> Halaman <i>Website Tim Mobile</i> .....	48
<b>Gambar 33</b> Halaman <i>Website Penghargaan Desktop</i> .....	49
<b>Gambar 34</b> Halaman <i>Website Penghargaan Mobile</i> .....	49
<b>Gambar 35</b> Halaman <i>Website Management Desktop</i> .....	50

<b>Gambar 37</b> Halaman <i>Website Management Mobile</i> .....	50
<b>Gambar 38</b> Halaman <i>Website Pendaftaran Desktop</i> .....	51
<b>Gambar 39</b> Halaman <i>Website Pendaftaran Mobile</i> .....	51
<b>Gambar 40</b> Analytics Statistik pxt-esport.online.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Aset-aset perusahaan .....	32
Tabel 2	Daftar Pertanyaan Uji Pengguna <i>Website</i> .....	44
Tabel 3	Tabel uji fungsionalitas .....	53
Tabel 4	Tabel uji komabilitas .....	54
Tabel 5	Uji Pengguna .....	56