

# Pembuatan *Company Profile* Berbasis Web Pada Pinarax Shoe

Perani Rosyani<sup>1\*</sup>, Arief Rahman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,  
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: [dosen00837@unpam.ac.id](mailto:dosen00837@unpam.ac.id), [2rahmanarief1611@gmail.com](mailto:2rahmanarief1611@gmail.com)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**—Di era serba online seperti saat ini, teknik penjual menunggu pelanggan datang ke toko fisik masih umum dilakukan. Namun sistem penjualan yang banyak digunakan masyarakat saat ini kurang berhasil menjangkau konsumen karena mengharuskan konsumen datang ke toko fisik dan memeriksa barang secara langsung. Sebagian besar toko masih menggunakan media spanduk dan brosur untuk mempromosikan jasanya; Namun cara ini kurang efektif dalam mempromosikan jasa karena banner atau brosur biasanya tidak mencantumkan spesifikasi jasa secara jelas, dan model promosi seperti ini membutuhkan dana yang cukup besar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin merancang sebuah desain berbasis *web* sistem penjualan yang dapat memuat produk yang akan dipasarkan secara detail semua spesifikasi dan dapat dilihat oleh semua pengguna internet. Sistem penjualan ini akan dikembangkan dengan observasi langsung, metode ini akan memudahkan perancangan dan proses sebelum dibangunnya sistem. Hasil dari penggunaan metode ini adalah *Company Profile* Berbasis *Web*. Sistem Informasi Pemasaran ini nantinya dapat digunakan oleh penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi.

**Kata Kunci:** Web, *Waterfall*, Jasa, Sistem Pemasaran

**Abstract**—*In today's online era, the technique of sellers waiting for customers to come to physical stores is still common. However, the sales system that is widely used by the community today is less successful in reaching consumers because it requires consumers to come to a physical store and inspect the goods directly. Most shops still use banners and brochures to promote their services; However, this method is less effective in promoting services because banners or brochures usually do not include service specifications clearly, and this kind of promotion model requires a large amount of funds. Based on these problems, the author wants to design a web-based sales system design that can contain products to be marketed in detail with all specifications and can be seen by all internet users. This sales system will be developed by direct observation, this method will facilitate the design and process before the system is built. The result of using this method is a Web-Based Company Profile. This Marketing Information System can later be used by sellers and buyers in conducting transactions.*

**Keywords:** Web, *Waterfall*, Services, Marketing System

## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan situs *web* mengalami kemajuan sejalan dengan kemajuan di berbagai industri. Bagi pelaku industri, *website* dapat berfungsi sebagai sarana branding atau pemasaran industry tempat mereka bekerja, selain memberikan informasi. Pesatnya pertumbuhan *website*, baik dari sisi pengguna maupun teknologi pendukungnya, telah mendorong lahirnya berbagai pemilik industri seperti Pinarax Shoe, yang mulai memanfaatkan *internet* untuk memasarkan jasanya.

Pertumbuhan internet saat ini mengalami kemajuan yang signifikan dalam teknologi informasi. *Internet* menjadi semakin lazim di berbagai kalangan sosial saat ini. Kita bisa mendapatkan informasi yang paling *up-to-date* di *internet* kapan saja dan dari mana saja. Sebuah situs *web* tidak dapat lepas ketika kita berbicara tentang *internet*. Tujuan dari *website* adalah menyajikan produk, jasa atau promosi perusahaan kepada pengguna *internet*. Alhasil, *website* yang disajikan harus memiliki tampilan yang layak, indah, dan dinamis sesuai dengan wilayah pengelolaan perusahaan.

Pinarax Shoe merupakan usaha yang menyediakan jasa perawatan dan pembersihan sepatu. Menurut penjelasan sebelumnya, menerapkan situs *web* pada Pinarax Shoe untuk meningkatkan daya saing merupakan ide yang bagus. *Website* ini akan memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai profil perusahaan, lokasi dan layanan yang ditawarkan Pinarax Shoe. Akibatnya, dapat digunakan sebagai cara yang berbeda untuk dapat bersaing dengan bisnis sejenis.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Penulis menggunakan berbagai Teknik untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk laporan Kerja Praktek ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Observasi: Menurut (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa observasi adalah proses multi-langkah yang melibatkan berbagai proses biologis dan psikologis. Proses observasi dan mengingat adalah dua yang paling penting.
- b. Wawancara: Menurut (Sugiyono, 2013) wawancara adalah pertemuan antara dua individu di mana mereka berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab untuk mengembangkan makna dalam masalah tertentu.
- c. Studi pustaka: Menurut (Nazir, 1998) Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari literatur yang relevan untuk menemukan teori. Buku, jurnal, terbitan berkala, hasil penelitian..

### 2.2 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan dalam implementasi sistem ini menggunakan metode *Waterfall*. Metode *waterfall* merupakan pendekatan SDLC (*Software Development Life Cycle*) paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Menurut Ian Sommerville (2011) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada Metode *Waterfall*, yakni:

- a. *Requirement Analysis and Definition*  
Pada tahap ini, pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan data dapat diperoleh dengan diskusi, observasi, survei, wawancara, dan lain-lain.
- b. *System and Software Design*  
Perancangan desain bertujuan untuk membantu memberikan gambaran lengkap apa yang harus dikerjakan. Pada tahap ini juga membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur yang akan dibuat secara keseluruhan.
- c. *Implementation and Unit Testing*  
Tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.
- d. *Integration and System Testing*  
Setelah seluruh unit atau modul telah dikembangkan dan diuji ditahap implementasi, selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.
- e. *Operation and Maintenance*  
Perangkat lunak yang telah diimplementasikan akan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi sebelumnya.

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

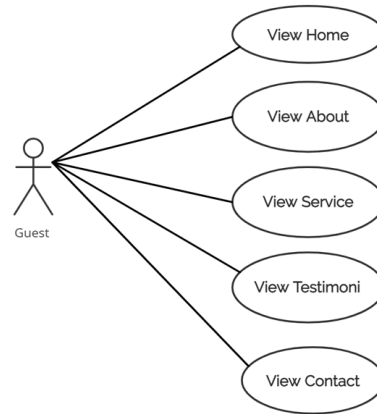
*Website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan menggunakan sebuah *browser* URL *website*. Jenis-jenis *website* ada tiga macam diantaranya, yaitu:

- a. *Website* statis adalah *website* yang isi kontennya tidak berubah.
- b. *Website* dinamis adalah *website* yang secara strukturnya digunakan untuk *update* sesering mungkin.
- c. *Website* interaktif adalah *website* yang memang pada saat ini terkenal. Contoh *website* interaktif adalah blog dan forum.

*Company Profile* merupakan sebuah paparan dan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun dalam bentuk grafik yang meningkatkan nilai-nilai perusahaan.

### 3.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram, menggambarkan sejumlah *external actors* dan hubungannya ke *use case* yang diberikan oleh sistem. *Use case* adalah deskripsi fungsi yang disediakan oleh sistem dalam bentuk teks sebagai dokumentasi dari use case symbol namun dapat juga dilakukan dalam *activity diagrams*.



**Gambar 1.** Rancangan *Use Case Diagram*

## 4. IMPLEMENTASI

Proses perancangan sistem dilanjutkan dengan langkah implementasi, dimana perangkat lunak dibuat. Tahap ini, yang meliputi penjelasan tentang lingkungan implementasi dan implementasi program, menandai titik di mana sistem siap untuk digunakan. Perangkat keras dan perangkat lunak diperlukan untuk mendukung aplikasi layanan pengaduan *online* berbasis *web*.

### 4.1 Implementasi Antar Muka (*Interface*)

#### a. Tampilan Halaman *Dashboard*



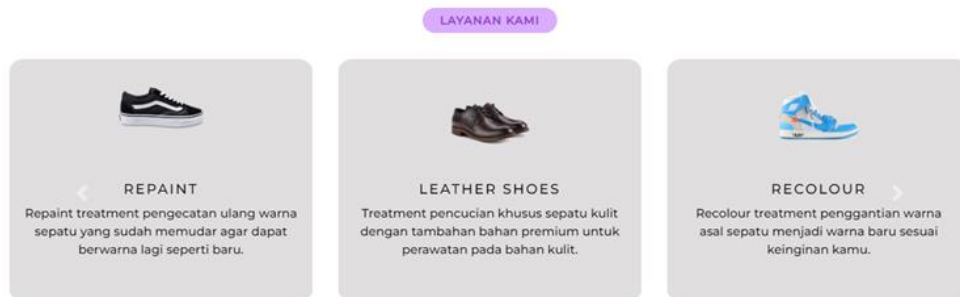
**Gambar 2.** Tampilan Halaman *Dashboard*

**b. Tampilan Halaman *About***



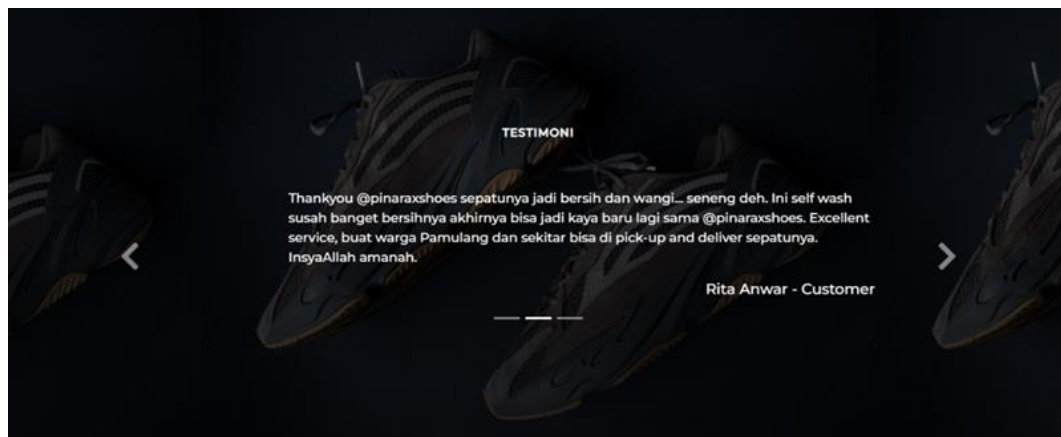
**Gambar 3.** Tampilan Halaman *About*

**c. Tampilan Halaman *Services***

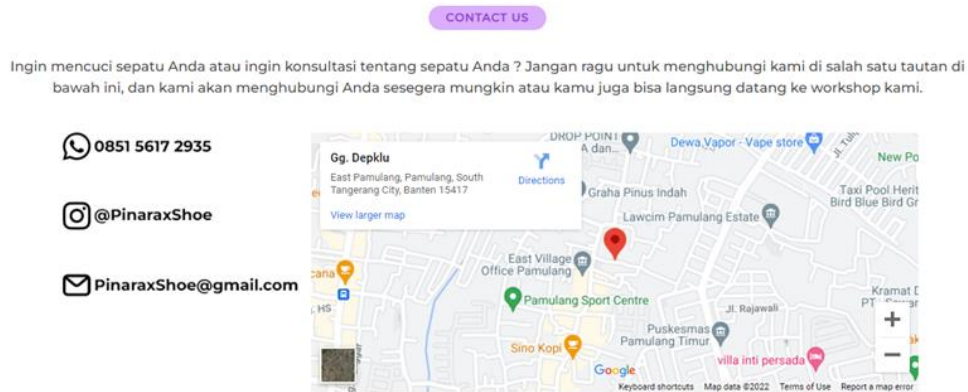


**Gambar 4.** Tampilan Halaman *Services*

**d. Tampilan Halaman *Testimoni***



**Gambar 5.** Tampilan Halaman *Testimoni*

**e. Tampilan Halaman Contact****Gambar 5.** Tampilan Halaman *Contact***5. KESIMPULAN**

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi terhadap website company profile berbasis web pada Pinarax Shoe, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Website company profile* berbasis *web* yang dibuat pada saat kerja praktek ini sangat membantu Pinarax Shoe dalam melakukan penyampaian informasi dan memberikan berita-berita kepada para pelanggan tanpa harus melalui *workshop*, sehingga mempercepat proses penyampaian informasi.
- Website* ini menghasilkan informasi yang akurat, seperti: *company profile* perusahaan, informasi tentang tempat usaha, layanan, dan lain-lain.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memiliki saran dalam pengembangan sistem ini kedepannya, yaitu sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna website tersebut memanfaatkan website profile ini dengan optimal.

**REFERENCES**

- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Irawan, B., & Rosyani, P. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cianjur Berbasis Android. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(8), 521–526. <https://doi.org/10.47065/tin.v2i8.1187>
- Novera, V., Putri, H., Bogoos, M., & Junianto, S. (2022). Perancangan Aplikasi E-rapor Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : SMK Yapan Indonesia ). *1(5)*, 473-479.
- Setiawan, F., & Zakaria, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Pembelian Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Teknologi Mern Stack Dengan Model Waterfall (Studi Kasus: Good Gaming Store). *1(05)*, 506–513.
- Solihin, B. H., & Ropianto, M. (n.d.). Perancangan Website Company Profile Pada Sekolah Islamic Greatness School Batam. *Academia.Edu*.
- Sommerville, I. (2004). Software process models. *Computer Science Handbook*, Second Edition, 28(1), 102-1-102–119. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-03345-6\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-662-03345-6_12)
- Wijayakusuma, raden rizky. (2016). Rancang Bangun Website Company Profile Pada SMA Negeri 15 Surabaya. *Stikom Surabaya*, 2016, 31–48.