



**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE PERUSAHAAN
DI CV RIZQI INTI BUANA**

***DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A COMPANY WEBSITE AT CV RIZQI INTI
BUANA***

Nanda Jarti¹, Nofri Yudi Arifin², Deo Bagus Prayoga³

^{1,2}Universitas Ibnu Sina; Jalan Teuku Umar - Lubuk Baja, Batam, Kepulauan Riau

³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ibnu Sina, Batam

*Penulis Korespondensi

Email: nanda@uis.ac.id^{*,1}, nofri@uis.ac.id², 191055201159@uis.ac.id³,

Abstrak. CV Rizqi Inti Buana masih melakukan promosi dan penyampaian informasi melalui media konvensional seperti WhatsApp dan jaringan relasi terbatas, sehingga jangkauan informasi kurang luas dan menyulitkan perusahaan dalam bersaing dengan kompetitor yang telah memanfaatkan platform digital. *Company profile* perusahaan juga masih berbentuk file statis sehingga akses informasi bagi calon klien kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan website perusahaan sebagai media promosi dan penyedia informasi digital. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan sistem *waterfall* dengan pemodelan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* serta perancangan berbasis database. Hasil penelitian menghasilkan rancangan sistem berupa empat diagram UML dan tiga belas tabel basis data yang diimplementasikan menjadi website perusahaan. Pengujian dilakukan pada lingkungan localhost dan sistem online melalui alamat <https://rib-batam.com/> dengan metode *blackbox* testing dan menunjukkan bahwa sistem berfungsi dengan baik. Website yang dikembangkan dapat membantu perusahaan dalam memperluas promosi dan memudahkan klien memperoleh informasi profil dan kegiatan perusahaan secara langsung.

Kata Kunci: Blackbox Testing, Codeigneter, Website, *Unified Modeling Language*, *Waterfall*

Abstract. CV Rizqi Inti Buana still conducts promotion and information dissemination through conventional media such as WhatsApp and limited business networks, resulting in a narrow information reach and making it difficult for the company to compete with competitors who have already utilized digital platforms. The company profile is also still in the form of static files, making access to information for prospective clients less effective. This study aims to design and implement a company website as a medium for digital promotion and information delivery. The method used is the waterfall system development method with modeling using *Unified Modeling Language (UML)* and database-based design. The results of the study produced a system design consisting of four UML diagrams and thirteen database tables that were implemented into a company website. Testing was conducted in both a localhost environment and an online system at <https://rib-batam.com/> using black-box testing, which showed that the system functions properly. The developed website helps the company expand its promotional reach and enables clients to directly access company profile and activity information more easily.

Keywords: Blackbox Testing, Codeigneter, Website, *Unified Modeling Language*, *Waterfall*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era 4.0 yang semakin cepat dan maju menuntut kita semua untuk terus bisa berinovasi dalam membuat sebuah produk teknologi, baik teknologi berbasis aplikasi mobile ataupun website. Sudah banyak perusahaan yang memanfaatkan *website* sebagai alat untuk memperkenalkan profile mereka (Ariawan dkk., 2020), contohnya adalah perusahaan CV Rizqi Inti Buana.

CV Rizqi Inti Buana yang berlokasi di Kurnia Djaja Alam (KDA) Jalan Kepodang 1 Nomor 5 Belian, Batam Kota, sebagai perusahaan pengembang perangkat lunak bekerja yang baru dengan ini bekerjasama dengan klien melalui pendekatan inovatif yang memungkinkan klien alami meningkatkan profitabilitas. Hasil observasi dan diskusi yang telah dilakukan dengan pemilik perusahaan menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi secara profesional kepada klien profesional. Selama ini, informasi perusahaan disampaikan melalui media konvensional baik secara whatsapp dan kenalan perusahaan yang terbatas jangkauannya. Kondisi ini menyebabkan sulitnya perusahaan bersaing dengan kompetitor yang sudah lebih dahulu memanfaatkan platform digital. Dalam penyebaran informasi ataupun pemasaran menggunakan media sosial yaitu *facebook* dan *instagram*. Media tersebut memiliki kekurangan dalam memberikan informasi kepada masyarakat. *Company profile* yang ada di perusahaan masih dalam bentuk file sehingga klien untuk mendapatkan informasi terkait perusahaan masih sulit didapatkan.

Penyampaian informasi secara rinci mengenai identitas, layanan, dan portofolio perusahaan memerlukan media website. Website merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang dirancang untuk meningkatkan visibilitas perusahaan di ranah digital serta membangun kepercayaan di kalangan calon klien. Selain itu, website memungkinkan perusahaan menjangkau audiens yang lebih luas dengan biaya yang relatif lebih efisien dibandingkan metode pemasaran tradisional (Fitria dkk., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan website *company profile* sebagai media promosi dan penyedia informasi perusahaan secara digital, sehingga proses penyampaian informasi, promosi layanan, dan pengelolaan data perusahaan dapat dilakukan secara lebih efektif dan terintegrasi. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode waterfall yang bersifat linier dan berurutan, meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan, serta pengujian untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan dengan baik. Pemodelan desain sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai standar bahasa pemodelan yang digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem, melakukan analisis dan perancangan, serta menggambarkan arsitektur sistem berbasis pemrograman berorientasi objek.

beberapa penelitian terdahulu digunakan sebagai rujukan dalam perancangan dan implementasi website perusahaan. Penelitian pertama oleh (Fitria dkk., 2025) menghasilkan website dengan penyajian informasi yang jelas, navigasi yang mudah, dan desain responsif, sehingga mampu meningkatkan efisiensi serta daya tarik perusahaan. Penelitian kedua oleh Christin dan Wahyuningsih (2024) mengembangkan website corporate berbasis penjualan B2B yang berfungsi sebagai media informasi dan transaksi untuk mendukung kegiatan bisnis perusahaan. Penelitian ketiga oleh Rafi & Syaputra, (2023), Website PT.Baarqun Digital Teknologi menjadi media informasi yang menarik, komunikatif, efisien dan mudah diakses, memiliki fitur menu dan tombol pintasan yang berfungsi dengan baik serta dan mudah untuk digunakan. Penelitian keempat oleh Raudah & Bagye, (2023). Website ini menjadi solusi baik untuk menampilkan dan menyampaikan informasi secara efektif dan efisien pada LPK Zahra *Computer Education*. Penelitian kelima oleh Ariawan & Triayudi, (2020), Website yang dibuat juga membuat user merasa terbantu ketika sedang menggunakan website pada *smartphone* dengan pendekatan menggunakan model *unified model language*.

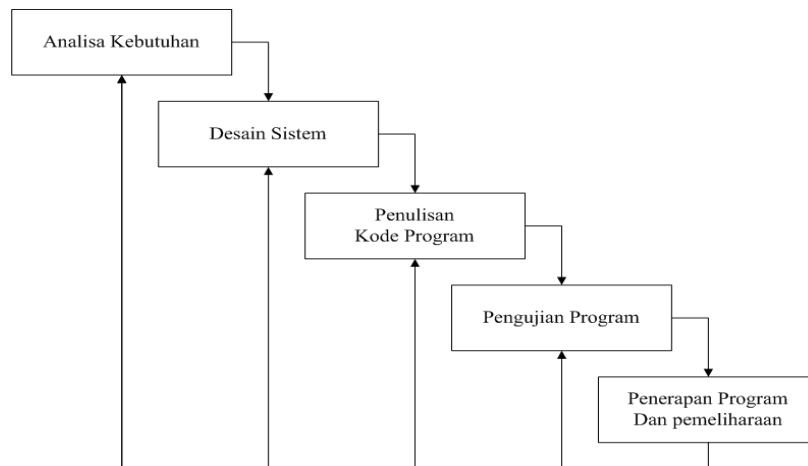
Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan pengembangan sistem informasi berbasis web untuk mengatasi keterbatasan pengelolaan informasi dan administrasi serta mendukung kegiatan bisnis perusahaan secara lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengimplementasikan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana sebagai solusi digital dalam penyampaian informasi dan media promosi. Website yang dikembangkan diharapkan menjadi sarana informasi yang menarik, mudah diakses, dan mudah dipahami oleh pengguna, serta mampu memperluas jangkauan promosi sehingga masyarakat dapat mengenal profil dan produk perusahaan dengan lebih baik serta meningkatkan kualitas layanan perusahaan.

2. Metode

Perancangan sistem merupakan tahap penentuan proses dan kebutuhan data yang diperlukan dalam pengembangan sistem baru. Tahap ini bertujuan menghasilkan gambaran rancangan yang lengkap sebagai pedoman bagi pengembang atau programmer dalam membangun aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasi, aspek yang dirancang meliputi perangkat keras, perangkat lunak, basis data, dan aplikasi (Gumelar & Khudri, 2021).

Website atau web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan berbagai jenis informasi, seperti teks, data, gambar, animasi, audio, dan video, baik bersifat statis maupun dinamis. Seluruh halaman tersebut saling terhubung melalui tautan (hyperlink) sehingga membentuk satu kesatuan struktur informasi yang dapat diakses melalui jaringan internet (Christin dkk., 2024).

Penelitian ini menggunakan pemodelan sistem dengan Unified Modeling Language (UML) dan menerapkan metode pengembangan sistem waterfall. Metode waterfall merupakan salah satu model klasik dalam System Development Life Cycle (SDLC) yang menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan, di mana setiap tahapan pengembangan dilakukan secara linear mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian sistem (Ardiansyah & Wardani, 2023).



Gambar 1. Tahapan model *Waterfall*

Unified Modelling Language atau disingkat UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis objek (Ropianto dkk., 2020), (Sukrianto & Fauzan, 2021). UML memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis objek (Devega dkk., 2022). UML bukanlah merupakan bahasa pemrograman tetapi model-model yang tercipta berhubungan langsung dengan berbagai macam bahasa pemrograman, sehingga memungkinkan melakukan pemetaan langsung dari model-model yang dibuat dengan UML dengan bahasa-bahasa pemrograman berorientasi objek, seperti *Java* (Maimanah & Unggara, 2025). Proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya (Anggie dkk., 2023).

UML sangat penting untuk digunakan oleh seorang analis sistem. Ada beragam manfaat yang diperoleh dari UML yaitu dapat memanajemen kompleksitas dari sistem, mendeteksi kesalahan yang mungkin terjadi ketika diimplementasikan, menjelaskan tata kerja dari sistem kepada para pihak yang berkepentingan (Sumaryana & Hikmatyar, 2020). Berikut jenis-jenis diagram pada UML (Wijayanti dkk., 2022).

1. *Use Case Diagram*

Use case merupakan tindakan dalam mengurutkan varian dan urutan kesalahan dalam sebuah sistem, subsistem atau kelas dengan menampilkan interaksi aktor. *Use case* adalah bagian dari UML

2. Activity Diagram

Diagram ini khusus pada pemodelan grafik kondisi atau keadaan yang memiliki masukan dalam penentuan proses atau fungsi yang terjadi. Inti dari diagram aktivitas dipusatkan pada hubungan satu aspek tertentu pada perilaku sebuah sistem

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait).

4. Class Diagram

Class diagram merupakan pendeskripsian dalam satu set objek dalam bentuk atribut, operasi, metode, hubungan dan perilaku yang memiliki fitur yang sama.

Langkah-langkah Tahapan waterfall (Listiyanto & Subhiyanto, 2021), (Ardiansyah & Wardani, 2023), (Prehanto, 2020), dan kerangka pemecahan masalah dalam penelitian website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana yaitu:

1. Analisis

Analisis kebutuhan yang dilakukan mulai dari analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional dan fungsional menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dimulai dari perancangan *use case diagram*, perancangan *Sequence Diagram*, perancangan *class diagram* dan

- a. Pengumpulan data
- b. Pengolahan data.
- c. Analisis sistem
- d. Analisis masalah
- e. Analisis sistem yang sedang berjalan
- f. Analisis kebutuhan non fungsional
- g. Analisis kebutuhan fungsional

2. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan desain sesuai kebutuhan perancangan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana. Penggunaan UML dimaksud untuk menjelaskan lebih terperinci dalam rancangan pembuatan program. UML yang akan digunakan adalah *use case diagram*, *Activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

- a. Desain Model UML
 - b. Desain Database
 - c. Desain Struktur Tabel
 - d. Desain Antar Muka (*Interface Design*)
3. Penulis Kode Program
- Pada tahap ini, implementasi desain dibuat ke dalam program perangkat lunak website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana menggunakan Bahasa *pemrograman* PHP dan database MySQL Framework CI
4. Pengujian Program
- Pada tahap ini pengujian website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana serta dengan pengguna dengan mengharapkan hasil pengujian sesuai dengan harapan yang telah dirancang.
5. Penerapan Program
- a. Batasan penerapan
 - b. Penerapan perangkat lunak
 - c. Penerapan basis data
 - d. Penerapatan antar muka
 - e. Penerapan instalasi program
 - f. Penerapan penggunaan dan perawatan program
6. Kesimpulan
- Pada langkah ini, apabila sistem yang telah berhasil dibangun, maka didapatkan kesimpulan dari tujuan-tujuan yang telah ditentukan sebelum website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis

Merupakan tahap menguraikan seluruh kebutuhan yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan secara detail dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaiki website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

1. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil dari dokumentasi dan wawancara. Diperoleh data primer dan data sekunder sebagai berikut:

- a. Hasil wawancara dengan Pak BD yang telah membantu dan memberikan izin dalam pelaksanaan kerja praktek ini serta memberikan informasi tentang perusahaan dan memberikan pfofile perusahaan serta data promosi perusahaan (Lampiran).
- b. Aliran sistem informasi pengelolaan promosi dan kerjasama perusahaan (Lampiran)

- c. Buku, Skripsi dan Jurnal yang ada di internet dan di Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas Ibnu Sina.

2. Pengolahan Data

Sebuah proses dalam pengolahan data penulis dapat menganalisa mengenai penelitiannya di CV Rizqi Inti Buana, dan penulis juga menemukan identifikasi masalah yang menjadi tolak ukur kekurangan atas sistemnya yang sedang berjalan pada saat ini, sehingga penulis ingin melakukan perancangan dan implementasi *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana. Berikut pengolahan data penulis:

- a. Penulis melakukan menganalisa data primer maupun data sekunder.
- b. Penulis membuat desain sesuai dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna.
- c. Pengujian *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana
- d. Penerapan dan pemeliharaan *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

3. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

Gambaran umum dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini berbentuk *website* menggunakan bahasa *server scripting* PHP dengan menggunakan database MySQL.
- b. Untuk memudahkan pengerjaan dan perawatan maka aplikasi ini dibangun menggunakan *framework CodeIgniter*.

4. Analisis Masalah

CV Rizqi Inti Buana melakukan promosi dan informasi melalui media konvensional baik secara *whatsapp* dan kenalan perusahaan yang terbatas jangkauannya yang menyebabkan sulitnya bersaing dengan kompetitor yang sudah lebih dahulu memanfaatkan *platform digital*. Media tersebut memiliki kekurangan dalam memberikan informasi kepada masyarakat. *Company profile* yang ada di perusahaan masih dalam bentuk file sehingga klien untuk mendapatkan informasi terkait perusahaan masih sulit didapatkan. Maka penulis merumuskan masalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

5. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana sesuai dengan data primer dan sekunder yang telah didapatkan melalui studi literatur, observasi

langsung. Perancangan menghasilkan beberapa kebutuhan proses minimal sebagai berikut:

- a. Pada pengguna admin mampu mengelola data gambaran umum dan khusus serta pengelolaan *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana. Admin mampu menampilkan data mulai dari halaman beranda, menu login ke sistem. Admin website juga menampilkan menu daftar posting, kategori posting, portfolio, album, galeri client, dokumen, aktivitas, pengguna system, kontak masuk serta menu logout sistem
- b. Pengguna umum dapat melihat *website* perusahaan di CV Rizqi Inti Buana yang mana menu mulai dari home, about, portfolio, blog perusahaan, klien, dokumen, kontak perusahaan

6. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional dari sistem yaitu sebagai berikut:

a. Usability

Sistem memiliki rancangan *interface* yang mudah digunakan untuk melakukan perancangan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

b. Security

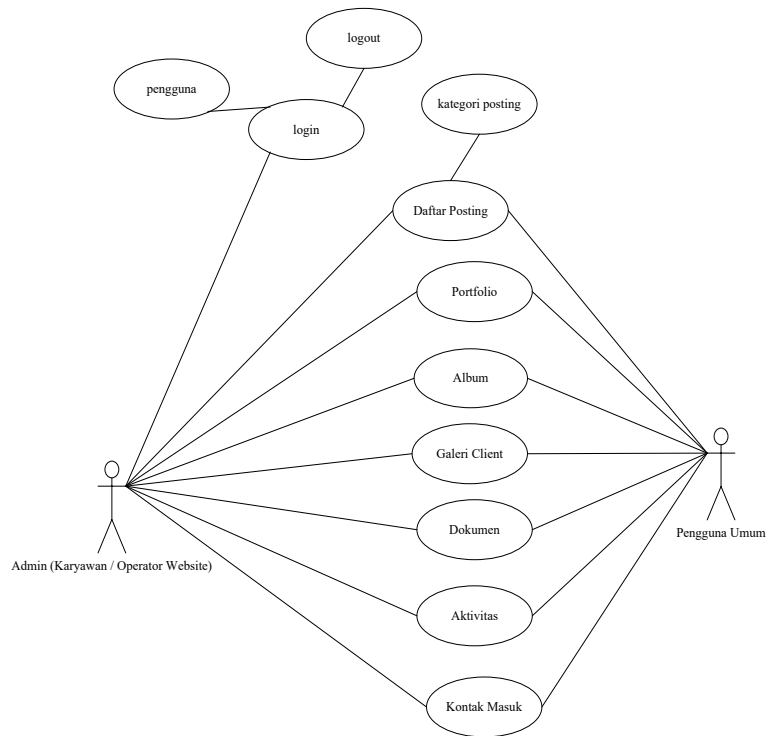
Memiliki system keamanan menggunakan fitur login dan logout dengan menginput *username* dan *password* dengan benar agar perancangan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

c. Flexibility

Kemudahan dalam menemukan data yang diperlukan karena system memiliki pengorganisasian data yang baik untuk mendukung website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

3.2 Desain Sistem

Desain website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram Website Perusahaan

Deskripsi pendefinisian aktor pengguna yang diusulkan pada perancangan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

Tabel 1. Aktor Use Case Website Perusahaan

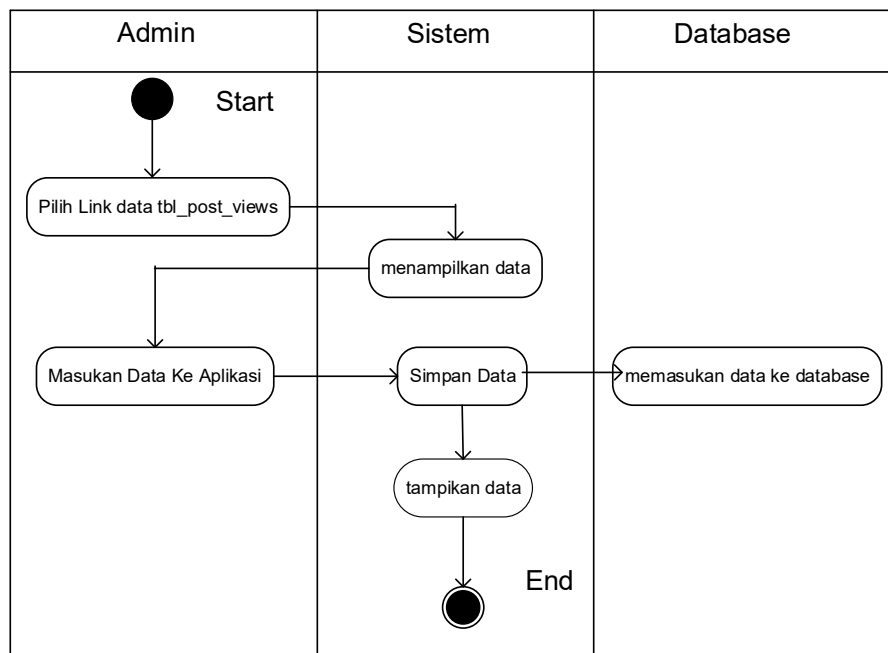
Aktor	Deskripsi
Admin (karyawan / operator website)	Pihak yang bertugas dan memiliki hak akses dalam <i>website</i> perusahaan di CV Rizqi Inti Buana yang dapat menambah, mengubah, menghapus, mencetak dan melihat laporan, serta mengelola akun dan level akses sistem
Pengguna umum	Pengguna sistem <i>website</i> perusahaan di CV Rizqi Inti Buana yang dapat melihat menu diantaranya home, about, portfolio, blog perusahaan, klien, dokumen, kontak perusahaan

Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* diagram yang diusulkan pada perancangan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Use Case Diagram Website Perusahaan

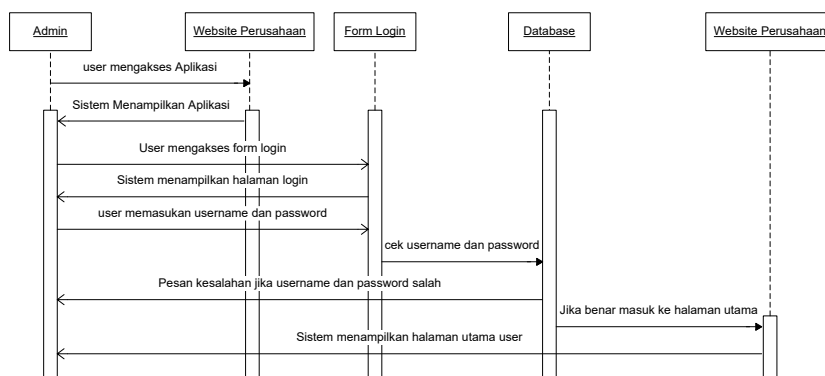
No	Use case	Deskripsi
1	album	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data album yang dilakukan oleh admin.
2	dokumen	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data dokumen yang dilakukan oleh admin
3	files	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data files yang dilakukan oleh admin
4	galeri	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data galeri yang dilakukan oleh admin
5	inbox	Merupakan proses lihat, mengedit ataupun menghapus data inbox yang dilakukan oleh admin
6	kategori	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data kategori yang dilakukan oleh admin
7	Log aktivitas	Merupakan proses lihat, mengedit ataupun menghapus data log aktivitas yang dilakukan oleh admin

No	Use case	Deskripsi
8	pengguna	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data pengguna yang dilakukan oleh admin
9	pengunjung	Merupakan proses memasukan, mengedit ataupun menghapus data pengunjung yang dilakukan oleh admin
10	portofolio	Merupakan proses lihat, mengedit ataupun menghapus data Log aktivitas yang dilakukan oleh admin
11	post rating	Merupakan proses lihat, mengedit ataupun menghapus data post rating yang dilakukan oleh admin
12	post view	Merupakan proses lihat, mengedit ataupun menghapus data post view yang dilakukan oleh admin
13	tulisan	Merupakan proses lihat, mengedit ataupun menghapus data tulisan yang dilakukan oleh admin
16		

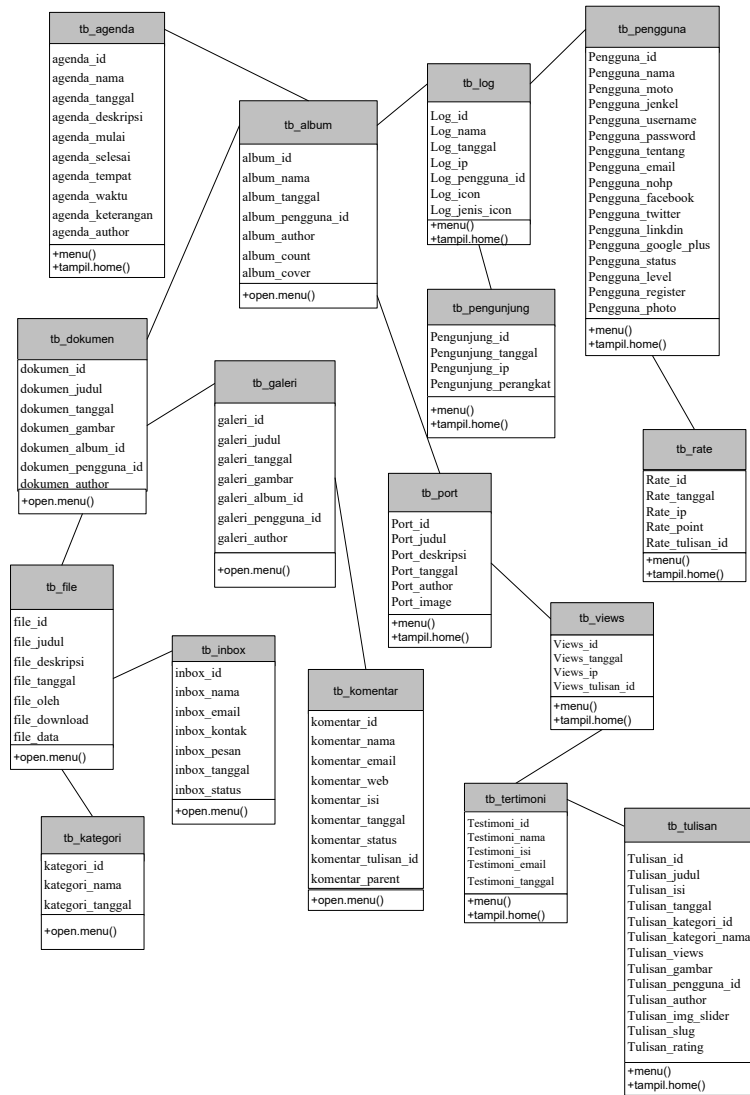


Gambar 3. Activity Diagram Post View

Activity diagram post view yang menggambarkan alir aktivitas rancangan pengguna admin yang dapat melakukan olah data tambah, ubah, hapus dan pencarian data di sistem.



Gambar 4. Sequence Diagram Website Perusahaan

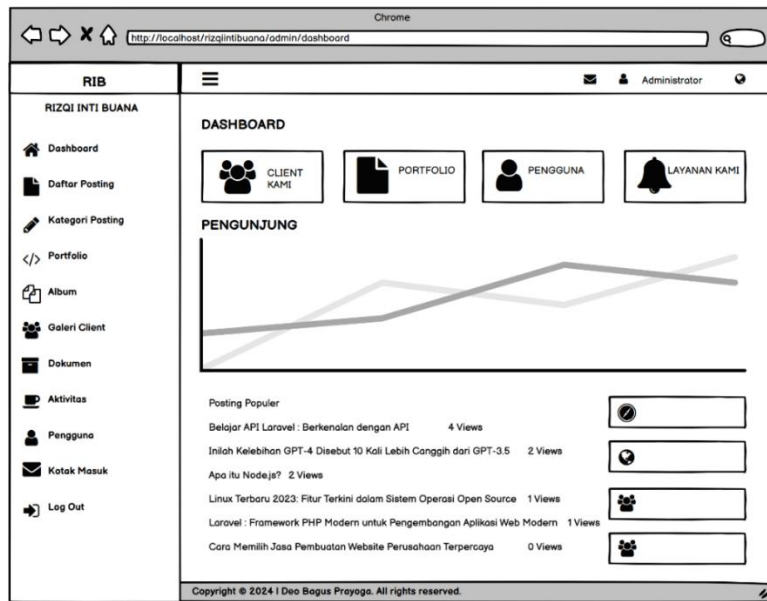


Gambar 5. Class Diagram Website Perusahaan

Class Diagram website perusahaan terdiri dari enam belas tabel yang masing-masing diagram saling terhubung untuk mendukung perancangan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana.

Tabel 3 Database Website Perusahaan

No.	Nama Tabel	Menu sistem	Keterangan
1.	tbl album	album	untuk menyimpan data foto
2.	tbl dokumen	dokumen	untuk menyimpan data dokumen
3.	tbl galeri	galeri client	untuk menyimpan data galeri
4.	tbl harian	aktivitas	untuk menyimpan data harian
5.	tbl inbox	kontak masuk	untuk menyimpan data pesan masuk
6.	tbl kategori	kategori posting	untuk menyimpan data kategori
7.	tbl log aktivitas	log sistem	untuk menyimpan data log aktifitas
8.	tbl pengguna	pengguna	untuk menyimpan data pengguna
9.	tbl pengunjung	pengunjung web	untuk menyimpan data pengunjung
10.	tbl portofolio	portofolio	untuk menyimpan data portofolio
11.	tbl post rating	post ranting	untuk menyimpan data post rating
12.	tbl post view	post view	untuk menyimpan data view
13.	tbl tulisan	daftar posting	untuk menyimpan data tulisan



Gambar 6. Rancang Halaman Admin Dashboard Website Perusahaan

Desain sistem yang dikembangkan secara langsung menjawab permasalahan keterbatasan promosi dan akses informasi perusahaan yang sebelumnya masih bersifat konvensional dan berbasis file statis. Melalui website terintegrasi, informasi profil, layanan, portofolio, dan aktivitas perusahaan dapat diakses secara luas dalam satu platform digital yang terstruktur. Pemodelan UML dan perancangan basis data memastikan kebutuhan pengguna terpetakan dengan jelas dan mendukung pengelolaan informasi yang konsisten.

Sistem yang dibangun memiliki keunggulan pada kemudahan pengelolaan konten melalui dashboard admin, pembagian hak akses, navigasi yang jelas, serta kemudahan pengembangan dan pemeliharaan. Penggunaan website memberikan implikasi positif bagi perusahaan berupa peningkatan jangkauan promosi, kemudahan akses informasi bagi klien, dan peningkatan citra profesional perusahaan di lingkungan digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, tujuan merancang dan mengimplementasikan website perusahaan di CV Rizqi Inti Buana telah berhasil dicapai melalui metode pengembangan sistem waterfall yang meliputi tahap analisis dan desain sistem menggunakan pemodelan UML. Proses perancangan menghasilkan empat diagram UML dan tiga belas tabel basis data sebagai fondasi pembangunan sistem. Website yang dikembangkan telah diuji pada lingkungan localhost dan server online melalui pengujian black-box dan menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik. Implementasi website ini terbukti mendukung kebutuhan perusahaan dalam menyediakan media promosi dan informasi digital, sehingga memudahkan klien mengakses profil dan aktivitas perusahaan serta memperluas jangkauan promosi.

Referensi

- Anggie, A. Y., Tji, J., & Wasino, W. (2023). Perancangan Aplikasi Berbasis Web Untuk Pemesanan Produk Eksterior dan Interior pada Bengkel Las Krisna. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 11(1).
- Ardiansyah, F., & Wardani, A. S. (2023). Rancang Bangun Company Profile Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak Berbasis Website. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 124–136.
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020a). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *J. Media Inform. Budidarma*, 4, 161–166. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020b). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Christin, E. Y., Wahyuningsih, Y., & Mahendrasusila, F. (2024). Penerapan Model Waterfall pada Perancangan Corporate Web. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(1), 40–50.
- Devega, A. T., Panyahuti, P., Ropianto, M., Ambiyar, A., & Asriani, M. (2022). Media Promosi Interaktif Pengenalan Produk Pada PT. Caterpillar Fastener Manufacturer. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2), 308.
- Fitria, L., Indriyani, T., Akirudin, M. R., & Ramadhan, R. A. (2025). Pengembangan Website Company Profile CV . Azinda Jaya dengan Framework Laravel Menggunakan Metode Waterfall. In *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 280–292. <https://doi.org/10.31284/p.semlik.2025-1.7124>
- Gumelar, A., & Khudri, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Retribusi Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumsel Berbasis Web. *Prosiding Semhavok*, 195–202.
- Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Di Cv. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 74–82.
- Maimanah, K. T., & Unggara, I. (2025). Sistem Rapor Online di Madrasah Tsanawiyah Al Mumtaz Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 7(1), 190–198.
- Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka.
- Raudah, R., & Bagye, W. (2023). Pengembangan dan Implementasi Website Di LPK Zahra Computer Education Menggunakan Wordpress. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 16–20.
- Ropianto, M., Rukun, K., Hayadi, B. H., & Durachman, Y. (2020). Utilization of Information System Dashboard of Internal Quality Guarantee at STT-Ibnu Sina Batam. *Solid State Technology*, 63(3), 946–956.
- Sukrianto, D., & Fauzan, A. (2021). Teknologi Berbasis Web Sistem Informasi Pendataan PMKS dan PSKS Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Intra Tech*, 5(2), 36–47.
- Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *TeIKa*, 10(2), 117–124. <https://doi.org/10.36342/teika.v10i2.2381>
- Syaputra, J., Fariz, M., Rafi, I., & Suryawan, S. H. (2023). Perancangan Website Company Profile Menggunakan Wordpress Untuk Meningkatkan Marketing Tools Pada PT . Barqun Digital Teknologi. *Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 55–64.
- Wijayanti, T., Nugraha, F., & Utomo, A. P. (2022). Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengelolaan Pengaduan Masyarakat Di Kabupaten Kudus. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 3(1), 56–65.