

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi untuk memahami pengembangan website *company profile*, metode yang digunakan, fitur yang diterapkan, serta hasil yang diperoleh dari penelitian sebelumnya. Melalui kajian ini, penulis dapat membandingkan penelitian yang telah ada dengan proyek akhir yang akan dikembangkan, sehingga dapat menentukan rancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan PT Berkah Madani Abadi.

Penelitian oleh Nurhasan dan Huddiansyah (2021) membahas perancangan desain antarmuka website *company profile* untuk layanan jaringan internet. Penelitian tersebut menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* yang diawali dengan analisis kebutuhan pengguna dan pembuatan prototipe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain website yang dibuat telah sesuai dengan identitas visual perusahaan, mudah digunakan, fungsional, serta dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat.

Penelitian oleh Zen dkk. (2022) membahas perancangan ulang antarmuka website *company profile* PT Sport Teknologi Indonesia. Penelitian ini dilakukan karena tampilan website sebelumnya masih menggunakan template dan belum memberikan pengalaman penggunaan yang optimal. Dengan menerapkan metode *User Centered Design (UCD)*, penelitian tersebut menghasilkan rancangan website yang lebih informatif, lebih mudah dipahami, dan lebih nyaman digunakan oleh pengguna.

Penelitian oleh Subekti dkk. (2021) berfokus pada perancangan website *company profile* CV Mitra Kuring sebagai media untuk meningkatkan citra profesional perusahaan dan memperluas jangkauan promosi digital. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website yang dirancang memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung penyampaian informasi perusahaan kepada masyarakat.

Penelitian oleh Yellonita dkk. (2023) membahas perancangan *company profile* digital PT Meditera Global Teknologi sebagai media promosi perusahaan

kepada instansi kesehatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian berupa *company profile* digital yang memiliki tampilan formal, interaktif, serta mudah dibagikan melalui media sosial untuk mendukung penyampaian informasi kepada calon klien.

Penelitian oleh Fahril dan Farhan (2021) membahas pengembangan sistem informasi *company profile* berbasis web pada PT Gotrans Logistics. Permasalahan yang diangkat adalah pengelolaan informasi perusahaan yang masih dilakukan secara manual melalui buku, sehingga informasi sulit diperbarui dan membutuhkan biaya tambahan apabila terjadi kesalahan. Penelitian tersebut menggunakan metode *Prototyping* dan pemodelan *Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)*. Hasilnya, sistem dapat membantu perusahaan mengelola informasi dengan lebih terstruktur, memudahkan pembaruan data, serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada pelanggan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa website *company profile* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi perusahaan, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana promosi dan pelayanan kepada pelanggan. Pada proyek akhir ini, penulis akan merancang dan membangun website *company profile* untuk PT Berkah Madani Abadi menggunakan metode *Waterfall* dengan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Pendekatan *UCD* digunakan untuk memastikan bahwa kebutuhan pengguna menjadi dasar dalam perancangan sistem dan antarmuka website.

Website yang dikembangkan akan menyediakan informasi perusahaan, layanan dan produk, promo, blog, *FAQ*, kontak, serta formulir pendaftaran layanan. Selain itu, sistem juga menyediakan fitur pelaporan keluhan agar pelanggan dapat menyampaikan kendala layanan secara lebih terstruktur. Dari sisi admin, sistem dirancang untuk membantu pengelolaan data pelanggan, produk, promo, informasi perusahaan, serta laporan keluhan. Dengan adanya website ini, PT Berkah Madani Abadi diharapkan dapat menyampaikan informasi secara lebih mudah, meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan, dan memperkuat citra profesional perusahaan melalui media digital.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Metode	Fitur	Hasil
Nurhasan & Huddiansyah (2021)	Pengembangan Media Desain	<i>User Centered Design</i>	Pengelolaan layanan, profil perusahaan, portofolio proyek, blog, video, dan informasi kontak.	Menghasilkan desain website company profile yang sesuai dengan identitas perusahaan, dan responsif di berbagai perangkat.
	Website Profil Perusahaan	<i>(UCD)</i>		
	Layanan Jaringan Wifi			
	Kingnet			
Zen dkk. (2022)	Rancang Ulang Desain	<i>User Centered Design</i>	Pengelolaan layanan, artikel blog, video, FAQ, formulir pertanyaan, profil perusahaan, dan kontak.	Menghasilkan rancangan antarmuka website company profile yang lebih informatif, dan nyaman digunakan oleh pengguna.
	<i>UI Company Profile</i>	<i>(UCD)</i>		
	Berbasis Website			
	Menggunakan Metode <i>UCD</i>			
Subekti dkk. (2021)	Perancangan Website	<i>Design Thinking</i>	Pengelolaan paket layanan, transaksi pembayaran, profil perusahaan,	Menghasilkan website company profile yang dapat meningkatkan
	<i>Company Profile</i> pada CV Mitra			
	Kuring			

Peneliti	Judul	Metode	Fitur	Hasil
	Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>		kontak, dashboard admin, dan laporan aktivitas.	citra profesional perusahaan serta mendukung promosi digital.
Yellonita dkk. (2023)	Penerapan Teori <i>Design Thinking</i> terhadap Perancangan <i>Company Profile</i> Digital PT Meditera Global Teknologi	<i>Design Thinking</i>	Profil perusahaan, layanan kalibrasi, banner promosi, media digital, konten interaktif, QR code, dan dokumen PDF	Menghasilkan company profile digital dengan tampilan formal, interaktif, dan mudah dibagikan kepada calon klien melalui media digital.
Fahril dan Farhan (2021)	Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web pada PT Gotrans Logistics	<i>Prototyping</i> dan <i>Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)</i>	Pengelolaan gambar produk, hasil kerja, berita perusahaan, visi dan misi, produk, admin, serta alamat perusahaan.	Menghasilkan sistem company profile yang memudahkan pengelolaan serta pembaruan informasi perusahaan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Profil PT Berkah Madani Abadi

PT Berkah Madani Abadi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang layanan telekomunikasi dan solusi teknologi informasi. Perusahaan ini beralamat di Jalan Bakau, Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Dalam menjalankan operasionalnya, PT Berkah Madani Abadi didukung oleh beberapa bagian, yaitu komisisaris, direktur, staf administrasi, dan staf teknis.

Perusahaan bekerja sama dengan berbagai vendor, klien, perusahaan, serta instansi pemerintah yang membutuhkan layanan di bidang telekomunikasi. Perusahaan ini juga menjadi mitra resmi Telkom Indonesia dan Telkomsel dalam menyediakan serta mendukung layanan telekomunikasi bagi masyarakat.

Melalui kerja sama dan layanan yang diberikan, PT Berkah Madani Abadi berperan dalam mendukung pengembangan layanan telekomunikasi di beberapa wilayah, seperti Pekanbaru, Siak, dan Meranti. Perusahaan terus melakukan pengembangan usaha untuk memperluas jangkauan layanan dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

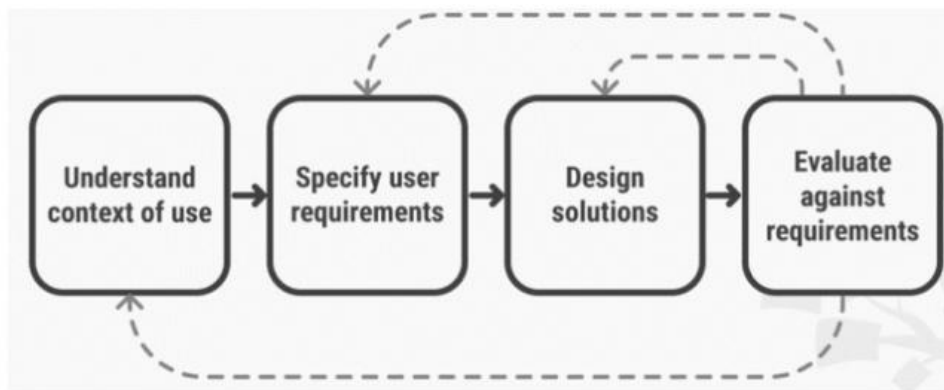


Gambar 2.1 Logo BMA

2.2.2 *User Centered Design*

UCD adalah pendekatan dalam perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian. Definisi *UCD* menurut (Lanter & Essinger, 2017), *User-Centered Design* adalah metodologi dan filosofi desain dimana kebutuhan, tujuan, dan kesuksesan dari *end user* dipertimbangkan. *UCD* dapat diterapkan pada segala

jenis sistem, objek atau produk yang ditujukan untuk penggunaan manusia, namun istilah ini paling sering digunakan dalam hubungannya dengan desain sistem informasi komputer. Dalam *UCD*, kemudahan sistem untuk dipahami oleh pengguna yang dituju, seberapa mudah mereka dapat menyelesaikan tugas dengannya, dan seberapa puas mereka dengan penggunaannya, menjadi ukuran utama keberhasilan desain. Secara umum ada 4 tahap yang ada pada proses *UCD* yaitu:



Gambar 2.2 Tahapan *UCD*

1) *Understand Context of Use*

Perancang sistem sistem perlu memahami siapa pengguna aplikasi, tujuan penggunaannya, serta situasi atau kondisi di mana aplikasi tersebut akan digunakan, agar solusi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

2) *Specify User Requirements*

Setelah memahami konteks penggunaan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hal ini mencakup apa yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu, terutama yang berkaitan dengan proses bisnis.

3) *Design Solutions*

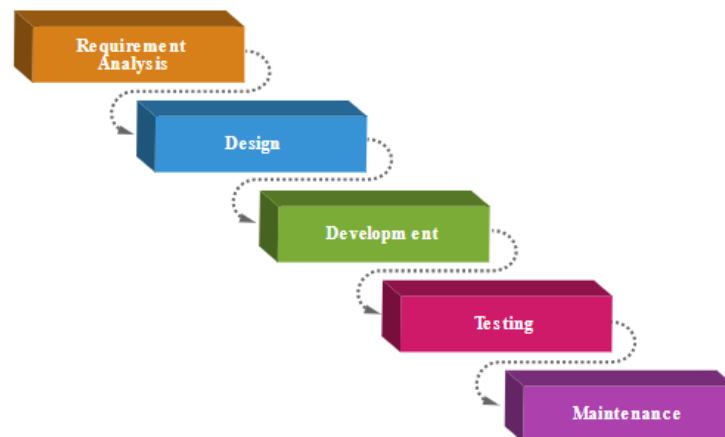
Berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan, perancang mulai membuat solusi melalui tahapan bertahap seperti sketsa awal, pembuatan prototype, hingga menghasilkan desain akhir yang siap untuk diuji.

4) *Evaluation Against Requirements*

Solusi yang telah dirancang kemudian dievaluasi untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan secara berulang dan melibatkan pengguna secara langsung agar diperoleh umpan balik yang akurat dan objektif. Pada tahap ini, pengguna mencoba prototype atau desain yang telah dibuat, kemudian memberikan masukan tentang tampilan, alur, maupun fungsionalitas yang dirasakan masih kurang sesuai. Proses evaluasi dilakukan dalam beberapa iterasi hingga pengguna merasa bahwa desain sudah memenuhi kebutuhan mereka.

2.2.3 Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Pada metode ini, setiap tahapan pengembangan dilakukan secara bertahap, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga proses pengembangan sistem menjadi lebih terarah dan mudah dikendalikan.



Gambar 2. 3 Metode *Waterfall*

Menurut Pressman (2015), metode Waterfall merupakan model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linear dan berurutan, di mana setiap tahapan menghasilkan keluaran yang menjadi dasar bagi tahap selanjutnya. Metode ini cocok digunakan pada pengembangan sistem yang kebutuhan awalnya sudah

dapat diidentifikasi dengan jelas. Dengan adanya tahapan yang terstruktur, pengembang dapat lebih mudah dalam merancang, membangun, dan menguji sistem sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

2.2.4 Profil Perusahaan (*Company Profile*)

Menurut Susanto & Wijanarko (2019), *company profile* adalah sebuah dokumen yang berisi informasi lengkap mengenai perusahaan yang disajikan secara singkat, padat, dan jelas untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang perusahaan kepada pihak eksternal. *Company profile* berfungsi sebagai alat komunikasi korporat yang efektif dalam memperkenalkan perusahaan kepada berbagai stakeholder. Melalui *company profile*, perusahaan dapat menyampaikan visi, misi, nilai-nilai, produk atau jasa, pencapaian, dan keunggulan kompetitif yang dimiliki.

Company profile menurut Ardianto & Soemirat (2015) merupakan salah satu bentuk media komunikasi korporat yang strategis untuk membangun reputasi dan citra positif perusahaan di mata publik. *Company profile* yang baik harus mampu mengkomunikasikan identitas perusahaan secara konsisten dan menarik, sehingga dapat menciptakan persepsi positif terhadap perusahaan. Fungsi *company profile* menurut Ruslan (2016), sebagai berikut:

- 1) Media Informasi Korporat. *Company profile* berfungsi sebagai sumber informasi utama tentang perusahaan yang dapat diakses oleh berbagai pihak yang berkepentingan, mulai dari calon investor, klien, mitra bisnis, hingga masyarakat umum.
- 2) Alat Promosi dan Pemasaran. *Company profile* dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif untuk memperkenalkan produk atau jasa perusahaan kepada target pasar yang lebih luas.
- 3) Pembentuk Citra dan Reputasi. Melalui *company profile*, perusahaan dapat membentuk citra positif dan membangun reputasi yang baik di mata stakeholder dengan menyajikan informasi yang kredibel dan menarik.
- 4) Sarana Komunikasi Bisnis. *Company profile* memfasilitasi komunikasi bisnis yang lebih efisien dengan menyediakan informasi lengkap tentang perusahaan, sehingga mempercepat proses negosiasi dan kerjasama.

2.2.5 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Putra dkk., 2019). Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building blok*), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

2.2.6 HyperText Preprocessor (PHP)

Menurut Saroni & Mulyanti (2020), PHP atau PHP: Hypertext Preprocessor adalah bahasa pemrograman skrip yang berjalan di sisi server dan umumnya digunakan dalam pengembangan web, yang dapat disisipkan langsung ke dalam dokumen HTML. PHP merupakan perangkat lunak open-source yang didistribusikan secara gratis dan dapat diunduh bebas melalui situs resminya di <http://www.php.net>. Kode PHP mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu:

- 1) Hanya dapat dijalankan menggunakan web server, misal: Apache.
- 2) Kode PHP diletakkan dan di jalankan di web server.
- 3) Kode PHP dapat digunakan untuk mengakses database, seperti: MySQL, PostgreSQL, Oracle dan lain-lain.
- 4) Merupakan software yang bersifat open source.
- 5) Gratis untuk di-download dan digunakan. Memiliki sifat multiplatform, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi apapun, seperti: Linux, Unix, Windows, dan lain-lain (Oktavian, 2010).

PHP (Hypertext Preprocessor) yang merupakan bahasa pemrograman berbasis web memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah server-side embedded script language artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server (Fikri, 2012).

2.2.7 *MySQL*

MySQL adalah sistem manajemen database relasional yang open source. Database ini banyak digunakan pada skala menengah sampai medium pada single server. *MySQL* lebih sederhana dan kemudahan penggunaan melalui software open source seperti *phpMyAdmin* (Junaidi, 2016). *MySQL* populer digunakan pada proyek berskala kecil hingga menengah yang berjalan di server tunggal, karena kesederhanaannya dan kemudahan dalam penggunaannya, terutama dengan dukungan antarmuka grafis seperti *phpMyAdmin*.

MySQL menawarkan kecepatan, keandalan, dan fleksibilitas tinggi dalam mengelola data. Selain itu, *MySQL* juga mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti *PHP*, *Java*, dan *Python*, serta kompatibel dengan berbagai sistem operasi. Hal ini menjadikannya pilihan utama bagi para pengembang, baik di lingkungan akademik maupun industri. Kemampuannya dalam menangani transaksi, integrasi dengan sistem lain, dan skalabilitasnya menjadikan *MySQL* relevan dalam berbagai kebutuhan, dari sistem sederhana hingga aplikasi berbasis web yang kompleks. Dengan komunitas pengguna yang luas dan dokumentasi yang lengkap, *MySQL* terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan terhadap sistem pengelolaan data yang efisien dan mudah diterapkan.

2.2.8 *Black Box Testing*

Black box testing merupakan sebuah pengujian yang dilakukan dengan mengobservasikan hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Menurut Marthasari dkk. (2022) *black box testing* adalah sebuah metode pengujian perangkat lunak dimana fokus utama pengujian ini terletak proses menguji

fungsionalitas perangkat lunak tanpa memperhatikan secara rinci dari *source code* yang digunakan dalam pembuatan suatu sistem.

Selanjutnya menurut Febriyanti dkk. (2021) *black box testing* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah perangkat lunak tanpa harus memperhatikan detail internal dari perangkat lunak tersebut. Proses *black box testing* ini dilakukan untuk mencoba program yang telah dibuat, kemudian diuji dengan cara memasukkan setiap data yang ingin diinputkan. Tujuan pengujian ini untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan kebutuhan.

Metode ini banyak digunakan karena relatif sederhana, praktis, serta dapat mencerminkan pengalaman nyata pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Tujuan utama dari *black box testing* adalah untuk memastikan bahwa program atau sistem yang dikembangkan mampu berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, pengujian ini juga membantu menemukan adanya *bug*, *error*, atau ketidaksesuaian lain yang mungkin terjadi ketika sistem menerima *input* tertentu.

2.2.9 Usability Testing

Usability Testing merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan suatu perangkat lunak, website, atau produk melalui pengujian langsung kepada pengguna. Hasil pengujian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam pengembangan website pada tahap selanjutnya, baik dari sisi desain maupun kinerja sistem, sehingga website dapat menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Larasati, 2020).

Pada penelitian ini, pengujian usability dilakukan menggunakan metode *USE Questionnaire*. Metode ini merupakan teknik pengumpulan data melalui serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk memperoleh tanggapan dari responden. *USE Questionnaire* digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem. Metode ini mencakup beberapa aspek *usability* yang sejalan dengan pengukuran pada ISO 9241, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Dalam metode *USE Questionnaire*, terdapat empat variabel penilaian, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Keempat variabel tersebut digunakan untuk menilai manfaat sistem, kemudahan penggunaan, kemudahan

mempelajari sistem, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap website yang dibangun (Rizthy Shavna Azizah & Wafiah Murniati, 2024).

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat usability menggunakan *USE questionnaire* adalah sebagai berikut:

$$Presentase\ Kelayakan = \frac{Skor\ pengukuran}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Dengan 5 kategori kelayakan sistem seperti pada tabel:

Tabel 2. 2 Tabel Interval Skor

Angka %	Klasifikasi
<21	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak