

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Ahmad Martani & Saripuddin M, 2022) dengan judul “Rancang Bangun *Website Company profile* Berbasis *Framework Bootstrap* dan *Framework Codeigniter* Pada Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri. Penelitian ini membahas tentang pembangunan *website company profile* yang melatar belakangi dibangunnya sebuah sistem ini dikarenakan permasalahan dalam penyampaian informasi yang masih dilakukan secara konvensional, seperti pemasangan spanduk, melalui papan spanduk, dan brosur yang memerlukan banyak waktu dan biayanya dalam pelaksanaannya. Metode yang digunakan untuk dalam penelitian ini dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Dari penelitian ini pengembang membangun *website* menggunakan *Framework Bootstrap* dan *Framework Codeigniter* dan didesain dengan *interface CSS Bootstrap* untuk menghasilkan sebuah *website* yang memudahkan dalam pengelolaan data dan penyebaran informasi.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah & Wardani, 2023) dengan judul Rancang Bangun *Company profile* Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak. Penelitian menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangannya. Yang dijumpai dalam pengembangannya instansi terkait masih belum memiliki media informatif dalam penerapan bisnisnya. Hal ini juga yang membuat instansi sering menemui kendala dalam penyebaran informasi kepada masyarakat luas. Yang mana instansi masih menggunakan whatsapp, instagram pusat, spanduk, dan informasi lisan. dengan ini pengembang membangun sebuah *website* yang bertujuan memusatkan informasi dan efisiensi penyebaran informasi. (Amir Hamzah & Rahmatulloh., 2021) penelitian dengan judul Rancang Bangun *Website Company profile* Pada PT Cura Indonesia Menggunakan *Framework Codeigniter*. Perusahaan yang bergerak dibidang konsultan IT. Perusahaan tersebut ingin meningkatkan citra perusahaan yang mana perkembangan dunia bisnis dan teknologi yang terus bergerak maju. Perusahaan tidak ingin kehilangan momentum untuk ikut beradaptasi dengan perkembangan

bisnis yang ada sekarang ini, yang tak lain dan juga tak bukan untuk memper luas target pasar. Maka perusahaan membangun sebuah *website* untuk meningkatkan pemasaran dengan *website* yang menjadi wadah informatif kepada customer tentang perusahaan dan membangun citra perusahaan dengan *website* yang dibangun.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Ikhwan Alfawas & Rahim, 2023) dengan judul Rancang Bangun *Website Company profile* Berbasis CMS Pada PT. Gavin Mega Perkasa Menggunakan Metode *Waterfall*. Perusahaan mengembangkan *website* dengan metode *waterfall*. Dipilih untuk memudahkan perusahaan dalam mengelola dan memperbarui konten tanpa memerlukan keahlian teknis. Metode *waterfall* yang dipilih dikarenakan memudahkan mengatur proses pengembangan secara terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, hingga pengujian. *Website* yang dibangun diharapkan dapat merepresentasikan profil perusahaan dengan jelas dan menarik.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Firdiansyah, 2024) dengan judul Rancang Bangun *Website Company profile* PT ANEKA REGALINDO . perusahaan ini masih melakukan promosi dan penyebaran informasi perusahaan dengan langsung ke distributor. Hal tersebut dirasa kurang efektif dalam segi efektifitas proses bisnis, maka Dengan itu dibangunnya sebuah *website company profile* ini untuk memberikan informasi mengenai produk – produk yang telah di produksi oleh PT Aneka Regalindo. Pada *website* yang dibangun pengunjung juga dapat mengetahui keadaan perusahaan dan informasi-informasi terkait tentang perusahaan.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul “Rancang Bangun *Website Company profile* pada PT Esa Ijrah Teknindo”. Permasalahan yang ditemukan oleh penulis dalam penelitian ini perusahaan yang bergerak dibidang jasa *service engineering* ini masih belum memiliki media informatif untuk menyebarkan informasi-informasi perusahaan kepada klien yang ingin menjalin kerja sama. Apabila dibangunnya sebuah *website company profile* maka perusahaan akan dengan mudah menyebarkan informasi perusahaan secara luas dan juga dapat membangun citra perusahaan yang adaptif dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Sistem ini dibangun dengan menggunakan pemrograman *php* dan *Mysql* Sebagai *database* yang digunakan. Dengan dibangunnya *website company profile* ini

diharapkan dapat menunjang performa perusahaan kedepannya. Rangkuman mengenai perbandingan penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Peneliti (Tahun)	Judul	Metodologi	Hasil
(Ahmad Martani & Saripuddin M, 2022)	Rancang bangun <i>Website Company Profile</i> Berbasis <i>Framework Bootstrap</i> dan <i>Framework CodeIgniter</i> Pada Yayasan Khalifah Cendikia Mandiri	RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	Sistem yang dibangun menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pengelolaan data dan memudahkan masyarakat mendapatkan informasi tentang yayasan khalifah cendikia mandiri
(Ardiansyah & Wardani, 2023)	Rancang Bangun <i>Company profile</i> Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan anak Berbasis <i>Website</i>	<i>Waterfall</i>	<i>Company profile</i> yang dibangun ini menghasilkan sebuah layanan masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait publikasi dan <i>contact</i> untuk layanan yang

			didapatkan
(Amir Hamzah & Rahmatulloh., 2021)	Rancang Bangun <i>Website Company profile</i> Pada PT Cura Indonesia Menggunakan Framework Codeigniter	<i>Waterfall</i>	Dari hasil sistem yang dibangun dapat dijelaskan pembangunan <i>website company profile</i> ini dapat memudahkan penyebaran informasi yang dilakukan oleh perusahaan PT Cura Indonesia yang didukung <i>user interface</i> dengan <i>user friendly</i> .
(Ikhwan Alfawas & Rahim, 2023)	Rancang Bangun <i>Website Company profile</i> Berbasis CMS Pada PT. Gavin Mega Perkasa Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>	Dapat disimpulkan dari <i>website</i> yang telah berhasil dikembangkan pada PT Gavin Mega Perkasa dengan menggunakan metode <i>waterfall</i> ini menghasilkan sebuah <i>website company profile</i> yang berstandar

			tinggi guna menunjang proses bisnis Perusahaan
(Firdiansyah, 2024)	Rancang Bangun <i>Website Company profile</i> PT ANEKA REGALINDO	<i>Waterfall</i>	<i>Website</i> menampilkan informasi tentang produk PT Anekan Regalindo dengan baik kepada pengunjung <i>website</i>
Penelitian saat ini	Rancang bangun <i>website company profile</i> (studi kasus: PT.ESA IJRAH TEKNINDO)	<i>Waterfall</i>	Menjadikan sarana informatif kepada pengunjung <i>website</i> tentang keberadaan perusahaan dengan membangun citra yang positif

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Website

Menurut (Rahmi dkk, 2023) *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jaringan internet, sehingga bisa diakses dimanapun selama terkoneksi dengan jaringan internet. Sedangkan menurut (Wibisono & Susanto, 2015) *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks,gambar diam atau bergerak,animasi, suara yang bersifat statis

ataupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait.

Dari pengertian di atas, *website* merupakan perangkat atau media yang didalam nya terkandung dokumen yang saling terhubung pada beberapa halaman web untuk memberikan informasi berupa teks, gambar, suara, dan file lain nya. Dan *website* dapat dijalankan dimana pun dan kapan pun selama perangkat tekoneksi dengan jaringan internet.

2.2.2 Sitem Infomasi

Menurut (Maydianto & Ridho, 2021) Sistem informasi adalah kombinasi dari berbagai elemen teknologi informasi yang bekerja sama untuk menghasilkan informasi, dengan tujuan menciptakan saluran komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok. Sementara menurut (Wahyudi & Ridho, 2019) Sistem informasi merupakan kumpulan komponen yang saling terhubung dan berinteraksi untuk mencapai tujuan yang di inginkan dalam suatu Perusahaan atau organisasi, terkait dengan proses penciptaan dan distribusi sistem informasi yang di bangun.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah gabungan dari beberapa elemen teknologi informasi yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk menghasilkan informasi. dan tujuan utamanya adalah untuk menciptakan saluran komunikasi yang efektif dalam suatu organisasi atau perusahaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.2.3 *Company profile*

Company profile adalah gambaran umum mengenai perusahaan dan biasanya bertujuan untuk menjadikan wadah informasi perusahaan untuk mengenalkan produk atau layanan yang disediakan oleh perusahaan tersebut. *Company profile* mencakup informasi mengenai sejarah singkat perusahaan, filosofi dan budaya perusahaan, sambutan dari pimpinan, identitas perusahaan, visi dan misi, alamat cabang, gambaran mengenai sumber daya manusia, sistem pelayanan dan fasilitas, prestasi yang diraih, laporan perkembangan perusahaan, deskripsi produk, serta rencana pengembangan di masa depan (Liem dkk., 2019).

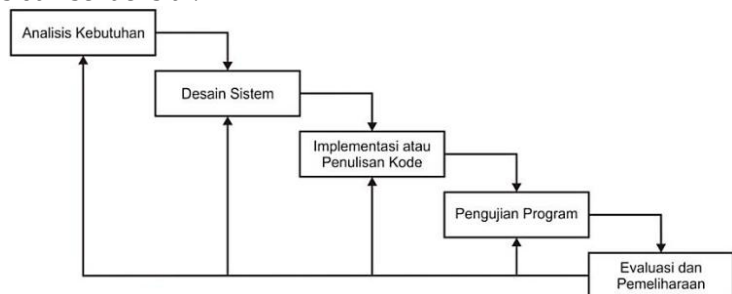
Sedangkan menurut (Mira Orisa dkk., 2023) *Company profile* adalah sistem informasi yang mencakup semua aspek terkait sebuah instansi atau perusahaan melalui berbagai media promosi. Tujuannya

adalah untuk mendekatkan perusahaan dengan pasar dan menarik investor potensial. Fungsi utama dari *company profile* adalah sebagai representasi perusahaan, media komunikasi, serta menghemat waktu dalam transaksi bisnis. Selain itu, *company profile* juga berperan dalam membangun identitas dan citra perusahaan, dan dapat disajikan dalam bentuk teks, grafik, video, interaktif, atau online.

2.2.4 Waterfall

Menurut (A. A. Wahid, 2020) *Waterfall* adalah salah satu pendekatan yang paling umum digunakan dalam tahap pengembangan. Ini merupakan salah satu model awal dalam siklus hidup pengembangan. Metode *waterfall* merupakan salah satu model awal dalam siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC). Model ini sering disebut sebagai model tradisional atau klasik.

Selain itu, model *waterfall* juga dikenal dengan istilah model sekuensial linier atau siklus klasik. Pendekatan ini menawarkan alur hidup perangkat lunak yang terstruktur secara berurutan, dimulai dari analisis, desain, penkodean, pengujian, hingga tahap dukungan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pengembangan dengan pendekatan *waterfall*, yang merupakan model sistem informasi yang sistematis dan sekuensial.



Gambar2.1 Tahapan metode *waterfall* (Farhan & Setiaji, 2023)

Metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data kebutuhan dari pengguna terkait sistem yang akan dibangun. Pengembangan akan melakukan wawancara dengan pengguna serta membuat dokumen yang harus dipenuhi.

- 2) Desain Sistem

Pada tahap ini yaitu merancang desain dari sistem yang akan dibangun. Perancangan desain yang akan dibangun antara lain desain arsitektur sistem, desain struktur data dan desain antar muka.

3) Implementasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan sistem yang dibuat sesuai dengan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya yang sudah disepakati.

4) Pengujian dari Program

Pada tahap ini merupakan pengujian sistem yang berfokus pada sistem dari segi fungsional serta memastikan bahwa sistem telah diuji berjalan baik dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

5) Pemeliharaan dan evaluasi

Pada tahap ini sistem sudah digunakan oleh pengguna. Sistem akan dilakukan pemeliharaan serta peningkatan sistem mungkin terjadi pada tahap ini.

2.2.5 Hypertext Processor (PHP)

Menurut (Habeebullah Hussaini Syed, 2011) PHP (*Hypertext Processor*) adalah bahasa skrip sisi *server open-source*, yang bertujuan untuk mengembangkan situs web dan juga cocok untuk banyak aplikasi pemrograman di luar konteks pengembangan web. Php adalah alat pengembangan yang efisien untuk saat ini kebutuhan teknologi. Ini dapat bekerja secara efektif dalam kaitannya dengan *database* seperti *Mysql*. Hari ini sebagian besar aplikasi bekerja berdasarkan sejumlah data sehingga dapat dengan mudah menangani operasi terkait data tersebut secara efisien.

2.2.6 User Acceptance Test

User Acceptance Test (UAT) adalah proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir yang berinteraksi langsung dengan sistem, untuk memverifikasi apakah fungsi-fungsi yang ada telah beroperasi sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya (Yusmita et al., 2020).

User Acceptance Testing adalah proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna sistem. Hasil dari pengujian ini dapat menjadi bukti bahwa sistem tersebut dapat memberikan bantuan kepada pengguna. UAT dilaksanakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan tujuan untuk memastikan bahwa sistem benar-benar memenuhi

kebutuhan pengguna, bukan hanya sekedar memenuhi spesifikasi yang ditetapkan.

2.2.7 *Usability Testing*

Usability Testing adalah salah satu metode yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu perangkat lunak, situs web, atau produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan efektif (Deni & Ferida, 2023).

Sedangkan menurut (Vi Yanti Siahaan et al., 2022) *Usability* berasal dari kata "*usable*," yang merujuk pada tingkat kualitas suatu sistem yang mudah digunakan, mudah dipelajari, dan mendorong pengguna untuk memanfaatkan sistem sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan penggunaan serta memberikan manfaat dan kepuasan kepada pengguna. Terdapat lima aspek penilaian yang harus dipenuhi untuk mencapai tingkat usability yang baik, yaitu:

- 1) Kemudahan (*learnability*) diartikan sebagai seberapa cepat pengguna dapat menguasai penggunaan sistem serta seberapa mudah mereka dapat menjalankan fungsi yang diinginkan dan mendapatkan hasil yang diharapkan.
- 2) Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai jumlah sumber daya yang digunakan untuk mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
- 3) Kemudahan diingat (*memorability*) merujuk pada kemampuan pengguna untuk mempertahankan pengetahuan mereka setelah periode tertentu, dimana kemanapun mengingat ini diperoleh dari penempatan menu yang konsisten.
- 4) Keselarahan dan keamanan (*errors*) diartikan sebagai jumlah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, yang mencakup ketidaksesuaian antara apa yang dipikirkan pengguna dan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
- 5) Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan sebagai bebas dari ketidaknyamanan dan memiliki sikap positif terhadap pengguna produk, serta merupakan ukuran subjektif tentang bagaimana perasaan pengguna terhadap penggunaan sistem.

2.2.8 *Black box Testing*

Black box testing adalah sebuah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil dari eksekusi dari sebuah sistem yang di

kerjakan untuk memeriksa fungsional dari sistem yang dibangun.(Wulan Kurniawati dkk., 2023). bahwasanya *black box testing* menurut (Emanuella dkk., 2022) juga dapat disebut sebagai pengujian respons yang memusat pada kebutuhan fungsional perangkat lunak. Teknik pengujian *black box testing* memungkinkan memperoleh sebuah rangkaian kondisi fungsional dari sebuah program. Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi tidak akurat seperti fungsi yang tidak berjalan semestinya, kehilangan, kesalahan interface, serta kesalahan dari struktur data.

2.2.9 *Mysql*

Mysql merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen berbasis data atau *DBMS*. *Mysql* merupakan sebuah turunan dari konsep utama dari datase untuk memilih data yang dikerjakan secara mudah dan sistematis. *Mysql* diciptakan oleh “Monty” pada tahun 1979, seorang programmer asal swedia yang mengembangkan sebuah sistem database sederhana yang dinamakan dengan *UNIREG* yang menggunakan koneksi low-level *database engine* danegan *indexing* (Silalahi, Fujiama Diapoldo, S.Kom, 2022)