



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**PERANCANGAN WEBSITE MITRA KENCHICK  
MENGUNAKAN *WORDPRESS CONTENT MANAGEMENT  
SYSTEM***

**TUGAS AKHIR**

**Muhammad Farhan Aula**

**0110220106**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**DEPOK**

**2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**PERANCANGAN WEBSITE MITRA KENCHICK  
MENGUNAKAN *WORDPRESS CONTENT MANAGEMENT  
SYSTEM***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana**

**STT NF**  
**Muhammad Farhan Aula**  
**0110220106**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**DEPOK**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Muhammad Farhan Aula**

**NIM : 0110220106**

**STT - NF**

Depok, 12 Agustus 2024

Tanda Tangan



Muhammad Farhan Aula

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Farhan Aula

NIM : 0110220106

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Perancangan *Website* Mitra Kenchick Menggunakan *Wordpress*  
*Content Management System*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

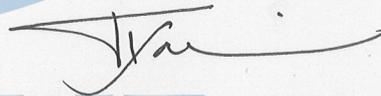
### DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji



( Henry Saptono, S.Si, M.kom. )



( Tiffany Nabarian., S.Kom., M.T.I., )

STT - NF

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 12 Agustus 2024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan anugerah dan kasih sayang-nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana dalam Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini, penyelesaian tugas ini akan menjadi tantangan yang berat.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT serta semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
2. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
3. Ibu Tiffany Nabarian., S.Kom., M.T.I selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Bapak Henry Saptono, S.Si, M.kom selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri dan juga selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
5. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
6. Bulek nurur dan Om Maryadi yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Miftah selaku *owner* Kenchick *Fried Chicken* yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

Dalam penulisan ilmiah ini, tentu masih terdapat kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Meskipun demikian, penulis menerima dengan rendah hati kritik dan saran dari pembaca apabila terdapat kekurangan.

Sebagai penutup, penulis berharap agar Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 12 Agustus 2024



Muhammad Farhan Aula



STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Aula

NIM : 0110220106

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Perancangan *Website* Mitra Kenchick Menggunakan *Wordpress Content Management System*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 12 Agustus 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



Muhammad Farhan Aula

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Farhan Aula  
NIM : 0110220106  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Perancangan *Website* Mitra Kenchick Menggunakan *WordPress Content Management System*.

Era digitalisasi yang terus berkembang saat ini memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi. Dengan kemudahan mengakses internet saat ini, membuat masyarakat cenderung mencari informasi melalui media digital dibandingkan melalui media cetak. Segala bentuk kegiatan bisnis yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti pemasaran, penjualan, layanan pelanggan, dan manajemen rantai pasok sangat terbantu oleh bisnis digital. Tujuan dari dibuatnya penelitian ini merancang situs web menggunakan platform *wordpress* yang efektif untuk menyampaikan konten yang menarik perhatian pengunjung serta mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan manajemen konten *wordpress* dalam desain dan pengembangan *website* Mitra Kenchick. Metode yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dan menggunakan aplikasi *wordpress*. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah perancangan dan implementasi *website* Mitra Kenchick yang menggunakan *wordpress Content Management System*, dapat disimpulkan bahwa rancangan *website* Mitra Kenchick berhasil memenuhi kebutuhan fungsionalnya dengan baik. Fitur-fitur utama seperti halaman utama, menu makanan, informasi kemitraan, dan kontak melalui *WhatsApp* berfungsi dengan baik dan sesuai harapan. Dari segi efektivitas *website* ini terbukti efektif dalam operasinya. Respons yang tepat, antarmuka pengguna yang intuitif, dan visualisasi data yang informatif menjadikan *website* ini dapat diandalkan oleh Mitra Kenchick sebagai sistem informasi. Selain itu, pengujian *blackbox*, menunjukkan bahwa *website* mampu menjalankan fitur-fiturnya dengan baik. Dari hasil pengujian fungsional dan kompatibilitas *website* 100% berjalan dengan semestinya.

**Kata kunci** : *kenchick,wordpress,waterfall*.

## **ABSTRACT**

*Name* : Muhammad Farhan Aula  
*NIM* : 0110220106  
*Study Program* : Teknik Informatika  
*Title* : Perancangan Website Mitra Kenchick Menggunakan Wordpress Content Management System.

*The current era of digitalization that continues to develop makes it easier for people to obtain information. With the ease of accessing the internet today, people tend to seek information through digital media rather than through print media. All forms of business activities that utilize information and communication technology such as marketing, sales, customer service and supply chain management are greatly helped by digital business. The aim of this research is to design a website using the WordPress platform that is effective in delivering content that attracts visitors' attention and to determine the effectiveness of using WordPress content management in designing and developing the Kenchick Partner website. The method used in this research uses the waterfall method and uses the WordPress application. The conclusion obtained from this research is that the design and implementation of the Mitra Kenchick website uses the WordPress Content Management System. It can be concluded that the Mitra Kenchick website design has succeeded in meeting its functional needs well. Key features such as the main page, food menu, partnership information, and contact via WhatsApp function smoothly and as expected. In terms of effectiveness, this website has proven to be effective in its operations. Appropriate responses, an intuitive user interface, and informative data visualization make this website reliable for Mita Kenchick as an information system. Apart from that, blackbox testing shows that the website is able to carry out its features well. From the results of functionality and compatibility testing, the website is 100% functioning properly.*

**Keywords** : kenchick,wordpress,waterfall.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.3.1 Tujuan Penelitian : .....	2
1.3.2 Manfaat Penelitian : .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR .....	5
2.1 <i>Website</i> .....	5
2.1.1 Web Server.....	6
2.1.2 Web Portal.....	6
2.2 Cara Kerja <i>Website</i> .....	7

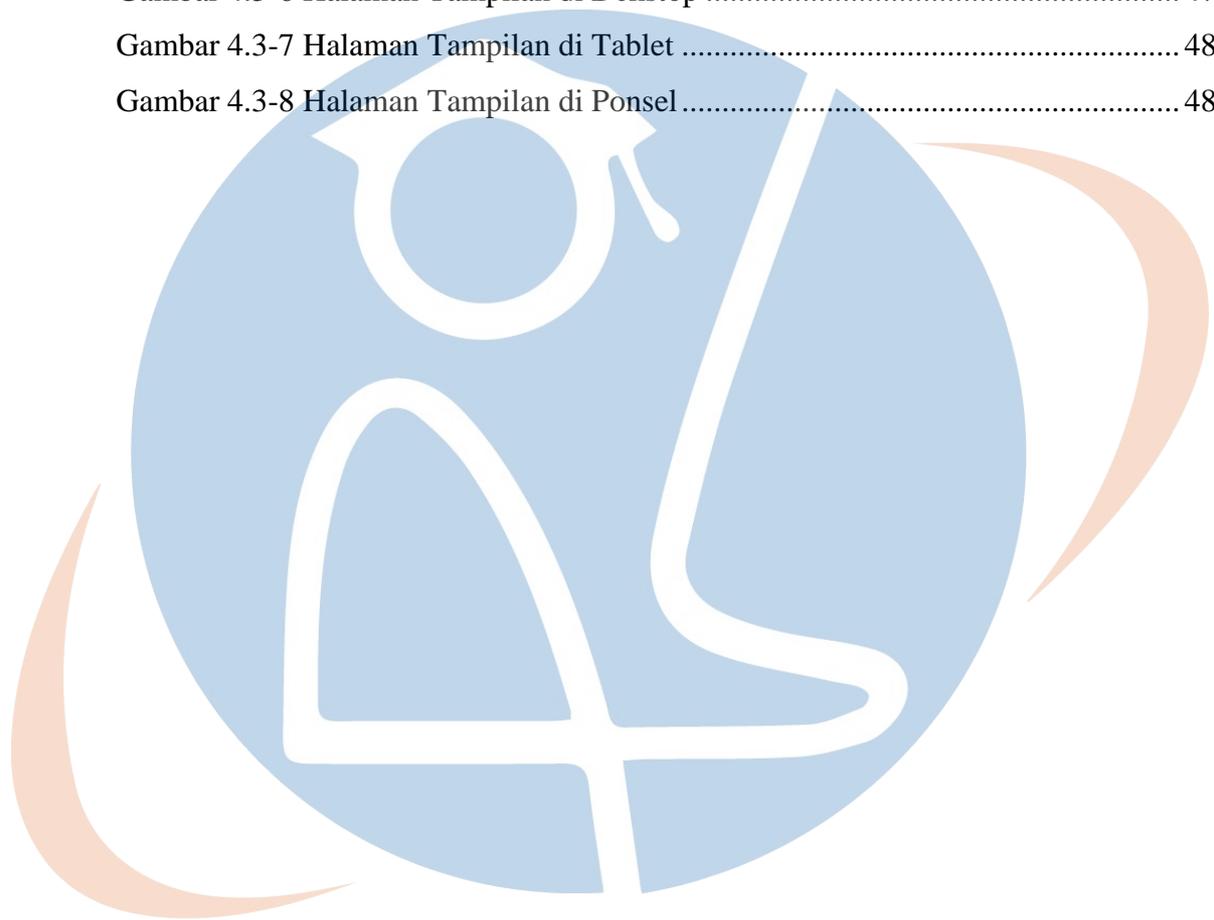
2.2.1	Fungsi Website.....	7
2.2.2	Unsur-unsur website.....	8
2.3	UI/UX ( <i>User Interface</i> atau <i>User Experience</i> ) .....	9
2.3.1	<i>User Interface</i> .....	9
2.3.2	<i>User Experience</i> .....	10
2.3.3	<i>User Persona</i> .....	10
2.3.4	<i>User Journey</i> .....	10
2.3.5	Figma .....	11
2.4	Metode Pengembangan Sistem .....	12
2.4.1	Metode <i>Waterfall</i> .....	12
2.5	<i>Content Management System</i> .....	13
2.5.1	Keuntungan <i>Content Management System Wordpress</i> .....	13
2.5.2	Fitur-fitur CMS <i>Wordpress</i> .....	14
2.6	<i>Profile Mitra Kenchick</i> .....	14
2.7	Perancangan.....	15
2.7.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	15
2.8	Pengujian .....	15
2.8.1	<i>Selenium IDE</i> .....	16
2.9	Penelitian Terkait .....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		19
3.1	Tahapan Penelitian .....	19
3.2	Rancangan Penelitian .....	21
3.3	Jenis Penelitian .....	21
3.4	Metode Analisis.....	23
3.4.1	Analisis Arsitektur Informasi.....	23

3.4.2	Analisis Teknologi .....	24
3.4.3	Analisis Data Kuantitatif.....	25
3.5	Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	28
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	28
3.5.2	<i>Activity Diagram</i> .....	28
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....</b>		<b>29</b>
4.1	Analisis dan Perancangan.....	29
4.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
4.1.2	Perancangan Sistem .....	30
4.1.3	Metode Pengujian.....	41
4.2	Implementasi .....	41
4.3	Evaluasi dan Pengujian .....	44
4.3.1	<i>Pengujian Fungsional</i> .....	44
4.3.2	Pengujian Kompatibilitas.....	47
4.3.3	Hasil Kuisisioner .....	49
4.3.4	Analisis dan Evaluasi .....	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>52</b>
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>55</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3-1 User Pesona[13].....	10
Gambar 2.3-2 User Journey [14].....	11
Gambar 2.3-3 Logo Figma [15] .....	11
Gambar 2.5-1 Logo Wordpress [18] .....	13
Gambar 2.8-1 Logo Selenium [21] .....	16
Gambar 3.1-1 Tahapan Penelitian.....	19
Gambar 3.2-1 Rancangan Penelitian.....	21
Gambar 3.3-1 Jenis Penelitian[19].....	22
Gambar 4.1-1 Rancangan Site Map .....	31
Gambar 4.1-2 Use Case Diagram.....	31
Gambar 4.1-3 Activity Diagram Admin .....	32
Gambar 4.1-4 Activity Diagram Pengguna.....	33
Gambar 4.1-5 Wireframe Halaman Utama .....	34
Gambar 4.1-6 Wireframe Halaman Menu .....	35
Gambar 4.1-7 Wireframe Halaman Kemitraan.....	36
Gambar 4.1-8 Wireframe Halaman Kontak kami .....	36
Gambar 4.1-9 Wireframe Halaman Lokasi outlet.....	37
Gambar 4.1-10 Prototype Halaman Utama.....	38
Gambar 4.1-11 Prototype Halaman Menu .....	38
Gambar 4.1-12 Prototype Halaman Kemitraan.....	39
Gambar 4.1-13 Prototype Halaman Kontak Kami.....	40
Gambar 4.1-14 Prototype Halaman Lokasi outlet.....	40
Gambar 4.2-1 Registrasi Akun Wordpress .....	42
Gambar 4.2-2 Memilih Jenis Website.....	42
Gambar 4.2-3 Memilih Template Yang Akan Digunakan.....	42
Gambar 4.2-4 Memilih Template Sesuai Kebutuhan.....	43
Gambar 4.2-5 Memilih Plugin Yang Sesuai .....	43
Gambar 4.2-6 Halaman Login.....	43
Gambar 4.2-7 Halaman Dashboard.....	44
Gambar 4.3-1 Pengujian Fungsional Halaman Utama.....	45

Gambar 4.3-2 Pengujian Fungsional Halaman Kemitraan .....	45
Gambar 4.3-3 Pengujian Fungsional Halaman Kontak kami.....	45
Gambar 4.3-4 Pengujian Fungsional Halaman Lokasi outlet .....	45
Gambar 4.3-5 Pengujian Fungsional Halaman Menu .....	45
Gambar 4.3-6 Halaman Tampilan di Dekstop .....	47
Gambar 4.3-7 Halaman Tampilan di Tablet .....	48
Gambar 4.3-8 Halaman Tampilan di Ponsel.....	48



STT - NF

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.8.1-1 Penelitian terkait .....	17
Tabel 3.4.1-1 Pemetaan Situs .....	23
Tabel 3.4.1-2 Navigasi .....	24
Tabel 3.4.2-1 Bahasa Pemograman .....	25
Tabel 3.4.3-1 Identifikasi Kebutuhan Data .....	25
Tabel 3.4.3-2 Analisis Metode Pengumpulan Data .....	26
Tabel 3.4.3-3 Observasi .....	26
Tabel 3.4.3-4 Eksplorasi Data .....	27
Tabel 4.1.1-1 Kebutuhan Hardware .....	29
Tabel 4.1.1-2 Kebutuhan Software .....	29
Tabel 4.1.3-1 Langkah Pengujian .....	41
Tabel 4.3.1-1 Tabel Pengujian Fungsional .....	45
Tabel 4.3.2-1 Tabel Pengujian Kompatibilitas .....	49
Tabel 4.3.3-1 Daftar Pertanyaan .....	49
Tabel 4.3.3-2 Skor Jawaban .....	50
Tabel 4.3.3-3 Skor Asli Survei Kepuasan Pengguna .....	50
Tabel 4.3.3-4 Hasil Presentase .....	51

STT - NF

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pendahuluan dalam penelitian “Perancangan *Website* Mitra Kenchick Menggunakan *Wordpress Content Management System*” adalah bagian awal dari penulisan yang menjelaskan secara komprehensif tentang latar belakang, konteks, dan landasan dari penelitian tersebut. Berikut ini adalah komponen-komponen penting yang ada dalam pendahuluan.

### 1.1 Latar Belakang

Era digitalisasi yang terus berkembang saat ini memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi. Dengan kemudahan mengakses internet saat ini, membuat masyarakat cenderung mencari informasi melalui media digital dibandingkan melalui media cetak [1]. Segala bentuk kegiatan bisnis yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti pemasaran, penjualan, layanan pelanggan, dan manajemen rantai pasok sangat terbantu oleh bisnis digital [2]. Dalam menghadapi permintaan yang semakin tinggi akan kehadiran *online*, mitra Kenchick *Fried Chicken* sebuah waralaba terkemuka dalam industri makanan cepat saji telah mengambil langkah proaktif untuk merancang sebuah *website* yang memenuhi standar mutu tinggi dan memadai untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Dalam perancangan *website* ini, penulis memilih untuk menggunakan metode pengembangan *waterfall*, sebuah pendekatan tradisional yang menekankan pada tahapan yang terurut dan linier dalam proses perancangan. Keputusan ini diambil untuk memastikan bahwa setiap fase perancangan *website* diselesaikan secara menyeluruh sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dengan tujuan untuk meminimalkan resiko dan memastikan kualitas produk akhir yang optimal.

Selain memilih metode pengembangan *waterfall*, penulis juga memutuskan untuk menggunakan *wordpress Content Management System* sebagai platform utama untuk *website* Mitra Kenchick. *Wordpress* dipilih karena kemampuannya yang terbukti dalam menyediakan lingkungan yang fleksibel, mudah dikelola, dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Melalui perancangan *website* ini, Mitra Kenchick *Fried Chicken* memiliki beberapa tujuan strategis, termasuk meningkatkan interaksi dengan

pelanggan, memperluas jangkauan pasar mereka, serta meningkatkan kesadaran merk. Dengan memiliki sebuah *website* yang responsif dan menarik, Mitra Kenchick *Fried Chicken* berharap untuk memperkuat hubungan dengan pelanggan mereka, serta meningkatkan keunggulan kompetitif di pasar makanan cepat saji yang semakin ramai.

Dengan demikian, pengembangan *website* menggunakan metode pengembangan *waterfall* dan *wordpress Content Management System* bukan hanya merupakan langkah strategis bagi Mitra Kenchick *Fried Chicken* dalam memastikan keberhasilan proyek ini, tetapi juga merupakan investasi untuk masa depan bisnis di era digital yang terus berkembang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pernyataan atau pertanyaan yang menggambarkan permasalahan yang akan di Analisis dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian ini, rumusan masalah menentukan pertanyaan-pertanyaan penting yang harus dijawab untuk mencapai tujuan penelitian.

1. Bagaimanakah rancangan dari *website* Mitra Kenchick menggunakan *wordpress Content Management System*?
2. Bagaimana mengetahui tanggapan responden pengguna dari *website* Mitra Kenchick menggunakan *wordpress Content Management System*?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang situs web yang efektif menggunakan platform *wordpress* dan mengukur efektivitas penggunaannya dalam desain dan pengembangan *website* Mitra Kenchick. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan sebagai berikut.

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

1. Merancang situs web menggunakan platform *wordpress* yang efektif untuk menyampaikan konten yang menarik perhatian pengunjung
2. Mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan manajemen konten *wordpress* dalam desain dan pengembangan *website* Mitra Kenchick.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian :**

1. Manfaat rancangan *website* Mitra Kenchick menggunakan *wordpress Content Management System* akan memberikan manfaat dalam meningkatkan platform *online* Kenchick. Dengan menyediakan platform yang responsif dan mudah diakses, serta konten yang relevan dan menarik, *website* ini akan membantu Mitra Kenchick *Fried Chicken* untuk memperluas jangkauan pasar mereka dan meningkatkan visibilitas merk Mitra Kenchick di dunia digital.
2. Memberikan pemahaman lebih baik tentang peran *wordpress Content Management System* (CMS) dalam desain dan pengembangan situs web Mitra Kenchick. Ini membantu mengelola konten secara efisien tanpa keahlian teknis yang mendalam.

### **1.4 Batasan Masalah**

Cakupan masalah dalam konteks penelitian mengacu pada batasan yang menggambarkan area atau lingkup spesifik dari topik yang akan diteliti. Hal ini membantu menetapkan parameter yang akan dieksplorasi dalam penelitian dan menentukan fokus utama penelitian. Dalam penelitian ini, cakupan masalah akan meliputi aspek-aspek berikut:

1. Penelitian ini tidak mencakup integrasi dengan sistem *back-end* yang kompleks, seperti sistem manajemen pelanggan yang memerlukan pengembangan khusus diluar lingkup *wordpress Content Management System*.
2. Penelitian ini tidak mencakup pengujian keamanan mendalam terhadap situs web, seperti pengujian kerentanan yang diperlukan untuk web yang sensitif secara keamanan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk menjaga fokus pada pokok permasalahan dan menghindari melebar ke masalah lain penulis menyusun sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN : Dalam bagian ini, penulis akan memberikan pembaca gambaran yang jelas tentang latar belakang, masalah yang ingin dipecahkan, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta batasan yang dihadapi.
2. BAB II KAJIAN LITERATUR : Bab ini akan mengulas secara mendalam tentang berbagai aspek yang relevan dengan perancangan website menggunakan *wordpress* CMS, termasuk konsep dasar *website*, *web server*, *web portal*, UI/UX, metode pengembangan sistem, dan profil mitra kenchcik.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN : Bab ini akan membahas desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan akan mencakup metode pengumpulan data, analisis data, serta tahapan perancangan website.
4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI : Bab ini akan fokus pada tahap implementasi sistem yang telah dirancang menggunakan *wordpress* CMS. Proses instalasi, pembuatan konten, serta pengujian fungsional dan non-fungsional sistem akan dijelaskan secara mendalam.
5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN : Dalam bab ini berisi ringkasan hasil dari penelitian yang telah dibuat serta saran-saran yang akan diberikan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

STT - NF

## BAB II

### KAJIAN LITERATUR

Bab kajian literatur ini mendalam menggali beragam aspek terkait Perancangan *Website* Mitra Kenchick Menggunakan *Wordpress Content Management System*. Dalam bab ini, akan diuraikan berbagai aspek penting yang menjadi landasan teoritis dan pemahaman yang mendalam terhadap topik penelitian.

#### 2.1 *Website*

*Website* merujuk pada sekumpulan halaman yang berisi informasi digital dalam bentuk teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang tersedia untuk diakses melalui jaringan internet [3]. *website* adalah media yang terdiri dari serangkaian halaman yang saling terhubung, dimana halaman-halaman tersebut berfungsi sebagai sarana untuk menampilkan berbagai informasi, baik berupa gambar, video, teks, suara, maupun kombinasi dari semuanya [4].

Seperti pada bangunan fisik, situs web juga memiliki struktur arsitektur yang mempengaruhi respon pengguna. Beberapa situs menyediakan tata letak yang membantu pengguna menemukan informasi secara komprehensif, sementara yang lain kurang terstruktur dan menyulitkan navigasi untuk mendapatkan informasi yang diinginkan [5]. Baik bangunan fisik yang buruk maupun situs web yang buruk memiliki kesamaan masalah, yaitu arsitekturnya. Penyebab utamanya adalah kurangnya penghuni arsitek yang memahami sepenuhnya kebutuhan pengguna dan tidak mengalami konsekuensi langsung dari keputusan yang buruk. Selain itu, menciptakan struktur yang mampu bertahan lama juga merupakan tantangan yang benar-benar sulit.

Dalam konteks Mitra Kenchick, penggunaan *Content Management System* *wordpress* memiliki peran penting dalam membangun struktur arsitektur situs web Mitra Kenchick. *wordpress Content Management System* memberikan kerangka kerja yang kuat dan fleksibel untuk membangun situs web yang responsif dan mudah dikelola. Dengan *wordpress*, *website* Mitra Kenchick dapat dengan mudah membuat dan mengelola halaman-halaman situs web. Dengan menggunakan *wordpress* sebagai *Content Management System*, *website* Mitra Kenchick dapat membangun situs web

yang terstruktur dengan baik, memudahkan navigasi pengguna untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Struktur yang baik akan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, sehingga memastikan bahwa pengunjung situs web dapat dengan mudah menemukan produk, informasi kontak, dan informasi lainnya yang relevan dengan Mitra Kenchick *Fried Chicken*.

### **2.1.1 Web Server**

Web server merupakan suatu aplikasi atau *software* yang mengatur dan mengelola informasi yang diminta oleh pengguna internet. Fungsinya adalah mengirimkan data yang diminta oleh web *browser* dengan memanfaatkan protokol HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*). Prosesnya dimulai dari menerima permintaan dari web *browser*, kemudian mengambil informasi dari *database* atau *file*, mengkonversinya ke dalam format yang dapat diakses oleh web *browser*, dan mengirimkan informasi tersebut kembali ke web *browser* [6].

Proses selanjutnya adalah mengkonversi informasi tersebut ke dalam format yang dapat diakses oleh web *browser*. Ini mungkin melibatkan proses data yang dinamis, seperti menampilkan daftar produk terbaru atau hasil pencarian pelanggan. Setelah informasi siap, web server akan mengirimkan konten tersebut kembali ke web *browser* pengguna.

Dengan demikian, web server Mitra Kenchick memainkan peran kunci dalam memastikan situs web mereka responsif dan dapat diakses dengan baik oleh pengguna. Keandalan dan kinerja web server sangat penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memastikan bahwa informasi yang diminta dapat diakses dengan cepat dan efisien.

### **2.1.2 Web Portal**

Web portal merupakan sistem informasi berbasis web yang memberikan mengakses berbagai fitur dari sistem lain serta menyediakan informasi. Pembuatan web portal disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengunjungnya. Salah satu keunggulan web portal adalah kemampuannya untuk memberikan informasi yang dapat di akses melalui berbagai perangkat lunak. Tujuan utama web portal adalah agar membimbing pengguna dalam melihat, membaca, dan berinteraksi dengan platform

online tersebut. Contoh web portal meliputi portal web lokal, portal web pemerintah daerah, yang menyediakan layanan informasi kepada warga negara, portal perusahaan, dan portal web komunitas *online*.

## 2.2 Cara Kerja Website

*World Wide Web* (WWW) atau web adalah sebuah sistem yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan menyampaikan informasi multimedia melalui internet. Dengan menggunakan web, informasi dapat disajikan dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, video, dan audio, dan memungkinkan pengalaman pengguna yang lebih kaya dan interaktif. Menciptakan lingkungan yang dinamis dimana pengguna dapat mengeksplorasi, belajar, berbagi, berinteraksi dengan beragam konten secara online [7].

### 2.2.1 Fungsi Website

Berikut adalah beberapa peran atau kegunaan utama dari sebuah *website*:

1. Fungsi komunikasi adalah salah satu fungsi utama *website* yang dinamis, menyediakan fasilitas seperti formulir kontak, obrolan (*chat*), forum diskusi, surel (*email*).
2. Fungsi informasi adalah fungsi yang terlihat dari adanya berita, profil perusahaan, referensi, seperti yang dapat ditemukan di *website* berita atau *website* perusahaan.
3. Fungsi transaksi adalah fungsi yaitu mencakup aktivitas transaksi keuangan seperti pengecekan, transfer, pembelian, pembayaran, dan administrasi lainnya.
4. Fungsi Hiburan adalah fungsi yang menyajikan gambar, video, serta penggunaan animasi untuk meningkatkan aspek visual presentasinya [8].

Dilhat dari fungsi-fungsinya, *website* dapat dibagi menjadi empat kategori utama:

1. *Persoanal website*, yang berisi informasi tentang individu tertentu.
2. *Commercial website*, digunakan oleh perusahaan untuk kegiatan bisnis.

3. *Government website*, digunakan oleh berbagai instansi pemerintahan atau pendidikan untuk menghadirkan layanan kepada pengguna.
4. *Non-profit organization website*, situs milik organisasi nirlaba atau badan yang tidak memiliki tujuan memperoleh keuntungan financial [9].

### 2.2.2 Unsur-unsur website

1. Nama domain (Domain Name/URL – *Uniform Resource Locator*):

Nama domain atau URL merupakan alamat khusus yang digunakan untuk mengenali atau menemukan suatu situs web di internet. Domain name seringkali dapat dibeli atau disewa secara tahunan melalui situs-situs web. Contoh domain name adalah [learn.nurulfikri.com](http://learn.nurulfikri.com) atau [nurulfikri.ac.id](http://nurulfikri.ac.id)

2. Rumah tempat website (*Hosting*)

Web *hosting* merupakan lokasi penyimpanan berbagai data, file, gambar, dan elemen lainnya, pada sebuah *hardisk* yang kemudian akan ditampilkan di sebuah situs web. Kapasitas data yang dapat dimasukan bergantung pada besar kecilnya *hosting* web yang disewa, semakin besar kapasitas *hosting* web, semakin besar pula kemampuan untuk menyimpan dan menampilkan data dalam sebuah situs web. Besar *hosting* diukur dalam ruangan *hardisk* dengan kapasitas yang diukur dalam MB(*Mega Byte*) atau GB(*Giga Byte*), dan umumnya disewakan setiap tahun. Penyewaan layanan *hosting* dilakukan melalui penyedia layanan web *hosting* yang dapat ditemukan baik di Indonesia maupun diluar negeri.

3. Bahasa Program (*Script Program*)

Bahasa pemrograman digunakan untuk menerjemahkan setiap intruksi dalam situs web saat diakses. Ragam bahasa pemrograman yang digunakan akan menentukan apakah sebuah *website* bersifat statis, dinamis, interaktif. Berbagai bahasa program dapat memengaruhi kualitas suatu *website*, misalnya HTML sebagai bahasa pemrograman dasar, sementara itu ASP,PHP,JSP,Java applet digunakan sebagai bahasa yang mendukung untuk membuat *website* menjadi interaktif dan responsif. Bahasa-bahasa program ini umumnya digunakan untuk mengembangkan portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, daftar

anggota organisasi, sistem email, daftar email, dan fitur-fitur lainnya yang memerlukan keterlibatan pengguna dan keaktifan yang dinamis pembaruan secara berkala.

#### 4. Desain Antarmuka

Desain antarmuka merupakan proses perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang diperoleh saat menggunakan produk atau sistem. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna ini bertujuan untuk memperbaiki interaksi antara manusia dan teknologi, memperluas aktivitas kebutuhan fungsional sistem, dan memperjelas kinerja tugas yang efektif [10].

### 2.3 UI/UX (*User Interface* atau *User Experience*)

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience*, yang merujuk pada aspek visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital seperti situs web, yang bertujuan untuk memperkuat merk yang dimiliki oleh sebuah bisnis atau perusahaan. Dalam merancang UI/UX untuk *website* Mitra Kenchick menggunakan *Content Management System wordpress*, penulis dapat memanfaatkan *Figma* sebagai platform desain kolaboratif berbasis web. Dengan fitur kolaborasi *real-time*, *prototyping* yang kuat, komponen desain yang dapat digunakan kembali, desain responsif, dan integrasi dengan berbagai *plugin*, *Figma* memungkinkan penulis untuk menciptakan desain UI/UX yang menarik, responsif, dan fokus pada pengalaman pengguna yang baik. Dengan menggunakan *Figma*, penulis dapat memastikan bahwa desain situs web sesuai dengan kebutuhan bisnis dan preferensi pengguna.

#### 2.3.1 *User Interface*

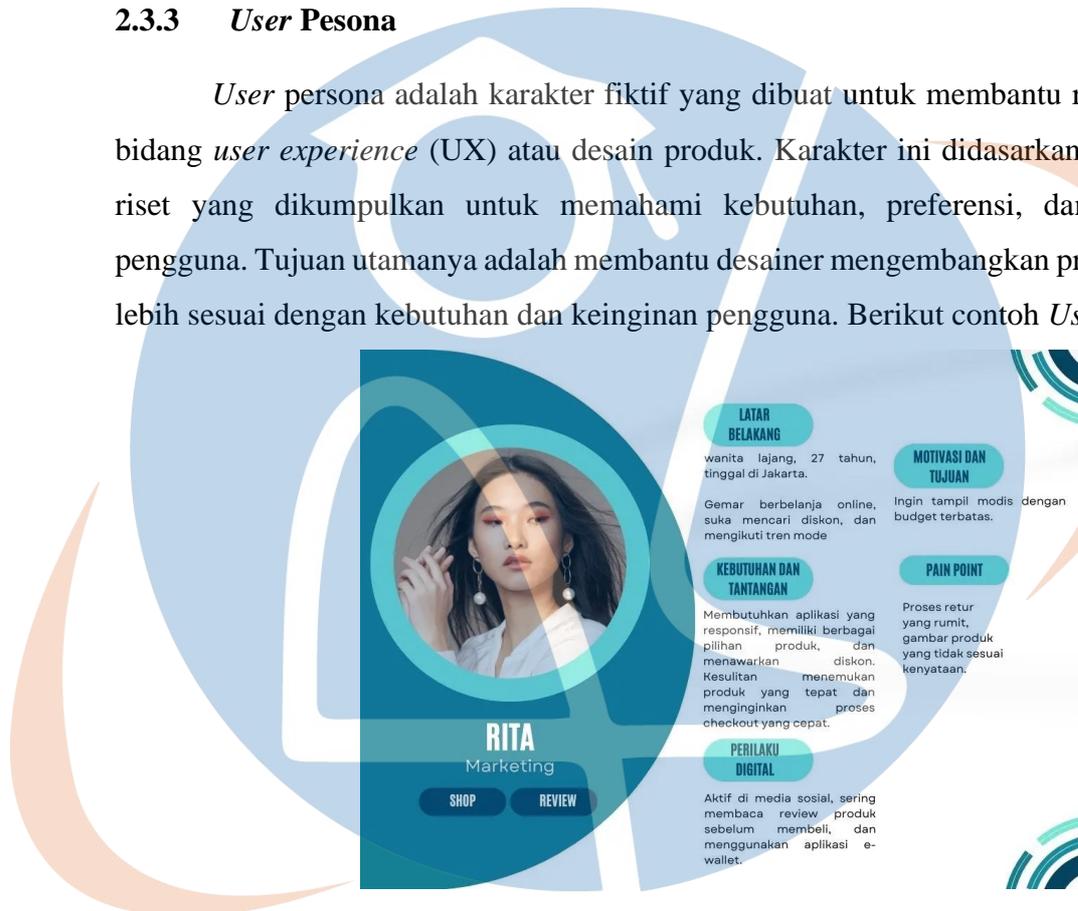
*User Interface* adalah ilmu tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Lingkup *user interface* merupakan elemen yang dapat di klik oleh pengguna, teks, gambar, kolom input teks, dan segala objek yang berinteraksi dengan pengguna. Meliputi tata letak, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. *User Interface* mendesain semua aspek visual yang mengatur interaksi pengguna dengan situs web dan konten yang ditampilkan di dalamnya. Ini mencakup penentuan tema warna, desain tombol, dan pilihan jenis huruf untuk teks. Seorang desainer *User Interface* (UI) harus mampu menciptakan tampilan yang menarik untuk meningkatkan loyalitas pengguna [11].

### 2.3.2 *User Experience*

*User Experience* adalah pengalaman pengguna yang didapat dari hasil interaksi dengan aplikasi. *User Experience* juga berfokus pada reaksi yang dihasilkan dari interaksi serta kemudahan pengguna aplikasi [12].

### 2.3.3 *User Pesona*

*User persona* adalah karakter fiktif yang dibuat untuk membantu riset dalam bidang *user experience* (UX) atau desain produk. Karakter ini didasarkan pada data riset yang dikumpulkan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Tujuan utamanya adalah membantu desainer mengembangkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Berikut contoh *User Pesona*.



Gambar 2.3-1 *User Pesona*[13]

### 2.3.4 *User Journey*

*User journey* adalah gambaran visual atau naratif dari serangkaian langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Ini mencakup semua titik kontak pengguna dengan produk, dari awal hingga akhir, dan mencakup semua pengalaman mereka, baik positif maupun negatif. Tujuan utama dari *user journey* adalah untuk memahami dan mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan peluang perbaikan dalam pengalaman pengguna. Berikut contoh *User Journey*.

## CUSTOMER JOURNEY MAP *Shopping for a New Car*

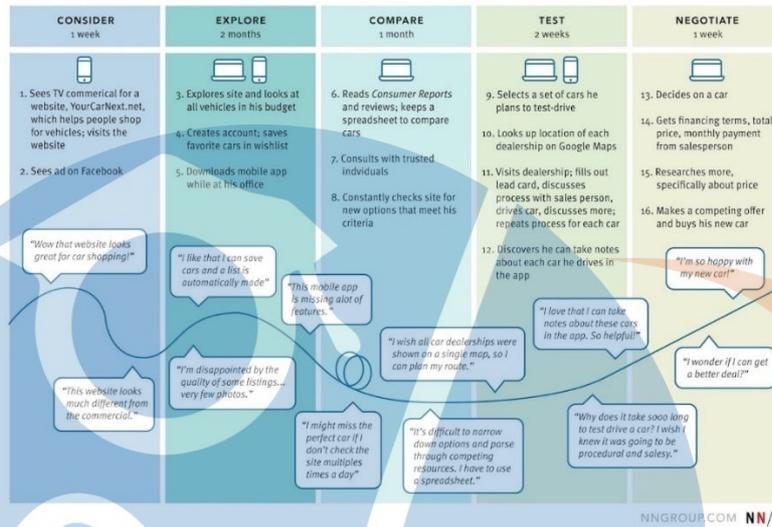


### EMOTIONAL ERIC

Eric is an emotional car buyer. He purchases based on aesthetics and status.  
**Scenario:** Eric recently moved to the area. He is shopping for a car that is fun to drive and dependable enough for use for everyday commuting.

### EXPECTATIONS

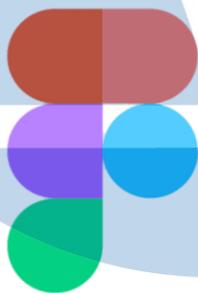
- Ability to compare cars and their breakdowns
- Good photography with closeups, inside and out
- Video overview of car with demonstrations



NNGROUP.COM NN/g

Gambar 2.3-2 User Journey [14]

### 2.3.5 Figma



# Figma

Gambar 2.3-3 Logo Figma [15]

Figma adalah sebuah aplikasi desain antarmuka yang berjalan di *browser*, memberikan semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain proyek, termasuk alat gambar *vektor*, *typography*, dan lain-lain. Figma juga memiliki fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat desain, seperti *prototype*, *collaboration*, dan *design system*. Selain itu, Figma memiliki *platform* komunitas yang cukup luas, memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan proyek yang dibuat ke pengguna lainnya dan menggunakan *plugins library* yang stabil dan aman [16].

## 2.4 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem informasi adalah Proses menciptakan sistem informasi yang berbasis komputer untuk mengatasi masalah organisasi atau memanfaatkan peluang yang muncul. Pengembangan sistem bisa mencakup penyusunan sistem baru untuk menggantikan sistem yang ada secara menyeluruh, atau meningkatkan sistem yang sudah ada karena masalah, ketidak efisienan, atau alasan lainnya.

### 2.4.1 Metode *Waterfall*

Model *waterfall*, juga dikenal sebagai siklus hidup tradisional, menggambarkan pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak. Pendekatan ini dimulai dengan menetapkan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, kemudian melalui tahap perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan akhirnya penyerahan sistem kepada pengguna.

Model *waterfall* pertama kali di perkenalkan sekitar tahun 1970 oleh Winston Royce dan masih banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak hingga saat ini. Pendekatan pengembangan dengan model ini bersifat *linear*, yang berarti setiap tahap berikutnya tidak dapat dimulai sebelum tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Selain itu, metode ini tidak memungkinkan untuk kembali ke tahapan sebelumnya untuk mengulang proses.

Kelebihan metode *waterfall* meliputi:

1. Menghasilkan sistem dengan kualitas yang tinggi.
2. Mengurangi kemungkinan kesalahan yang terjadi
3. Menciptakan dokumentasi pengembangan sistem yang terstruktur dengan baik.

Kekurangan metode *waterfall* antara lain:

1. Proses pengembangan sistem cenderung memakan waktu yang lama.
2. Memerlukan manajemen yang efektif karena tidak memungkinkan untuk melakukan literasi dalam pembangunan sistem
3. Kesalahan kecil pada tahapan awal dapat menjadi masalah besar karena tidak ada kemungkinan untuk kembali dan memperbaikinya [17].

## 2.5 Content Management System



# WORDPRESS

Gambar 2.5-1 Logo Wordpress [18]

*Content Management System* (CMS) adalah perangkat lunak yang bersifat *open source* yang memungkinkan pengguna untuk mengelola dan mengubah sebuah situs web secara dinamis tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. *Content Management System* (CMS) seperti *wordpress* menyediakan *plugin* yang mempermudah penambahan fitur sesuai kebutuhan. Dengan demikian, siapa pun, baik editor maupun penulis, dapat dengan mudah membuat, menghapus, atau memperbarui konten situs web kapan saja [19]. *Wordpress* merupakan sebuah contoh dari *Content Management System* (CMS) dan saat ini banyak dikenal dikalangan pembuat *website*.

### 2.5.1 Keuntungan Content Management System Wordpress

*Wordpress* merupakan sebuah contoh dari *Content Management System* (CMS) dan saat ini banyak dikenal dikalangan pembuat *website*.

1. *Wordpress* merupakan *Content Management System* (CMS) *open source*, yang berarti bebas untuk digunakan, banyak situs web yang didaftarkan di *wordpress.com* telah mencapai 60 juta situs web. Penggunaan *wordpress* sendiri sangat umum terjadi diplatform *wordpress.com* atau dengan menggunakan *hosting* sendiri yang tersedia di *wordpress*.
2. *Wordpress* Fleksibel sebagai *Content Management System open source*, memiliki kemudahan dalam pengubahan, baik itu pada *plugin* maupun tampilan. *Wordpress* juga dapat dioptimalkan untuk berbagai tujuan, seperti profil perusahaan, portofolio, blog pribadi, toko *online*. Dan lain-lain.

3. *Wordpress* mendukung optimasi mesin pencari (SEO) yang membantu dalam optimasi untuk mesin pencari seperti *Yahoo!* dan *Bing*. Selain itu, terdapat juga *plugin* yang memudahkan promosi posting melalui *Twitter*, serta *plugin* yang terintegrasi dengan *Google Analytics*.
4. *Wordpress* adalah *Content Management System* (CMS) yang mudah dipakai dan jika mengalami kesulitan dalam menggunakannya dapat mencari bantuan melalui [wordpress.org/support](http://wordpress.org/support).

### 2.5.2 Fitur-fitur CMS Wordpress

1. *Plugin Content Management System* (CMS) merupakan perangkat tambahan yang menyediakan fungsi ekstra yang tidak tersedia dalam pemrograman inti. *Plugin* ini mengandung skrip fungsi dalam bahasa PHP yang dapat meningkatkan fungsionalitas yang ada. Penggunaan *plugin wordpress* melibatkan berbagai perangkat lunak yang berinteraksi dengan aplikasi web seperti web *browser* dan *email* untuk menyediakan fitur tambahan.
2. Perangkat ini berguna bagi pengguna yang ingin mentransfer *website* ke tempat lain dengan kompleks dan detail tertentu. Caranya adalah dengan mengimpor dan mengeksport seluruh konten *website*.
3. *User* Fitur pengguna digunakan untuk melihat, mengatur hak akses, dan mengelola *password* serta keamanan pengguna pada sebuah *website wordpress* atau *blog*.
4. *Setting* Menu pengaturan ini berfungsi untuk memperluas pengembangan *website* secara keseluruhan dan menyederhanakan pengelolaan serta instalasi *plugin*. Dengan demikian, menu ini dapat dianggap sebagai pusat kontrol.

## 2.6 Profile Mitra Kenchick

Kenchick *Fried Chicken* merupakan usaha yang didirikan dengan tujuan untuk meningkatkan usaha pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia. Kami memahami bahwa Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan mitra strategis perekonomian Indonesia dan memiliki potensi pertumbuhan yang signifikan jika diberikan dukungan yang benar.

Selain itu, Kenchick *Fried Chicken* juga menyediakan bahan baku berkualitas tinggi untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), sehingga mereka dapat memastikan bahwa produk Kenchick *Fried Chicken* selalu memiliki kualitas yang terjamin. Dan juga memberikan dukungan dalam hal *branding* dan desain kemasan untuk membantu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memperkuat identitas merk Mitra Kenchick dan minat konsumen. Dengan memberikan dukungan yang komperhensif bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), kita dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang, sehingga memberikan dampak positif terhadap perekonomian Indonesia secara keseluruhan. Kenchick *Friend Chicken* berkomitmen untuk terus berperan aktif dalam mendukung Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Indonesia menuju kesuksesan.

## **2.7 Perancangan**

Perancangan bertujuan untuk memberikan panduan tentang pekerjaan yang perlu dilakukan dan memberikan visualisasi mengenai tampilan sistem yang diinginkan.

### **2.7.1 *Unifield Modeling Language* (UML)**

*Unifield Modeling Language* (UML) adalah bahasa berbasis gambar yang digunakan untuk memvisualisasikan, merinci, membangun, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. *Unifield Modeling Language* (UML) membantu dalam merancang dan mengembangkan sistem perangkat lunak berorientasi objek, serta memfasilitasi komunikasi antara tim pengembang dan pengguna sistem [20]. Berikut ini adalah *Unifield Modeling Language* (UML) yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. *Activity Diagram*
2. *Use Case Diagram*

## **2.8 Pengujian**

Pengujian adalah kegiatan atau proses untuk memeriksa apakah semua fitur pada perangkat lunak sudah sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan

sebelumnya. Pentingnya pengujian adalah untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat berfungsi sesuai dengan yang diinginkan.

Pengujian dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian pada *website* mitra Kenchick Fried Chicken menggunakan metode *Blackbox Testing*. Jenis-jenis pengujian yang dilakukan meliputi:

1. Pengujian Fungsional: Memastikan semua fitur berfungsi dengan baik.
2. Pengujian Kompatibilitas: Memastikan *website* berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan *browser*.

### 2.8.1 Selenium IDE



Gambar 2.8-1 Logo Selenium [21]

*Selenium IDE* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mengotomatisasi proses pengujian. Alat ini berupa plugin pada web browser yang membantu melakukan pengujian otomatis pada fungsi-fungsi dari suatu sistem atau perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Pengujian menggunakan *Selenium IDE* dilakukan dengan merekam aktivitas pengujian fungsional pada sistem yang sedang dikembangkan sesuai dengan skenario pengujian [22].

## 2.9 Penelitian Terkait

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti berusaha untuk membandingkan dan mendapatkan inspirasi baru dari hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Sebagai panduan, peneliti merujuk pada beberapa referensi jurnal dan penelitian terdahulu yang menjadi acuan. penelitian antara lain:

Tabel 2.8.1-1 Penelitian terkait

<b>Nama</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Metode</b>	<b>Tujuan</b>
Kristin Siswanti,dkk	2020	Rancang bangun <i>website e-commerce</i> berbasis wordpress pada mebel UD”Rezeki”	<i>Research and development</i> (R&D)	Merancang dan membangun <i>website e-commerce</i> membantu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dan mendukung admin untuk menyelesaikan proses dengan efisien.
Nahla,dkk	2020	Perancangan <i>website</i> sekolah berbasis CMS <i>Wordpress</i> pada UPTD satuan pendidikan SMPN 17 marusu di Kecamatan Marusu Kabupaten Maros	<i>Prototype</i>	Membuat sebuah situs web sekolah berbasis CMS <i>wordpress</i> untuk SMPN17 di marusu, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros, yang dapat diakses melalui internet.

Mulia Rahmi	2022	Perancangan dan Pengembangan <i>Website</i> Untuk Komunitas baca buku dengan <i>Wordpress</i> (Studi kasus Komunitas Gila Baca)	<i>Waterfall</i>	Dapat menimplementasikan pembuatan sistem informasi berbasis web untuk Komunitas Gila Baca Buku dengan tujuan mempermudah peserta internal dan eksternal dalam mengakses informasi lengkap tentang profil dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan Komunitas Gila Baca Buku.
-------------	------	---	------------------	--

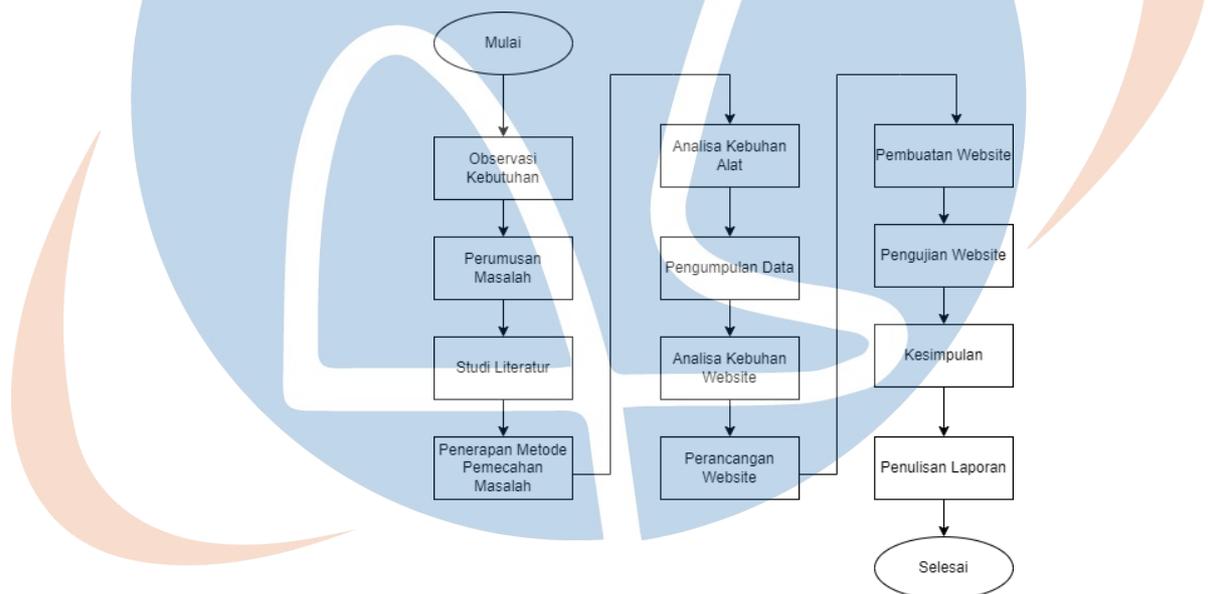
Perbedaan utama dengan penelitian tentang *website* Mitra Kenchick adalah konteks dan tujuan penggunaan *website* tersebut. Sementara penelitian-penelitian tersebut menekankan penggunaan *wordpress* dalam konteks *e-commerce*, pendidikan, dan komunitas, penelitian tentang Mitra Kenchick lebih berfokus pada penggunaan *wordpress Content Management System* dalam merancang dan mengembangkan situs web untuk keperluan bisnis makanan cepat saji. Fokusnya mungkin berbeda dalam hal fitur dan kebutuhan bisnis, seperti promosi produk, dan informasi lokasi *outlet*. Oleh karena itu, meskipun konsep penggunaan *wordpress* sama, penelitian tentang Mitra Kenchick akan mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan bisnis yang spesifik dalam pengembangan situs web Mitra Kenchick.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi adalah pendekatan dan metode yang dimanfaatkan dalam penelitian untuk merencanakan, melaksanakan, dan menganalisis data dengan tujuan mencapai hasil penelitian yang valid dan konsisten. Ini mencakup pemilihan cara pengumpulan data dan teknik analisis data yang diterapkan.

### 3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan diagram alir untuk mengembangkan langkah-langkah dalam menyusun laporan akhir. Berikut adalah tahapan yang dijelaskan dalam diagram alir tersebut :



*Gambar 3.1-1 Tahapan Penelitian*

Berdasarkan gambar diatas, berikut merupakan penjelasan mengenai langkah-langkah yang terdapat pada bagian diagram air.

#### 1. Observasi Kebutuhan

Langkah awal menganalisis kebutuhan pengguna adalah melakukan observasi kebutuhan, yang bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna.

#### 2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan tahap untuk mengidentifikasi inti dari masalah yang dihadapi dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

### 3. Studi Literatur

Studi Literatur adalah tahap dimana peneliti melakukan penelitian terhadap literatur-literatur yang relevan yang sudah ada, yang akan menjadi dasar teori dalam penulisan tugas akhir ini. Dasar teori ini diperoleh dari jurnal, buku, dan sumber internet lainnya yang digunakan untuk merancang sistem.

### 4. Penerapan Metode Pemecahan Masalah

Penetapan metode pemecahan masalah adalah langkah untuk menentukan metode yang sesuai dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

### 5. Analisis Kebutuhan Alat

Analisis Kebutuhan Alat ini adalah langkah untuk menentukan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan prototipe.

### 6. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data langkah dimana peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari pengujian peralatan.

### 7. Analisis Kebutuhan *Website*

Analisis kebutuhan *website* adalah langkah untuk menentukan fitur-fitur yang akan disertakan dalam situs web berdasarkan kebutuhan pengguna.

### 8. Perancangan *Website*

Perancangan *website* adalah tahapan dimana peneliti merancang tampilan awal situs web sebelum dilakukan implementasi.

### 9. Pembuatan *Website*

Pembuatan *website* adalah langkah dimana peneliti mengembangkan situs web.

### 10. Pengujian *Website*

Pengujian *website* adalah tahapan dimana peneliti menguji situs web yang telah dibuat untuk memastikan bahwa situs tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

### 11. Kesimpulan

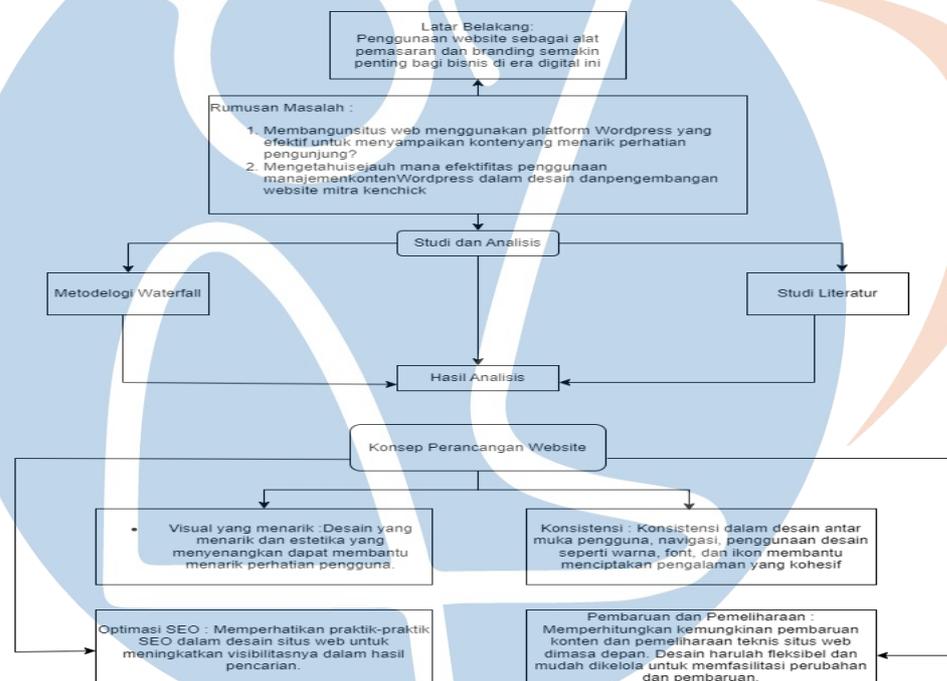
Tahap kesimpulan adalah langkah dimana peneliti menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

## 12. Penulisan Laporan

Penulisan laporan bertujuan untuk mencatat semua aktifitas yang dilakukan selama proses penelitian.

### 3.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah rencana sistematis yang merinci langkah-langkah yang akan di ambil untuk menjalankan penelitian dengan tujuan mencapai hasil penelitian yang valid dan relevan. Rancangan penelitian berikut :



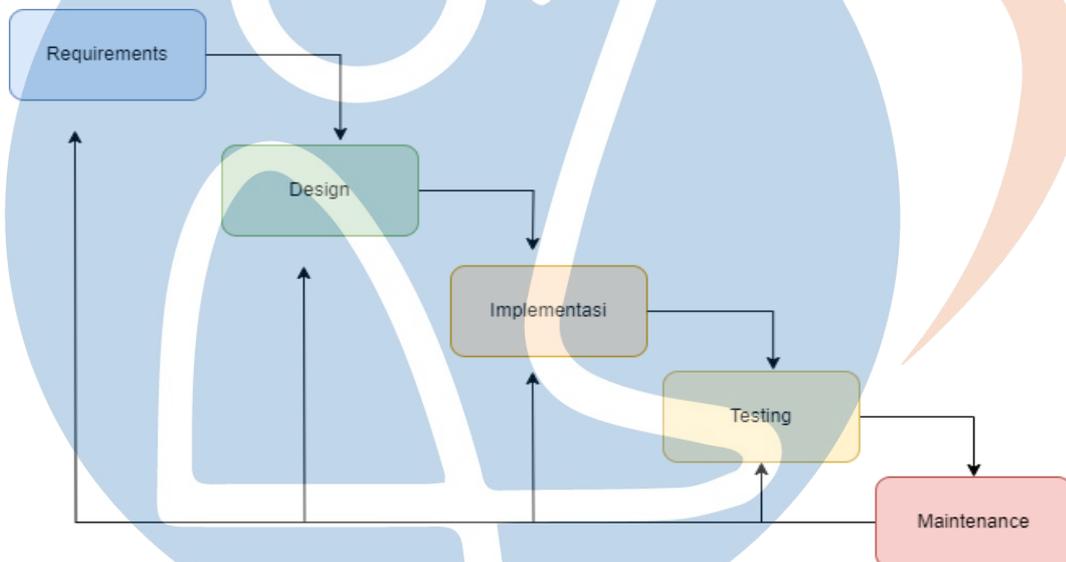
Gambar 3.2-1 Rancangan Penelitian

Dalam gambar yang dijelaskan pada rancangan penelitian Perancangan Website Mitra Kenchick menggunakan *wordpress Content Management System*, latar belakangnya adalah penggunaan *website* sebagai alat pemasaran dan *branding* semakin penting bagi bisnis di era digital saat ini.

### 3.3 Jenis Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*), yang memiliki tujuan untuk menciptakan produk baru yang kemudian diuji untuk mengukur efektifitasnya. Untuk mengembangkan sebuah sistem melalui siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC), *Metode* yang umum digunakan

dalam mengembangkan sistem informasi adalah metode *waterfall*, yang merupakan proses bertahap untuk membangun sistem informasi dengan pendekatan yang sistematis. Dalam penelitian ini, model *waterfall* dipilih karena keunggulannya dalam mengatur tahapan pengembangan secara berurutan dan terstruktur. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menghasilkan situs web dengan kualitas yang baik dan meminimalkan resiko kesalahan selama proses pembuatan, yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Tahapan ini dalam model *waterfall* meliputi *analisis, desain, implementasi, maintenance*.



Gambar 3.3-1 Jenis Penelitian[19]

1. Tahap *Requirements* adalah tahap Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem dalam bentuk yang dapat dimengeti, seperti alur kerja yang akan digunakan oleh pengguna sistem. Untuk memahami kebutuhan pengguna, pengembang dapat menggunakan metode seperti observasi, wawancara, dan lain-lain. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lengkap dari spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang kembangkan.
2. Tahap *design* adalah tahap perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang langkah-langkah yang harus dilakukan. Tahap ini juga akan mempermudah pengembang dalam menyiapkan

kebutuhan perangkat keras untuk arsitektur sistem perangkat lunak secara keseluruhan. Desain ini dapat berupa diagram *use case*, *Activity diagram*, serta desain antarmuka.

3. *Implementasi* adalah langkah dimana sistem yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya dijalankan.
4. *Testing* adalah proses dimana pada tahap ini, unit-unit program diuji secara menyeluruh untuk menentukan apakah sistem beroperasi dengan baik atau memerlukan perbaikan. Fungsionalitas sistem akan diperiksa dan diuji oleh pengguna.
5. Tahap *Maintenance* adalah tahap dimana perangkat lunak yang telah dikembangkan dioperasikan oleh pengguna dan dilakukan pemeriksaan. Melalui pemeliharaan, pengembangan, dapat melakukan perbaikan terhadap kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan, perebaikan *implementasi* unit aplikasi, serta peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

### 3.4 Metode Analisis

Metode Analisis dalam konteks Perancangan *Website* Mitra Kenchick menggunakan *Wordpress Content Management System* mencakup Analisis berbagai aspek, termasuk Analisis arsitektur informasi, Analisis teknologi, serta evaluasi dan pengujian *website* Mitra Kenchick. Berikut adalah beberapa langkah metode analisis yang dapat digunakan.

#### 3.4.1 Analisis Arsitektur Informasi

Analisis arsitektur informasi adalah tahap penting dalam merancang struktur situs web untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut ini adalah beberapa aspek yang perlu diAnalisis secara rinci:

1. *sitemap*

Tabel 3.4.1-1 Pemetaan Situs

No.	Halaman	Deskripsi
1.	Home	Halaman utama situs web

2.	Kemitraan	Informasi tentang harga menjadi Mitra Kenchick <i>Fried Chicken</i>
3.	Kontak Kami	Informasi kontak untuk Mitra Kenchick
4.	Lokasi outlet	Informasi tentang lokasi-lokasi outlet Mitra Kenchick <i>Fried Chicken</i>
5.	Menu	Kategori produk yang ditawarkan ( <i>Original, Hot spicy, Geprek</i> )

## 2. Navigasi

Tabel 3.4.1-2 Navigasi

No.	Tautan	Deskripsi
1.	Home	Mengarahkan pengguna Kembali ke halaman utama
2.	Kemitraan	informasi menjadi Mitra Kenchick
3.	Kontak Kami	Menyediakan informasi kontak
4.	Lokasi Outlet	Alamat outlet Mitra Kenchick
5.	Menu	Menyediakan informasi produk apa saja yang ada di Kenchick <i>Fried Chicken</i>

### 3.4.2 Analisis Teknologi

Analisis teknologi melibatkan evaluasi berbagai teknologi dan platform yang akan digunakan dalam pengembangan situs web Mitra Kenchick, ini termasuk infrastruktur teknis, CMS, bahasa pemrograman, dan alat pengembangan. Berikut adalah Analisis yang lebih rinci:

#### 1. CMS (*Content Management System*)

Tabel 3. 1 *Content Management System*

No.	CMS	Deskripsi
1	<i>Wordpress</i>	CMS yang populer dan <i>fleksibel</i> , dengan banyak <i>plugin</i> dan tema yang tersedia.

## 2. Bahasa Pemograman

Tabel 3.4.2-1 Bahasa Pemograman

No.	Bahasa Pemograman	Deskripsi	Versi
1.	PHP	Digunakan untuk struktur dan tata letak situs web.	8.1

### 3.4.3 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data adalah proses sistematis untuk memahami, menafsirkan, dan mengekstrak makna dari kumpulan data yang relevan. Tujuan utama dari Analisis data adalah untuk mendapatkan wawasan yang berguna. Membuat keputusan yang didukung oleh bukti, dan menemukan pola atau tren yang mungkin tersembunyi dalam data.

Metode Analisis data kuantitatif dalam konteks perancangan *website* Mitra Kenchick melibatkan proses pengumpulan, pemahaman, dan interpretasi data yang bersifat deskriptif dan naratif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengeksplorasi preferensi desain, serta menafsirkan pengalaman pengguna secara mendalam. Dengan fokus pada kualitas informasi dan pengalaman pengguna, metode Analisis data kuantitatif memungkinkan pengembang *website* untuk menghasilkan desain yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

#### 1. Identifikasi Kebutuhan Data

Tabel 3.4.3-1 Identifikasi Kebutuhan Data

No.	Jenis Data	Deskripsi
1.	Informasi Produk	Data tentang produk yang ditawarkan oleh Mitra Kenchick, termasuk deskripsi, harga, dan gambar produk.
2.	Konten Kontak	Informasi kontak Mitra Kenchick, seperti alamat, nomor telepon, dan alamat email untuk pelanggan menghubungi mereka.

3.	Detail Layanan	Rincian tentang layanan yang disediakan oleh Mitra Kenchick, termasuk deskripsi layanan, harga, dan informasi tentang pemesanan.
----	----------------	--

## 2. Analisis Pengumpulan Data

*Tabel 3.4.3-2 Analisis Metode Pengumpulan Data*

No.	Metode Pengumpulan Data	Deskripsi
1.	Analisis Kompetitor	Melakukan Analisis kompetitor untuk memahami strategi pemasaran dan penjualan pesaing. Data ini dapat membantu dalam menentukan strategi yang efektif untuk situs web Mitra Kenchick.

## 3. Observasi

Observasi adalah proses sistematis dalam melihat dan mencatat keadaan, proses, atau perilaku tertentu secara langsung. Metode ini digunakan untuk memahami perilaku, memantau perkembangan, atau mengumpulkan data, memberikan gambaran rinci tentang subjek penelitian.[23]. Penelitian ini mengamati langsung proses pembuatan dan pengembangan situs web Mitra Kenchick, mencakup Analisis kebutuhan, desain tata letak, implementasi fitur khusus seperti integrasi media sosial dan optimasi SEO, Observasi ini memberikan pemahaman mendalam tentang perancangan *website* Mitra Kenchick dan membantu mengevaluasi kualitas serta efektivitas situs web yang dihasilkan.

*Tabel 3.4.3-3 Observasi*

No.	Variable Observasi	Deskripsi Observasi	Hasil Observasi
1.	Kualitas Informasi	Evaluasi kejelasan dan ketersediaan informasi terkait	Informasi tersedia dengan jelas dan akurat

		dengan program kemitraan Kenchick	
2.	Kualitas Terhadap Sistem Mitra Kenchick	Tinjau kemudahan navigasi dan fitur-fitur yang disediakan dalam sistem Mitra Kenchick	Sistem mudah digunakan dengan fitur yang lengkap
3.	Kejelasan Teknis Petunjuk pendaftaran	Amati kejelasan intruksi dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mendaftar menjadi Mitra Kenchick	Petunjuk pendaftaran terstruktur dengan baik dan mudah dipahami

4. Kuisisioner adalah alat survei untuk mengumpulkan pendapat pengguna setelah menguji *website*. Melalui kuisisioner, peneliti mendapat masukan langsung tentang pengalaman pengguna, memungkinkan evaluasi efektivitas dan kepuasan terhadap *website*.

#### 5. Analisis Eksplorasi Data

Tabel 3.4.3-4 Eksplorasi Data

No.	Teknik Eksplorasi Data	Deskripsi
1.	Segmentasi Pelanggan	Menerapkan Analisis klustering untuk membagi pelanggan ke dalam kelompok berdasarkan perilaku pembelian atau preferensi produk mereka.
2.	Analisis Produk Populer	Menggunakan grafik batang untuk menampilkan produk yang paling diminati

		oleh pelanggan berdasarkan data historis penjualan atau respons survei.
--	--	---

### 3.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak, *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* merupakan alat penting yang digunakan untuk merencanakan, menganalisis, dan memodelkan sistem. Berikut ini adalah penjelasan mengenai penggunaan kedua diagram tersebut dalam metode pengembangan perangkat lunak.

#### 3.5.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana pengguna (aktor) berinteraksi dengan sistem dalam berbagai skenario penggunaan atau "use case". Diagram ini berguna untuk memvisualisasikan fungsionalitas sistem dan hubungannya dengan pengguna atau aktor yang terlibat.

#### 3.5.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memvisualisasikan aliran kerja atau aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini menggambarkan urutan aktivitas, keputusan, percabangan, dan penggabungan dalam proses tersebut. *Activity Diagram* membantu dalam memodelkan proses bisnis atau sistem secara visual, sehingga mempermudah pemahaman dan analisis terhadap proses yang sedang berlangsung.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Implementasi adalah tahap di mana rencana perancangan *website* yang telah disusun sebelumnya diterapkan ke dalam bentuk nyata menggunakan *wordpress Content Management System*. Proses ini melibatkan serangkaian langkah teknis dan pengaturan yang diperlukan untuk mengkonversi desain menjadi sebuah *website* yang dapat diakses dan digunakan oleh pengunjung.

### 4.1 Analisis dan Perancangan

Analisis dan perancangan adalah dua tahap penting dalam pengembangan sebuah proyek, termasuk dalam pembuatan *website*. Keduanya saling melengkapi dan diperlukan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan efisien.

#### 4.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem untuk perancangan *website* Mitra Kenchick menggunakan *wordpress* mencakup kebutuhan *hardware* dan *software* yang diperlukan untuk membangun, menjalankan, dan mengelola *website*.

##### 1. Kebutuhan *Hardware*

*Tabel 4.1.1-1 Kebutuhan Hardware*

No.	Nama	Fungsi	Software
1	Perangkat Administrator	Mengelola dan memelihara sistem komputer dan jaringan.	RAM 8GB, Storage:128 GB SSD, Internet:10 Mbps, OS:Windows 11

##### 2. Kebutuhan *Software*

*Tabel 4.1.1-2 Kebutuhan Software*

No.	Komponen	Perangkat Lunak	Fungsi	Versi
1.	Niagahoster	Web Server	Perangkat lunak untuk	8.1

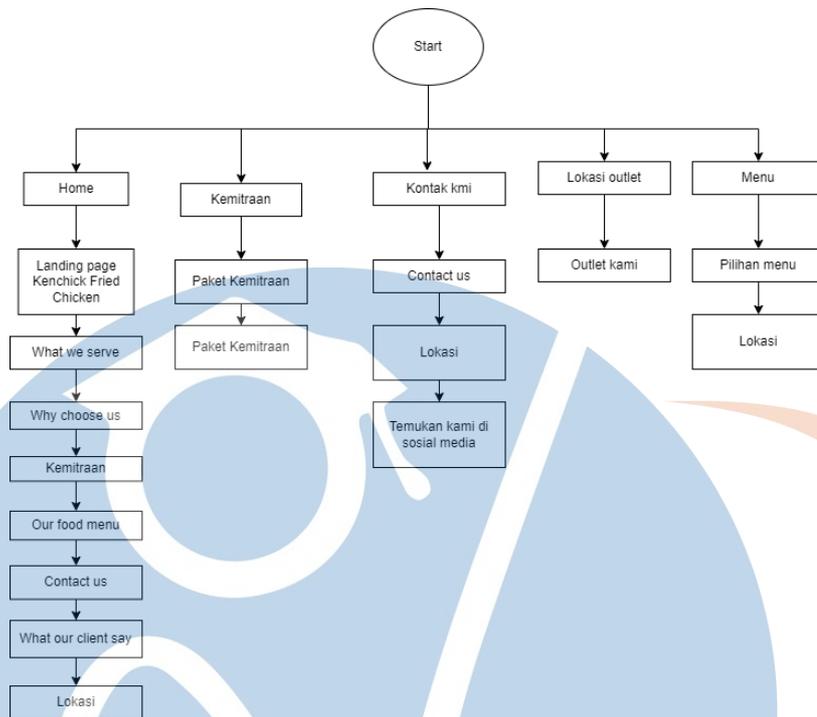
			menjalankan web server	
2.	Sistem Operasi	<i>Windows</i>	Sistem Operasi yang digunakan	23H2
3.	<i>Wordpress</i>	CMS	Sistem manajemen konten untuk <i>website</i>	6.5.5
		Tema	Template untuk desain <i>website</i>	<i>Blocksy</i>

#### 4.1.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan pembuatan spesifikasi teknis dan arsitektur yang mendetail dari sistem yang akan dibangun. Dalam konteks perancangan website, ini mencakup perencanaan struktur, desain antarmuka pengguna (UI), fungsi, dan integrasi teknis yang diperlukan.

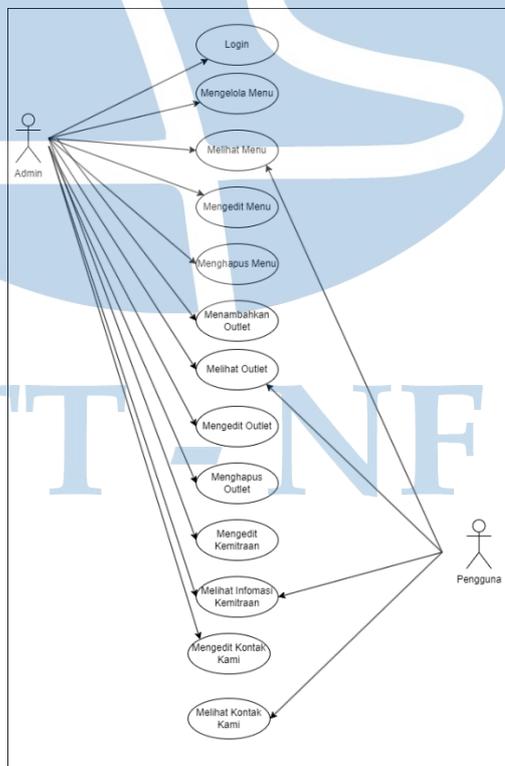
##### 4.1.2.1 Rancangan *site map*

Rancangan *site map* merupakan gambaran visual atau tekstual yang memperlihatkan struktur dan keterkaitan antara halaman-halaman dalam sebuah situs web. Peta situs ini berfungsi untuk membantu desainer dan pengembang dalam merencanakan serta mengatur konten situs web secara efisien.



Gambar 4.1-1 Rancangan Site Map

**4.1.2.2 Use Case Diagram**

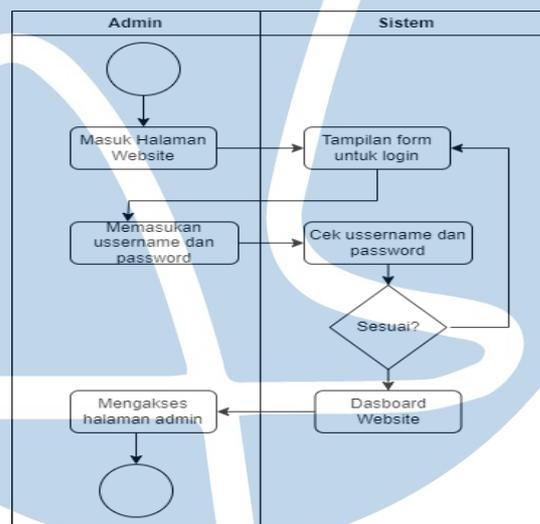


Gambar 4.1-2 Use Case Diagram

Sebelum dapat mengakses fungsi pengelolaan menu, admin harus melakukan login. Setelah login, admin dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus menu. Ini mencakup akses ke daftar menu, penambahan menu, serta menghapus menu yang sudah ada. Selain mengelola menu, admin juga dapat mengatur outlet dengan menambah, mengedit, atau menghapus informasi outlet yang terkait dengan Mitra Kenchick. Untuk pengguna, mereka dapat menelusuri dan mencari menu yang tersedia, melihat daftar alamat outlet Mitra Kenchick, dan menemukan informasi tentang persyaratan serta proses untuk bergabung menjadi mitra Kenchick.

#### 4.1.2.3 Activity Diagram

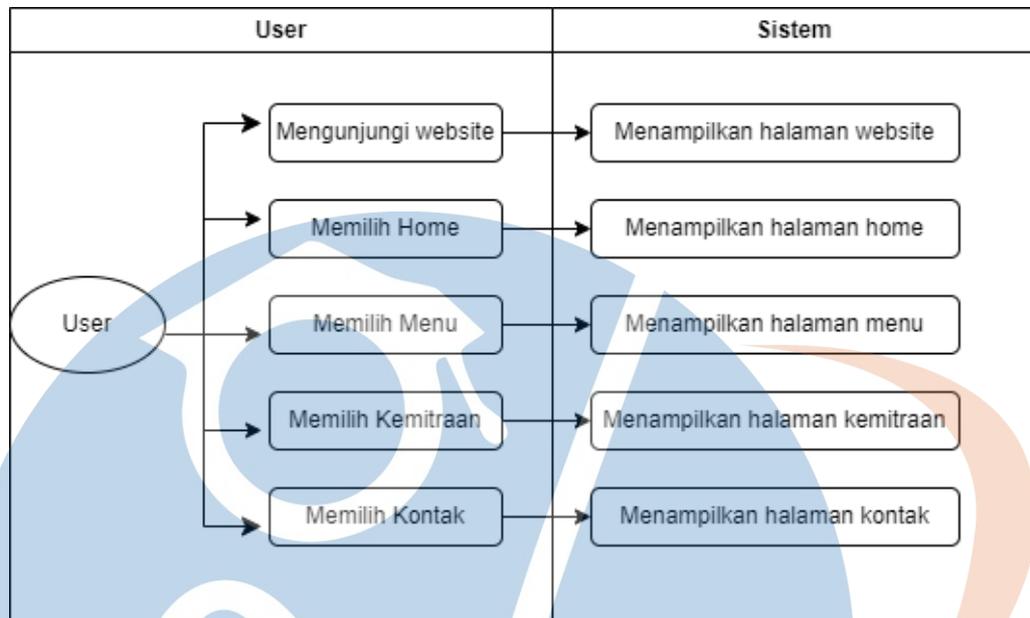
##### 1. Activity Diagram Admin



Gambar 4.1-3 Activity Diagram Admin

Untuk mengakses *website* sebagai admin, admin harus masuk (*login*) dengan memasukkan nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*) pada halaman *login*. kemudian akan memverifikasi apakah nama pengguna dan kata sandi yang dimasukkan sesuai dengan data yang terdaftar. Jika tidak sesuai, admin akan diarahkan kembali ke halaman login. Namun, jika nama pengguna dan kata sandi benar, halaman dasbor (*dashboard*) akan ditampilkan.

## 2. Activity Diagram Pengguna



Gambar 4.1-4 Activity Diagram Pengguna

Pengguna memulai dengan mengunjungi situs web. Kemudian menampilkan halaman beranda. Kemudian dapat memilih untuk mengarahkan ke halaman lain situs web dengan memilih item menu yang sesuai. Sistem kemudian akan menampilkan halaman yang dipilih.

### 4.1.2.4 Rancangan UI (User Interface)

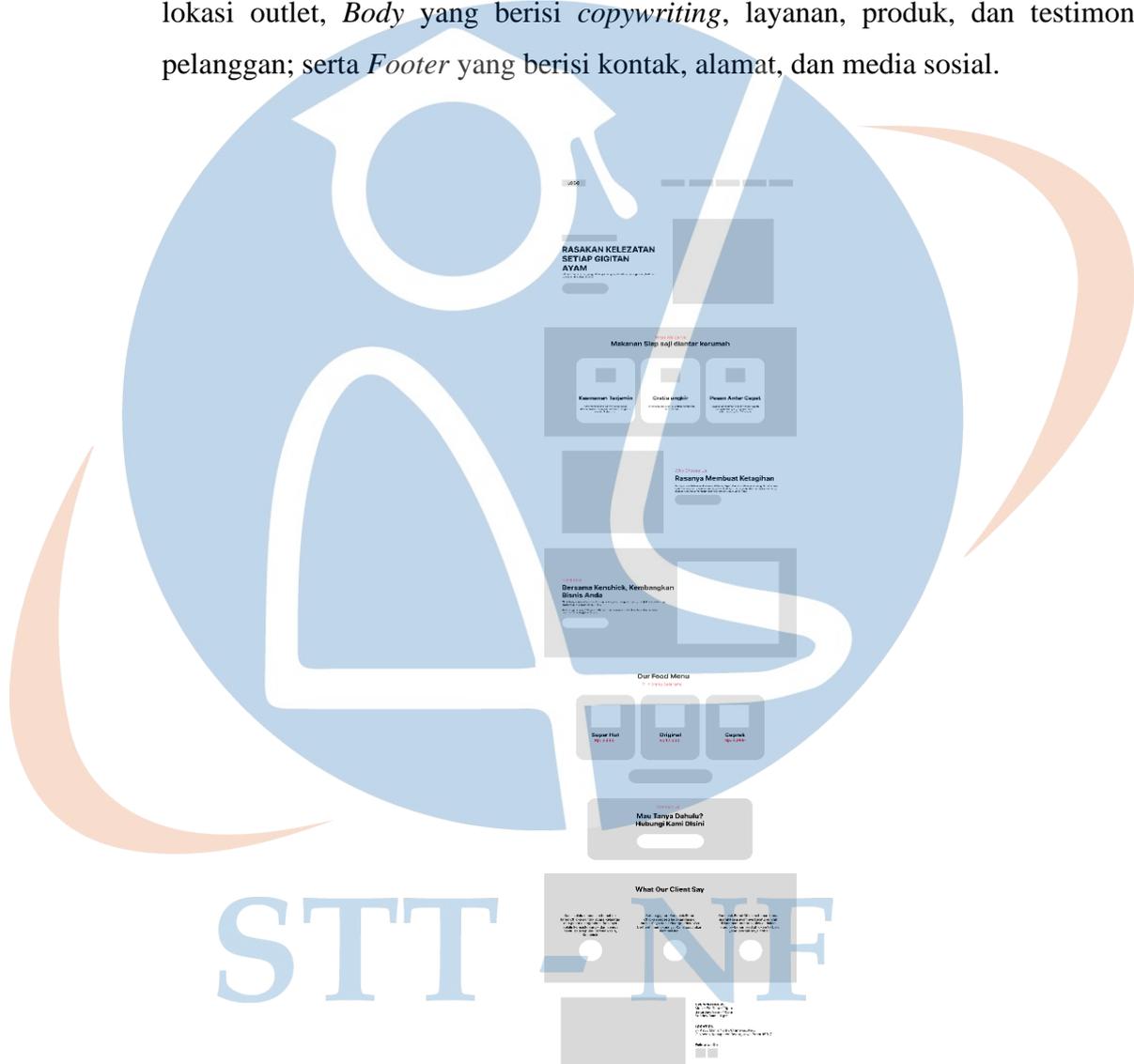
Rancangan UI (*User Interface*) adalah proses merancang antarmuka pengguna untuk sebuah aplikasi atau *website* dengan fokus pada tampilan visual dan interaktivitas. Tujuan dari rancangan UI adalah menciptakan antarmuka yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dan intuitif, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem dengan mudah dan efisien.

#### 1. Wireframe

*Wireframe* adalah sebuah rancangan atau kerangka dari sebuah desain *website* yang dibuat. Tujuan dari pembuatan *wireframe* yaitu sebagai dasar pembuatan *prototype* sebelum dikembangkan ke tahap selanjutnya. Berikut adalah beberapa tampilan *wireframe* dari *kenchick Fried Chicken*.

## 1. *Wireframe* Rancangan Halaman utama

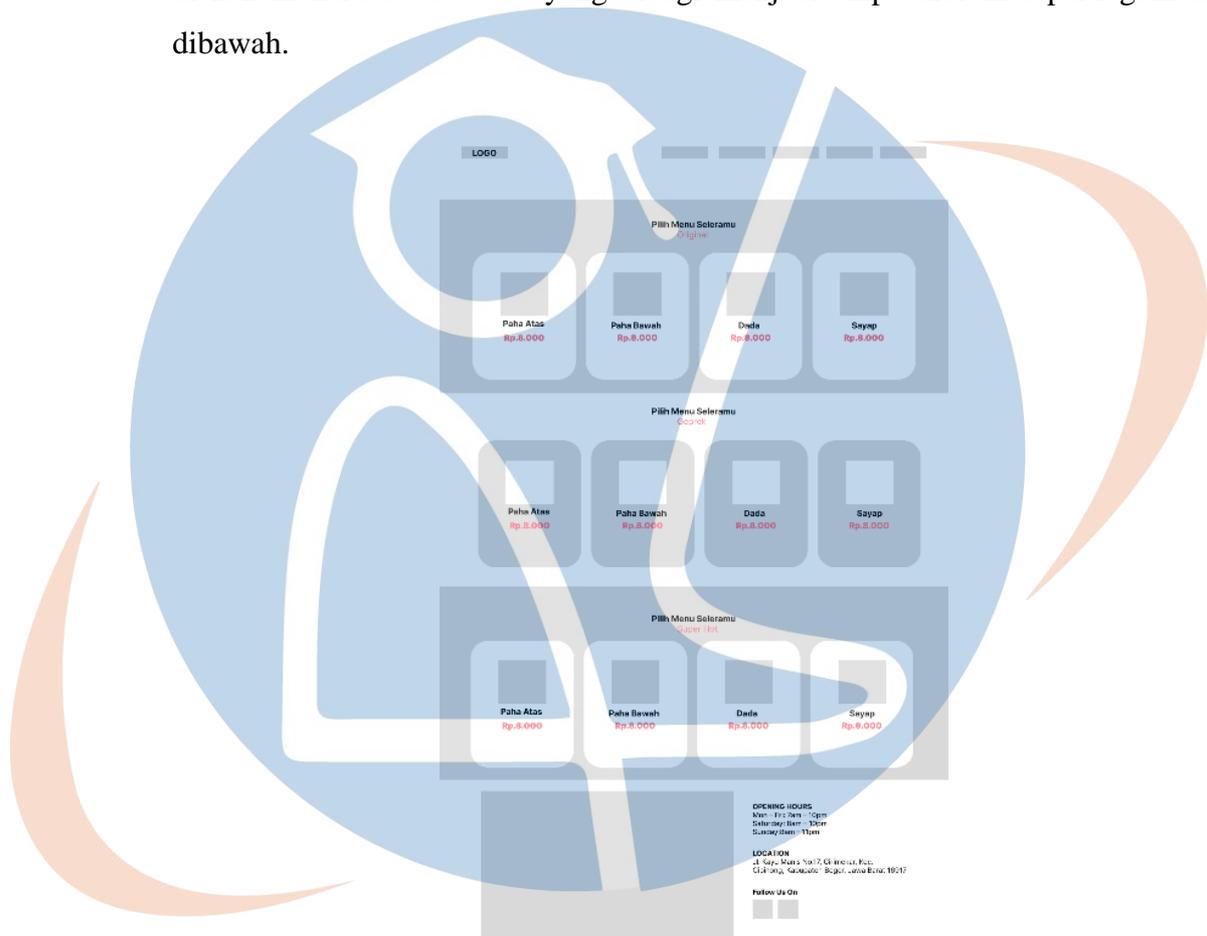
Halaman utama *website* *kenchick Fried Chicken* terdiri dari tiga bagian: Header yang memuat logo dan navigasi ke beranda, menu, kemitraan, kontak, dan lokasi outlet, *Body* yang berisi *copywriting*, layanan, produk, dan testimoni pelanggan; serta *Footer* yang berisi kontak, alamat, dan media sosial.



Gambar 4.1-5 Wireframe Halaman Utama

## 2. Halaman Menu

Rancangan tampilan konten menu adalah tampilan dari semua menu yang ada di kenchick *Fried Chicken* yang dibagi menjadi empat kolom seperti gambar dibawah.



Gambar 4.1-6 Wireframe Halaman Menu

## 3. Halaman Kemitraan

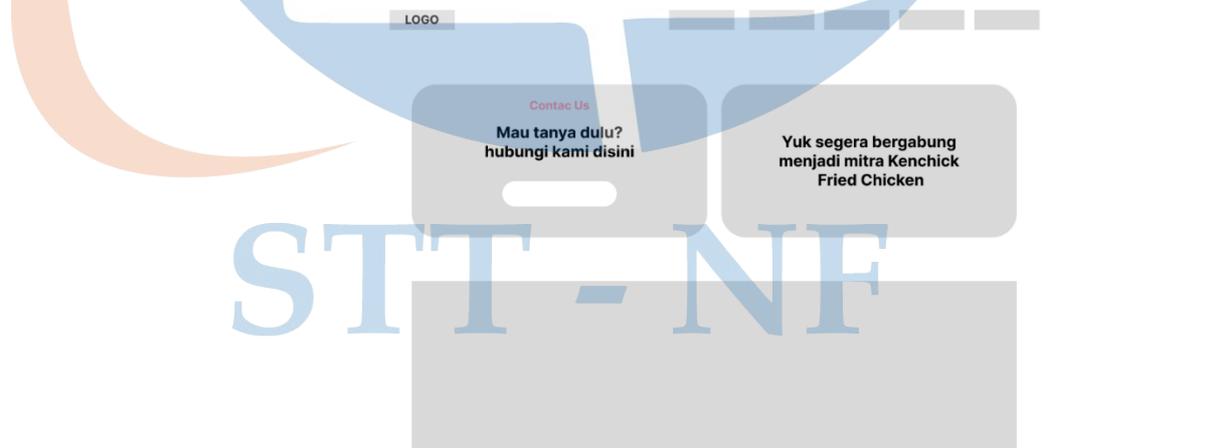
Pada halaman ini pengguna akan diberitahu mengenai kemitraan beserta kelebihan yang didapat dari kenchick ketika ingin bermitra dengan kenchick.



Gambar 4.1-7 Wireframe Halaman Kemitraan

#### 4. Halaman Kontak kami

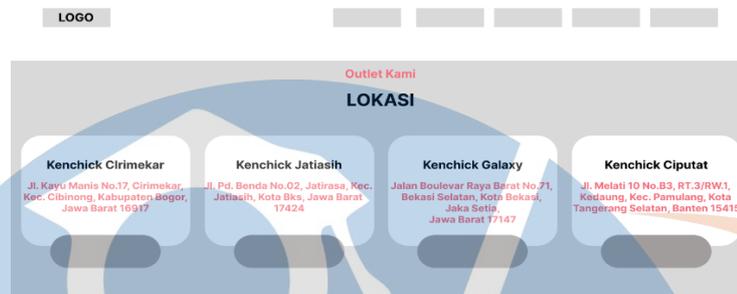
Pada halaman ini pengguna diberitahu untuk menghubungi *owner dari Kenchick* untuk bertanya mengenai mitra dan sebagainya.



Gambar 4.1-8 Wireframe Halaman Kontak kami

## 5. Halaman Lokasi Outlet

Pada halaman ini pengguna diberitahu mengenai lokasi mitra kenchick yang ada di beberapa wilayah tersebar di jabodetabek.



Gambar 4.1-9 Wireframe Halaman Lokasi outlet

## 2. Prototype

Tahap *prototype* dilakukan dengan menyempurnakan *wireframe* yang sudah dibuat sebelumnya menjadi purwarupa atau *prototype*. Pembuatan *prototype* menggunakan *tools figma.com*. Berikut ini merupakan beberapa tampilan dari *prototype website* kenchick *Fried Chicken*.

### 1. Prototype Halaman Utama

Pada halaman ini menampilkan, sambutan dari kenchick *Fried Chicken* beserta pelayanan, menu yang ada di kenchick dan juga testimoni dari beberapa orang.

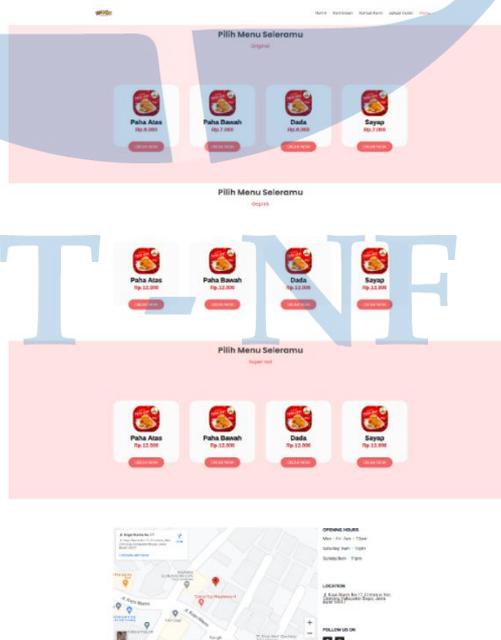
STT - NF



Gambar 4.1-10 Prototype Halaman Utama

## 2. Prototype Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat menu yang tersedia di outlet kenchick dari tipe *original*, *geprek* dan *super hot*.



Gambar 4.1-11 Prototype Halaman Menu

### 3. *Prototype* Halaman Kemitraan

Pada halaman ini terdapat penjelasan mengenai kemitraan kenchick jika ingin bermitra, dan benefit apa yang di dapat ketika kita bergabung.

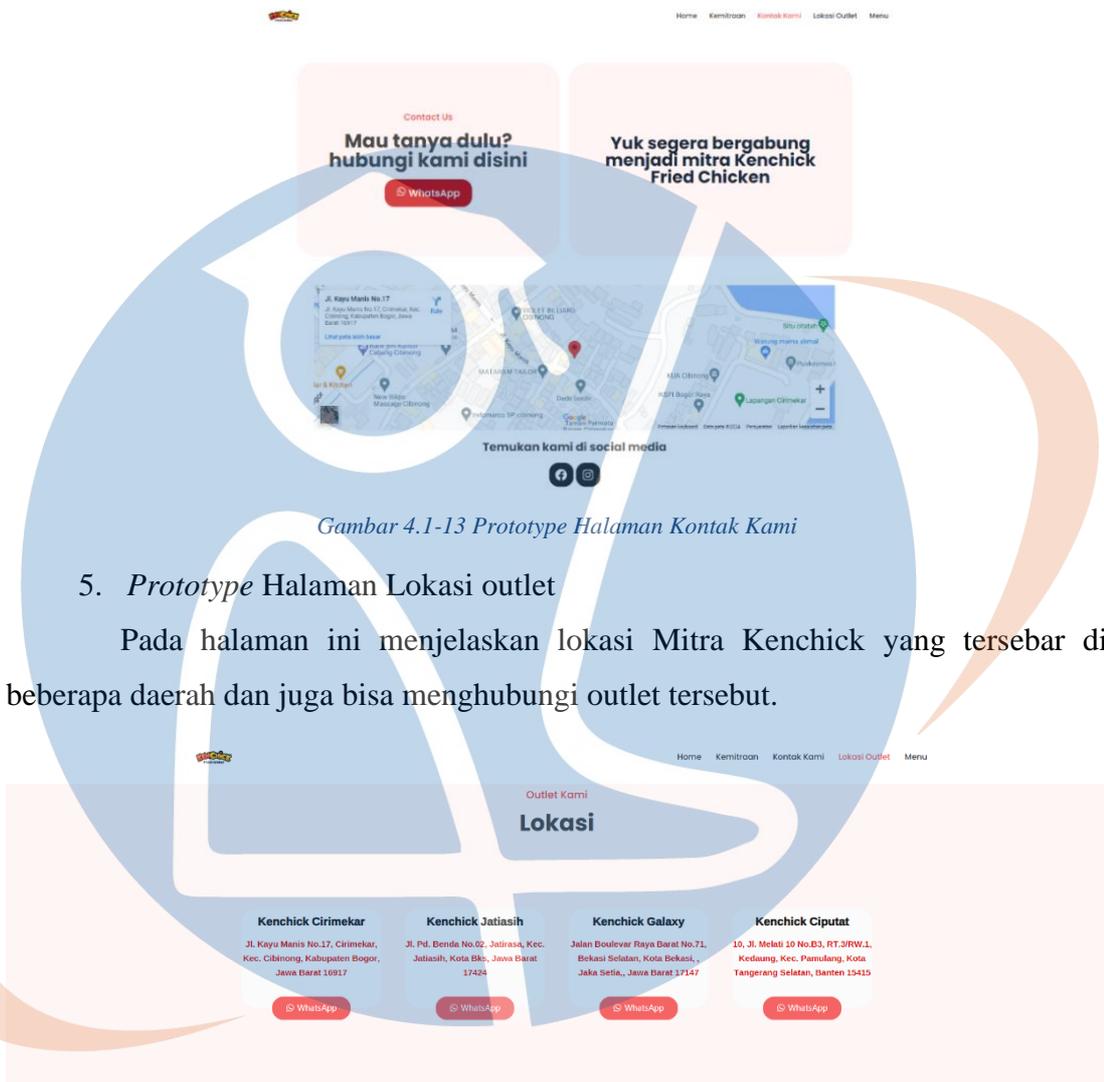


Gambar 4.1-12 *Prototype* Halaman Kemitraan

### 4. *Prototype* Halaman Kontak Kami

Pada halaman ini pengguna bisa menghubungi kenchick melalui *whatsapp* yang telah tersedia untuk bertanya seputar kenchick.

SFT - NF



Gambar 4.1-13 Prototype Halaman Kontak Kami

### 5. Prototype Halaman Lokasi outlet

Pada halaman ini menjelaskan lokasi Mitra Kenchick yang tersebar di beberapa daerah dan juga bisa menghubungi outlet tersebut.

STT - NF

Gambar 4.1-14 Prototype Halaman Lokasi outlet

### 4.1.3 Metode Pengujian

*Blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak di mana penguji mengevaluasi fungsi dan fitur *website* tanpa melihat atau memahami struktur internal atau kode sumbernya. Pengujian *website* dilakukan untuk memastikan bahwa situs web yang telah dibuat memenuhi standar kualitas dan fungsionalitas yang diinginkan. Ini melibatkan langkah-langkah seperti pengujian fungsionalitas (pengalaman pengguna, navigasi, formulir, dll.) dan pengujian kompatibilitas (berbagai perangkat dan *browser*). Berikut adalah tabel yang menjelaskan langkah-langkah pengujian yang dilakukan pada *website*.

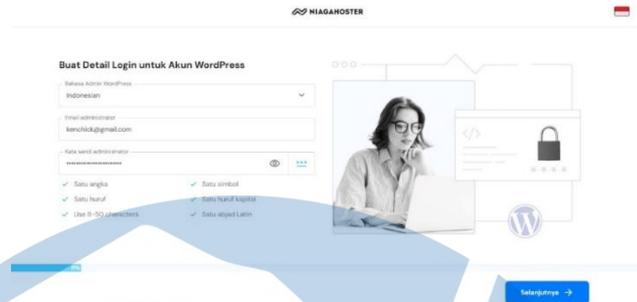
Tabel 4.1.3-1 Langkah Pengujian

No.	Langkah Pengujian	Tools	Deskripsi
1.	Pengujian fungsionalitas	<i>Selenium IDE</i>	Melakukan pengujian terhadap fitur-fitur fungsional <i>website</i> , seperti <i>navigasi</i> , formulir, tombol, dan interaksi pengguna lainnya.
2.	Pengujian kompatibilitas	<i>Chrome</i>	Menguji <i>website</i> pada berbagai perangkat ( <i>desktop</i> , tablet, ponsel) dan <i>browser</i> untuk memastikan responsivitas dan tampilan yang baik.

## 4.2 Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahap eksekusi dari perancangan yang dilakukan sebelumnya. Langkah-langkah instalasi dijelaskan dengan rinci untuk memastikan keberhasilan implementasi.

1. Langkah pertama melakukan *registrasi* di halaman *wordpress*.



Gambar 4.2-1 Registrasi Akun Wordpress

2. Setelah melakukan *registrasi* di halaman *wordpress* selanjutnya memilih jenis *website* yang akan dibuat.



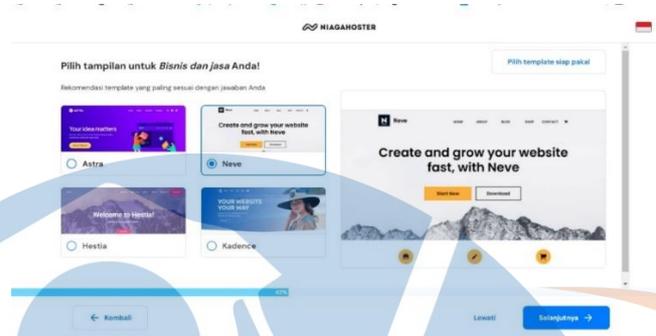
Gambar 4.2-2 Memilih Jenis Website

3. Setelah memilih jenis *website* yang akan dibuat selanjutnya memilih *template* yang akan digunakan.



Gambar 4.2-3 Memilih Template Yang Akan Digunakan

4. Setelah memilih *template* yang akan digunakan selanjutnya diarahkan untuk memilih *template* sesuai kebutuhan yang kita akan gunakan.



Gambar 4.2-4 Memilih Template Sesuai Kebutuhan

5. Setelah memilih *template* sesuai kebutuhan selanjutnya memilih *plugin* yang sesuai dengan *website* yang akan dibuat.



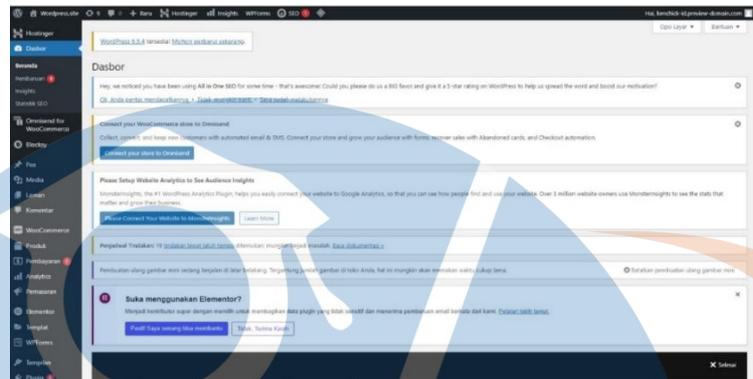
Gambar 4.2-5 Memilih Plugin Yang Sesuai

6. Pada bagian ini merupakan alat dalam memfilter admin sehingga orang lain yang tidak memiliki akses ke *website* tidak dapat masuk ke sistem dikarenakan admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.2-6 Halaman Login

7. Halaman *dashboard* untuk mengatur semua isi dari *website* Mitra Kenchick. Berikut adalah tampilan dari halaman *dashboard* Mitra Kenchick



Gambar 4.2-7 Halaman Dashboard

### 4.3. Evaluasi dan Pengujian

Pengujian adalah sebuah aktivitas atau proses untuk memeriksa apakah semua fitur yang ada pada perangkat lunak telah sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Pentingnya pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat berfungsi sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan.

Pengujian dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil akhir sistem yang diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian pada *website* Mitra Kenchick berbasis *wordpress* ini menggunakan metode *blackbox testing* menggunakan *Selenium IDE*.

#### 4.3.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional *blackbox* menggunakan *Selenium IDE* adalah pendekatan untuk mengotomatisasi pengujian fungsi aplikasi web tanpa mengetahui struktur internal atau kode sumber dari web tersebut. berikut ini hasil dari pengujian fungsionalitas menggunakan *selenium IDE* :

1. Pengujian Fungsional Halaman Home

<b>'kenchik' completed successfully</b>		21:40:17
Running 'home'		21:41:59
1.	open on / OK	21:42:00
2.	setWindowSize on 832x793 OK	21:42:00
3.	click on linkText=Home OK	21:42:00
4.	click on css= elementor-element:nth-child(1) > e-con-inner. elementor-element:nth-child(4). elementor-button-text OK	21:42:01
5.	Trying to find css= elementor-element:nth-child(4) > e-con-inner. elementor-button-text... OK	21:42:01
6.	click on linkText=Home OK	21:42:02
7.	click on css= e-con-inner > elementor-element:nth-child(4). elementor-button-text OK	21:42:03
8.	storeWindowHandle on root OK	21:42:03
9.	selectWindow on handle=\${win5115} OK	21:42:03
10.	close OK	21:42:03
11.	selectWindow on handle=\${root} OK	21:42:03
12.	Trying to find css= elementor-button-text:nth-child(2)... OK	21:42:03
<b>'home' completed successfully</b>		21:42:04

Gambar 4.3-1 Pengujian Fungsional Halaman Utama

## 2. Pengujian Fungsional Halaman Kemitraan

<b>'kemitraan' completed successfully</b>		21:45:35
Running 'kemitraan'		21:46:40
1.	open on / OK	21:46:41
2.	setWindowSize on 838x792 OK	21:46:41
3.	click on linkText=kemitraan OK	21:46:41
4.	click on css= elementor-element:nth-child(1) > e-con-inner. elementor-button-text OK	21:46:49
5.	storeWindowHandle on root OK	21:46:55
6.	selectWindow on handle=\${win2837} OK	21:46:55
7.	close OK	21:46:56
8.	selectWindow on handle=\${root} OK	21:46:56
<b>'kemitraan' completed successfully</b>		21:46:56

Gambar 4.3-2 Pengujian Fungsional Halaman Kemitraan

## 3. Pengujian Fungsional Halaman Kontak kami

Running 'kontak kami'		21:48:51
1.	open on / OK	21:48:52
2.	setWindowSize on 830x792 OK	21:48:52
3.	click on css= ct-container-full OK	21:48:52
4.	click on css= menu > page-item-18 > ct-menu-link OK	21:48:53
5.	click on css= elementor-button-text OK	21:48:53
<b>'kontak kami' completed successfully</b>		21:48:54

Gambar 4.3-3 Pengujian Fungsional Halaman Kontak kami

## 4. Pengujian Fungsional Halaman Lokasi outlet

Running 'lokasi outlet'		21:50:25
1.	open on / OK	21:50:26
2.	setWindowSize on 830x792 OK	21:50:26
3.	click on linkText=Lokasi Outlet OK	21:50:26
4.	click on css= elementor-element:nth-child(1) > e-con-inner > elementor-element > elementor-widget-container. elementor-button-text OK	21:50:27
5.	storeWindowHandle on root OK	21:50:27
6.	selectWindow on handle=\${win6231} OK	21:50:27
7.	close OK	21:50:27
8.	selectWindow on handle=\${root} OK	21:50:28
<b>'lokasi outlet' completed successfully</b>		21:50:28

Gambar 4.3-4 Pengujian Fungsional Halaman Lokasi outlet

## 5. Pengujian Fungsional Halaman Menu

Running 'menu'		21:56:09
1.	open on / OK	21:56:10
2.	setWindowSize on 832x792 OK	21:56:10
3.	click on linkText=Menu OK	21:56:10
<b>'menu' completed successfully</b>		21:56:11

Gambar 4.3-5 Pengujian Fungsional Halaman Menu

Berikut adalah Tabel hasil pengujian fungsional:

Tabel 4.3.1-1 Tabel Pengujian Fungsional

<b>Bagian</b>	<b>Pengujian</b>	<b>Input</b>	<b>Output</b>	<b>Hasil</b>
Halaman Utama	User mengklik menu <i>Home</i>	Klik <i>Home</i>	Menampilkan halaman utama <i>website</i>	Berhasil
	User mengklik Pesan sekarang	Klik Pesan sekarang	Menampilkan halaman <i>our food</i> menu	Berhasil
	User Lihat semua menu	Klik Lihat semua menu	Menampilkan halaman menu	Berhasil
	User mengklik <i>WhatsApp</i>	Klik <i>WhatsApp</i>	Langsung di arahkan ke <i>WhatsApp</i>	Berhasil
Menu	User mengklik menu	Klik Menu	Menampilkan halaman Menu	Berhasil
	User mengklik order	Klik Order	Langusng diarahkan ke <i>WhatsApp</i>	Berhasil
Halaman Kemitraan	User mengklik menu kemitraan	Klik kemitraan	Menampilkan halaman Kemitraan	Berhasil
	User mengklik Daftar jadi mitra sekarang	Klik Daftar jadi mitra sekarang	Langusng diarahkan ke halaman <i>google form</i>	Berhasil
Kontak Kami	User mengklik menu Kontak kami	Klik kontak kami	Menampilkan halaman kontak kami	Berhasil
	User mengklik <i>WhatsApp</i>	Klik <i>WhatsApp</i>	Langsung diarahkan ke <i>WhatsApp</i> jika ingin bertanya mengenai bagaimana cara bergabung menjadi mitra	Berhasil

Lokasi Outlet	User mengklik Lokasi outlet	Klik Lokasi Outlet	Menampilkan halaman Lokasi outlet	Berhasil
	User mengklik <i>WhatsApp</i>	Klik <i>WhatsApp</i>	Langsung diarahkan ke <i>WhatsApp</i>	Berhasil

Dari hasil pengujian fungsional menggunakan Selenium IDE yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa semua fitur utama pada *website* Mitra Kenchick berfungsi dengan baik dan sesuai harapan. Pengguna dapat dengan mudah mengakses halaman utama, menu makanan, informasi kemitraan, dan kontak melalui *WhatsApp* tanpa kendala yang signifikan. Respons terhadap interaksi pengguna, seperti mengklik menu dan tombol order, serta pengalihan ke aplikasi eksternal seperti *WhatsApp* dan formulir *Google*, berjalan lancar. Ini menunjukkan bahwa antarmuka pengguna dirancang dengan baik dan integrasi dengan layanan pihak ketiga berjalan dengan baik. Keseluruhan *website* ini memberikan pengalaman pengguna yang responsif, mudah dinavigasi, dan memenuhi fungsionalitas dasar dengan baik.

#### 4.3.2 Pengujian Kompatibilitas

Pengujian kompatibilitas adalah proses memastikan bahwa suatu situs web berfungsi dengan baik di berbagai perangkat yang berbeda. Ini termasuk sistem operasi yang berbeda, perangkat keras, dan berbagai versi *browser* web. berikut ini hasil dari pengujian kompatibilitas menggunakan *Chrome*.

##### 1. Halaman Tampilan di Dekstop



Gambar 4.3-6 Halaman Tampilan di Dekstop

## 2. Halaman Tampilan di Tablet



Gambar 4.3-7 Halaman Tampilan di Tablet

## 3. Halaman Tampilan di Ponsel



Gambar 4.3-8 Halaman Tampilan di Ponsel

Berikut adalah Tabel hasil pengujian Kompatibilitas:

Tabel 4.3.2-1 Tabel Pengujian Kompatibilitas

No.	Kasus Uji	Status
1.	Halaman Tampilan di Dekstop	Responsif
2.	Halaman Tampilan di Tablet	Responsif
3.	Halaman Tampilan di Ponsel	Responsif

Pengujian Kompatibilitas telah berhasil mengevaluasi setiap responsif di berbagai perangkat yang berbeda. Pengujian menggunakan *Chrome* memastikan bahwa setiap perangkat sesuai yang diharapkan.

#### 4.3.3 Hasil Kuisisioner

1. Pertanyaan survei kepuasan pengguna *website Kenchick fried Chicken*

Pengujian kepuasan pengguna *website Kenchick* dilakukan menggunakan kuisisioner online (*Google Form*) dengan jumlah responden sebanyak 10 responden, berikut pertanyaan yang diberikan :

Tabel 4.3.3-1 Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana Anda menilai desain keseluruhan <i>website Kenchick Fried Chicken</i> ?
2.	Seberapa menarik tampilan gambar-gambar di <i>website</i> kami?
3.	Bagaimana Anda menilai kemudahan navigasi <i>website</i> kami?
4.	Seberapa cepat <i>website</i> kami beradaptasi saat Anda mengganti ukuran jendela <i>browser</i> ?
5.	Bagaimana Anda menilai responsivitas tampilan <i>website Kenchick Fried Chicken</i> pada perangkat mobile (smartphone/tablet)?
6.	Seberapa <i>responsif website</i> kami saat Anda melakukan <i>scroll</i> atau <i>swipe</i> pada perangkat <i>mobile</i> ?
7.	Seberapa puas Anda dengan tampilan antarmuka pengguna (UI) <i>website</i> kami?
8.	Bagaimana Anda menilai desain dan penempatan tombol-tombol interaktif di <i>website</i> kami (seperti tombol "Pesan Sekarang" atau "Hubungi Kami")?
9.	Apakah Anda merasa warna dan tata letak <i>website</i> kami menyenangkan untuk dilihat?
10.	Seberapa puas Anda dengan pengalaman keseluruhan saat mengunjungi <i>website Kenchick Fried Chicken</i> ?

2. Skor Jawaban survei kepuasan pengguna *website Kenchick fried Chicken*

Setiap pertanyaan yang diberikan memiliki 5 skor jawaban, sebagai berikut:

Tabel 4.3.3-2 Skor Jawaban

Jawaban	Skor
Sangat Buruk	1
Buruk	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

3. Skor Asli survei kepuasan pengguna *website Kenchick fried Chicken*

Setelah pengguna melakukan survei kepuasan *website*, selanjutnya penulis mengumpulkan data tersebut ke dalam *Exel/Spreadsheets*. Penulis mendata seluruh responden yang telah mengisi kuisioner, dengan format sebagai berikut :

Tabel 4.3.3-3 Skor Asli Survei Kepuasan Pengguna

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	Lail Septia Aidah	21	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.	Alvian Crisetiawan	26	Laki-Laki	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
3.	Diana Ayu Apriliani	26	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4.	Oktaviani	22	Perempuan	4	5	4	4	4	3	4	5	4	5
5.	Ria Marisa	22	Perempuan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
6.	Rini Aprilliani	22	Perempuan	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5
7.	Vidya Al Aidasari	21	Perempuan	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5
8.	Yulinda	26	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9.	Ananda Nurtiani	22	Perempuan	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
10.	Nurhidayati	40	Perempuan	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil kuisioner dengan menggunakan skala Likert 5 poin yang mencakup 10 pertanyaan, diperoleh rata-rata skor untuk setiap pertanyaan sebagai berikut: Q1: 4.6, Q2: 4.9, Q3: 4.7, Q4: 4.7, Q5: 4.8, Q6: 4.6, Q7: 4.8, Q8: 4.8, Q9: 4.7, dan Q10: 4.9, yang menunjukkan bahwa responden cenderung sangat setuju dengan pertanyaan yang diberikan. Skor total untuk masing-masing responden bervariasi, dengan

sebagian besar responden mendapatkan skor maksimal 50, sementara yang lainnya mendapatkan skor yang sedikit lebih rendah seperti 49, 45, 47, dan 42. Analisis ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban yang sangat positif terhadap kuisisioner yang diberikan.

#### 4. Hasil presentase untuk setiap pertanyaan

Tabel 4.3.3-4 Hasil Presentase

Pertanyaan	Jumlah Skor	Presentase
Q1	50	100%
Q2	42	87%
Q3	50	100%
Q4	47	98%
Q5	50	100%
Q6	45	95%
Q7	50	100%
Q8	50	100%
Q9	47	97%
Q10	50	100%

Persentase menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan skor tertinggi (5) untuk hampir semua pertanyaan, sehingga menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi.

#### 4.3.4 Analisis dan Evaluasi

Setelah mendapatkan hasil dari kuisisioner kepuasan pengguna *website* Kenchick didapati bahwa rancangan memenuhi harapan pengguna, dari 10 pertanyaan, diperoleh rata-rata skor yang tinggi untuk setiap pertanyaan, dengan nilai antara 4.6 hingga 4.9. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden cenderung sangat setuju terhadap pernyataan yang diajukan dalam kuisisioner tersebut. Maka selanjutnya akan dilakukan evaluasi ulang mengenai alur kerja serta kemudahan pemakaian *website* dalam *prototype* yang telah dibuat

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan kesimpulan dari pemodelan *prototype website* Mitra Kenchick Fried Chicken, sebagai berikut :

1. Dari hasil perancangan dan implementasi *website* Mitra Kenchick yang menggunakan *wordpress Content Management System*, dapat disimpulkan bahwa rancangan *website* Mitra Kenchick berhasil memenuhi kebutuhan fungsionalnya dengan baik. Fitur-fitur utama seperti halaman utama, menu makanan, informasi kemitraan, dan kontak melalui *whatsapp* berfungsi dengan lancar dan sesuai harapan. Dari hasil pengujian fungsional menggunakan *Selenium IDE* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa semua fitur utama pada *website* Mitra Kenchick berfungsi dengan baik dan sesuai harapan.
2. Dari segi efektivitas *website* ini terbukti efektif dalam operasinya. *Respons* yang tepat, antarmuka pengguna yang intuitif, dan visualisasi data yang informatif menjadikan *website* ini dapat diandalkan oleh Mitra Kenchick sebagai sistem informasi. Selain itu, pengujian menggunakan *blackbox*, menunjukkan bahwa *website* mampu menjalankan fitur-fiturnya dengan baik. Dari hasil pengujian kompatibilitas telah berhasil mengevaluasi setiap responsif di berbagai perangkat yang berbeda.

#### **5.2 Saran**

1. Memperbaiki pengalaman pengguna dengan mengumpulkan masukan langsung dari pengguna untuk mengidentifikasi apa saja yang perlu ditingkatkan.
2. Menjadi *website* yang bisa dipakai dan di *update* sesuai dengan perubahan atau terobosan menu baru serta bisa menjadi peluang untuk pemasaran digital seperti iklan *online* dan media sosial untuk meningkatkan visibilitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Siregar, N. Kusumawati, Asmira, and Aris Susanto, "Sistem Informasi Company Profile PT. Sinar Nusantara Sakti Menggunakan Wordpress," *Simkom*, vol. 6, no. 1, pp. 46–57, 2021, doi: 10.51717/simkom.v6i1.54.
- [2] Sinta Maulina, "Digital Bisnis : Membangun Situs Web Untuk Penjualan," UNAIR. [Online]. Available: [https://unair.ac.id/post\\_fetcher/fakultas-vokasi-digital-bisnis-membangun-situs-web-untuk-penjualan/](https://unair.ac.id/post_fetcher/fakultas-vokasi-digital-bisnis-membangun-situs-web-untuk-penjualan/)
- [3] I. Risnaputra and G. Triyono, "Implementasi Cms Wordpress Pada E-Commerce Untuk Pelayanan Katering Cv. Alam Jaya," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, pp. 481–485, 2020, doi: 10.36080/idealis.v3i1.2151.
- [4] Elgamar, *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book, 2020.
- [5] A. Alip, S. Kosasi, I. D. A. E. Yuliani, G. Syarifudin, and D. David, "Implementasi Arsitektur Model View Controller Pada Website Toko Online," *J. Bumigora Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 135–150, 2022, doi: 10.30812/bite.v3i2.1566.
- [6] W. Mulyadi, "Rancang bangun web server di cv kaisen tech menggunakan linux ubuntu server," pp. 1–5, 2020.
- [7] D. W. Widiastuti, "Pembuatan Augmented Reality Comic Book 'Visualisasi Cara Kerja Web' Sebagai Alternatif Media Pembelajaran," *J. TEDC*, vol. XIV, no. September, pp. 103–107, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/download/179/126>
- [8] T. Hendra, "Media Massa Dalam Komunikasi Pembangunan," *J. at-Taghyir J. Dakwah dan Pengemb. Masy. Desa*, vol. 1, no. 2, pp. 136–152, 2019, doi: 10.24952/taghyir.v1i2.1723.
- [9] S. A. Prawira and D. Pranitasari, "Pengaruh Aksesibilitas," 2020, [Online]. Available: <http://repository.stei.ac.id/1195/>
- [10] M. haya Waralalo, "Analysis of User Interface (UI) and User Experience (UX) at AIS UIN Jakarta Using Heuristic Evaluation and Webuse Methods with ISO 13407 Standards," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [11] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [12] J. S. Veron, Clara Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, Thomas Adi Purnomo Sidhi, and Djoko Budiyanto Setyohadi, "Analisis User Experience (UX) Aplikasi Virtual Reality Gamelan Bonang Barung Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 130–141, 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i1.6626.
- [13] "User Pesona." [Online]. Available: <https://dibimbing-cdn.sgp1.cdn.digitaloceanspaces.com/1697881113766-contoh-user-persona-marketing.webp>
- [14] "User Journey." [Online]. Available: <https://binus.ac.id/knowledge/wp->

- content/uploads/2020/11/faux-journey-map.jpg
- [15] “Figma.” [Online]. Available: <https://jakartaservicekomputer.com/wp-content/uploads/2024/01/Figma.png>
- [16] R. D. Pratiwi, “PENGEMBANGAN WEB BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN FIGMA DI ERA SOCIETY 5 . 0 Proposal RADEN INTAN LAMPUNG 1444 H / 2023 M PENGEMBANGAN WEB BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN FIGMA,” 2023.
- [17] A. Wahid Abdul, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [18] “Wordpress.” [Online]. Available: <https://belajarapaaja.net/wp-content/uploads/2022/05/wordpress.png>
- [19] M. Rahmi, “Perancangan Dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku Dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca),” *Mulia Rahmi*, vol. 5, no. 3, pp. 20–21, 2022.
- [20] L. Liu, “Class Diagrams,” *Requir. Model. Coding*, vol. 06, pp. 119–151, 2020, doi: 10.1142/9781786348838\_0006.
- [21] “Selenium.” [Online]. Available: [https://miro.medium.com/v2/resize:fit:948/0\\*nUWieFLJWfAK6pJ4](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:948/0*nUWieFLJWfAK6pJ4)
- [22] A. P. Ginting, Z. Abidin, A. Asari, and A. Saifudin, “Otomatisasi Pengujian Aplikasi Web Toko Sembako Menggunakan Selenium IDE,” *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 303–309, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/1654>
- [23] M. Sri Lena, F. Nendra, Z. Rahim, and A. Tricia, *Praktik Observasi Sekolah*, vol. 1. 2023. [Online]. Available: [www.madzamedia.co.id](http://www.madzamedia.co.id)

STT - NF

## LAMPIRAN

1. *Link Website* : <https://kenchick.online/>
2. *Link Kuis*ioner: <https://forms.gle/E3zMxMBAyW3w5tt7>
3. *Link Spreadsheets*: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WJBiv2tkdW5GKL8C43\\_AOyWWOpYbmdDUB5GqOT4Nk8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WJBiv2tkdW5GKL8C43_AOyWWOpYbmdDUB5GqOT4Nk8/edit?usp=sharing)



STT - NF