



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN PROTOTIPE COMPANY PROFILE BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PT NITO
TECHNICH INDONESIA**

TUGAS AKHIR

ANNISA RUSYDAH

0110119067

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

JULI 2023



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN PROTOTIPE COMPANY PROFILE BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PT NITO
TECHNICH INDONESIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer

STT - NF

ANNISA RUSYDAH

0110119067

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

JULI 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Annisa Rusydah

NIM : 0110119067

Tanda Tangan :

STT - NF

Tanggal : 08 Juli 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Annisa Rusyda

NIM : 0110119067

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Prototipe *Company Profile* Berbasis *Website*
sebagai Media Promosi Pada PT Nito Technich Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji

(Suhendi, S.T., S.Kom., M.M.S.I.)

(Drs. Rusmanto, M.M.)

STT - NF

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 08 Juli 2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Lukman Rosyidi, S.T., M.M., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Yekti Wirani, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Suhendi, S.T., S.Kom., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. PT Nito Technich Indonesia yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 08 Juli 2023

Penulis



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 : Annisa Rusydah.

NIM : 0110119067

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“ Perancangan Prototipe *Company Profile* Berbasis *Website* sebagai Media Promosi Pada PT Nito Technich Indonesia ”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalih media/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 : 08 Juli 2023

Yang menyatakan

(Annisa Rusydah)

ABSTRAK

Nama : Annisa Rusydah
NIM : 0110119067
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Perancangan Prototipe *Company Profile* Berbasis *Website* sebagai Media Promosi Pada PT Nito Technich Indonesia

Tugas Akhir ini membahas tentang Perancangan Prototipe *Company Profile* Berbasis *Website* sebagai Media Promosi Pada PT Nito Technich Indonesia. PT Nito Technich Indonesia atau biasa disingkat Nitotech merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan *compressor* untuk berbagai industri. PT Nito Technich Indonesia masih menggunakan cara konvensional dalam penyebaran informasi, seperti *company profile* berupa brosur / media cetak dan kunjungan langsung ke industri terkait. Saat ini, PT Nito Technich Indonesia belum memiliki media promosi berupa *website*, sehingga mengakibatkan PT Nito Technich Indonesia kurang dikenal oleh *customer* maupun oleh masyarakat luas. Selain itu, calon *customer* tidak dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai produk dan layanan yang disediakan oleh perusahaan melalui internet. Oleh karena itu, perlu dirancang *company profile* berbasis *website* pada PT Nito Technich Indonesia sebagai media promosi, guna memperkenalkan perusahaan, mempromosikan produk dan layanan yang ditawarkan secara lebih lengkap, dan menjangkau calon *customer* dengan lebih luas. Perancangan prototipe *company profile* berbasis *website* menggunakan aplikasi Figma dan metode *Design Thinking*. Pengujian dilakukan dengan *Black Box Testing* dan kuesioner kepada pengguna. Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* diperoleh hasil sebesar 100%, dimana hasil tersebut menyatakan bahwa sistem yang telah dirancang dapat dijalankan dengan baik. Analisis data dari kuesioner sebesar 98% yang berarti pengguna sangat setuju dengan perancangan prototipe yang dibuat. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *company profile* berbasis *website* berupa prototipe sebagai media promosi pada PT Nito Technich Indonesia.

Kata kunci : Prototipe, *Company Profile*, *Website*, *Design Thinking*, *Black Box Testing*

ABSTRACT

Name : Annisa Rusydah
NIM : 0110119067
Study Program : Information Systems
Title : Design of a Company Profile Prototype Website for Promotional Media at PT Nito Technich Indonesia

The focus of final research is about (description about the research) the Design of a Website-Based Company Profile Prototype as a Promotional Medium for PT Nito Technich Indonesia. PT Nito Technich Indonesia, or Nitotech for short, is a company engaged in the trading of compressors for various industries. PT Nito Technich Indonesia still relies on conventional methods such as printed company profiles and direct visits to related industries for information dissemination. Currently, PT Nito Technich Indonesia does not have a promotional medium in the form of a website, resulting in limited recognition among customers and the general public. Additionally, potential customers find it challenging to access information about the company's products and services through the internet. Therefore, there is a need to design a website-based company profile for PT Nito Technich Indonesia as a promotional medium to introduce the company, promote its products and services comprehensively, and reach a wider range of potential customers. The design of the company profile prototype is carried out using the Figma application and the Design Thinking method. Testing is conducted using Black Box Testing, and users are given a questionnaire for feedback. Based on the Black Box Testing results, a success rate of 100% is achieved, indicating that the designed system functions well. The analysis of questionnaire data shows a 98% agreement rate, indicating that users highly approve of the prototype design. The outcome of this research is a website-based company profile prototype that serves as a promotional medium for PT Nito Technich Indonesia.

Key words : *Prototype, Company Profile, Website, Design Thinking, Black Box Testing*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	4
2.1 Website	4
2.2 Company Profile	5
2.3 PT Nito Technich Indonesia.....	5
2.4 Prototipe.....	6
2.5 Figma.....	7
2.6 Design Thinking.....	8
2.7 Use Case Diagram.....	9
2.8 Activity Diagram	10
2.9 Mixed Method.....	10
2.10 Black Box Testing.....	11
2.11 Skala Likert.....	11
2.12 Tabel Penelitian Terkait	11
BAB III HASIL PELAKSANAAN TUGAS AKHIR	13
3.1 Tahapan dan Metodologi.....	13
3.1.1 Tahapan Penelitian	13
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	15
3.1.3 Metode Analisis	16

3.1.4 Tempat dan Lokasi Penelitian	17
3.1.5 Perangkat yang digunakan.....	17
3.2 Analisis dan Pembahasan	18
3.2.1 Deskripsi Kebutuhan.....	18
3.2.2 Perancangan	18
3.2.3 Hasil Pengujian.....	41
3.2.4 Hasil Evaluasi	43
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
4.1 Kesimpulan	44
4.2 Saran	45
DAFTAR REFERENSI	46
LAMPIRAN.....	49

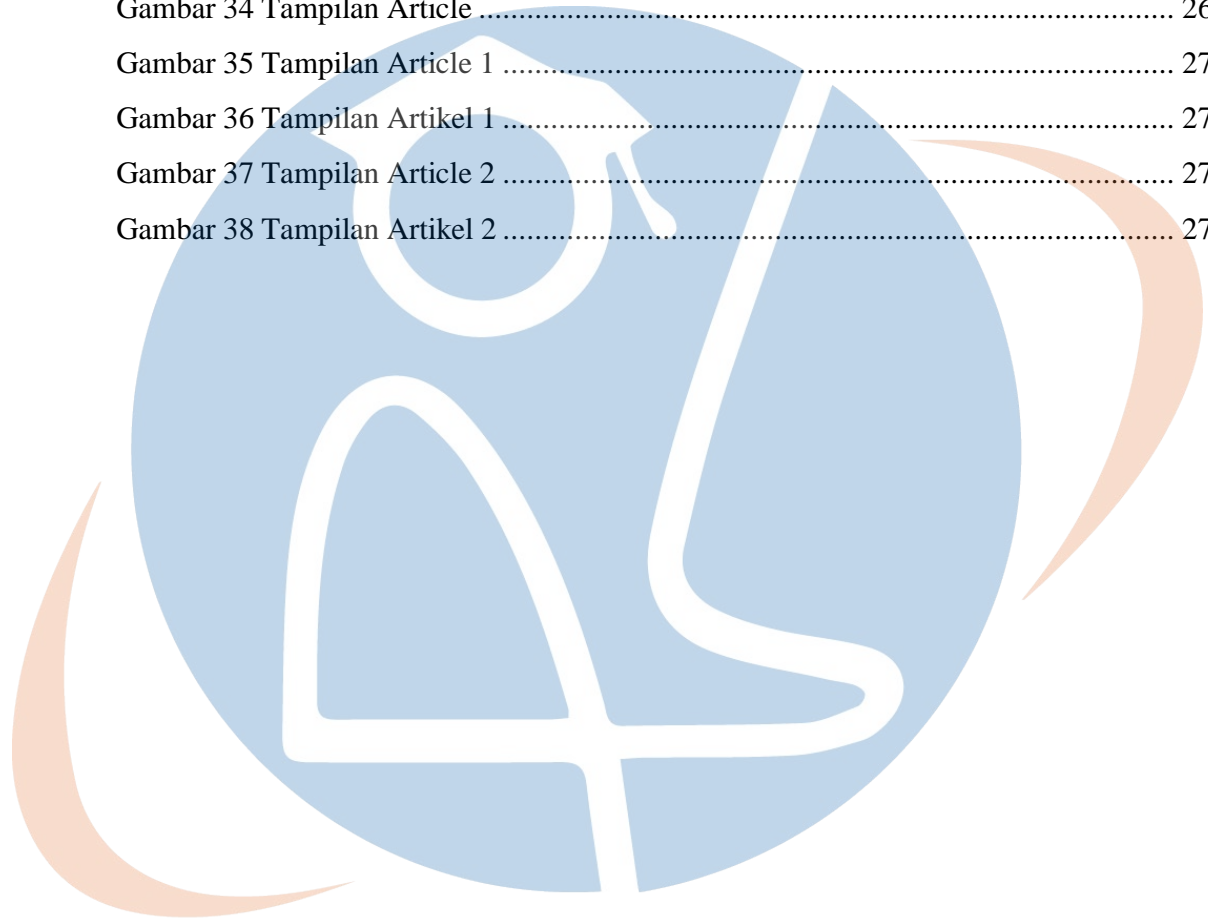


STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Penelitian	9
Gambar 2 Use Case Diagram.....	14
Gambar 3 Activity Diagram View Home	15
Gambar 4 Activity Diagram View About.....	15
Gambar 5 Activity Diagram View Product	16
Gambar 6 Activity Diagram View Services	17
Gambar 7 Activity Diagram View Article.....	18
Gambar 8 Activity Diagram View Contact	19
Gambar 9 Activity Diagram Charge Language.....	20
Gambar 10 Activity Diagram Manage Website.....	21
Gambar 11 Tampilan Home.....	22
Gambar 12 Tampilan Beranda.....	22
Gambar 13 Tampilan About	22
Gambar 14 Tampilan Profil	22
Gambar 15 Tampilan Produk.....	23
Gambar 16 Tampilan Product.....	23
Gambar 17 Tampilan Detail Screw Compressor Ing.....	23
Gambar 18 Tampilan Detail Screw Compressor Indo.....	23
Gambar 19 Tampilan Detail Oil Free Compressor Ing	24
Gambar 20 Tampilan Detail Oil Free Compressor Indo.....	24
Gambar 21 Tampilan Detail Air Treatment Ing.....	24
Gambar 22 Tampilan Detail Air Treatment Indo.....	24
Gambar 23 Tampilan Detail Rental Solutions	25
Gambar 24 Tampilan Detail Rental Solusi	25
Gambar 25 Tampilan Detail AirNET Piping System Ing.....	25
Gambar 26 Tampilan Detail AirNET Piping System Indo.....	25
Gambar 27 Tampilan Detail Dust Collector Ing	26
Gambar 28 Tampilan Detail Dust Collector Indo	26
Gambar 29 Tampilan Detail Cooling Tower Ing	26

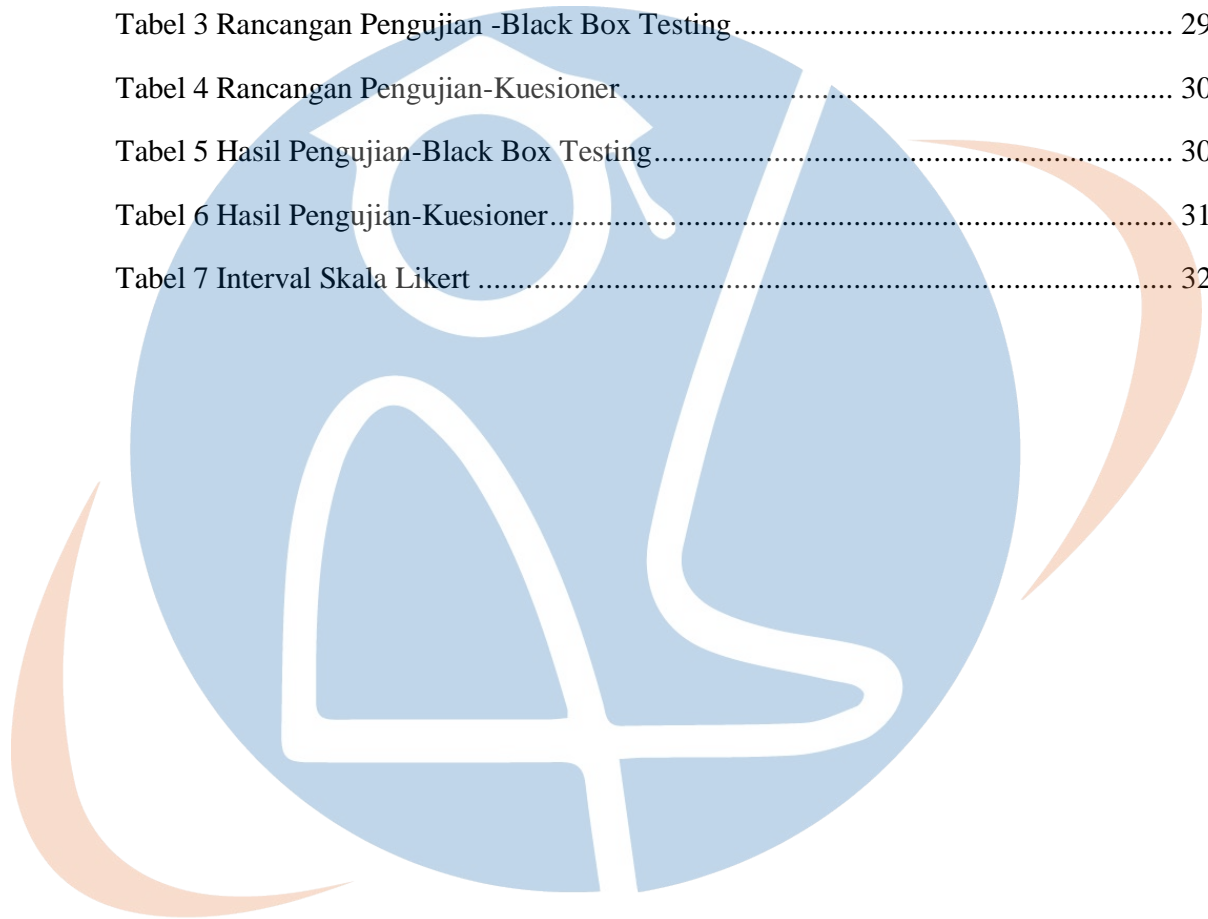
Gambar 30 Tampilan Detail Cooling Tower Indo	26
Gambar 31 Tampilan Services	26
Gambar 32 Tampilan Layanan	26
Gambar 33 Tampilan Artikel	26
Gambar 34 Tampilan Article	26
Gambar 35 Tampilan Article 1	27
Gambar 36 Tampilan Artikel 1	27
Gambar 37 Tampilan Article 2	27
Gambar 38 Tampilan Artikel 2	27



STT - NF

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol Use Case Diagram	6
Tabel 2 Penelitian Terkait.....	8
Tabel 3 Rancangan Pengujian -Black Box Testing.....	29
Tabel 4 Rancangan Pengujian-Kuesioner.....	30
Tabel 5 Hasil Pengujian-Black Box Testing.....	30
Tabel 6 Hasil Pengujian-Kuesioner.....	31
Tabel 7 Interval Skala Likert	32



STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era teknologi yang terus berkembang pesat, perusahaan-perusahaan di berbagai sektor semakin menyadari pentingnya memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menyebarkan informasi, melakukan promosi, dan memperkenalkan bisnisnya. Salah satu teknologi yang menjadi sarana utama dalam menyebarkan informasi adalah *website*. Menurut Sholehul Azis, *website* merupakan sebuah komponen atau sekumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi yang menarik untuk dikunjungi. Halaman informasi *website* yang disampaikan melalui internet dapat diakses di mana saja selama terhubung ke Internet[1].

PT Nito Technich Indonesia, atau biasa disingkat Nitotech, didirikan pada tahun 2019. Nitotech adalah perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan *compressor* untuk berbagai industri. Hingga saat ini, Nitotech masih menggunakan cara konvensional dalam penyebaran informasi, seperti brosur perusahaan dan kunjungan langsung ke industri terkait, untuk mempromosikan dan memperkenalkan PT Nito Technich Indonesia.

Namun, saat ini PT Nito Technich Indonesia belum memiliki media promosi berupa *website*, sehingga perusahaan ini kurang dikenal oleh calon pelanggan secara luas. Tanpa adanya *website*, calon pelanggan tidak dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai produk dan layanan yang disediakan oleh perusahaan ini. Oleh karena itu, PT Nito Technich Indonesia menyadari perlunya memiliki *website company profile* sebagai media promosi online yang efektif.

Beberapa penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Haryuda Putra D et al. pada tahun 2021 dalam jurnal yang berjudul "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis *Web* Pada Laportea Company." Penelitian ini menjelaskan hasil perancangan, pembuatan, dan pengujian dari perancangan UI/UX dengan hasil tes *usability testing* sebesar 91% dan analisa data dengan nilai sebesar 86%. Dengan demikian, dihasilkan sebuah rancangan prototipe yang sesuai dengan calon pengguna *website online shop* Laportea [2]. Penelitian kedua dilakukan oleh Khoirur Roziqin A et al. pada tahun 2023 dalam jurnal yang berjudul "Perancangan *Company Profile* Berbasis *Web* sebagai Sarana Pemasaran pada PT Japung Kreasindo." Penelitian ini bertujuan untuk merancang *company profile* berbasis *web* yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pemasaran dan mengembangkan bisnis lebih jauh[3].

Berdasarkan permasalahan yang ada di PT Nito Technich Indonesia dan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas, penulis bertujuan untuk membantu PT Nito Technich Indonesia dalam merancang *company profile* berbasis *website* sebagai media promosi, guna menjangkau calon *customer* dengan lebih luas serta mempromosikan produk dan layanan yang ditawarkan secara lebih lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang prototipe *company profile* berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna ?
2. Bagaimana hasil evaluasi dari prototipe *company profile* berbasis *website* pada PT Nito Technich Indonesia ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang *company profile* berbasis *website* yang sesuai kebutuhan pengguna di PT Nito Technich Indonesia.
2. Mengetahui hasil *evaluasi* rancangan prototipe *company profile* berbasis *website* pada PT Nito Technich Indonesia.

Penelitian ini memiliki manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat didalamnya, diantaranya yaitu :

1. Bagi perusahaan dapat memberikan rancangan *company profile* berbasis *website* pada PT Nito Technich Indonesia.
2. Bagi calon *customer* dapat lebih menyakinkan dan mempermudah dalam mencari informasi seputar PT Nito Technich Indonesia.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk dikembangkan lebih lanjut.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian di atas, maka batasan masalah dari penelitian yaitu :

1. Hasil rancangan penelitian berupa tampilan *prototype website company profile* dari sisi *Customer*.
2. Penelitian ini dilakukan pada PT Nito Technich Indonesia.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada divisi *marketing, sales* dan bisnis sebagai *responden* pengujian.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini, akan dikaji secara lebih dalam mengenai landasan teori yang berkaitan dengan ruang lingkup penelitian, dilakukan dengan mencari beberapa referensi seperti artikel dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan prototipe *website company profile* sebagai landasan dalam pembuatan tugas akhir.

2.1 Website

Menurut M.Robith Adani, *Website* adalah sebuah halaman yang berisikan informasi dalam bentuk gambar, ilustrasi, video, dan teks yang dapat diakses oleh pengguna melalui *browser* yang terhubung ke internet. *Website* merupakan salah satu media yang digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi dan sebagai sarana komunikasi, seperti contohnya *website company profile* dan situs berita online[4].

Website terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

- **Website Statis**

Website statis adalah *website* yang isi kontennya tetap dan tidak berubah-ubah. Proses untuk mengubah halaman *website* tidak mudah. *Web statis* menggunakan *codingan* sehingga memerlukan HTML dan *Cascading Style Sheet* (CSS). Sehingga perubahan konten pada halaman *web statis* hanya dapat dilakukan dengan mengedit file mentah dari *website* tersebut.

- **Website Dinamis**

Website dinamis adalah *website* yang isi kontennya dapat berubah-ubah. *Website dinamis* memanfaatkan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan perubahan dan pembaruan konten dengan mudah, seperti *database* dan bahasa *pemrograman* yang mendukung *interaksi* langsung dengan pengguna. Pengguna dapat mengubah konten secara langsung melalui internet, biasanya melalui halaman kontrol atau panel administrasi[5].

2.2 Company Profile

Menurut Rahajeng, *Company Profile* merupakan sebuah deskripsi yang memberikan gambaran menyeluruh terkait *identitas* perusahaan seperti visi, misi, keunggulan, produk secara *verbal* maupun *visual* dari perusahaan. Fungsi *Company Profile* adalah untuk meningkatkan nilai perusahaan dan memberitahukan produk yang ditawarkan, serta dapat menarik minat masyarakat untuk menggunakan layanan dan produk perusahaan tersebut[4].

Company Profile adalah penjelasan mengenai suatu perusahaan atau instansi tertentu yang mencakup informasi tentang nama perusahaan atau instansi, *tagline*, dan logo. Tujuannya untuk memperkenalkan perusahaan atau instansi tersebut kepada masyarakat dan memberikan informasi mengenai *corporate value*, *product value*, serta keunggulan perusahaan dibandingkan dengan pesaing[6].

2.3 PT Nito Technich Indonesia

PT Nito Technich Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan *compressor* untuk berbagai industri. Saat ini, kantor pusatnya berada di DKI Jakarta dan beroperasi di berbagai daerah di Indonesia. PT Nito Technich Indonesia berdiri sebagai wujud nyata dalam peran aktif memajukan dunia industri di Indonesia saat ini.

1. Visi:

Menjadi pemimpin dalam bisnis perdagangan *compressor*, mekanikal, dan elektrik yang kompeten, memberikan nilai tambah bagi *stakeholder*.

2. Misi:

Menyediakan produk *compressor*, jasa mekanikal, dan elektrik untuk memberikan nilai tambah kepada *stakeholder*, didukung oleh struktur keuangan yang sehat, efisien, inovatif, kreatif, bervisi global dan memberikan kesejahteraan karyawan.

2.4 Prototipe

Prototipe (*Prototype*) adalah model dasar yang digunakan dalam perancangan atau pengembangan suatu program (*software*) yang akan dibuat. Prototipe yang dibuat berupa demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan *software*. Istilah "*prototype*" berasal dari Bahasa Latin yang berarti bentuk asli atau model. Dalam konteks non-teknis, *prototype* adalah contoh spesifik yang mewakili kategori tertentu. Dalam desain, *prototype* adalah bentuk awal atau standar ukuran dari entitas yang dibuat sebelum mengembangkan atau memproduksi suatu program (*software*). Dalam konteks pengembangan aplikasi *web*, prototipe juga merujuk pada *framework Javascript* yang memudahkan proses pembangunan aplikasi[7].

Prototipe secara umum didefinisikan sebagai skema rancangan sistem yang berbentuk model dan standar ukuran untuk pengembangan lebih lanjut. Model tersebut memungkinkan interaksi langsung antara pengembang dan pengguna tanpa harus menciptakan produk fisik yang sebenarnya. Sistem prototipe dibangun untuk menyesuaikan dengan kebutuhan awal dalam pengembangan perangkat lunak, dengan tujuan untuk mengidentifikasi beberapa fitur dan fungsi yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini memungkinkan deteksi kesalahan lebih awal sebelum melakukan implementasi dan merilis produk secara keseluruhan[8].

Beberapa manfaat dari penggunaan prototipe antara lain:

- Mewujudkan gambaran sistem yang sebenarnya: Prototipe menciptakan replika sistem yang akan berjalan, sehingga pengguna lebih mudah memberikan masukan untuk meningkatkan kesempurnaan sistem.
- Kesiapan pengguna terhadap perubahan: Pengguna akan lebih terbiasa dengan perubahan yang terjadi selama pengembangan prototipe hingga mencapai hasil akhir sistem yang dikembangkan.

- Fleksibilitas dalam pengembangan: Prototipe yang dibuat dapat ditambah atau dikurangi saat proses perancangan atau pengembangan berlangsung. Kemajuan tahap demi tahap dapat langsung diikuti oleh pengguna.
- Penghematan sumber daya dan waktu: Penggunaan *prototyping* dapat menghemat sumber daya dan waktu dalam menghasilkan produk yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[9].

2.5 Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain yang dapat diakses melalui *web* dan *desktop*. Aplikasi ini digunakan sebagai perangkat lunak untuk mendesain proyek digital serta sebagai alat *prototyping*. Selain itu, Figma juga dilengkapi dengan berbagai *plugin* dan fitur yang dapat membantu dalam proses desain, seperti *Iconify plugin* dan *Figma Community*[10].

Figma adalah salah satu alat desain yang sering digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lainnya. Aplikasi Figma dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, dan *Mac OS* dengan koneksi internet. Salah satu keunggulan utama Figma adalah kemampuannya untuk memungkinkan beberapa orang bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Fitur kerja kelompok ini membuat Figma menjadi pilihan yang populer di kalangan desainer UI/UX untuk membuat prototipe *website* atau aplikasi dengan cepat dan efisien[11].

Berdasarkan analisis penulis, figma adalah aplikasi desain *web* dan *desktop* yang digunakan untuk mendesain proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja dan sistem operasi apa saja. Figma membantu dalam membuat prototipe *website* secara cepat dan efisien.

2.6 Design Thinking

Menurut Kelley & Brown, *Design Thinking* adalah suatu metode pendekatan yang berfokus pada pengguna dalam inovasinya. Pendekatan ini mengambil inspirasi dari alat-alat perancangan untuk mengintegrasikan kebutuhan individu, potensi teknologi, dan persyaratan kesuksesan bisnis. Dalam prosesnya, *Design Thinking* menggunakan pendekatan yang berpusat pada manusia dengan tujuan memahami masalah dan kebutuhan yang dimiliki oleh pengguna[12].

Tahapan *Design Thinking* dijelaskan oleh Stanford school adalah sebagai berikut[13]:

1. *Emphatize* (Empati): Tahap ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna melalui wawancara dan *observasi*. Tujuannya adalah merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut.
2. *Define* (Pernyataan Masalah): Tahap ini melibatkan analisis dan pemahaman terhadap data yang diperoleh pada tahap Empati. Tujuannya adalah menentukan pernyataan masalah atau *problem statement* yang menjadi fokus utama penelitian.
3. *Ideate* (Ide): Tahap ini merupakan transisi dari perumusan masalah menuju penyelesaian masalah. Fokusnya adalah menghasilkan gagasan atau ide sebagai dasar dalam membuat prototipe atau rancangan.
4. *Prototype* (Prototipe): Tahap ini melibatkan pembuatan rancangan awal produk yang akan diuji kepada pengguna untuk mendapatkan respon dan umpan balik yang tepat. Tujuannya adalah untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh kemungkinan-kemungkinan baru.
5. *Testing* (Uji Coba): Tahap ini melibatkan pengujian rancangan akhir kepada pengguna untuk mengumpulkan berbagai umpan balik (*feedback*). Proses ini memungkinkan iterasi dan kembali ke tahap-tahap perancangan sebelumnya jika terdapat kesalahan.




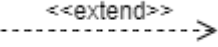
2.7 Use Case Diagram



Use case diagram adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau *entitas eksternal*) dengan sistem dalam konteks aktivitas atau fungsi yang dilakukan oleh sistem tersebut. Diagram ini memainkan peran penting dalam menspesifikasikan, menggambarkan, dan mendokumentasikan perilaku sistem yang sedang berjalan.

Use case diagram membantu dalam menjelaskan aktivitas-aktivitas apa yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem atau syarat-syarat apa yang harus dipenuhi oleh sistem dari perspektif aktor atau pengguna sistem. Dengan menggunakan *use case diagram*, dapat diidentifikasi dan memvisualisasikan interaksi antara aktor dan sistem secara jelas dan terstruktur [14].

Menurut Umar Al Faruq, ada beberapa simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu[15]:

Tabel 1 Simbol Use Case Diagram

Istilah	Simbol	Deskripsi
Use Case		Merepresentasikan fungsi, aktivitas, atau tugas yang dapat dilakukan oleh sistem. <i>Use case</i> mewakili interaksi antara aktor dan sistem. Nama <i>use case</i> biasanya ditempatkan di dalam oval dan dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
Aktor		Mewakili pengguna sistem seperti orang, proses, atau eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa pengguna manusia, perangkat keras, atau sistem lainnya yang terlibat dalam interaksi dengan sistem.
Asosiasi		Menghubungkan aktor dengan <i>use case</i> menunjukkan hubungan antara aktor dan <i>use case</i> . Ini menunjukkan bahwa aktor terlibat dalam aktivitas atau tugas yang didefinisikan oleh <i>use case</i> .
Ekstensi		Menunjukkan ekstensi antara dua <i>use case</i> . Ini menunjukkan bahwa <i>use case</i> satu dapat memperluas atau melengkapi <i>use case</i> lainnya. Garis ekstensi biasanya ditandai dengan kondisi atau <i>skenario</i> khusus yang memicu ekstensi.

Generalisasi		Menunjukkan bahwa satu <i>use case</i> adalah kasus khusus atau turunan dari <i>use case</i> lainnya. Segitiga terbuka menunjukkan pewarisan, di mana <i>use case</i> turunan mewarisi sifat-sifat atau perilaku dari <i>use case</i> yang lebih umum.
Include		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> menggunakan atau memasukkan (<i>includes</i>) fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya. <i>Use case</i> yang mencakup akan digunakan dalam skenario <i>use case</i> yang lebih luas.

2.8 Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik yang digunakan untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan aliran kerja dalam berbagai kasus. Diagram ini mirip dengan *flowchart*, namun memiliki perbedaan dengan *flowchart* karena *activity diagram* dapat mendukung perilaku *paralel*, sedangkan *flowchart* tidak dapat melakukannya. Sehingga *activity diagram* menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, termasuk bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aliran tersebut berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses *paralel* yang dapat terjadi pada beberapa eksekusi. Pada satu *activity diagram* dapat direalisasikan oleh satu atau lebih *use case*. Aktivitas menggambarkan proses yang sedang berjalan, sedangkan *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang ada pada *activity diagram*[16].

2.9 Mixed Method

Menurut Creswell, *mixed method* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan elemen-elemen penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, digunakan strategi *eksplanatoris sekuensial*, dimana tahap awalnya adalah mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif, dan kemudian diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif yang didasarkan pada temuan awal dari data kuantitatif[17].

2.10 Black Box Testing

Black-Box Testing adalah metode pengujian yang fokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak. Dalam metode ini, seorang *tester* dapat menentukan serangkaian kondisi *input* dan menguji program sesuai dengan spesifikasi fungsionalnya[18].

Black Box Testing merupakan salah satu metode pengujian yang tidak memperhatikan kinerja internal perangkat lunak. Dalam metode ini, para *tester* melihat perangkat lunak sebagai "kotak hitam" yang tidak perlu diperhatikan kontennya, tetapi cukup diuji dari luar[19].

2.11 Skala Likert

Skala Likert adalah metode pengukuran berupa skala yang digunakan untuk mengevaluasi persepsi atau pendapat seseorang terkait suatu peristiwa sosial. Dengan menggunakan *Skala Likert*, peneliti dapat mengumpulkan data tentang pendapat individu dalam bentuk respons yang terstruktur, yang kemudian dapat dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang persepsi mereka terhadap peristiwa sosial yang diteliti[20].

Skala Likert adalah suatu jenis skala yang dirancang untuk menilai sejauh mana tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang disajikan dalam suatu skala yang telah ditetapkan pada penelitian[21].

2.12 Tabel Penelitian Terkait

Tabel 2 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Zakiah, R. Z., & Islam, M. A., 2022	<i>User Interface Website</i> sebagai Media Promosi Vilovy Design	<i>User Interface Website Promosi</i>	Vilovy Design	<i>Prototype Website</i>

2	Resmadi, I., & Bastari, R. P., 2022	Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik <i>Independen</i> Warkop Musik Dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i>	Rancangan Website Media Informasi dan Promosi	Warkop Musik	<i>Website</i> Media Informasi dan Promosi
3	Negara, J. G. P., & Nastiti, P., 2022	Optimalisasi <i>Web</i> sebagai Promosi Penjualan Produk UMKM Paring Spirulina	Sistem Informasi Berbasis <i>Website</i>	UMKM Paring Spirulina	<i>Company Profile</i> berbasis <i>Website</i>
4	Annisa Rusydah, 2023	Perancangan Prototipe <i>Company Profile</i> Berbasis <i>Website</i> sebagai Media Promosi pada PT Nito Technich Indonesia	Rancangan Prototipe <i>Company Profile</i> Berbasis <i>Website</i>	PT Nito Technich Indonesia	Prototipe <i>Company Profile</i>

STT - NF

BAB III

HASIL PELAKSANAAN TUGAS AKHIR

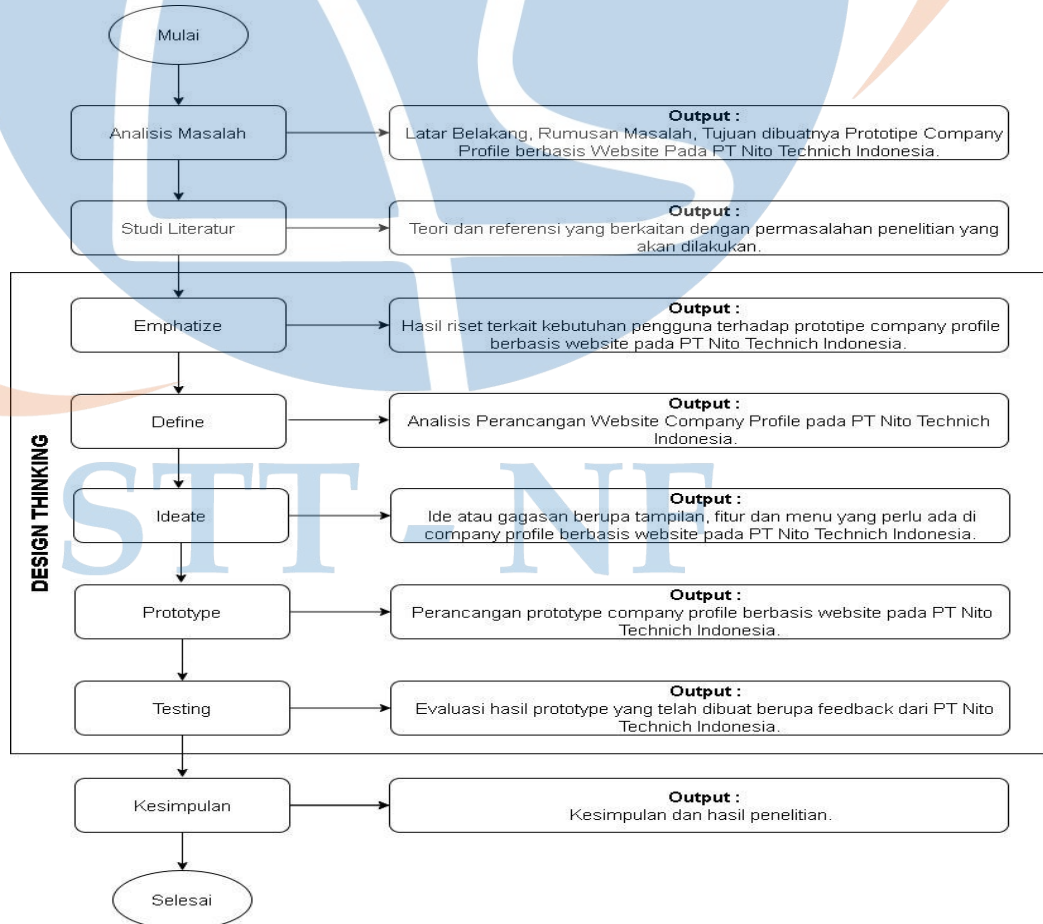
Pada bab ini akan dibahas mengenai alur penelitian, metode yang digunakan, prototipe, hasil penelitian serta evaluasi hasil penelitian.

3.1 Tahapan dan Metodologi

Pada bagian ini akan dibahas lebih rinci mengenai tahapan penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis, metode pengujian, lokasi serta perangkat yang digunakan pada penelitian.

3.1.1 Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 di bawah ini menjelaskan terkait tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berikut adalah penjelasan dari Gambar 1 yang merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Analisis Masalah

Pada tahap ini dilakukan observasi langsung pada lingkungan untuk mengamati dan mencari tahu mengenai permasalahan yang terjadi pada PT Nito Technich Indonesia dengan cara melakukan observasi sehingga didapatkan gambaran masalah dan menentukan spesifikasi kebutuhan pengguna.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dengan menelaah teori-teori terdahulu dan referensi yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang permasalahan yang sedang diteliti.

3. *Emphatize*

Pada tahap ini dilakukan riset melalui wawancara dengan *stakeholder* yang terlibat langsung pada proses bisnis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang keinginan, kebutuhan, dan preferensi pengguna terhadap perancangan prototipe yang akan dibuat.

4. *Define*

Pada tahap ini, mendefinisikan secara tepat terkait tujuan penelitian, mengidentifikasi masalah yang ada dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sehingga didapatkan hipotesis solusi atas masalah tersebut. Selain itu, pada tahap ini peneliti menentukan ruang lingkup penelitian dengan jelas, terutama dalam hal topik yang akan diteliti. Hal ini memastikan bahwa hasil penelitian akan relevan dan dapat memberikan kontribusi yang tepat.

5. *Ideate*

Pada tahap ini, menentukan ide-ide yang didapatkan untuk menghasilkan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahapan sebelumnya.

Pada tahapan *ideate* yaitu menyusun *use case diagram* dan menggambarkan lebih rinci dalam *activity diagram*, sehingga menghasilkan gagasan-gagasan ide yang akan digunakan dalam merancang prototipe.

6. Prototype

Pada tahap ini, dilakukan rancangan awal berupa prototipe berdasarkan ide-ide yang dihasilkan, dengan menggunakan metode atau alat yang sesuai. Prototipe ini bertujuan untuk memvisualisasikan ide dan solusi yang sesuai serta mempertimbangkan fungsional serta desain tampilan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

7. Testing

Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap perancangan prototipe yang telah dibuat dengan mengumpulkan *feedback* dari pengguna, termasuk *stakeholder* dan *staff* yang terlibat langsung dalam proses bisnis di PT Nito Technich Indonesia. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi fungsional, desain tampilan, konten, dan respons pengguna terhadap prototipe yang dirancang, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan agar solusi yang dihasilkan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

8. Kesimpulan

Pada tahap ini, penulis menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Selanjutnya menghasilkan kritik dan saran untuk dijadikan sebagai referensi pada penelitian berikutnya. Hasil kesimpulan tersebut merupakan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang digunakan merupakan data primer sebagai sumber informasi utama. Data primer diperoleh melalui 3 proses yang terdiri dari observasi langsung di PT Nito Technich Indonesia, kemudian wawancara dengan salah satu *stakeholder* yang terlibat langsung pada proses bisnis, serta memiliki studi dokumen yang relevan dengan penelitian. Berikut ini adalah detail tahapan dalam proses pengumpulan data:

1. Observasi

Pada proses ini, penulis melakukan observasi langsung untuk mengamati proses bisnis yang dilakukan di PT Nito Technich Indonesia. Pada proses ini penulis dapat mengetahui alur bisnis perusahaan secara langsung.

2. Wawancara

Pada proses ini, penulis melakukan wawancara dengan salah satu stakeholder dengan melakukan tanya jawab terkait permasalahan yang diteliti. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi mendalam terkait permasalahan. Melalui wawancara ini, *stakeholder* memberikan pandangan dan masukan yang dapat membantu dalam mengidentifikasi akar masalah yang ada.

3. Studi Dokumen

Pada proses ini, penulis mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, seperti profil perusahaan, informasi produk dan layanan yang ditawarkan, serta informasi yang belum lengkap untuk menunjang perancangan *company profile* berbasis *website*. Studi dokumen ini memberikan informasi yang lengkap dan akurat tentang perusahaan, serta membantu penulis untuk dapat menunjang kelancaran proses penyelesaian tugas akhir ini.

3.1.3 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan *mixed method* yaitu menggunakan dua metode yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif digunakan saat melakukan pengujian *black box testing* dan survei online menggunakan kuesioner. Data yang diperoleh dari survei tersebut dianalisis secara statistik untuk menghasilkan daftar kebutuhan. Metode kualitatif digunakan saat Analisa untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang evaluasi rancangan *user interface* yang telah dibuat.

3.1.4 Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PT Nito Technich Indonesia yang berlokasi di Menara 165, Jl. TB Simatupang No. Kav.1, Cilandak Timur, Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12560.

3.1.5 Perangkat yang digunakan

Adapun *software* dan *hardware* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Laptop HP EliteBook 8440p
 - a. OS : Microsoft Windows 10
 - b. Processor : Intel(R) Core(TM) i5 CPU M 520 @ 2.40GHz
2.40 GHz
 - c. RAM : 8,00 GB
 - d. System Type : 64-bit operating system, x64-based processor

2. Google Chrome

Browse yang digunakan untuk mengakses berbagai data dan informasi yang menunjang penelitian.

3. Google Scholar

Digunakan untuk mengakses berbagai skripsi, jurnal ilmiah, dan artikel terkait dalam memperoleh pemahaman pada penelitian ini.

4. Google Drive

Digunakan untuk menyimpan dokumen penelitian serta pembuatan form online kuesioner.

5. Figma

Digunakan untuk membuat perancangan prototipe *company profile* berbasis *website*.

3.2 Analisis dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas lebih rinci mengenai deskripsi kebutuhan, proses perancangan, implementasi dan evaluasi penelitian.

3.2.1 Deskripsi Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis, maka didapatkan beberapa kesimpulan dari permasalahan pada PT Nito Technich Indonesia diantaranya yaitu:

- a. Perusahaan belum memanfaatkan media promosi online seperti *website*.
- b. PT Nito Technich masih kurang dikenal oleh calon *customer*.
- c. Calon *customer* kurang mendapatkan informasi yang cukup mengenai profil perusahaan, produk dan layanan karena minimnya promosi melalui internet.

3.2.2 Perancangan

Berikut pembahasan perancangan pada penelitian dengan menggunakan metode *Design Thinking*:

a. *Emphatize*

Pada tahap *emphatize* ini merupakan proses riset terkait masalah yang ingin diselesaikan, dengan cara melakukan penulis melakukan wawancara dengan *stakeholder* yang terlibat dalam proses bisnis di PT Nito Technich Indonesia. Penulis mendapatkan hasil wawancara dengan *stakeholder* sebagai berikut:

1. PT Nito Technich Indonesia menyadari pentingnya transformasi digital berupa perancangan *company profile* berbasis *website* agar dapat menjangkau *customer* yang lebih luas dan dapat memperkenalkan diri, produk dan layanan pada pasar global.
2. Perancangan *company profile* berbasis *website* diperlukan untuk meningkatkan visibilitas, promosi, dan jangkauan pelanggan potensial.

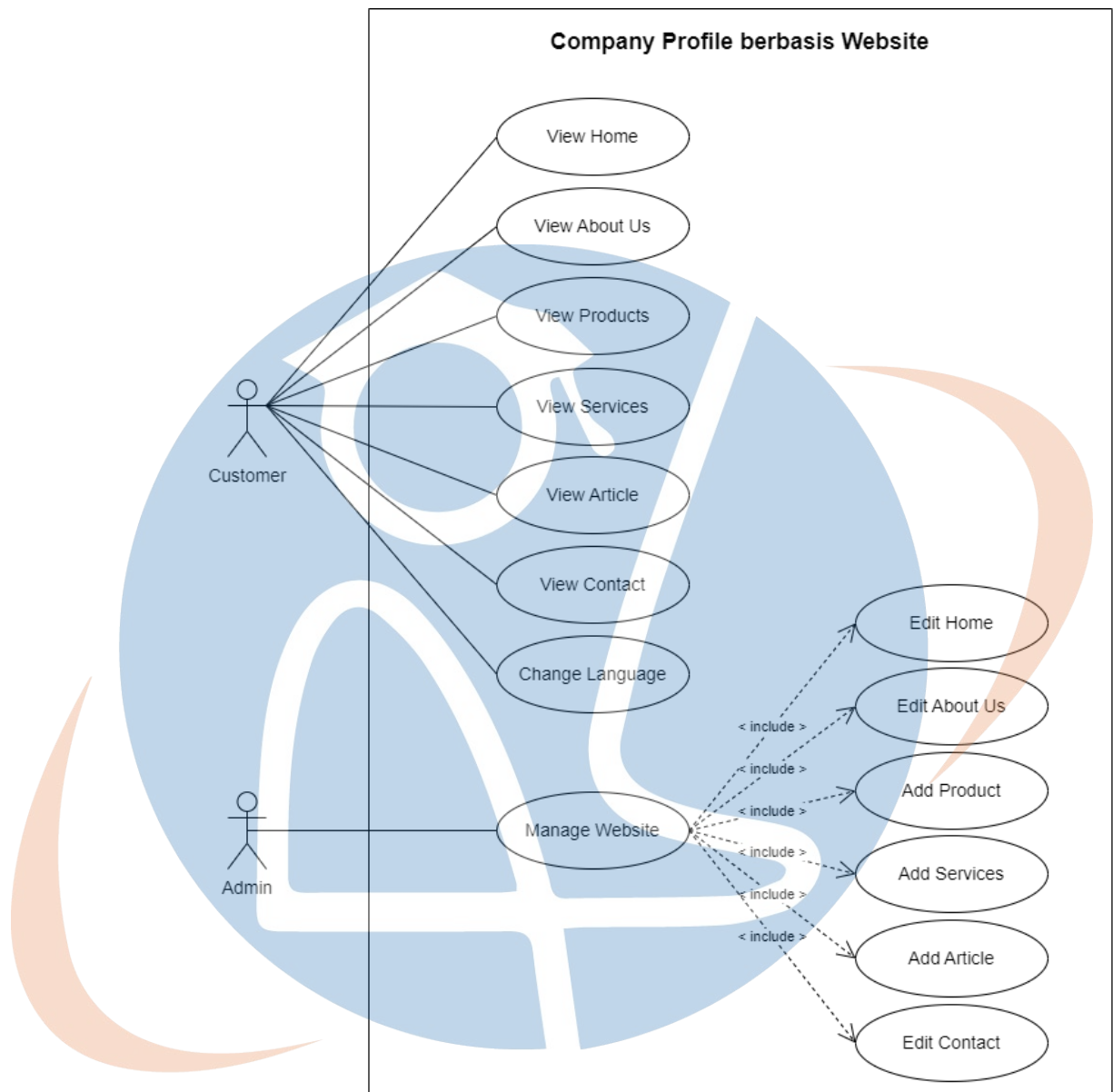
3. Menu yang perlu ada pada prototipe *company profile* berbasis *website* PT Nito Technich Indonesia meliputi profil perusahaan, produk, layanan, artikel, kontak, dan dukungan chat.
4. Proses bisnis melibatkan pengenalan perusahaan kepada calon *customer*, komunikasi dengan customer, pemilihan produk dan layanan yang sesuai, penawaran harga, negosiasi, kesepakatan, pelaksanaan pekerjaan hingga pembuatan *invoice*.

b. Define

Pada tahap *define* ini, penulis menganalisis hasil wawancara yang dilakukan dengan *stakeholder*, yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang berkaitan perancangan prototipe *company profile* berbasis *website* sebagai media promosi pada PT Nito Technich Indonesia ini. Selain itu, penulis juga memahami apa saja yang menjadi keluhan dan apa saja yang menjadi masukan dari narasumber agar prototipe yang akan dibuat sesuai kebutuhan.

c. Ideate

Pada tahap *ideate*, penulis membuat sebuah *Use Case Diagram* untuk memberikan gambaran mengenai interaksi antara pengguna dengan rancangan *prototipe website* yang akan dibuat. Pembuatan *Use Case Diagram* pada perancangan *company profile* berbasis *website* bertujuan untuk mengetahui proses dan urutan aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap *website*. Selanjutnya, penulis membuat *Activity Diagram* untuk menggambarkan secara rinci aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan *website*. Sehingga meminimalisir kebingungan dan meningkatkan efisiensi dalam proses perancangan. Berikut ini adalah gambar *Use Case Diagram* dari *Company Profile* berbasis *Website*.

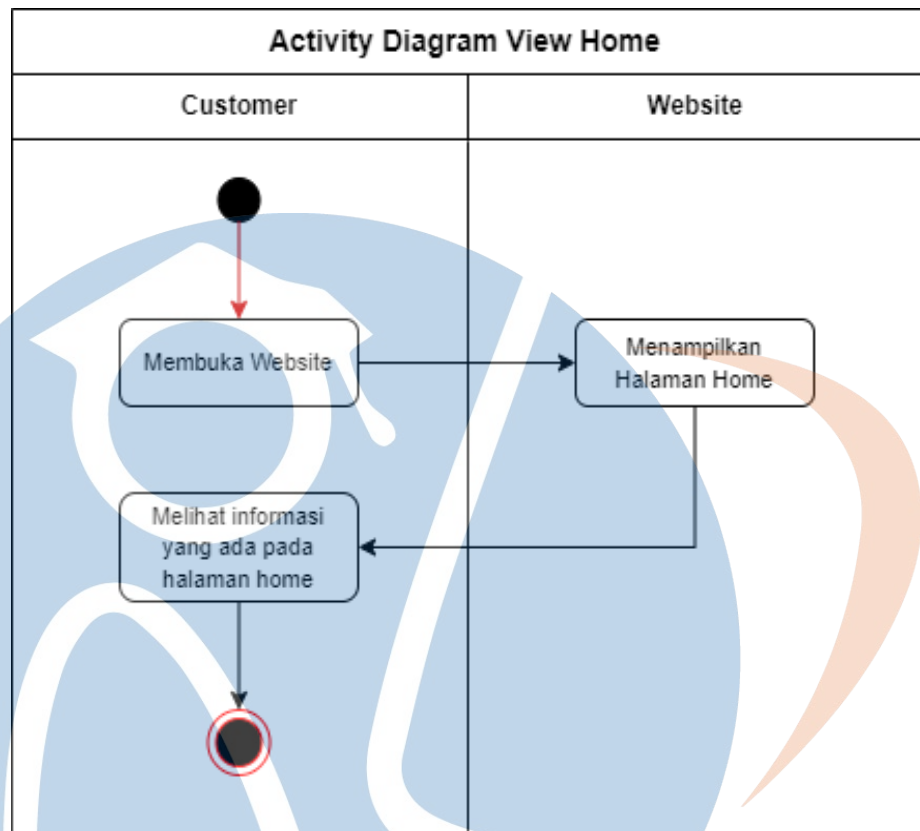


Gambar 2 Use Case Diagram

Berdasarkan gambar rancangan *use case diagram* diatas, maka alur program yang akan diterapkan pada *company profile* berbasis *website* pada PT Nito Technich Indonesia adalah sebagai berikut:

Activity Diagram mendefinisikan dan mengelompokkan tampilan dari *company profile* berbasis *website*. Selain itu, *Activity Diagram* merupakan pengembangan yang lebih detail dari *Use Case Diagram* yang dapat membantu memahami proses bisnis secara detail dan menyeluruh.

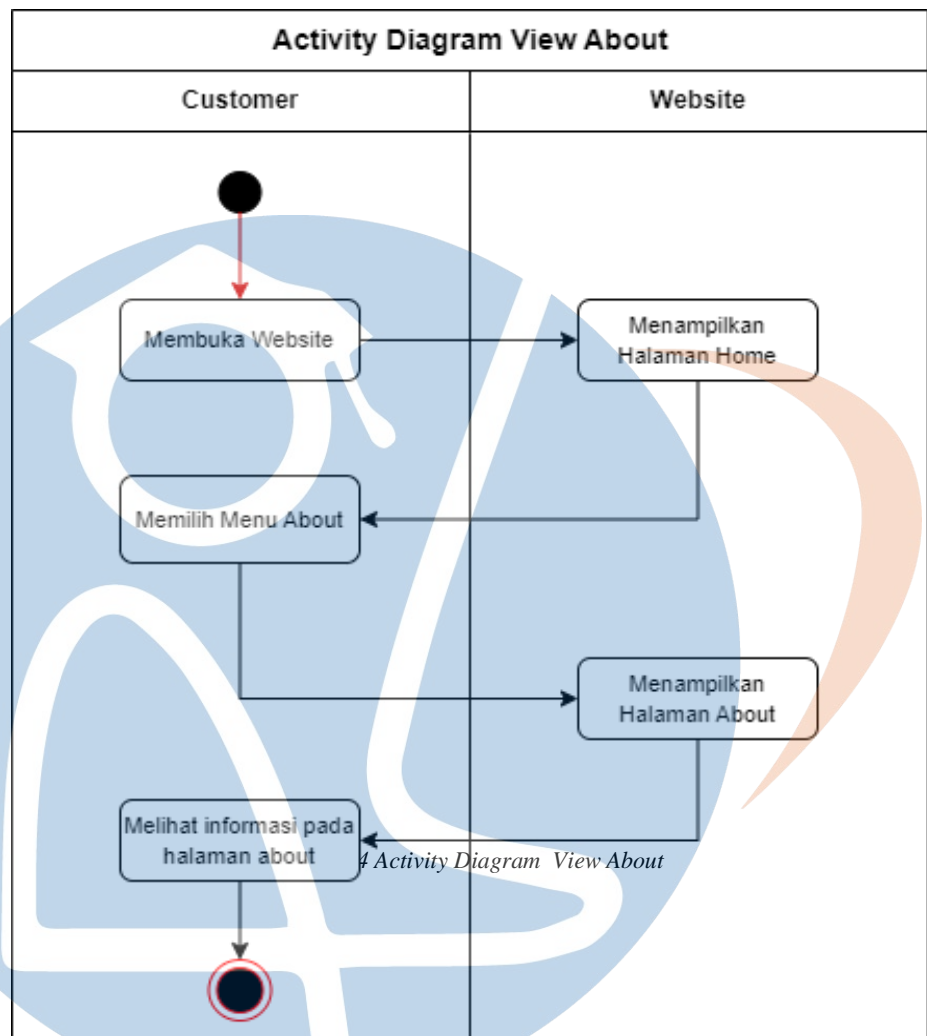
a. View Home



Gambar 3 Activity Diagram View Home

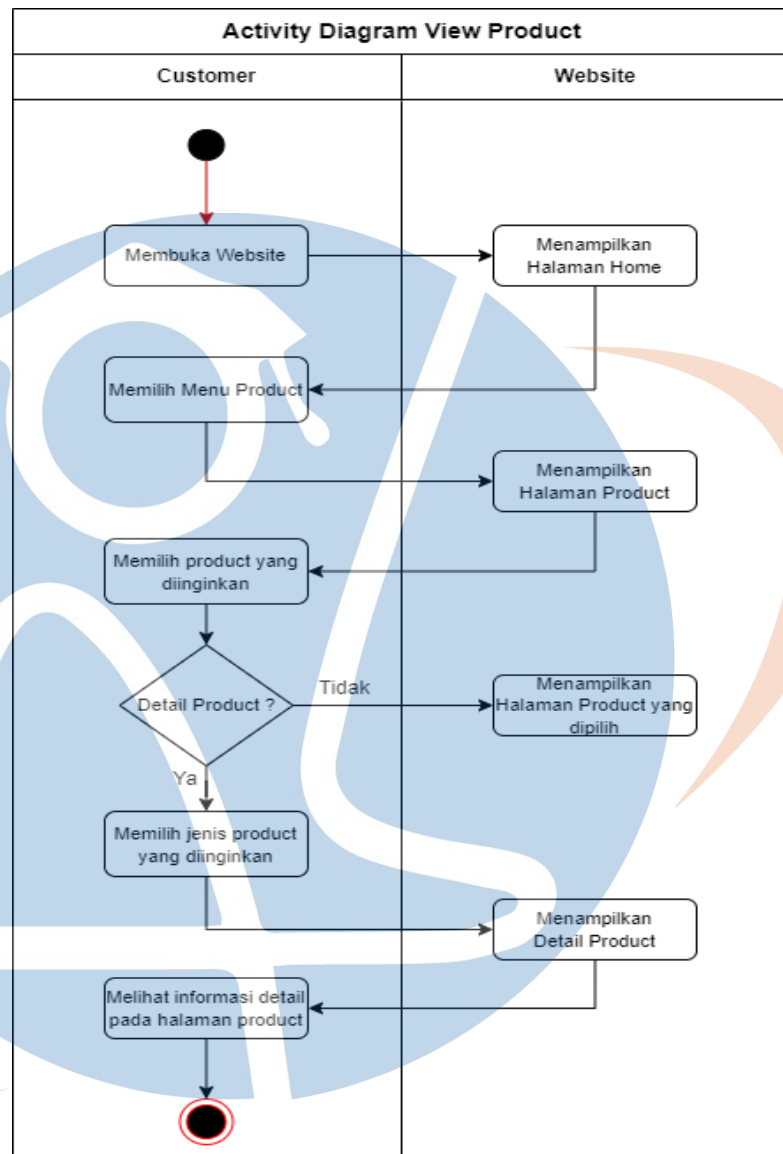
Berdasarkan Gambar 3, dapat diketahui *activity diagram* saat melihat halaman awal *website (home)*, diawali dengan pengguna (*Customer*) membuka *website company profile* PT Nito Technich Indonesia dan *website* akan menampilkan halaman *home*. Pengguna (*Customer*) dapat melihat informasi-informasi yang ada pada halaman beranda (*home*) seperti gambaran singkat tentang profil perusahaan, produk unggulan yang sering dibutuhkan oleh pelanggan, galeri dan artikel.

b. View About



Berdasarkan Gambar 4, dapat diketahui *activity diagram* saat melihat halaman profil (*about*), diawali dengan pengguna membuka *website* dan *website* akan menampilkan halaman beranda (*home*), selanjutnya pengguna (*customer*) memilih menu profil (*about*) pada *navigasi*. Maka *website* akan menampilkan halaman *about*, sehingga pengguna (*customer*) dapat melihat informasi tentang profil perusahaan, visi, misi, dan prinsip.

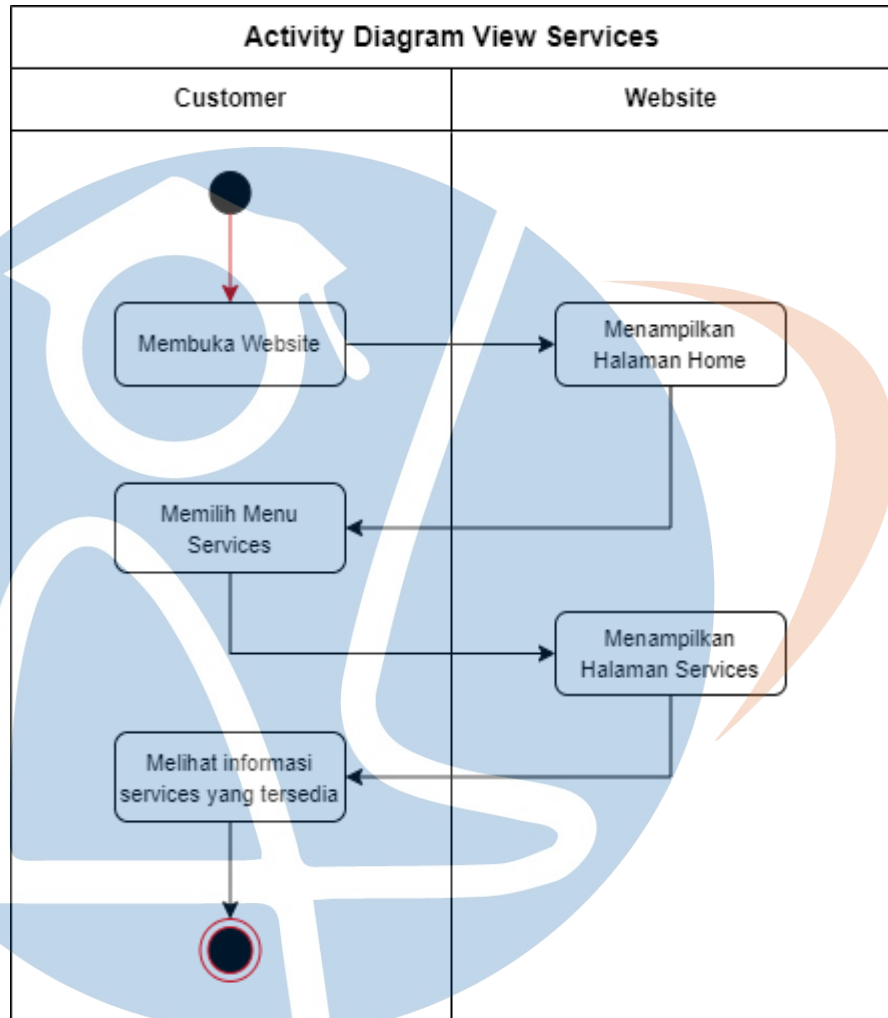
c. View Product



Gambar 5 Activity Diagram View Product

Berdasarkan Gambar 5, dapat diketahui *activity diagram* saat melihat halaman produk (*product*), diawali dengan pengguna membuka *website* dan *website* akan menampilkan halaman beranda (*home*), selanjutnya pengguna (*customer*) memilih menu produk (*product*) pada navigasi dan *website* akan menampilkan halaman *product*, dilanjutkan dengan pengguna (*customer*) memilih *product* yang diinginkan. Jika pengguna (*customer*) memilih jenis produk yang diinginkan, maka *website* akan menampilkan halaman detail produk (*product*). Pengguna (*customer*) dapat melihat informasi detail produk yang diinginkan.

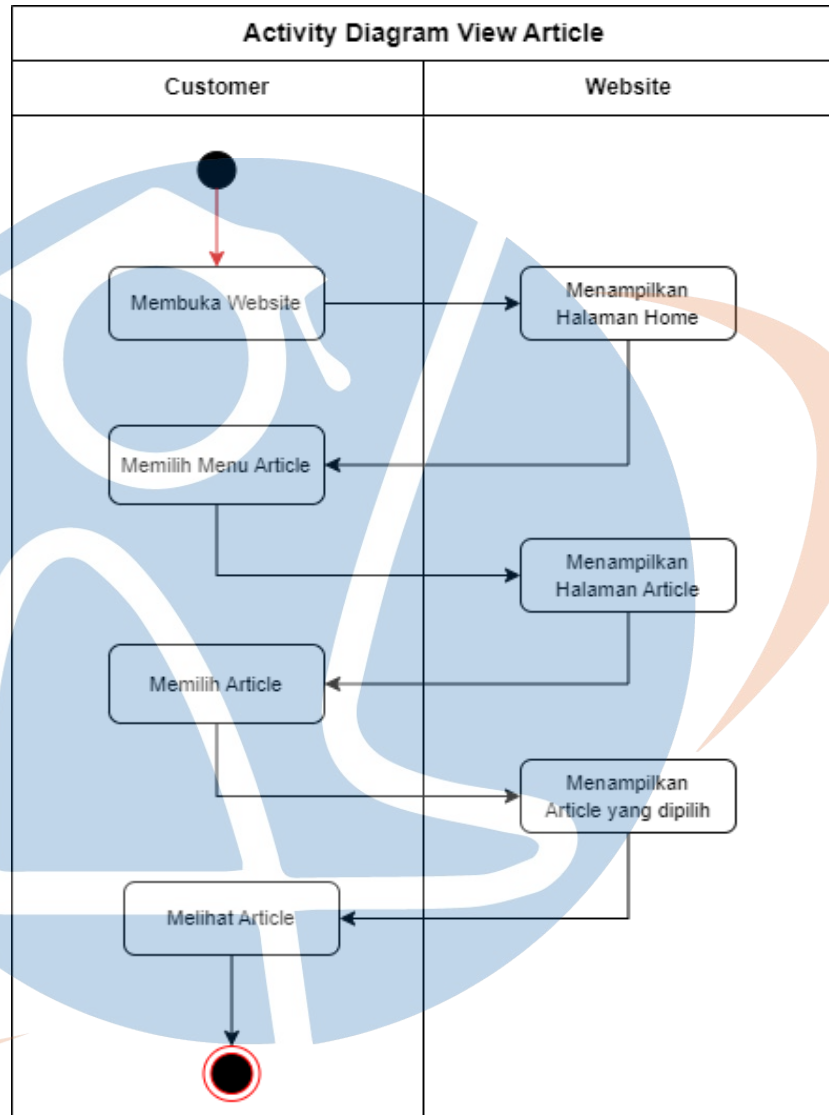
d. View Services



Gambar 6 Activity Diagram View Services

Berdasarkan Gambar 6, dapat diketahui *activity diagram* saat melihat halaman layanan (*services*), diawali dengan pengguna membuka website dan *website* akan menampilkan halaman beranda (*home*), selanjutnya pengguna (*customer*) memilih menu layanan (*services*) pada navigasi dan *website* akan menampilkan halaman *services*, dilanjutkan dengan pengguna (*customer*) memilih jenis *service*. Maka *website* akan detail layanan (*services*) yang dipilih. Pengguna (*customer*) dapat melihat informasi detail yang ditampilkan pada halaman layanan (*service*).

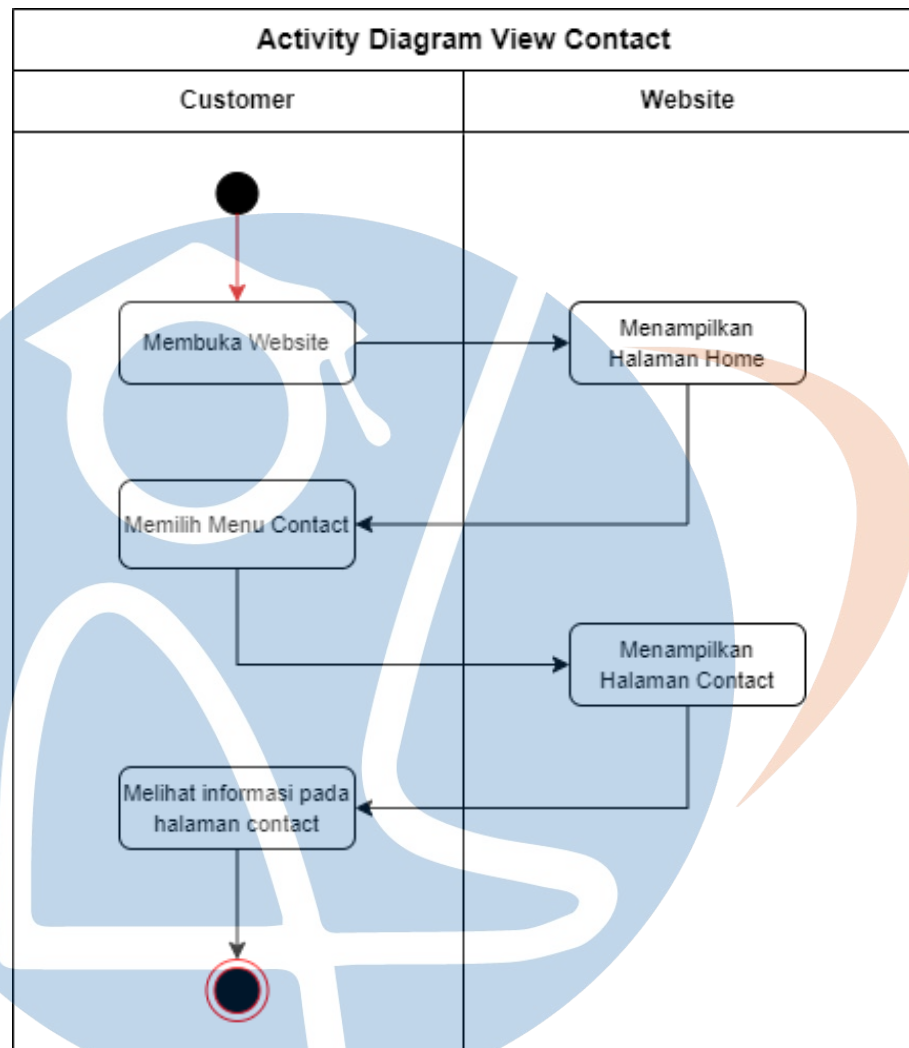
e. *View Article*



Gambar 7 Activity Diagram View Article

Berdasarkan Gambar 7, dapat diketahui *activity diagram* saat melihat halaman artikel (*article*), diawali dengan pengguna membuka *website* dan *website* akan menampilkan halaman beranda (*home*), selanjutnya pengguna (*customer*) memilih menu artikel (*article*) pada *navigasi* dan *website* akan menampilkan halaman artikel, dilanjutkan dengan pengguna (*customer*) memilih salah satu artikel. Maka *website* akan menampilkan artikel yang dipilih. Pengguna (*customer*) dapat melihat artikel secara lengkap.

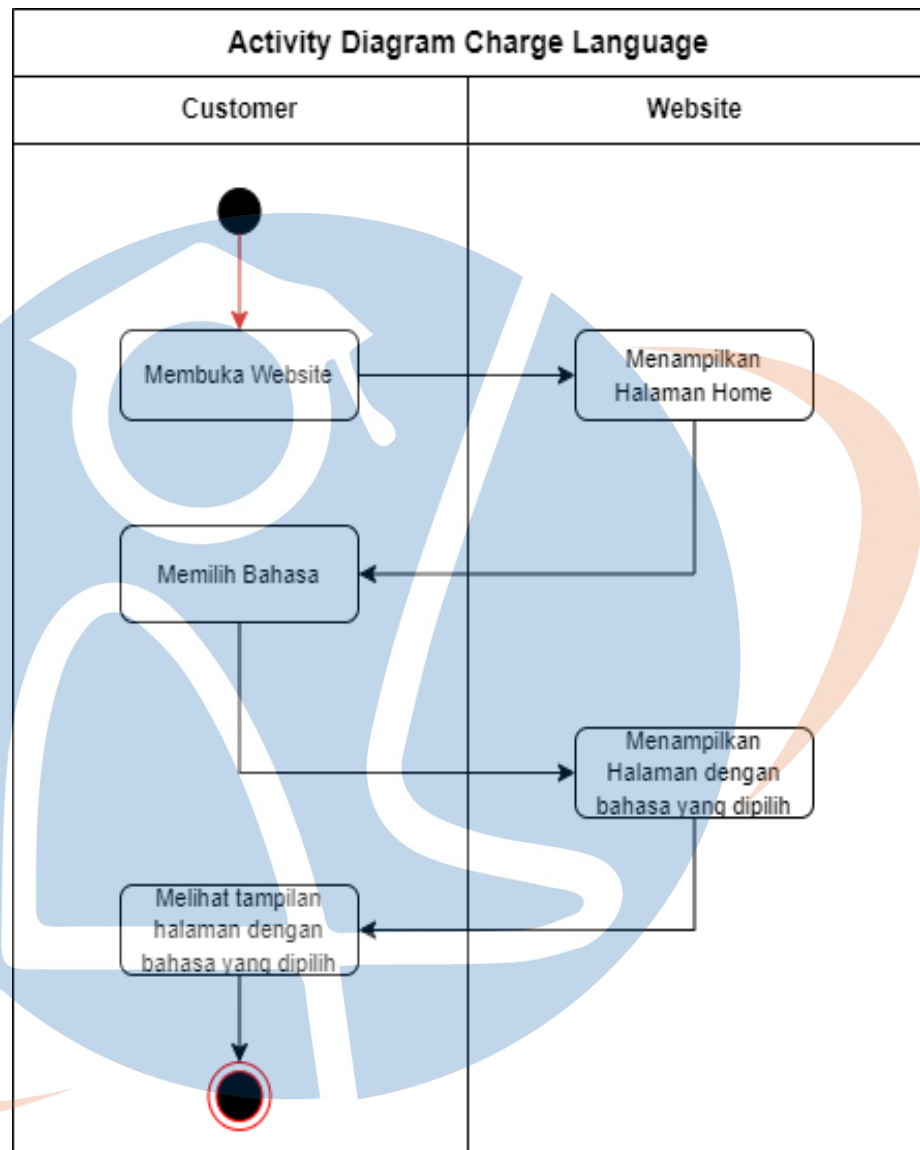
f. *View Contact*



Gambar 8 Activity Diagram View Contact

Berdasarkan Gambar 8, dapat diketahui *activity diagram* saat melihat halaman kontak (*contact*), diawali dengan pengguna membuka *website* dan *website* akan menampilkan halaman kontak (*contact*), selanjutnya pengguna (*customer*) memilih menu kontak (*contact*) pada navigasi dan *website* akan menampilkan halaman artikel. Pengguna (*customer*) dapat melihat informasi pada halaman *contact* mengenai kontak yang dapat dihubungi, sosial media, dan maps lokasi.

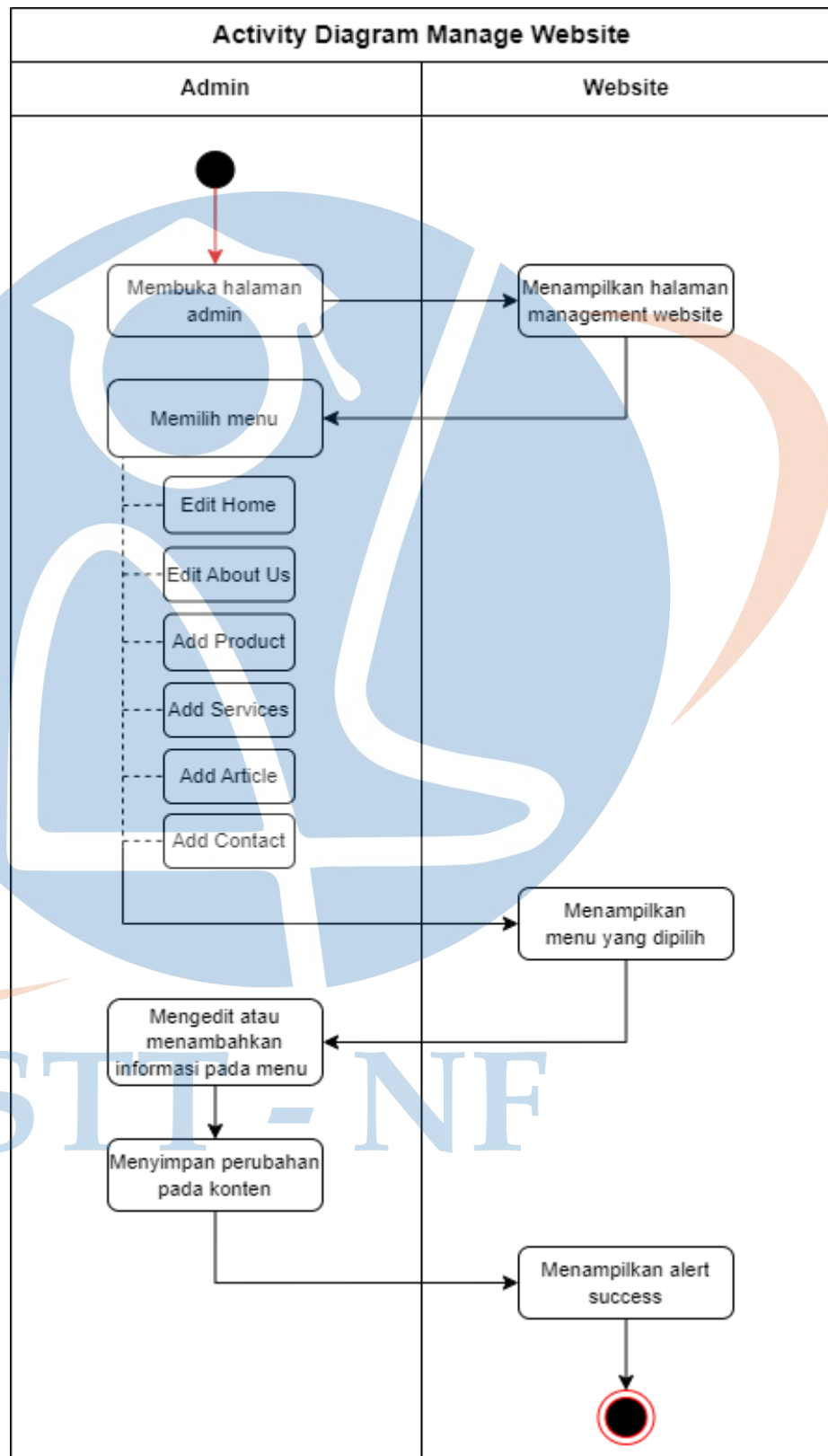
g. *Change Language*



Gambar 9 Activity Diagram Charge Language

Berdasarkan Gambar 9, dapat diketahui *activity diagram* saat mengganti bahasa pada *website*, diawali dengan pengguna membuka *website* dan *website* akan menampilkan halaman home, selanjutnya pengguna (*customer*) memilih bahasa pada *navigasi* dan *website* akan menampilkan halaman dengan bahasa yang dipilih. Pengguna (*customer*) dapat melihat informasi pada halaman dengan menggunakan bahasa yang diinginkan.

h. Manage Website



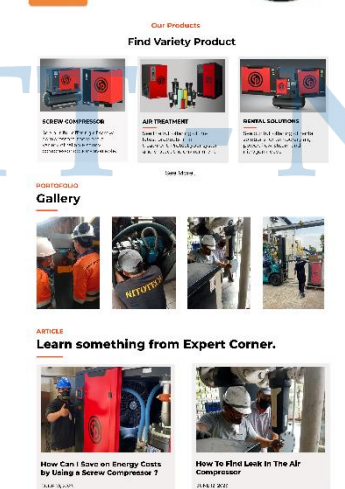
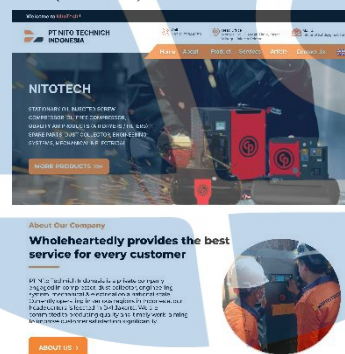
Gambar 10 Activity Diagram Manage Website

Berdasarkan Gambar 10, dapat diketahui *activity diagram* saat admin memmanage *website*, diawali dengan admin membuka halaman *manage website* dan *website* akan menampilkan halaman *manage website*, selanjutnya admin memilih halaman yang akan *manage* dan *website* akan menampilkan halaman yang dipilih. Admin dapat mengedit atau menambahkan informasi pada menu. Ketika sudah selesai admin akan menyimpan perubahan yang ada pada konten. *Website* akan menampilkan *alert success*, yang berarti informasi pada halaman telah berhasil diubah.

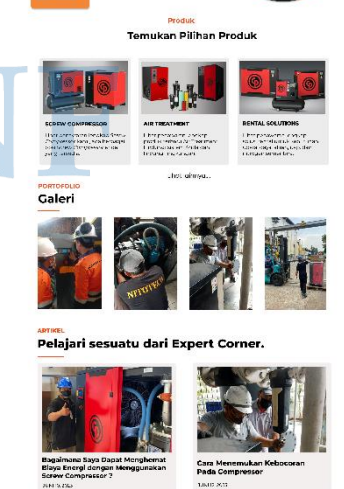
d. Prototype

Pada tahap prototipe yang dilakukannya mengimplementasikan ide yaitu dengan pembuatan rancangan tampilan *company profile* berbasis *website* dengan menggunakan aplikasi figma.

1. Beranda (Home)



Gambar 11 Tampilan Home



Gambar 12 Tampilan Beranda

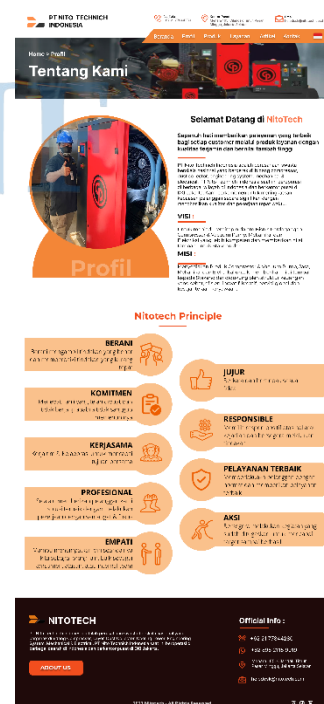
Gambar di atas merupakan desain halaman beranda. Pada halaman beranda, pengguna dapat melihat berbagai informasi saat pertama kali membuka *website*. Halaman ini berisi *landing page* yang memberikan gambaran profil perusahaan, produk unggulan yang sering dibutuhkan oleh pelanggan, galeri yang berupa portofolio atau foto-foto pekerjaan yang pernah dilakukan oleh PT Nito Technich Indonesia, serta artikel yang dapat dibaca oleh pengguna terkait tips-tips seputar *compressor* untuk meningkatkan pemahaman pelanggan.

Pada setiap halaman, terdapat menu *navigasi* yang mengarahkan pengguna ke lima halaman utama, yaitu Profil, Produk, Layanan, Artikel, dan Kontak. Selain itu, di bagian atas setiap halaman, pengguna dapat memilih Bahasa yang digunakan, baik itu Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Terdapat juga informasi sosial media, nomor telepon kantor, alamat, dan email yang dapat dihubungi. Selain itu, terdapat logo WhatsApp yang mengambang di bagian kanan bawah, yang dapat langsung mengarahkan pengguna untuk menghubungi PT Nito Technich Indonesia melalui WhatsApp.

2. Profil (About)



Gambar 14 Tampilan About



Gambar 13 Tampilan Profil

Gambar di atas merupakan desain halaman profil. Pada halaman profil, pengguna dapat melihat informasi detail mengenai profil perusahaan, termasuk visi, misi, serta prinsip-prinsip yang menjadi landasan bagi PT Nito Technich Indonesia.

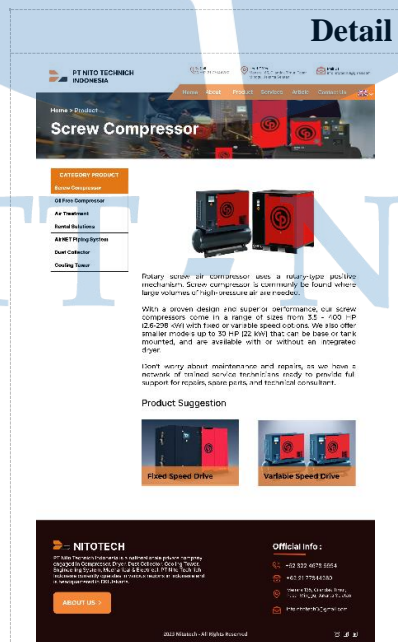
3. Produk (Product)



Gambar 16 Tampilan Product



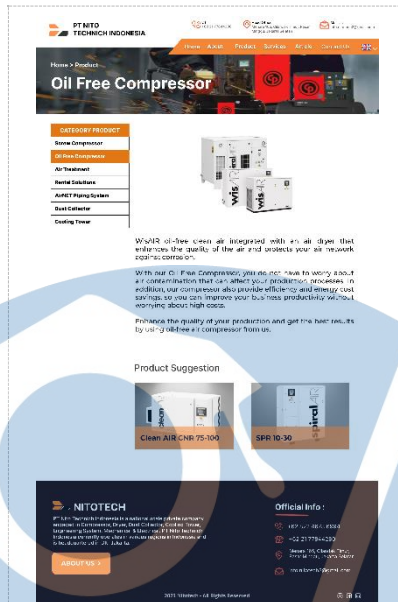
Gambar 15 Tampilan Produk



Gambar 17 Tampilan Detail Screw Compressor Ing



Gambar 18 Tampilan Detail Screw Compressor Indo



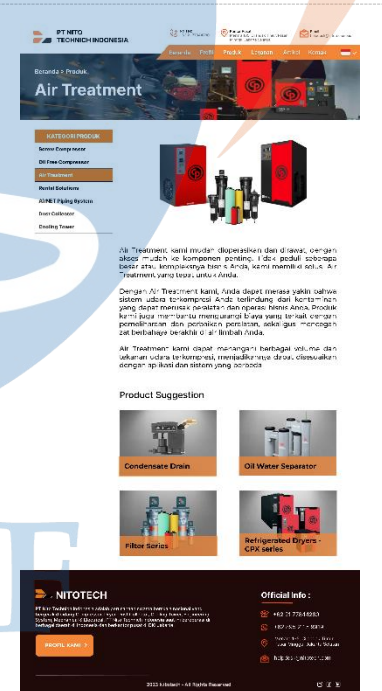
Gambar 19 Tampilan Detail Oil Free Compressor Ing



Gambar 20 Tampilan Detail Oil Free Compressor Indo



Gambar 21 Tampilan Detail Air Treatment Ing



Gambar 22 Tampilan Detail Air Treatment Indo



Gambar 23 Tampilan Detail Rental Solutions



Gambar 24 Tampilan Detail Rental Solusi



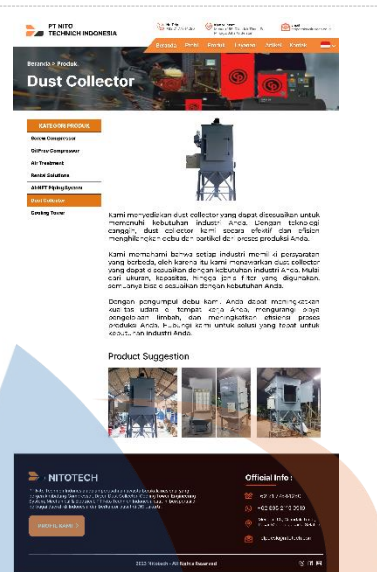
Gambar 25 Tampilan Detail AirNET Piping System Ing



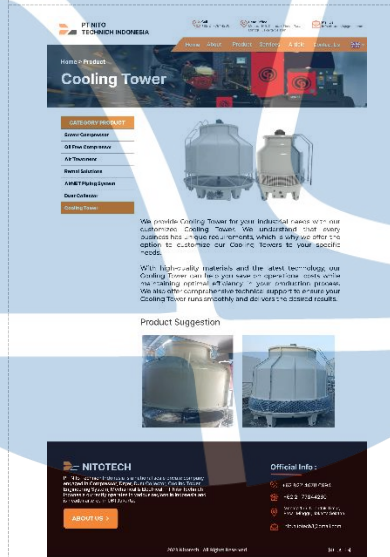
Gambar 26 Tampilan Detail AirNET Piping System Indo



Gambar 27 Tampilan Detail Dust Collector Ing



Gambar 28 Tampilan Detail Dust Collector Indo



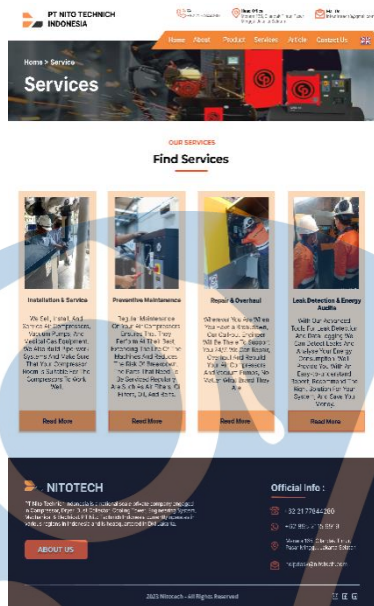
Gambar 29 Tampilan Detail Cooling Tower Ing



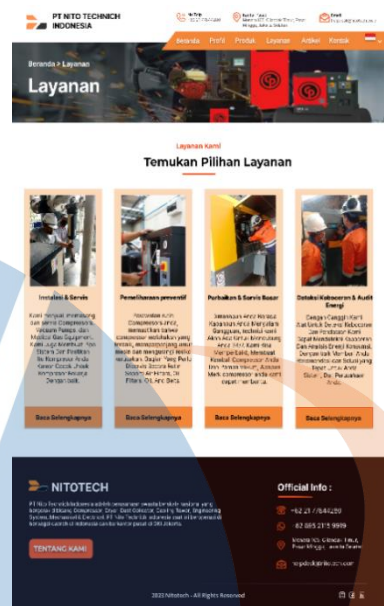
Gambar 30 Tampilan Detail Cooling Tower Indo

Gambar di atas merupakan desain halaman produk yang tersedia di PT Nito Technich Indonesia. Pada halaman ini, terdapat foto-foto produk beserta deskripsi singkat. Terdapat juga tombol yang mengarahkan calon *customer* untuk melihat informasi lebih detail mengenai produk tersebut. Sehingga pengguna dapat melihat informasi detail mengenai produk yang dipilih.

4. Layanan (Service)



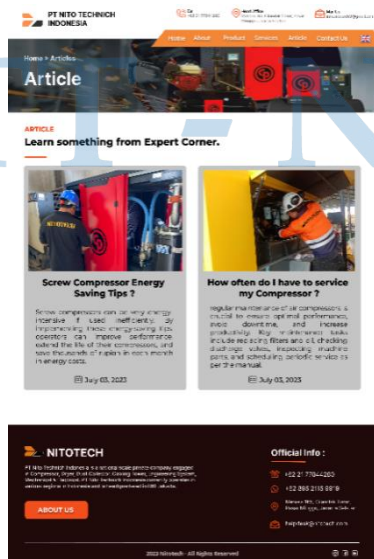
Gambar 32 Tampilan Services



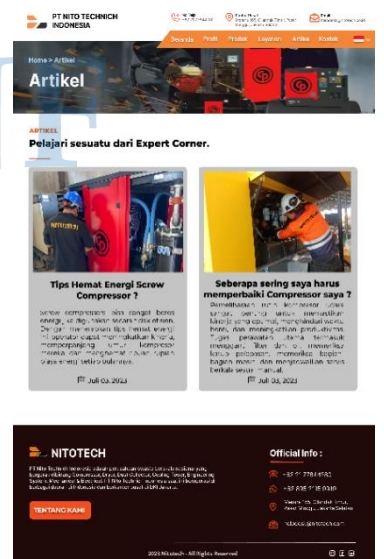
Gambar 31 Tampilan Layanan

Gambar di atas merupakan desain halaman layanan yang disediakan oleh PT Nito Technich Indonesia. Pada halaman ini, terdapat jenis-jenis layanan beserta deskripsi singkat dari masing-masing layanan tersebut. Pada bagian bawah halaman, terdapat sebuah form yang dapat diisi oleh calon *customer* untuk mengajukan permintaan penawaran sesuai dengan kebutuhan.

5. Artikel (Article)



Gambar 34 Tampilan Article



Gambar 33 Tampilan Artikel

Detail Artikel



How Can I Save on Energy Costs by Using a Screw Compressor ?



Screw compressors are versatile machines that can be used for a variety of applications such as air filling, packaging, loading, HVAC control and many more. However, one potential drawback of these machines is the amount of electricity they consume. Using an inefficient air compressor can result in a significant drain on energy and money.

Fortunately, there are several ways to optimize screw compressor use and reduce energy waste.

1. Set Schedule
Operating a screw compressor without a set schedule is one of the most common ways to waste energy. Every business has different needs of air compressed, and if you only need the compressor for a few hours outside of the workday, it makes sense to run it during those hours. However, manually turning the compressor on and off can be challenging due to time and space constraints. The good news is that some high-end compressor models have a control panel that allows the user to set the schedule on the machine itself.

2. Fix Leaks
Air compressor leaks are another common problem that contributes to energy wastage and inefficiency. Leaks are not always easy to see or hear, and depending on usage, a 1% air leak at 100psi can cost over \$7,500 of wasted energy over a year. It is recommended that a risk reduction professional inspect your compressor periodically to ensure that you are not losing energy. Duct tape can serve as a temporary solution, but it won't fix the problem permanently.

3. Use a Variable Speed Compressor
Single-stage air compressors are often used in HVAC applications despite their inefficient operation. They're on or off, with no power in between, so if you only need a little air, they'll kick on at full throttle. If possible, variable speed compressors should be used, as they will attempt to match delivery to what is required and not use as much power as needed.

4. Avoid Debris Cleaning
Compressed air is a very useful tool, but it can't do everything. One of the most common uses of compressed air is cleaning debris. Unless the particles are too large, cleaning something off the ground with compressed air is a violation of OSHA. Also, dusting yourself or others is prohibited regardless of pressure. There are other cheap and easy ways to clean, so maybe save compressed air for more vital applications.

5. Optimizing Piping Systems
Another place air can be wasted is in the air pipe from the compressor to its destination. Often, processes and machines are changed or relocated without considering what the hoses/lines might cause, especially if you operate multiple compressors from a centralized location. Periodically review your piping system to ensure air is flowing from the compressor to its final destination in the shortest possible distance. The farther air travels, the more energy it requires, so shortening pipelines is a great way to save energy.

6. Change Filters Regularly
One of the most helpful tips for saving energy is to replace the filter according to the recommended maintenance schedule. Most compressors say how often you should replace the filter, and that schedule, based on rigorous testing and calculations, is a must. A clogged filter, whether it's for air, oil, water, or any other liquid, prevents some of the liquid from passing through. It is very inefficient to operate with a clogged filter, therefore replacing it is the best way to save energy. All other common maintenance items for air compressors should also be inspected regularly. Doing so will improve performance and extend the life of the air compressor.

In conclusion, by implementing these energy-saving tips, you can save millions of dollars every year. Many operators lose a lot of this energy



Gambar 35 Tampilan Article 1



Bagaimana Saya Dapat Menghemat Biaya Energi dengan Menggunakan Screw Compressor?



Screw Compressor adalah mesin serbaguna yang dapat digunakan untuk berbagai aplikasi seperti pengisian udara, pengemasan, loading, pengendalian HVAC, dan banyak lagi. Namun, salah satu kelemahan potensial dari mesin ini adalah jumlah listrik yang dikonsumsi. Menggunakan screw compressor yang tidak efisien dapat mengakibatkan pemborosan energi yang signifikan.

Untungnya, ada beberapa cara untuk mengoptimalkan penggunaan Screw Compressor dan mengurangi pemborosan energi:

1. Tetapkan Jadwal
Mengoperasikan kompresor screw tanpa jadwal yang ditetapkan adalah salah satu cara paling umum untuk membuang-buang energi. Setiap bisnis memiliki tingkat permintaan udara yang berbeda, dan jika Anda hanya memerlukan kompresor selama beberapa jam di luar jam kerja, masuk akal untuk menjalankannya selama jam-jam tersebut. Namun, secara manual menyalakan dan mematikan kompresor bisa sulit karena batasan waktu dan tempat. Kabar baiknya, beberapa model kompresor kelas atas memiliki panel kontrol yang memungkinkan pengguna untuk menetapkan jadwal di mesin itu sendiri.

2. Perbaiki Kebocoran
Kebocoran kompresor udara adalah masalah umum lain yang menyebabkan pemborosan energi dan ketidakefisienan. Kebocoran tidak selalu mudah terlihat atau didengar, dan tergantung on usage, a 1% air leak at 100psi bisa menyebabkan pemborosan energi lebih dari \$7.500 dalam setahun. Disarankan agar seorang profesional memeriksa kompresor Anda secara berkala untuk memastikan Anda tidak membuang-buang energi.

Salah satu solusi sementara adalah menggunakan selotip, tetapi itu tidak akan mengatasi masalah secara permanen.

3. Gunakan Kompresor Kecepatan Variabel
Single-stage air compressors are often used in HVAC applications despite their inefficient operation. They're on or off, with no power in between, so if you only need a little air, they'll kick on at full throttle. If possible, variable speed compressors should be used, as they will attempt to match delivery to what is required and not use as much power as needed.

4. Hindari Pembersihan Debu
Salah satu penggunaan yang paling umum dari udara bertekanan adalah membersihkan sesuatu dari permukaan dengan tekanan melingkar seragam OSHA. Juga, membersihkan diri atau orang lain dengan udara bertekanan adalah pelanggaran OSHA. Selain itu, membersihkan diri atau orang lain dengan udara bertekanan adalah pelanggaran OSHA. Selain itu, membersihkan diri atau orang lain dengan udara bertekanan adalah pelanggaran OSHA.

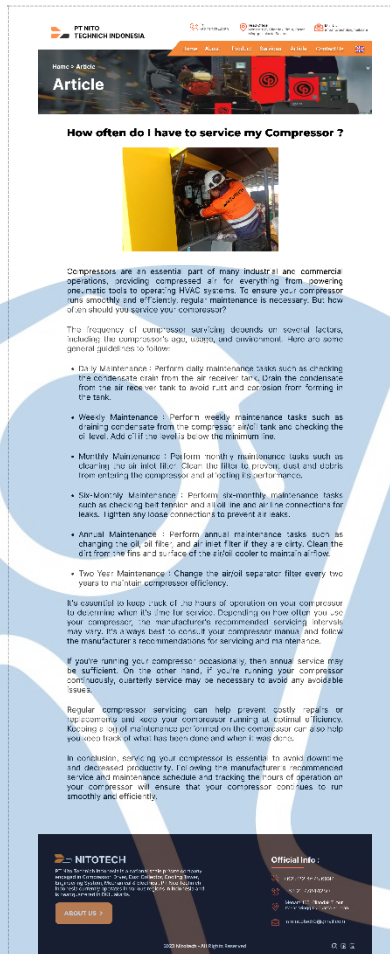
5. Optimalkan Sistem Pipipng
Tempat lain di mana udara dapat terbuang adalah pada pipa udara dari kompresor ke tujuan akhirnya. Seringkali, proses dan mesin diubah atau dipindahkan tanpa mempertimbangkan efisiensi yang mungkin menyebabkannya. Seringkali, Anda menggunakan beberapa kompresor dari lokasi yang terpusat, secara berkala, pindah sistem pipa antara unit, memastikan udara mengalir dari kompresor ke tujuan akhirnya dengan jarak yang sesingkat mungkin. Semakin jauh udara berjalan, semakin banyak energi yang dibutuhkan, jadi mempersingkat pipa adalah cara yang bagus untuk menghemat energi.

6. Ganti Filter Secara Teratur
Salah satu tips yang paling membantu untuk menghemat energi adalah mengganti filter sesuai dengan jadwal pemeliharaan yang direkomendasikan. Sebagian besar kompresor menyatakan seberapa sering Anda harus mengganti filter, dan jadwal itu, berdasarkan pengujian dan perhitungan yang ketat, sangat penting. Filter yang tersumbat, baik itu untuk udara, oli, air, atau cairan lainnya, mencegah sebagian cairan untuk melewati filter, yang berarti efisiensi untuk beroperasi dengan filter yang tersumbat. Oleh karena itu, menggantinya adalah cara terbaik untuk menghemat energi. Semua elemen pemeliharaan umum untuk kompresor udara juga harus diperiksa secara teratur. Melakukan hal-hal tersebut akan meningkatkan kinerja dan memperpanjang umur kompresor udara.

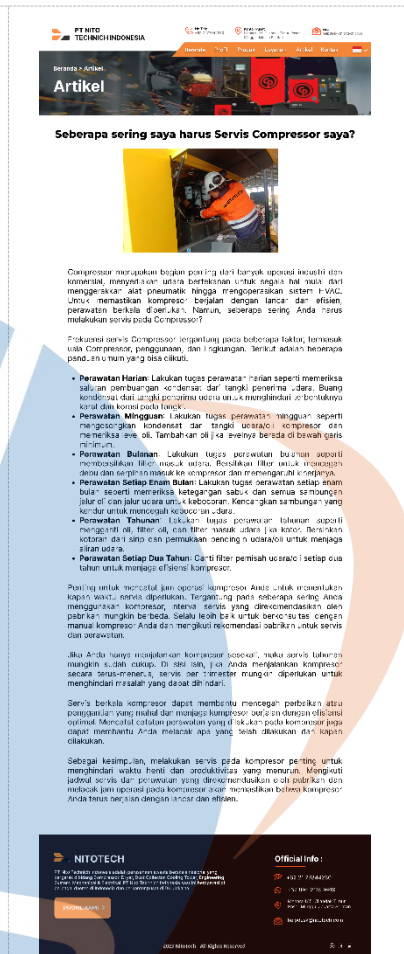
Dengan menerapkan tips hemat energi ini, Anda dapat menghemat jutaan rupiah setiap tahunnya. Banyak operator kehilangan banyak energi ini karena tidak memperhatikan perawatan kompresor setiap minggu. Dengan melakukan perawatan yang tepat dan mengikuti praktik hemat energi, Anda dapat mengurangi biaya energi dan meningkatkan efisiensi operasional kompresor Anda.



Gambar 36 Tampilan Artikel 1



Gambar 37 Tampilan Article 2



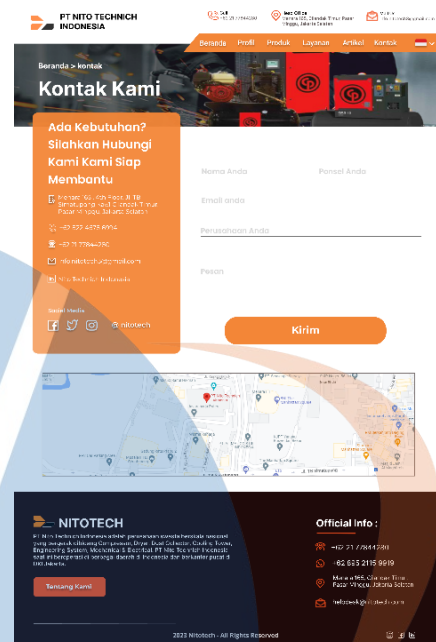
Gambar 38 Tampilan Artikel 2

Gambar di atas merupakan desain halaman artikel yang disediakan oleh PT Nito Technich Indonesia. Pada halaman ini, terdapat artikel-artikel yang ditulis oleh ahli dalam bidang *compressor*. Artikel-artikel tersebut memberikan tips dan informasi yang dapat meningkatkan pemahaman calon *customer* mengenai cara perawatan, dan hal-hal lain terkait dengan *compressor*. Pengguna dapat membaca artikel-artikel ini untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam tentang *compressor*.

6. Kontak (Contact)



Gambar 21 Tampilan Contact



Gambar 22 Tampilan Kontak

Gambar di atas merupakan desain halaman kontak pada *website* PT Nito Technich Indonesia. Pada halaman ini, terdapat informasi kontak yang dapat dihubungi oleh *customer* serta *maps* lokasi kantor PT Nito Technich Indonesia. Selain itu, terdapat sebuah form yang dapat diisi oleh *customer* untuk mengirimkan pesan, saran, atau keluhan kepada perusahaan melalui form kontak.

e. Testing

Pada tahapan ini dilakukan pengujian menggunakan 6 orang responden, dengan menggunakan *black box testing* dan kuesioner dengan *skala likert*. Metode pengujian ini digunakan untuk mengevaluasi dari suatu rancangan sistem atau *website* untuk mengetahui tanggapan atau respon yang didapatkan dari suatu tampilan antar muka sehingga dapat digunakan oleh *user* pada saat menggunakannya.

1. *Black Box Testing*

Rancangan pengujian pertama yaitu *black box* yang digunakan untuk menyesuaikan desain yang telah dirancang dan fokus pada tampilan antarmuka dan fungsionalitas aplikasi yang dapat dilihat dan diakses oleh pengguna. Berikut kasus yang diberikan dalam bentuk tabel:

Tabel 3 Rancangan Pengujian -Black Box Testing

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menampilkan Halaman Beranda (<i>Home</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman beranda (<i>home</i>) beserta informasinya.	Berhasil atau Tidak
2.	Menampilkan Halaman Profil (<i>About</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman profil (<i>about</i>) beserta informasinya.	Berhasil atau Tidak
3.	Menampilkan Halaman Produk (<i>Product</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman produk (<i>product</i>) beserta informasinya.	Berhasil atau Tidak
4.	Menampilkan Halaman Layanan (<i>Services</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman layanan (<i>services</i>) beserta informasinya.	Berhasil atau Tidak
5.	Menampilkan Halaman Artikel (<i>Article</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman artikel (<i>article</i>) beserta informasinya.	Berhasil atau Tidak
6.	Menampilkan Halaman Kontak (<i>Contact</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman kontak (<i>contact</i>) beserta informasinya.	Berhasil atau Tidak
7.	Mengubah Bahasa <i>Website</i>	<i>Website</i> akan mengubah tampilan dan informasi menjadi Bahasa yang pilih	Berhasil atau Tidak
8.	Menampilkan Detail Produk (<i>Product</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan detail produk (<i>product</i>) yang dipilih.	Berhasil atau Tidak
9.	Menampilkan Detail Layanan (<i>Services</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan detail layanan (<i>services</i>) yang dipilih.	Berhasil atau Tidak
10.	Menampilkan Detail Artikel (<i>Article</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan detail artikel (<i>article</i>) yang dipilih.	Berhasil atau Tidak

2. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk menilai prototipe menggunakan *Skala Likert* dengan 4 pilihan yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Setuju (S) dengan skor 3, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, berikut kuesioner dalam bentuk tabel:

Tabel 4 Rancangan Pengujian-Kuesioner

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Apakah tampilan perancangan prototipe <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> yang dibuat menarik?				
2	Apakah tampilan pada menu sesuai dengan yang diharapkan?				
3	Apakah menu dan fitur yang tersedia pada prototipe mudah dipahami?				
4	Apakah fitur-fitur pada rancangan <i>website</i> ini sudah sesuai kebutuhan?				
5	Apakah dengan adanya rancangan <i>website company profile</i> ini dapat membantu dalam memperkenalkan perusahaan?				
6	Apakah informasi disajikan dengan jelas?				
7	Apakah dengan adanya rancangan <i>website</i> ini memudahkan dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan perusahaan?				
8	Apakah pemilihan jenis, ukuran dan warna <i>font</i> nyaman untuk dilihat?				

3.2.3 Hasil Pengujian

Berikut adalah hasil pengujian *black box testing* yang didapatkan dari 10 skenario. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Pengujian-Black Box Testing

No.	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Menampilkan Halaman Beranda (<i>Home</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman beranda (<i>home</i>) beserta informasinya.	Berhasil
2.	Menampilkan Halaman Profil (<i>About</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman profil (<i>about</i>) beserta informasinya.	Berhasil
3.	Menampilkan Halaman Produk (<i>Product</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman produk (<i>product</i>) beserta informasinya.	Berhasil
4.	Menampilkan Halaman Layanan (<i>Services</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman layanan (<i>services</i>) beserta informasinya.	Berhasil
5.	Menampilkan Halaman Artikel (<i>Article</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman artikel (<i>article</i>) beserta informasinya.	Berhasil
6.	Menampilkan Halaman Kontak (<i>Contact</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan halaman kontak (<i>contact</i>) beserta informasinya.	Berhasil
7.	Mengubah Bahasa <i>Website</i>	<i>Website</i> akan mengubah tampilan dan informasi menjadi Bahasa yang pilih	Berhasil
8.	Menampilkan Detail Produk (<i>Product</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan detail produk (<i>product</i>) yang dipilih.	Berhasil
9.	Menampilkan Detail Layanan (<i>Services</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan detail layanan (<i>services</i>) yang dipilih.	Berhasil
10.	Menampilkan Detail Artikel (<i>Article</i>)	<i>Website</i> akan menampilkan detail artikel (<i>article</i>) yang dipilih.	Berhasil

Pengujian *Black box* memiliki 10 pengujian yang dilakukan. Pada jumlah pengujian yang berhasil didapatkan sebanyak 10 keberhasilan, sedangkan yang tidak berhasil ada 0, sehingga didapatkan persentase keberhasilannya testing dengan *black box* yaitu 100 %.

Berikut adalah hasil kuesioner yang didapatkan dari 6 responden dengan 8 pertanyaan. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Pengujian-Kuesioner

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Apakah tampilan perancangan prototipe <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> yang dibuat menarik?				6
2	Apakah tampilan pada menu sesuai dengan yang diharapkan?			1	5
3	Apakah menu dan fitur yang tersedia pada prototipe mudah dipahami?			1	5
4	Apakah fitur-fitur pada rancangan <i>website</i> ini sudah sesuai kebutuhan?				6
5	Apakah dengan adanya rancangan <i>website company profile</i> ini dapat membantu dalam memperkenalkan perusahaan?				6
6	Apakah informasi disajikan dengan jelas?			2	4
7	Apakah dengan adanya rancangan <i>website</i> ini memudahkan dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan perusahaan?				6
8	Apakah pemilihan jenis, ukuran dan warna font nyaman untuk dilihat?				6

Berikut, tabel interval skala likert:

Tabel 7 Interval Skala Likert

No.	Interval %	Interpretasi
1	0-30	Sangat Tidak Setuju
2	31-55	Tidak Setuju
3	56-80	Setuju
4	80-100	Sangat Setuju

3.2.4 Hasil Evaluasi

1. *Black Box Testing*

Keberhasilan = (Jumlah skenario pengujian berhasil / Jumlah total skenario pengujian) x 100%

Keberhasilan = $(10 / 10) \times 100\% = 100\%$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sistem telah berhasil menyelesaikan 10 skenario pengujian dengan benar dan dapat dianggap berhasil dalam pengujian melalui pendekatan *black box testing*.

2. *Kuesioner*

Total Skor Likert dapat dilihat dari perhitungan dibawah ini:

Jawaban Sangat Setuju (SS) = $44 \times 4 = 176$

Jawaban Setuju (S) = $4 \times 3 = 12$

Jawaban Tidak Setuju (TS) = $0 \times 2 = 0$

Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = $0 \times 1 = 0$

Total Skor = 188

Skor Maksimum

Skor Maksimum = (Jumlah responden * Nilai tertinggi likert * Total pertanyaan)

Skor Maksimum = $6 * 4 * 8$

Skor Maksimum = 192

Penyelesaian Akhir Indeks

Indeks (%) = $(\text{Total skor} / \text{Skor Max}) * 100$

Indeks (%) = $(188 / 192) * 100$

Indeks (%) = 98%

Hasil *skala likert* dari perhitungan diatas mencapai **98%**, maka dapat disimpulkan bahwa termasuk dalam *interval* 80-100 dan menunjukkan bahwa responden **sangat setuju** terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang menjawab tujuan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian mengenai perancangan prototipe *company profile* berbasis *website* sebagai media promosi pada PT Nito Technich Indonesia.

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan prototipe *company profile* berbasis *website* menggunakan aplikasi Figma dan metode *Design Thinking* telah berhasil dilakukan. Pendekatan *Design Thinking* membantu dalam mengelola perancangan prototipe sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna dan efektif sebagai media promosi bagi PT Nito Technich Indonesia. Prototipe tersebut dapat meningkatkan *visibilitas* perusahaan, memperluas target pemasaran, mendapatkan *customer* potensial dan mempromosikan produk dan layanan yang ditawarkan.
2. Evaluasi rancangan prototipe *company profile* berbasis *website* dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan 100% skenario pengujian berhasil dijalankan. Selain itu, analisis data dari kuesioner dengan menggunakan skala likert menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan nilai sebesar 98% dan masuk ke dalam *interval* 80-100. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna sangat setuju dengan desain prototipe *company profile* berbasis *website* yang dibuat.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, maka penulis memberikan beberapa saran yaitu memperluas pengembangan pada desain prototipe *company profile* berbasis *website*. Disarankan agar pengembangan tidak hanya terbatas pada perancangan desain, tetapi juga diimplementasikan dalam bentuk *website* yang dioptimasi menggunakan SEO dan SEM. Hal ini bertujuan agar *website* dapat muncul dalam hasil pencarian Google dan dapat diakses oleh calon *customer*. Dengan demikian, *website* dapat berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan, memperkenalkan, dan memberikan informasi mengenai profil perusahaan, produk, layanan, artikel yang berisi tips serta kontak yang dapat dihubungi oleh *customer* potensial.



STT - NF

DAFTAR REFERENSI

- [1] U. Buana, P. Karawang, and K. A. Baihaqi, “Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP) Ke-3 PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DAN WEBSITE DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN UMKM KERIPIK PISANG”.
- [2] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- [3] A. Khoirur Roziqin, W. Arianto, U. Pamulang, J. Puspitek No, and K. Tangerang Selatan Provinsi Banten, “PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PEMASARAN PADA PT JAPUNG KREASINDO BERSAMA,” *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [4] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, “Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” 2022.
- [5] S. S. Hilabi, “RANCANG BANGUN SISTEM INVENTORY USAHA (UMKM) ‘KARPET’ DESA KAMURANG BERBASIS WEB DESIGN BUILD BUSINESS INVENTORY SYSTEM (MSME) ‘CARPET’ KAMURANG VILLAGE BASED WEB.”
- [6] D. Ambar Fitriyanti, J. Seni Rupa, F. Bahasa dan Seni, and U. Negeri Semarang, “Arty: Journal of Visual Arts PERANCANGAN COMPANY PROFILE DAN MEDIA PROMOSI PARIWISATA PABRIK GULA CEPIRING KABUPATEN KENDAL,” 2016. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- [7] “JSIM Jurnal Sistem Informasi Mahakarya_Juni 2022”.
- [8] R. A. Widiyanto and S. Wicaksono, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MONITORING LAPORAN PENJUALAN MULTI CABANG BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPE STUDI KASUS

- TOKO KING CELLULAR,” vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/biner>
- [9] A. Syarifudin, “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.641.
- [10] L. Aji Yoga Pratama *et al.*, “PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PEMESANAN GOR ONLINE (GORNESIA),” *Jurnal Innovation And Future Technology P-ISSN*, vol. 4, no. 2, pp. 2656–1719, 2022.
- [11] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [12] “Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi,” 2019, doi: 10.35138/organu.
- [13] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [14] J. Homepage, M. Fahril, and M. Farhan, “IJIRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering Web-Based Company Profile Information System Design At PT. Gotrans Logistics Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics 1”.
- [15] “35-Article Text-122-2-10-20181114”.
- [16] H. Hasugian and A. N. Shidiq², “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INDUSTRI KREATIF BIDANG PENYEWAAN SARANA OLAHRAGA,” 2012.

- [17] I. Yullia Ningsih, M. Arief, and P. Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Trunojoyo Madura, “Bauran Promosi Pada Dealer Yamaha Tretan Motor Dengan Pendekatan Mixed Methods,” *Jurnal Kajian Ilmu Manajemen*, vol. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.21107/jkim.v1i1.10591`Citation.
- [18] T. Hidayat and M. Muttaqin, “Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis,” 2018. [Online]. Available: www.ccsenet.org/cis
- [19] U. Salamah and F. N. Khasanah, “Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 2, no. 1, pp. 35–46, 2017.
- [20] A. Ikhsan, M. Najib, and F. Ulum, “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TOKO DISTRO BERDASARKAN RATING KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 1, no. 2, pp. 71–79, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [21] S. Sintaro, A. Surahman, and A. T. Prastowo, “PENERAPAN WEB WALKERS SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK PERBANDINGAN MANUAL BREWING COFFEE DI INDONESIA,” *Sistem Informasi* /, vol. 7, no. 2, pp. 132–137, 2020.

STT - NF

LAMPIRAN

Hasil Wawancara

Jabatan :	<i>Business Development</i>
Tanggal Wawancara :	01 Juli 2023
Tempat :	PT Nito Technich Indonesia
Daftar Pertanyaan :	
1. Apakah dengan perkembangan teknologi saat ini perusahaan memerlukan media promosi secara digital ?	
Jawab : Perlu, terlebih pasca pandemi. Semua perusahaan dituntut untuk melakukan <i>transformasi</i> digital agar dapat menjangkau pelanggan potensial. Meskipun kompetitor masih menggunakan cara konvensional, kami rasa dengan adanya transformasi digital pada PT Nito merupakan kemajuan tersendiri bagi perusahaan. Tidak hanya itu, media promosi digital berupa <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> juga dapat menjadi identitas dan cara perusahaan memperkenalkan diri pada <i>world of market</i> , serta salah satu media <i>verifikasi</i> . Mengingat saat ini untuk mengetahui bahwa perusahaan itu benar-benar ada banyak calon pelanggan melakukan pencarian perusahaan terkait di mesin pencarian.	
2. Mengapa perlu dibuat <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> ?	
Jawab : Karena <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> dapat membantu meningkatkan visibilitas, media promosi dan menjangkau <i>customer</i> potensial	
3. Apa saja menu yang perlu ada pada <i>company profile</i> berbasis <i>website</i> ?	
Jawab : <i>Profile, Product, Services, Article, Contact, Chat Support.</i>	

4. Bagaimana proses bisnis pada PT Nito Technich Indonesia ?

Jawab : Berikut Proses Bisnis PT Nito Technich Indonesia

1. Dari beberapa kasus, *Customer* mengetahui PT Nito Technich Indonesia melalui LinkedIn, Koneksi, dll.
2. *Customer* menghubungi kepada admin untuk menanyakan detail terkait produk dan layanan yang dibutuhkan.
3. *Customer* memilih produk dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan.
4. Perusahaan mengajukan penawaran harga (*quotation*) sesuai dengan *inquiry* dan kebutuhan *customer*.
5. *Customer* melakukan negosiasi terhadap penawaran harga (*quotation*).
6. Jika harga dan barang sesuai dengan *demand customer*, dilanjutkan dengan membuat kesepakatan dengan *customer* untuk melakukan *visit* dan pengerjaannya.
7. Perusahaan membuat *invoice* saat pekerjaan selesai.

5. Apa tujuan yang ingin dicapai dari *company profile* berbasis *website* ?

Jawab : Menghemat biaya dan waktu yang dikeluarkan perusahaan dibandingkan menggunakan cara konvensional (*door to door*), mendapatkan *revenue*, memperluas target *market*, mendapatkan *customer* potensial.

STT - NF