



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE*  
BERBASIS *WEBSITE* PADA PERUSAHAAN ROBBANI  
CONSULTING MENGGUNAKAN METODE *AGILE*  
*DEVELOPMENT***

**TUGAS AKHIR**

**MAULANA HISYAM**

**0110220104**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**DEPOK**

**AGUSTUS 2024**



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE*  
BERBASIS *WEBSITE* PADA PERUSAHAAN ROBBANI  
CONSULTING MENGGUNAKAN METODE *AGILE*  
*DEVELOPMENT***

**TUGAS AKHIR**

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

**MAULANA HISYAM**  
**0110220104**

STT - NF

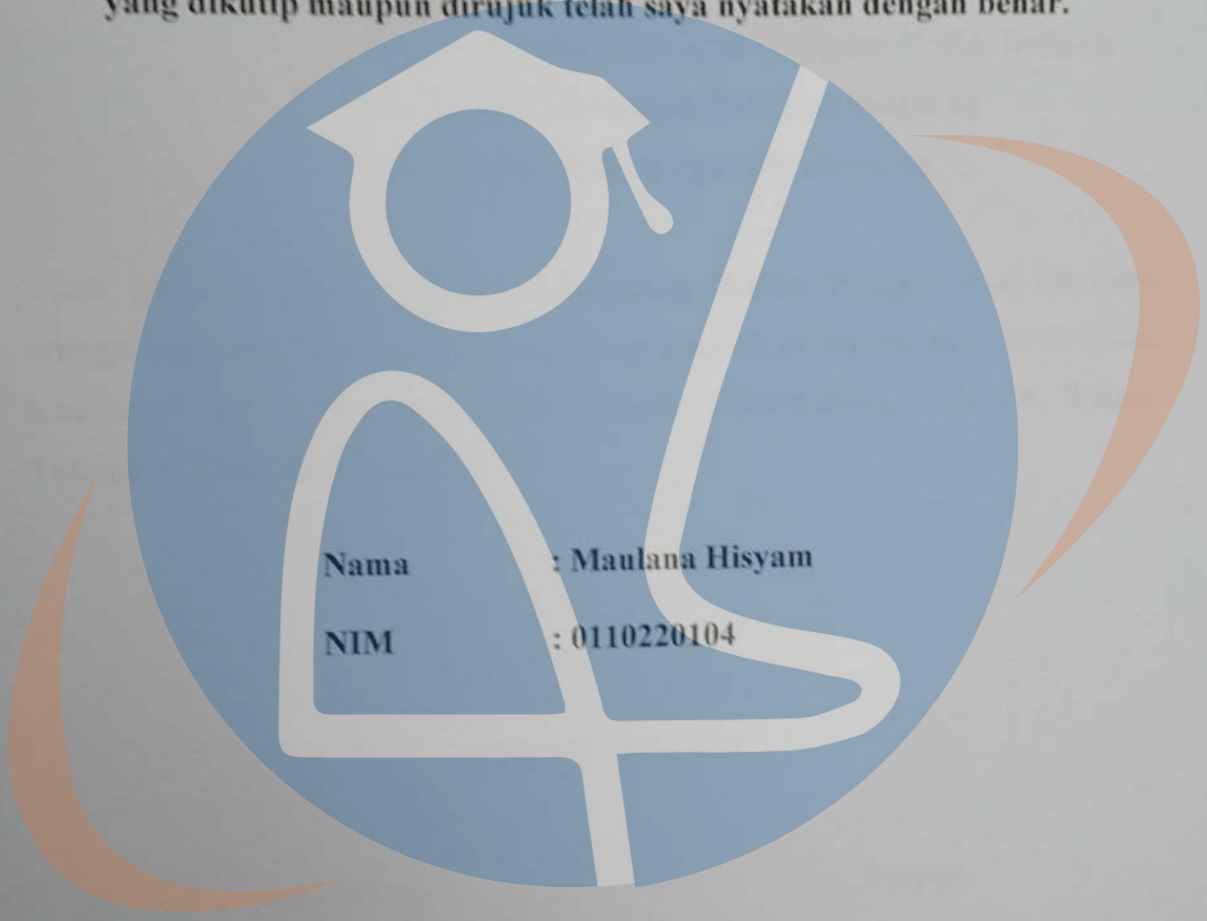
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**DEPOK**

**AGUSTUS 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 : Maulana Hisyam  
NIM : 0110220104

STT - NF  
Depok, 26 Juli 2024



Maulana Hisyam

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Maulana Hisyam

NIM : 0110220104

Program Studi : Teknik Informatika


Judul Skripsi : Perancangan dan Pembuatan *Company Profile* Berbasis  
*Website* pada Perusahaan Robbani Consulting  
Menggunakan Metode *Agile Development*

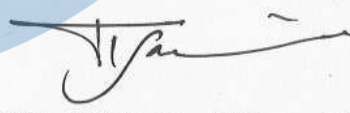
**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji

  
Krisna Panji, S.Kom., M.M.

  
Tifani Nabarian, S.Kom., M.T.I.

# STT - NF

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 26 Juli 2024



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Teknik Informatika 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 skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, S.T., M.M., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Tifani Nabarian, S.Kom., M.T.I. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, S.T., M.M., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Krisna Panji, S.Kom., M.M. 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. Bapak Zulfikar Mahbub Robbani beserta karyawan perusahaan Robbani Consulting yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

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 Subhanahu Wa Ta'ala berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 26 Juli 2024



Maulana Hisyam

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 : Maulana Hisyam

NIM : 0110220104

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 dan Pembuatan *Company Profile* Berbasis *Website* pada Perusahaan Robbani Consulting Menggunakan Metode *Agile Development*

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 : 26 Juli 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



Maulana Hisyam

## ABSTRAK

Nama : Maulana Hisyam  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Perancangan dan Pembuatan *Company Profile* Berbasis *Website* pada Perusahaan Robbani Consulting Menggunakan Metode *Agile development*

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memaksa perusahaan untuk memiliki kehadiran digital yang kuat. Robbani Consulting memerlukan *website company profile* yang profesional dan fungsional untuk meningkatkan citra dan aksesibilitasnya di dunia digital. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembuatan *website* berbasis CMS WordPress untuk Robbani Consulting dengan menerapkan metode *agile development*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah *website company profile* yang dapat menampilkan informasi perusahaan dengan jelas, menarik, dan mudah diakses. *Website* ini diharapkan dapat membantu Robbani Consulting dalam menarik lebih banyak klien dan memberikan informasi yang lengkap mengenai layanan yang ditawarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *agile development*, yang memungkinkan pengembangan yang iteratif dan responsif terhadap perubahan kebutuhan selama proses pembuatan *website*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website company profile* yang berhasil dibangun sesuai dengan kebutuhan Robbani Consulting. *Website* ini memiliki desain yang responsif, mudah diakses, dan informatif, serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung interaksi dengan pengguna. Kesimpulan menunjukkan bahwa penerapan metode *agile development* dalam pembuatan *website* ini efektif dalam memenuhi kebutuhan perusahaan dan menghasilkan produk yang berkualitas.

Kata kunci : *website*, *company profile*, Robbani Consulting, *agile development*, CMS WordPress

STT - NF

## **ABSTRACT**

*Name : Maulana Hisyam  
Study Program : Informatics Engineering  
Title : Design and Development of a Company Profile For Robbani Consulting Using Agile Development Method*

*The rapid development of information technology compels companies to establish a strong digital presence. Robbani Consulting requires a professional and functional company profile website to enhance its image and accessibility in the digital world. This study focuses on designing and developing a CMS WordPress-based website for Robbani Consulting by applying the agile development method. The objective of this research is to design and implement a company profile website that clearly, attractively, and accessibly presents company information. The website is expected to help Robbani Consulting attract more clients and provide comprehensive information about the services offered. The method used in this research is agile development, which allows for iterative development and responsiveness to changing requirements during the website creation process. The result of this research is a company profile website built to meet Robbani Consulting's needs. The website features a responsive design, ease of access, and informativeness, equipped with features that support user interaction. The conclusion indicates that applying the agile development method in this website creation is effective in meeting the company's needs and producing a quality product.*

*Key words : website, company profile, Robbani Consulting, agile development, CMS WordPress*

STT - NF



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR .....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Definisi <i>Company Profile</i> .....	6
2.1.2 Komponen Utama <i>Company Profile</i> .....	7
2.1.3 Manfaat <i>Company Profile</i> .....	7
2.1.4 Definisi CMS ( <i>Content Management System</i> ) dan Fungsinya.....	8
2.1.5 Keuntungan Menggunakan CMS untuk Pembuatan <i>Website</i> .....	9
2.1.6 Perbandingan Antara Berbagai CMS yang Tersedia.....	10
2.1.7 CMS WordPress.....	10
2.1.8 Keuntungan dan Kekurangan Penggunaan WordPress untuk Pembuatan <i>Website</i> .....	13
2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan <i>Agile</i> Dibandingkan Dengan Metode Pengembangan Tradisional .....	14
2.1.10 Metode <i>Agile Development</i> .....	15
2.1.11 Pengaruh <i>Company Profile</i> Berbasis <i>Website</i> Pada Kinerja Perusahaan .	17
2.1.12 Pengertian dan Tujuan <i>Prototyping</i> .....	18
2.1.13 Metodologi <i>Prototyping</i> dalam Pengembangan <i>Website</i> Berbasis CMS .	18
2.1.14 Keuntungan dan Tantangan dalam Menggunakan <i>Prototyping</i> .....	19

2.1.15 Figma.....	20
2.1.16 Metode Pengujian.....	21
2.2 Penelitian Terkait .....	23
2.2.1 Tabel Penelitian Terkait .....	23
2.2.2 Posisi Penelitian .....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Tahapan Penelitian .....	30
3.2 Rancangan Penelitian .....	33
3.2.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2.2 Analisis Data .....	33
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.2.4 Metode Pengujian .....	33
3.1.1 Metode Implementasi dan Evaluasi .....	39
3.1.2 Lingkungan Pengembangan .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....</b>	<b>42</b>
4.1 <i>Planning</i> (perencanaan) .....	43
4.2 Analisis Data .....	43
4.2.1 <i>Kick-off Meeting</i> .....	43
4.2.2 Identifikasi Kebutuhan.....	43
4.2.3 Pembuatan <i>Backlog</i> .....	44
4.2.4 Pembuatan <i>Sprint</i> .....	46
4.3 <i>Design</i> (perancangan).....	49
4.3.1 Menentukan <i>Style Guide</i> .....	49
4.3.2 Membuat <i>Prototype</i> .....	50
4.4 <i>Development</i> (pengembangan).....	59
4.4.1 Mempersiapkan Lingkungan Pengembangan .....	59
4.4.2 Implementasi Fitur .....	64
4.4.3 Implementasi <i>Website</i> .....	66
4.5 <i>Testing</i> (pengujian).....	78
4.5.1 Pengujian Fungsional.....	78
4.5.2 Hasil <i>Black box Testing</i> .....	82
4.5.3 Hasil <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	85
4.5.4 Hasil Kuesioner.....	89
4.6 <i>Deployment</i> (peluncuran) .....	93
4.6.1 <i>Deployment</i> ke Produksi .....	93
4.6.2 <i>Post Deployment Testing</i> .....	94



4.6.3 <i>Training</i> dan Dokumentasi.....	94
4.7 <i>Maintenance</i> (pemeliharaan).....	95
4.7.1 Monitoring dan <i>Maintenance</i> Rutin.....	95
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>96</b>
5.1 Kesimpulan .....	96
5.2 Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>



STT - NF

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode <i>Agile Development</i> [23] .....	15
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian .....	30
Gambar 4.1. Tahapan Implementasi .....	42
Gambar 4.2. <i>Style Guide</i> .....	50
Gambar 4.3. <i>Prototype Website</i> .....	51
Gambar 4.4. <i>Prototype Halaman Home</i> .....	52
Gambar 4.5. <i>Prototype Halaman Home</i> (sambungan) .....	53
Gambar 4.6. <i>Prototype Halaman Program</i> .....	55
Gambar 4.7. <i>Prototype Halaman Blog Inspirasi</i> .....	57
Gambar 4.8. <i>Prototype Halaman Galeri</i> .....	58
Gambar 4.9. Halaman <i>Login WordPress</i> .....	59
Gambar 4.10. Halaman <i>Dashboard WordPress</i> .....	60
Gambar 4.11. Halaman <i>Media WordPress</i> .....	60
Gambar 4.12. Halaman <i>Pages WordPress</i> .....	61
Gambar 4.13. Halaman <i>Form Vibes WordPress</i> .....	61
Gambar 4.14. Halaman <i>Elementor WordPress</i> .....	62
Gambar 4.15. Halaman <i>Appearance WordPress</i> .....	62
Gambar 4.16. Halaman <i>Plugin WordPress</i> .....	63
Gambar 4.17. Halaman <i>Sticky Chat Widget WordPress</i> .....	63
Gambar 4.18. Implementasi <i>Plugin Elementor</i> .....	64
Gambar 4.19. Implementasi <i>Plugin Form Vibes</i> .....	65
Gambar 4.20. Implementasi <i>Plugin Sticky Chat Widget</i> .....	65
Gambar 4.21. Implementasi <i>Plugin WP-ShowHide</i> .....	66
Gambar 4.22. <i>Navbar Website</i> .....	66
Gambar 4.23. Halaman <i>Awal Website</i> .....	67
Gambar 4.24. <i>Our Partners</i> .....	67
Gambar 4.25. <i>Why Robbani Consulting</i> .....	68
Gambar 4.26. <i>Our Philosophy</i> .....	68
Gambar 4.27. <i>History Of Robbani Consulting</i> .....	69
Gambar 4.28. <i>Our Best Speakers</i> .....	70
Gambar 4.29. <i>Our Gallery</i> .....	70
Gambar 4.30. Halaman <i>Menu Program</i> .....	71
Gambar 4.31. <i>Program Detail</i> .....	72
Gambar 4.32. Halaman <i>Menu Blog Inspirasi</i> .....	73
Gambar 4.33. <i>Blog Inspirasi dan Video Terbaru</i> .....	73
Gambar 4.34. Halaman <i>Menu Galeri</i> .....	74
Gambar 4.35. <i>Our Photo</i> .....	74
Gambar 4.36. <i>Footer</i> .....	75
Gambar 4.37. <i>Landing Page Tingkatkan Value Dengan Public Speaking</i> .....	75
Gambar 4.38. <i>Landing Page Mendesain Peradaban</i> .....	76
Gambar 4.39. <i>Landng Page Ramadhan Cinta</i> .....	77
Gambar 4.40. <i>Button Contact Us</i> .....	78
Gambar 4.41. <i>Button Contact Us Berhasil</i> .....	78
Gambar 4.42. <i>Button Form</i> .....	79
Gambar 4.43. <i>Data Form Berhasil Masuk Ke Gmail</i> .....	79

Gambar 4.44. Fitur Sosial Media .....	80
Gambar 4.45. Fitur Sosial Media Berhasil .....	80
Gambar 4.46. Pemutaran Video Berhasil .....	81
Gambar 4.47. Button Menuju <i>Landing Page</i> .....	81
Gambar 4.48. <i>Button</i> Berhasil Menuju <i>Landing Page</i> .....	82
Gambar 4.49. <i>Deployment Website Company Profile</i> Robbani Consulting .....	94



STT - NF

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terkait .....	24
Tabel 2.2. Penelitian Terkait (Sambungan).....	25
Tabel 2.3. Penelitian Terkait (Sambungan).....	26
Tabel 2.4. Posisi Penelitian .....	28
Tabel 2.5. Posisi Penelitian (Sambungan).....	29
Tabel 3.1. Rancangan Pengujian <i>Black Box Testing</i> .....	34
Tabel 3.2. Rancangan Pengujian <i>Black Box Testing</i> (sambungan).....	35
Tabel 3.3. <i>User Acceptance Testing Admin</i> .....	36
Tabel 3.4. <i>User Acceptance Test Admin</i> (sambungan).....	37
Tabel 3.5. <i>User Acceptance Test User</i> .....	37
Tabel 3.6. Rancangan Pengujian Kuesioner .....	38
Tabel 3.7. Rancangan Pengujian Kuesioner (Sambungan).....	39
Tabel 3.8. Implementasi <i>Sprint</i> Pada Metode <i>Agile Development</i> .....	47
Tabel 3.9. Implementasi <i>Sprint</i> Pada Metode <i>Agile Development</i> (sambungan)..	48
Tabel 3.10. Implementasi <i>Sprint</i> Pada Metode <i>Agile Development</i> (sambungan)	49
Tabel 4.1. Daftar <i>Backlog</i> .....	44
Tabel 4.2. Daftar <i>Backlog</i> (Sambungan).....	45
Tabel 4.3. Daftar <i>Backlog</i> (Sambungan).....	46
Tabel 4.4. Hasil <i>Black Box Testing</i> .....	83
Tabel 4.5. Hasil <i>Black Box Testing</i> (sambungan) .....	84
Tabel 4.6. Hasil <i>User Acceptance Testing Admin</i> .....	86
Tabel 4.7. Hasil <i>User Acceptance Testing Admin</i> (sambungan) .....	87
Tabel 4.8. Hasil <i>User Acceptance Testing User</i> .....	87
Tabel 4.9. Hasil Kuesioner Responden 1 .....	89
Tabel 4.10. Hasil Kuesioner Responden 1 (Sambungan) .....	90
Tabel 4.11. Hasil Kuesioner Responden 2 .....	90
Tabel 4.12. Hasil Kuesioner Responden 2 (sambungan) .....	91
Tabel 4.13. Hasil Kuesioner Responden 3 .....	91
Tabel 4.14. Hasil Kuesioner Responden 3 (sambungan) .....	92
Tabel 4.15. Tabel Skor Akhir.....	92

STT - NF

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Di era digital ini, memiliki kehadiran *online* yang kuat merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi perusahaan untuk meningkatkan visibilitas, kredibilitas, dan daya saing di pasar global. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui pengembangan *website company profile* yang profesional dan informatif. Robbani Consulting, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan sumber daya manusia, memerlukan *website company profile* untuk menyampaikan informasi tentang layanan mereka, membangun *brand identity*, dan menjangkau klien potensial secara lebih luas [1].

Pada tahun 2024, pengguna internet di Indonesia mencapai 221,5 juta orang, atau sekitar 79,5% dari total populasi. Hal ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi media utama yang diakses oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi. Dengan demikian, memiliki *website company profile* yang baik merupakan kebutuhan mendesak bagi perusahaan untuk tetap kompetitif di era digital [2].

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal manajemen, perusahaan yang aktif melakukan *branding* melalui *website* mengalami peningkatan profitabilitas yang signifikan dibandingkan dengan perusahaan yang tidak menggunakan *website* untuk *branding*. Sebagai contoh, sebuah studi menunjukkan bahwa perusahaan yang menggunakan *website* untuk *branding* mengalami peningkatan penjualan sebesar 20% dalam setahun, sementara perusahaan yang tidak menggunakan *website* hanya mengalami peningkatan penjualan sebesar 5%. Data ini mengindikasikan bahwa kehadiran *online* yang kuat melalui *website* dapat memberikan dampak positif terhadap keuntungan perusahaan [3].

Perusahaan yang memiliki *website* resmi cenderung lebih dipercaya oleh pelanggan dibandingkan dengan yang tidak memiliki. Hal ini dikarenakan *website* memberikan kesan profesional dan menyediakan

informasi yang transparan tentang perusahaan. Dalam konteks ini, Robbani Consulting perlu memiliki *website* yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga informatif dan mudah diakses [4].

CMS WordPress dipilih sebagai platform untuk pengembangan *website* ini karena kemudahan penggunaannya dan fleksibilitasnya. WordPress memungkinkan pengembangan *website* yang cepat dan efisien dengan berbagai pilihan tema dan *plugin* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. WordPress menguasai lebih dari 43% pangsa pasar situs web global, menjadikannya pilihan populer untuk pengembangan *website* berbagai jenis perusahaan [5].

Untuk memastikan proses pengembangan yang efektif dan responsif terhadap perubahan kebutuhan, metode *agile development* digunakan. *Agile development* adalah pendekatan yang iteratif dan inkremental, yang memungkinkan peneliti untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan umpan balik dari pemangku kepentingan. Penggunaan metode *agile* dapat meningkatkan kualitas produk dan kepuasan pelanggan dengan signifikan dibandingkan dengan metode tradisional [6].

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *website company profile* berbasis CMS WordPress untuk Robbani Consulting menggunakan metode *agile development*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan visibilitas dan kredibilitas Robbani Consulting di dunia digital, serta menjadi referensi bagi perusahaan lain dalam pengembangan *website* mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah yang sedang terjadi saat ini:

- a) Bagaimana merancang dan membuat *website company profile* yang dapat menampilkan identitas perusahaan Robbani Consulting dengan jelas dan menarik?
- b) Bagaimana mengimplementasikan metode *agile development* dalam proses perancangan dan pembuatan *website company profile* untuk



memastikan fleksibilitas dan responsivitas terhadap perubahan kebutuhan selama pengembangan?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan di atas:

- a) Merancang dan membuat *website company profile* yang dapat menampilkan identitas perusahaan Robbani Consulting dengan jelas dan menarik.
- b) Menerapkan metode *agile development* dalam proses perancangan dan pembuatan *website company profile* untuk memastikan fleksibilitas dan responsivitas terhadap perubahan kebutuhan selama pengembangan.

Berikut merupakan manfaat dari merancang dan membangun profil perusahaan berbasis *website* pada Robbani Consulting:

- a) Bagi Peneliti  
Menambahkan pengalaman kerja di bidang teknologi informasi ke koleksi portofolio peneliti.
- b) Bagi Robbani Consulting  
Pemasaran perusahaan akan semakin luas dan klien/masyarakat bisa lebih mudah mengetahui produk dan layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting.

### 1.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan-batasan masalah yang peneliti gunakan di dalam tugas akhir ini :

- a) Ruang lingkup desain dan fungsionalitas *website* ini dibatasi pada pembuatan tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang optimal untuk *website company profile* Robbani Consulting. Fokus utama adalah pada penyusunan halaman-halaman utama seperti beranda, tentang kami, program, blog inspirasi, dan galeri. Fungsionalitas interaktif yang akan dibangun mencakup formulir kontak dan integrasi media sosial.



Pengembangan fitur *e-commerce* atau sistem manajemen internal tidak termasuk dalam proyek ini [7].

- b) Pengembangan *website company profile* ini menggunakan CMS WordPress. Batasan ini mencakup pemanfaatan tema dan *plugin* yang tersedia secara umum untuk mengimplementasikan desain UI/UX. Tidak ada pengembangan kustom *plugin* atau tema dari nol, melainkan melakukan kustomisasi dari tema dan *plugin* yang ada untuk memenuhi kebutuhan desain dan fungsionalitas yang diinginkan. Aspek performa dan keamanan *website* akan diupayakan semaksimal mungkin dalam batasan yang diberikan oleh kemampuan CMS WordPress dan *plugin* yang digunakan [8].

## 1.5 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir:

- a) BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan tugas akhir ini.

- b) BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini, akan dibahas berbagai literatur terkait perancangan *company profile* berbasis *website*, penggunaan CMS WordPress, dan penerapan metode *agile development* dalam pengembangan perangkat lunak.

- c) BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan langkah-langkah dan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk tahap perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan implementasi *website company profile* berbasis CMS WordPress menggunakan metode *agile development*.

- d) BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini akan membahas tentang proses implementasi *website company profile* berbasis CMS WordPress yang telah dirancang. Selain itu, akan dilakukan evaluasi terhadap kinerja *website* berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

e) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini, akan disampaikan kesimpulan dari seluruh penelitian yang dilakukan, serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dan perbaikan pada *website company profile* Robbani Consulting di masa mendatang.



STT - NF

## BAB II

### KAJIAN LITERATUR

Dalam bab kajian literatur tugas akhir ini, peneliti akan menyajikan tinjauan yang komprehensif mengenai konsep, metodologi, dan teknologi yang relevan yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan *company profile* berbasis *website* menggunakan CMS WordPress dengan pendekatan metode *agile development* untuk perusahaan Robbani Consulting.

#### 2.1 Studi Pustaka

##### 2.1.1 Definisi *Company Profile*

*Company profile* adalah sebuah dokumen atau halaman web yang menyajikan informasi penting tentang sebuah perusahaan. Definisi ini mencakup sejarah perusahaan, visi dan misi, produk atau layanan yang ditawarkan, struktur organisasi, dan pencapaian yang telah diraih. *Company profile* bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif tentang perusahaan kepada calon klien, mitra bisnis, dan pemangku kepentingan lainnya. *Company profile* adalah alat pemasaran yang efektif untuk membangun kepercayaan dan kredibilitas perusahaan di mata publik [9].

*Company profile* dapat berbentuk fisik seperti brosur dan katalog, atau digital seperti halaman web dan presentasi multimedia. Di era digital saat ini, banyak perusahaan beralih ke format digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas informasi yang disajikan. Penggunaan *website* sebagai media penyajian *company profile* semakin populer karena kemampuannya untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan informasi yang *up-to-date* secara *real-time* [10].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, *company profile* tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi tetapi juga sebagai sarana *branding* yang kuat. Dengan desain yang menarik dan konten yang informatif, *company profile* dapat membantu perusahaan membedakan dirinya dari pesaing dan menarik perhatian calon klien. Hal ini sangat penting dalam

dunia bisnis yang kompetitif, di mana citra dan reputasi perusahaan memainkan peran penting dalam keberhasilan bisnis [11].

### 2.1.2 Komponen Utama *Company Profile*

Komponen utama dari *company profile* meliputi beberapa elemen penting yang harus ada untuk memberikan informasi yang lengkap dan terstruktur tentang perusahaan. Komponen pertama adalah sejarah perusahaan, yang mencakup informasi tentang pendirian perusahaan, perkembangan, dan pencapaian penting sepanjang waktu. Sejarah perusahaan memberikan konteks dan menunjukkan kredibilitas serta stabilitas perusahaan kepada audiens [12].

Visi dan misi perusahaan adalah komponen berikutnya yang krusial. Visi menggambarkan tujuan jangka panjang perusahaan dan apa yang ingin dicapai di masa depan, sementara misi menjelaskan tujuan utama perusahaan dan pendekatan yang digunakan untuk mencapainya. Kedua elemen ini membantu membentuk identitas perusahaan dan memberikan panduan bagi semua kegiatan operasional dan strategis perusahaan [13].

Komponen lain yang tidak kalah penting adalah deskripsi produk atau layanan yang ditawarkan, struktur organisasi, dan informasi kontak. Deskripsi produk atau layanan harus menjelaskan secara rinci apa yang ditawarkan perusahaan, termasuk keunggulan kompetitif dan manfaat bagi pelanggan. Struktur organisasi menunjukkan hierarki dan tim manajemen perusahaan, memberikan gambaran tentang siapa yang bertanggung jawab atas berbagai aspek bisnis. Informasi kontak memastikan bahwa calon klien atau mitra bisnis dapat dengan mudah menghubungi perusahaan untuk pertanyaan lebih lanjut atau peluang kerjasama [14].

### 2.1.3 Manfaat *Company Profile*

Manfaat utama dari memiliki *company profile* yang baik adalah meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme perusahaan. Dengan menyajikan informasi yang lengkap dan terstruktur, *company profile*

membantu perusahaan membangun kepercayaan di mata klien, mitra bisnis, dan pemangku kepentingan lainnya. Ini sangat penting dalam lingkungan bisnis yang kompetitif, di mana reputasi dan citra perusahaan dapat menjadi faktor penentu dalam keberhasilan bisnis [9].

Selain itu, *company profile* juga berfungsi sebagai alat pemasaran yang efektif. Dengan desain yang menarik dan konten yang informatif, *company profile* dapat menarik perhatian calon klien dan mitra bisnis. Ini membantu perusahaan membedakan dirinya dari pesaing dan menarik lebih banyak peluang bisnis. Sebuah *company profile* yang baik dapat meningkatkan visibilitas perusahaan dan memperluas jangkauan pemasaran [10].

Manfaat lain dari *company profile* adalah kemampuannya untuk menyampaikan visi dan misi perusahaan dengan jelas. Ini membantu memperkuat identitas perusahaan dan memberikan panduan bagi semua kegiatan operasional dan strategis. Dengan menyajikan informasi tentang sejarah, visi, misi, dan pencapaian perusahaan, *company profile* membantu membangun citra positif dan menunjukkan komitmen perusahaan terhadap kualitas dan kepuasan pelanggan [13].

#### 2.1.4 Definisi CMS (*Content Management System*) dan Fungsinya

*Content Management System* (CMS) adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, mengelola, dan memodifikasi konten digital di sebuah *website* tanpa memerlukan pengetahuan teknis mendalam tentang pemrograman. CMS memberikan antarmuka pengguna yang memungkinkan administrator dan editor untuk mengatur struktur situs web, menambahkan konten, dan memperbarui halaman dengan mudah. Fungsi utama dari CMS adalah untuk mempermudah pengelolaan konten agar dapat diakses dan diatur dengan efisien.

CMS sering digunakan dalam berbagai aplikasi, termasuk blog, situs *e-commerce*, dan *website* perusahaan. Dalam konteks perusahaan, CMS memungkinkan tim untuk berkolaborasi dalam pembuatan konten, memastikan konsistensi dalam penyajian informasi, dan memungkinkan pembaruan cepat pada konten yang ada. Selain itu, CMS juga menawarkan

fitur keamanan, pengaturan izin pengguna, dan kemampuan untuk mendukung berbagai format konten.

Salah satu keunggulan utama CMS adalah kemampuannya untuk memisahkan konten dari desain. Ini berarti bahwa perubahan pada tampilan situs dapat dilakukan tanpa mempengaruhi konten yang ada, dan sebaliknya. Hal ini memberikan fleksibilitas dan skalabilitas dalam pengembangan dan pemeliharaan *website*, sehingga menjadi pilihan populer bagi banyak organisasi [15].

#### 2.1.5 Keuntungan Menggunakan CMS untuk Pembuatan *Website*

Menggunakan CMS untuk pembuatan *website* memiliki sejumlah keuntungan signifikan. Pertama, CMS menawarkan kemudahan dalam pengelolaan konten. Pengguna tidak memerlukan pengetahuan teknis mendalam tentang pemrograman untuk membuat dan memperbarui konten. Ini memungkinkan tim yang lebih besar dan beragam untuk terlibat dalam proses pengelolaan konten, yang pada gilirannya dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi.

CMS sering kali dilengkapi dengan berbagai *plugin* dan tema yang dapat memperluas fungsionalitas dan mempercantik tampilan situs tanpa memerlukan pengembangan khusus. Misalnya, WordPress memiliki ribuan *plugin* yang memungkinkan pengguna menambahkan fitur seperti formulir kontak, optimasi SEO, analitik, dan lainnya dengan mudah. Selain itu, tema yang dapat disesuaikan memungkinkan pemilik situs untuk memperbaiki tampilan sesuai kebutuhan spesifik mereka.

CMS juga menawarkan fitur keamanan yang kuat. Banyak CMS yang secara aktif diperbarui oleh komunitas pengembang untuk mengatasi ancaman keamanan baru dan memastikan platform tetap aman. CMS juga mendukung berbagai alat dan praktik terbaik dalam keamanan web, seperti manajemen pengguna, otentikasi dua faktor, dan enkripsi data. Dengan demikian, CMS tidak hanya memudahkan pengelolaan konten tetapi juga membantu melindungi situs dari ancaman keamanan [15].



### 2.1.6 Perbandingan Antara Berbagai CMS yang Tersedia

Ada beberapa CMS populer yang sering digunakan untuk pembangunan *website*, di antaranya WordPress, Joomla, dan Drupal. WordPress adalah CMS yang paling banyak digunakan karena kemudahannya, komunitas yang besar, dan ekosistem *plugin* yang luas. WordPress cocok untuk berbagai jenis situs, mulai dari blog hingga *e-commerce*. Kelebihan utama WordPress adalah antarmuka pengguna yang intuitif dan fleksibilitas tinggi dalam penyesuaian.

Joomla adalah CMS yang juga populer, terutama di kalangan pengguna yang membutuhkan lebih banyak kontrol dan fleksibilitas daripada yang ditawarkan oleh WordPress. Joomla menawarkan fitur yang lebih canggih untuk pengelolaan pengguna dan konten, serta dukungan multibahasa yang lebih baik. Namun, Joomla mungkin memerlukan kurva belajar yang sedikit lebih tinggi dibandingkan WordPress.

Drupal dikenal sebagai CMS yang sangat kuat dan fleksibel, cocok untuk proyek yang kompleks dan besar. Drupal menawarkan kemampuan kustomisasi yang sangat tinggi dan sistem taksonomi yang canggih untuk mengatur konten. Meskipun Drupal memiliki kurva belajar yang lebih curam dan mungkin memerlukan lebih banyak pengetahuan teknis, ia menawarkan stabilitas dan skalabilitas yang sangat baik untuk proyek berskala besar [15].

### 2.1.7 CMS WordPress

WordPress adalah *Content Management System (CMS)* yang paling banyak digunakan di dunia. CMS ini dikenal karena kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan ekosistem *plugin* yang luas yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai fungsionalitas tanpa perlu melakukan pengkodean yang rumit.

Dalam konteks pembuatan *company profile*, WordPress menyediakan platform yang kuat untuk mengelola konten dan mempublikasikan informasi perusahaan. Sistem ini juga mendukung pengembangan *website*



yang responsif, yang penting untuk memastikan bahwa *website* dapat diakses dengan baik dari berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet.

WordPress memiliki komunitas pengguna dan pengembang yang sangat aktif, yang berarti ada banyak sumber daya dan dukungan yang tersedia. Hal ini sangat membantu dalam pemeliharaan dan pengembangan *website* jangka panjang.

Selain itu, WordPress menawarkan berbagai tema dan *plugin* yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik perusahaan. Tema memungkinkan perusahaan untuk memilih desain yang sesuai dengan *brand* mereka, sementara *plugin* dapat digunakan untuk menambahkan fitur seperti formulir kontak, optimasi SEO, dan integrasi media sosial [16].

Berikut *plugin* yang akan dipakai pada *website profile company* Robbani Consulting [17]:

a) Royal Elementor Kit

Royal Elementor Kit adalah *plugin* tambahan untuk elementor yang menyediakan koleksi *template* dan *widget premium* yang siap digunakan. *Plugin* ini dirancang untuk mempercepat proses pembuatan halaman dengan menyediakan elemen desain yang dapat diimpor dan disesuaikan dengan mudah.

penggunaan royal elementor kit memungkinkan desainer untuk menghemat waktu dan usaha dalam membuat halaman web yang menarik dan profesional. *Plugin* ini menyediakan berbagai macam *template* untuk halaman beranda, tentang kami, layanan, portofolio, dan lainnya, yang dapat disesuaikan dengan identitas merek perusahaan. Selain itu, *widget* tambahan seperti *slider*, testimonial, dan ikon sosial media membantu dalam memperkaya konten *website*.

b) Elementor

Elementor adalah *plugin page builder* untuk WordPress yang memungkinkan pengguna untuk membuat halaman *web* dengan antarmuka *drag-and-drop*. Elementor mendukung pembuatan halaman yang responsif dan kompatibel dengan berbagai perangkat tanpa perlu menulis kode.

Sebagai salah satu *page builder* paling populer, elementor menyediakan berbagai fitur seperti editor visual langsung, *template* yang dapat disesuaikan, dan integrasi dengan berbagai *plugin* lainnya. Elementor membantu desainer dan pengembang dalam menciptakan halaman web yang estetik dan fungsional dengan lebih efisien. Penggunaan elementor memungkinkan Robbani Consulting untuk memiliki *website* yang dinamis dengan tata letak yang mudah disesuaikan sesuai kebutuhan bisnis.

c) Form Vibes

Form vibes adalah *plugin* WordPress yang digunakan untuk melacak dan mengelola pengajuan formulir yang dibuat menggunakan elementor. *Plugin* ini membantu dalam mengumpulkan data pengguna yang mengisi formulir kontak, pendaftaran, atau survei di *website*.

Form vibes memudahkan pemilik *website* untuk memantau dan menganalisis data formulir dengan menyediakan antarmuka yang intuitif untuk melihat, menyaring, dan mengekspor data. Ini sangat berguna bagi Robbani Consulting untuk mengelola interaksi dengan klien dan prospek secara lebih efektif, serta untuk mengoptimalkan strategi pemasaran berdasarkan data yang dikumpulkan.

d) Sticky Chat Widget

Sticky chat widget adalah *plugin* yang menyediakan *widget* obrolan langsung yang tetap berada di layar pengguna saat mereka menavigasi *website*. *Plugin* ini memungkinkan perusahaan untuk menawarkan dukungan pelanggan *real-time* dan meningkatkan interaksi dengan pengunjung *website*.

penggunaan sticky chat widget dapat meningkatkan tingkat konversi dan kepuasan pelanggan dengan menyediakan sarana komunikasi yang mudah diakses. Dengan *plugin* ini, Robbani Consulting dapat memberikan respon cepat terhadap pertanyaan dan kebutuhan pelanggan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pelanggan.

#### 2.1.8 Keuntungan dan Kekurangan Penggunaan WordPress untuk Pembuatan Website

WordPress merupakan salah satu *Content Management System* (CMS) paling populer di dunia yang menawarkan berbagai keuntungan bagi penggunanya. Salah satu keunggulan utama WordPress adalah kemudahan penggunaannya. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna tanpa latar belakang teknis dapat dengan mudah membuat dan mengelola situs web. Selain itu, WordPress menawarkan fleksibilitas tinggi melalui ribuan tema dan *plugin* yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan situs web sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka. CMS ini juga mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) yang baik, sehingga memudahkan situs untuk muncul di hasil pencarian Google dan menarik lebih banyak pengunjung [18].

Meskipun memiliki banyak keuntungan, WordPress juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu masalah utama adalah keamanan. Karena popularitasnya, WordPress sering menjadi target serangan siber. Pengguna harus secara rutin memperbarui *core* WordPress, tema, dan *plugin* untuk melindungi situs mereka dari ancaman keamanan. Selain itu, penggunaan *plugin* yang berlebihan dapat memperlambat kinerja situs. *Plugin* yang tidak kompatibel atau tidak diperbarui dapat menyebabkan masalah pada situs web, termasuk *crash* dan konflik antar *plugin* [18].

Penggunaan WordPress untuk sistem pemesanan pusat olahraga telah meningkatkan efisiensi sistem tersebut. Dengan integrasi fitur-fitur seperti sistem pembayaran *stripe* dan QR *code* untuk konfirmasi pemesanan, WordPress mampu menyediakan solusi yang efektif dan efisien bagi pengelolaan layanan. Studi ini menggarisbawahi bagaimana WordPress dapat digunakan secara efektif dalam konteks yang berbeda, meskipun tetap memerlukan perhatian pada aspek keamanan dan pemeliharaan [18].

### 2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan *Agile* Dibandingkan Dengan Metode Pengembangan Tradisional

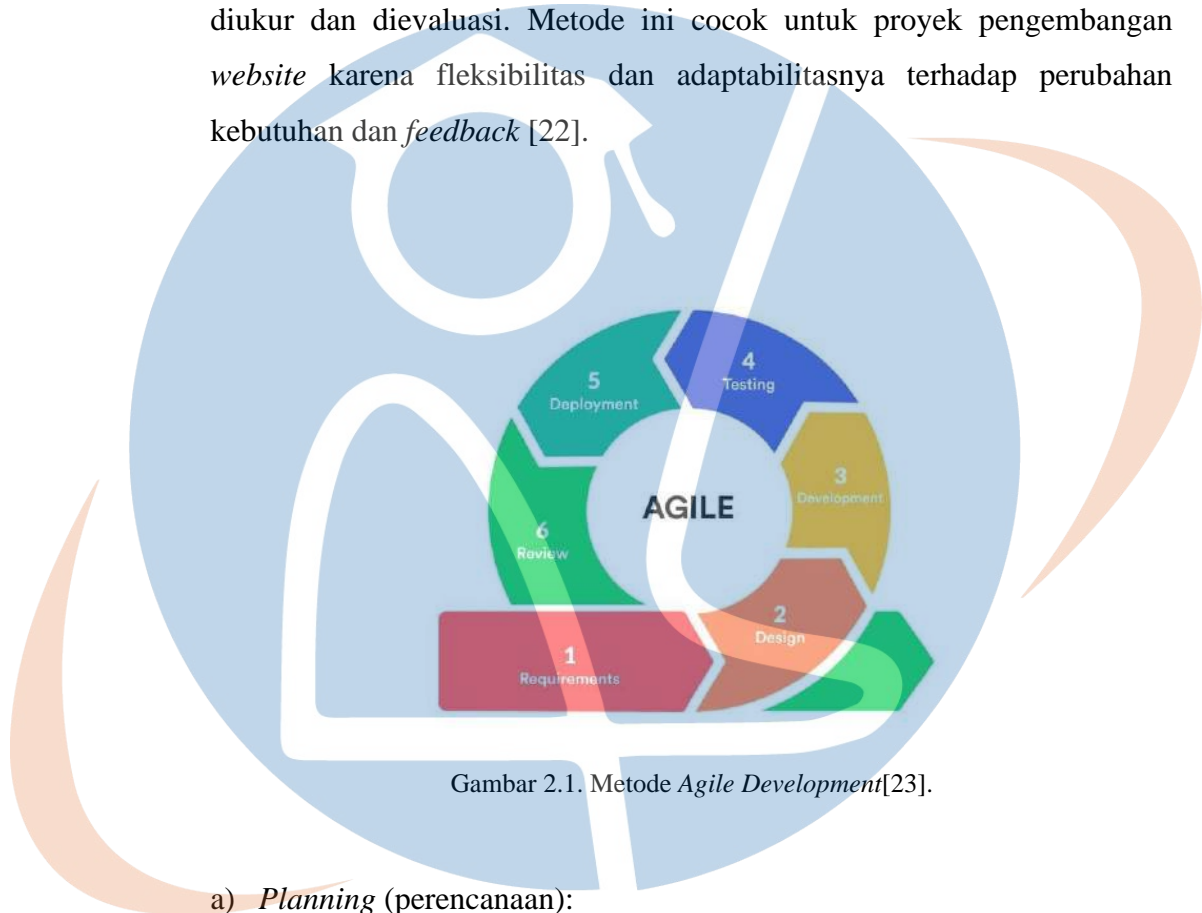
*Agile development* menawarkan fleksibilitas dan adaptabilitas yang tinggi dalam proses pengembangan perangkat lunak. Dalam metodologi *agile*, proyek dipecah menjadi iterasi atau *sprint* yang memungkinkan tim untuk merespons perubahan kebutuhan atau masalah yang muncul selama proses pengembangan. Ini sangat berguna dalam lingkungan bisnis yang dinamis seperti pengembangan *website*, di mana perubahan sering terjadi. *Agile* meningkatkan tingkat kepuasan *stakeholder* karena pendekatannya yang iteratif dan kolaboratif. Selain itu, *agile* mendorong keterlibatan klien dan pengguna akhir dalam setiap fase pengembangan, memastikan bahwa produk akhir sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka [19].

Meskipun memiliki banyak kelebihan, *agile development* juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kelemahan utamanya adalah kurangnya dokumentasi yang formal dan terstruktur. Dalam *agile*, fokus lebih pada pengembangan dan interaksi langsung daripada dokumentasi yang lengkap, yang bisa menjadi masalah dalam proyek besar dengan kebutuhan dokumentasi yang tinggi [20].

Metode pengembangan tradisional seperti Waterfall, di sisi lain, menawarkan struktur dan kejelasan yang lebih baik dalam proses pengembangan. Waterfall mengandalkan tahapan yang linear dan berurutan, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi dan pemeliharaan. Metode ini sangat cocok untuk proyek dengan persyaratan yang sudah jelas dan stabil sejak awal. Namun, kekakuan Waterfall membuatnya kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan. Waterfall cenderung lebih baik dalam lingkungan di mana kebutuhan dan spesifikasi proyek tidak mungkin berubah, tetapi kurang efektif dalam proyek yang memerlukan banyak penyesuaian dan iterasi. Dalam konteks perancangan dan pembuatan *company profile* berbasis *website*, *agile* lebih cocok karena sifat proyek yang dinamis dan kebutuhan untuk penyesuaian cepat sesuai dengan *feedback* pengguna dan perubahan pasar [21].

### 2.1.10 Metode *Agile Development*

*Agile* adalah metode pengembangan yang *iterative* dan *incremental*, dimana proyek dipecah menjadi beberapa iterasi (*sprint*) yang meliputi : *Planning* (Perencanaan), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Testing* (Pengujian), *Deployment* (Peluncuran) dan *Maintenance* (Pemeliharaan). Setiap iterasi menghasilkan peningkatan produk yang dapat diukur dan dievaluasi. Metode ini cocok untuk proyek pengembangan *website* karena fleksibilitas dan adaptabilitasnya terhadap perubahan kebutuhan dan *feedback* [22].



Gambar 2.1. Metode *Agile Development*[23].

#### a) *Planning* (perencanaan):

Tahap perencanaan melibatkan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan dari Robbani Consulting. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan pihak perusahaan untuk memahami tujuan dan harapan mereka terhadap *website company profile*. Peneliti menetapkan *scope* (ruang lingkup) proyek, *timeline*, serta sumber daya yang dibutuhkan. Hasil dari tahap ini adalah *backlog* produk yang berisi daftar fitur dan fungsionalitas yang harus dikembangkan [24].



b) *Design* (perancangan):

Pada tahap perancangan, peneliti mulai membuat *wireframe* dan *mockup* berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi. *Prototype* ini dirancang untuk memastikan tampilan dan navigasi yang *user-friendly*. Desain dibuat secara iteratif dengan mengumpulkan *feedback* dari pengguna atau *stakeholder* untuk penyempurnaan lebih lanjut. Hasil dari tahap ini adalah desain final yang siap untuk diimplementasikan [25].

c) *Development* (pengembangan):

Tahap pengembangan dilakukan secara iteratif dalam *sprint-sprint* pendek. Peneliti menggunakan CMS WordPress untuk membangun *website* berdasarkan desain yang telah disetujui. Setiap iterasi menghasilkan inkremental dari *website* yang dapat diuji dan divalidasi oleh berbagai pihak. Peneliti juga mengintegrasikan berbagai *plugin* untuk menambah fungsionalitas sesuai kebutuhan perusahaan [26].

d) *Testing* (pengujian):

Setiap inkremental dari pengembangan diuji untuk memastikan tidak ada *bug* dan bahwa fitur berfungsi sesuai spesifikasi. Pengujian meliputi uji unit, uji integrasi, dan uji *user acceptance*. *Feedback* dari pengujian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan *website*. Pengujian dilakukan secara terus menerus selama proses pengembangan untuk memastikan kualitas dan kinerja *website* [27].

e) *Deployment* (peluncuran):

Setelah *website* dinyatakan memenuhi standar kualitas dan fungsionalitas yang diinginkan, tahap berikutnya adalah peluncuran. *Website* di-*deploy* ke server *live* dan siap diakses oleh pengguna umum. Pada tahap ini, dokumentasi lengkap mengenai konfigurasi dan pengoperasian *website* juga disiapkan untuk digunakan [28].

f) *Maintenance* (pemeliharaan):

Tahap pemeliharaan melibatkan monitoring terus-menerus terhadap kinerja *website* dan memperbaiki *bug* atau masalah yang muncul. Pembaruan konten dan penambahan fitur baru juga dilakukan sesuai

dengan *feedback* dari pengguna. Pemeliharaan memastikan bahwa *website* tetap *up-to-date* dan berfungsi optimal dalam jangka panjang [29].

#### 2.1.11 Pengaruh *Company Profile* Berbasis *Website* Pada Kinerja Perusahaan

*Company profile* berbasis *website* telah menjadi alat yang sangat penting dalam strategi pemasaran digital. Keberadaan *company profile* berbasis *website* yang profesional dan informatif dapat meningkatkan kepercayaan calon pelanggan dan mitra bisnis. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses informasi tentang perusahaan, produk, dan layanan yang disediakan. Selain itu, *website* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan persepsi positif terhadap perusahaan [30].

Selain memberikan informasi kepada pelanggan, *company profile* berbasis *website* juga dapat meningkatkan visibilitas *online* perusahaan melalui teknik *Search Engine Optimization* (SEO). *Website* yang dioptimalkan dengan baik dapat meningkatkan peringkat perusahaan di mesin pencari, sehingga lebih mudah ditemukan oleh calon pelanggan. Peningkatan visibilitas ini berpotensi meningkatkan jumlah kunjungan ke *website* perusahaan, yang dapat diterjemahkan menjadi peningkatan peluang bisnis dan penjualan [31].

Pengaruh positif lain dari *company profile* berbasis *website* adalah kemampuan untuk menjangkau pasar global. Perusahaan yang memiliki kehadiran *online* yang kuat lebih mampu bersaing di pasar internasional. *Website* yang multi-bahasa dan responsif memungkinkan perusahaan untuk menarik pelanggan dari berbagai negara, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan dan pertumbuhan perusahaan. Lebih lanjut, *website* yang selalu diperbarui dengan informasi terbaru tentang perusahaan dan industrinya dapat memperkuat posisi perusahaan sebagai pemimpin pasar [32].



### 2.1.12 Pengertian dan Tujuan *Prototyping*

*Prototyping* adalah teknik pengembangan sistem di mana prototipe atau model awal dari sistem yang diusulkan dibuat dan digunakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan desain sebelum produk akhir dikembangkan. Tujuan utama dari *prototyping* adalah untuk memberikan gambaran awal dari sistem yang diusulkan, memungkinkan pengguna dan pengembang untuk mengidentifikasi kebutuhan dan memperbaiki desain sebelum pengembangan penuh dimulai. Hal ini sangat berguna dalam proyek pengembangan perangkat lunak di mana kebutuhan pengguna dapat berubah dan sulit untuk diprediksi di awal proyek.

*Prototyping* juga memainkan peran penting dalam meningkatkan komunikasi antara pengembang dan pemangku kepentingan. Ketika sebuah prototipe disajikan, pemangku kepentingan dapat melihat representasi visual dari produk akhir yang diusulkan dan memberikan umpan balik yang berharga. Pendekatan ini dapat mengurangi risiko kesalahpahaman dan memastikan bahwa produk akhir memenuhi harapan pengguna dan pemangku kepentingan. Selain itu, dengan melibatkan pengguna sejak tahap awal, pengembang dapat memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memprioritaskan fitur yang paling penting.

Dalam konteks *agile development*, *prototyping* sangat sesuai dengan prinsip iterasi dan inkrementasi. *Agile* menekankan pengembangan bertahap dengan umpan balik terus-menerus dari pengguna. Oleh karena itu, *prototyping* memungkinkan tim untuk membuat iterasi awal yang dapat diubah dan diperbaiki berdasarkan umpan balik. Penggunaan *prototyping* dalam *agile* dapat membantu tim untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah lebih awal, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pengembangan.

### 2.1.13 Metodologi *Prototyping* dalam Pengembangan *Website* Berbasis CMS

Proses *prototyping* dalam pengembangan *website* berbasis CMS, seperti WordPress, biasanya melibatkan beberapa tahapan penting. Tahap pertama

adalah pengumpulan kebutuhan di mana pengembang bekerja sama dengan pemangku kepentingan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan persyaratan sistem. Hal itu merupakan tahap kritis di mana umpan balik pengguna awal dapat membantu membentuk arah dan fokus dari pengembangan prototipe. Selanjutnya, pengembang akan membuat desain awal atau sketsa yang berfungsi sebagai dasar untuk prototipe pertama.

Tahap kedua adalah pengembangan prototipe, di mana desain awal dikonversi menjadi prototipe fungsional menggunakan CMS seperti WordPress. WordPress menyediakan berbagai alat dan *plugin* yang dapat digunakan untuk membuat prototipe dengan cepat dan efisien. Penggunaan CMS seperti WordPress memungkinkan pengembang untuk fokus pada konten dan desain *website* tanpa harus khawatir tentang aspek teknis seperti pengkodean dari awal. Dengan demikian, pengembang dapat dengan cepat menghasilkan prototipe yang dapat dievaluasi oleh pengguna.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan iterasi. Setelah prototipe selesai, pengguna dan pemangku kepentingan diminta untuk mengevaluasi prototipe dan memberikan umpan balik. Berdasarkan umpan balik ini, pengembang dapat membuat perbaikan dan iterasi baru dari prototipe hingga mencapai hasil yang memuaskan. Proses iterasi ini memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah desain lebih awal, mengurangi risiko kesalahan mahal di tahap akhir pengembangan. Dalam konteks *agile*, siklus iterasi ini sesuai dengan prinsip *sprint*, di mana setiap iterasi menghasilkan peningkatan produk yang dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna.

#### 2.1.14 Keuntungan dan Tantangan dalam Menggunakan *Prototyping*

Penggunaan *prototyping* dalam pengembangan *company profile* berbasis *website* memiliki beberapa keuntungan signifikan. Pertama, *prototyping* memungkinkan pengembang untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna, yang dapat digunakan untuk mengarahkan pengembangan ke arah yang benar. Umpan balik awal ini sangat berharga dalam memastikan bahwa fitur dan fungsi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan

harapan pengguna. Kedua, *prototyping* dapat mengurangi risiko dengan mengidentifikasi masalah dan kesalahan lebih awal dalam proses pengembangan, sebelum mereka menjadi masalah besar yang mahal untuk diperbaiki.

*Prototyping* juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan untuk mengelola ekspektasi pengguna. Pengguna sering kali menganggap prototipe sebagai produk akhir, yang dapat menyebabkan kebingungan dan ketidakpuasan jika prototipe tidak memenuhi harapan mereka. Oleh karena itu, penting untuk menjelaskan kepada pengguna bahwa prototipe hanyalah model awal yang akan terus diperbaiki dan disempurnakan.

Tantangan lainnya adalah waktu dan sumber daya yang dibutuhkan untuk membuat dan mengiterasi prototipe. Meskipun *prototyping* dapat mengurangi risiko dan meningkatkan kualitas produk akhir, proses ini juga memerlukan waktu dan upaya tambahan dari tim pengembangan. Pengembang harus seimbang antara menginvestasikan waktu dalam pengembangan prototipe dan kemajuan pengembangan produk akhir. Dengan manajemen yang tepat dan pendekatan iteratif yang efektif, keuntungan dari *prototyping* dapat lebih besar daripada tantangan yang dihadapi.

#### 2.1.15 Figma

Figma adalah alat desain antarmuka berbasis web yang memungkinkan kolaborasi *real-time* dan pembuatan prototipe interaktif. Figma telah menjadi pilihan populer bagi desainer UI/UX karena berbagai fitur yang mendukung efisiensi dan kolaborasi tim.

Figma memungkinkan desainer untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, yang sangat meningkatkan efisiensi kerja tim dan mempercepat proses desain. Figma menyediakan berbagai alat desain seperti *frame*, *vector tools*, dan komponen yang dapat digunakan untuk membuat desain yang konsisten dan responsif [33].

Fitur prototipe interaktif di Figma memungkinkan desainer untuk membuat dan menguji interaksi pengguna sebelum tahap pengembangan dimulai. Ini membantu memastikan bahwa desain yang dibuat tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dan *user-friendly*. Selain itu, Figma juga menyediakan integrasi dengan berbagai alat pengembangan dan memungkinkan ekspor aset desain dalam berbagai format yang dibutuhkan oleh pengembang.

#### 2.1.16 Metode Pengujian

##### a) *Black Box Testing*

*Black box testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang memfokuskan pada fungsi spesifik aplikasi tanpa memandang struktur internal kode. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi fungsi dan fitur aplikasi dengan memberikan berbagai input dan memeriksa output yang dihasilkan, sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Dalam konteks perancangan dan pembuatan *company profile* berbasis *website* menggunakan CMS WordPress pada Robbani Consulting, *black box testing* dapat digunakan untuk memverifikasi apakah setiap halaman dan fitur pada *website* berfungsi sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan.

Salah satu keuntungan utama dari *black box testing* adalah bahwa pengujian ini dapat dilakukan oleh individu yang tidak harus memiliki pengetahuan teknis tentang kode sumber. Hal ini memungkinkan pengujian dilakukan oleh pengguna akhir atau tim pengujian non-teknis, yang dapat memberikan perspektif yang berbeda terhadap fungsionalitas dan kegunaan aplikasi. Dalam proyek Robbani Consulting, pengujian ini akan mencakup pengecekan navigasi antar halaman, formulir kontak, galeri, dan fitur lainnya yang disediakan oleh *website*.

*Black box testing* juga memiliki keterbatasan, terutama terkait dengan ketidakmampuannya untuk mendeteksi kesalahan atau bug yang mungkin ada dalam struktur internal atau logika program. Oleh karena itu, pengujian ini biasanya dilengkapi dengan metode pengujian lainnya untuk memastikan kualitas dan keandalan perangkat lunak secara menyeluruh. Kombinasi antara *black box testing* dan metode pengujian lainnya, seperti

*white box testing* atau pengujian integrasi, akan memberikan cakupan pengujian yang lebih komprehensif [34].

b) *User Acceptance Testing* (UAT)

*User Acceptance Testing* (UAT) adalah tahap akhir dari proses pengujian perangkat lunak di mana aplikasi diuji oleh pengguna akhir dalam lingkungan yang mirip dengan lingkungan produksi. Tujuan utama dari UAT adalah untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna sebelum diterapkan secara resmi. Dalam konteks pembuatan *website company profile* Robbani Consulting, UAT akan melibatkan pemangku kepentingan dari perusahaan untuk mengevaluasi apakah *website* telah memenuhi kebutuhan bisnis dan siap untuk diluncurkan.

Proses UAT biasanya mencakup beberapa langkah, termasuk persiapan skenario pengujian, eksekusi pengujian oleh pengguna akhir, serta dokumentasi hasil dan umpan balik yang diberikan oleh pengguna. Skenario pengujian biasanya dirancang berdasarkan kasus penggunaan yang mencerminkan aktivitas sehari-hari pengguna di *website*. Di proyek Robbani Consulting, skenario tersebut dapat mencakup navigasi halaman, pengisian formulir, serta pengujian interaksi dengan fitur-fitur spesifik yang ada di *website*.

Keberhasilan UAT sangat bergantung pada keterlibatan aktif pengguna akhir dan kejelasan dalam definisi kriteria keberhasilan. Umpan balik dari pengguna selama UAT sangat berharga untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan atau penyesuaian sebelum peluncuran resmi. Melalui UAT, Robbani Consulting dapat memastikan bahwa *website* yang telah dikembangkan tidak hanya berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna akhir [35].

c) Skala *Likert*

Skala *likert*, yang biasanya terdiri dari lima atau tujuh tingkat penilaian, memungkinkan responden untuk mengekspresikan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap pernyataan tertentu. Dalam penelitian ini, skala *likert* dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai aspek dari



*website* yang dikembangkan, seperti kemudahan penggunaan, desain visual, kecepatan akses, dan kepuasan keseluruhan pengguna terhadap fitur dan konten yang disediakan.

Penggunaan skala *likert* dalam evaluasi *website company profile* sangat relevan karena memungkinkan pengumpulan data yang mudah dianalisis untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan. Dalam konteks *agile development*, umpan balik yang diperoleh melalui skala *likert* dapat digunakan untuk iterasi berikutnya, memastikan bahwa setiap perubahan atau penambahan fitur sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hal ini sejalan dengan prinsip *agile* yang menekankan pada responsifitas terhadap perubahan dan keterlibatan pengguna secara kontinu sepanjang proses pengembangan [36].

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bagaimana skala *likert* dapat membantu dalam pengukuran persepsi pengguna terhadap keberhasilan implementasi *agile development* itu sendiri. Dengan mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna dengan proses pengembangan dan hasil akhirnya, perusahaan dapat menilai efektivitas metode *agile* yang digunakan [37].

## **2.2 Penelitian Terkait**

### **2.2.1 Tabel Penelitian Terkait**

Tabel ini menjelaskan penelitian-penelitian yang dirujuk dan terdapat beberapa kesamaan topik yang dibahas. Melalui beberapa penelitian terkait, peneliti dapat memperoleh perspektif yang komprehensif ketika melakukan penelitian.



Tabel 2.1. Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Amirul Mukminin, 2020	<i>Perancangan Company Profile Berbasis Website (Studi Kasus Lentera Consultant In Law)</i>	<i>Website Company Profile</i>	Lentera Consultant In Law	Dengan adanya perancangan <i>company profile</i> berbasis <i>Website</i> dapat membantu perusahaan dalam upaya mengenalkan profil dan citra perusahaan serta mampu menarik minat <i>client</i> untuk menggunakan jasa dan layanan dari Lentera Consultant In Law.
2	Putri Natasya Nur Fadillah, 2023	<i>Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Menggunakan Cms WordPress Pada Kafe Kajja Korean Street Food Di Garut</i>	<i>Website Company Profile</i>	Kafe Kajja Korean Street Food Di Garut	Proyek perancangan <i>website company profile</i> ini dibuat untuk membantu Kajja Korean Street Food dapat mendigitalisasi bisnisnya sehingga dapat menarik lebih banyak pelanggan untuk mengetahui produk Kajja Korean Street Food.

Tabel 2.2. Penelitian Terkait (Sambungan)

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
3	Mirhan Siregar, 2021	<i>Sistem Informasi Company Profile PT. Sinar Nusantara Sakti Menggunakan WordPress</i>	<i>Website Company Profile</i>	PT. Sinar Nusantara Sakti	Hasil pengembangan <i>system informasi company profile</i> berbasis web dapat dimanfaatkan oleh PT. Sinar Nusantara Sakti untuk menyajikan profil perusahaan dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi.
4	Vendy Blessing Gulo, 2023	<i>Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development</i>	<i>Aplikasi Pemesanan Berbasis Web</i>	Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran	sistem informasi aplikasi pemesanan makanan restoran berbasis web merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam proses pemesanan makanan di restoran. Aplikasi ini dapat membantu restoran dalam mengelola pemesanan dan memudahkan pelanggan dalam memesan makanan.

Tabel 2.3. Penelitian Terkait (Sambungan)

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
5	Muhammad Fadillah Rizky, 2023	<i>Rancang Bangun Website Promosi Dan Reservasi Pada Resto Danau Abah Menggunakan Metode Agile</i>	<i>Website Promosi Dan Reservasi</i>	Resto Danau Abah	Sistem informasi <i>website</i> promosi dan reservasi pada Resto Danau Abah yang telah berhasil memenuhi tujuan utamanya yaitu mempermudah proses promosi dan reservasi.

Penelitian terkait diatas menunjukkan berbagai aplikasi dan manfaat dari pengembangan *website company profile* dalam berbagai konteks perusahaan.

Amirul Mukminin (2020) dalam studinya tentang perancangan *company profile* berbasis *website* untuk Lentera Consultant In Law menunjukkan bahwa *website company profile* dapat membantu perusahaan dalam mengenalkan profil dan citra mereka, serta menarik minat klien untuk menggunakan jasa dan layanan mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan Robbani Consulting untuk meningkatkan visibilitas dan kredibilitas mereka melalui media digital.

Putri Natasya Nur Fadillah (2023) merancang dan membuat *website company profile* menggunakan CMS WordPress untuk Kafe Kajja Korean Street Food di Garut, yang bertujuan untuk mendigitalisasi bisnisnya dan menarik lebih banyak pelanggan. Penelitian ini menekankan pentingnya platform digital dalam menjangkau audiens yang lebih luas, sebuah prinsip yang juga relevan bagi Robbani Consulting.

Mirhan Siregar (2021) mengembangkan sistem informasi *company profile* PT. Sinar Nusantara Sakti menggunakan WordPress, yang dimanfaatkan untuk menyajikan profil perusahaan dan memberikan informasi kepada

masyarakat. Studi ini menunjukkan efektivitas WordPress sebagai alat untuk membangun *website company profile* yang informatif dan mudah diakses, mendukung pemilihan platform ini untuk Robbani Consulting.

Penelitian Vendy Blessing Gulo (2023) dan Muhammad Fadillah Rizky (2023) menyoroti penggunaan metode *agile development* dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Gulo mengembangkan aplikasi pemesanan makanan restoran berbasis web yang meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam proses pemesanan, sementara Rizky merancang *website* promosi dan reservasi untuk Resto Danau Abah yang mempermudah proses promosi dan reservasi. Kedua studi ini menegaskan keunggulan metode *agile* dalam memastikan bahwa pengembangan perangkat lunak dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan dan umpan balik pengguna, sebuah pendekatan yang juga diterapkan dalam pengembangan *website company profile* untuk Robbani Consulting.

### 2.2.2 Posisi Penelitian

Kami akan menggunakan tabel untuk menunjukkan posisi penelitian, bagaimana penelitian yang dilakukan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

STT - NF

Tabel 2.4. Posisi Penelitian

No	Nama dan Tahun	Penelitian	Rancang Company Profile Perusahaan	CMS Wordpress	Berbasis Website	Metode Agile
1	Amirul Mukminin, 2020	<i>Perancangan Company Profile Berbasis Website (Studi Kasus Lentera Consultant In Law)</i>	✓	✓	✓	
2	Putri Natasya Nur Fadillah, 2023	<i>Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Menggunakan Cms WordPress Pada Kafe Kajja Korean Street Food Di Garut</i>	✓	✓	✓	
3	Mirhan Siregar, 2021	<i>Sistem Informasi Company Profile PT. Sinar Nusantara Sakti Menggunakan WordPress</i>	✓	✓	✓	

Tabel 2.5. Posisi Penelitian (Sambungan)

No	Nama dan Tahun	Penelitian	Rancang Company Profile Perusahaan	CMS Wordpress	Berbasis Website	Metode Agile
4	Vendy Blessing Gulo, 2023	Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development			✓	✓
5	Muhammad Fadillah Rizky, 2023	Rancang Bangun Website Promosi Dan Reservasi Pada Resto Danau Abah Menggunakan Metode Agile			✓	✓
6	Maulana Hisyam, 2024	Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Pada Perusahaan Robbani Consulting Menggunakan Metode Agile Development	✓	✓	✓	✓

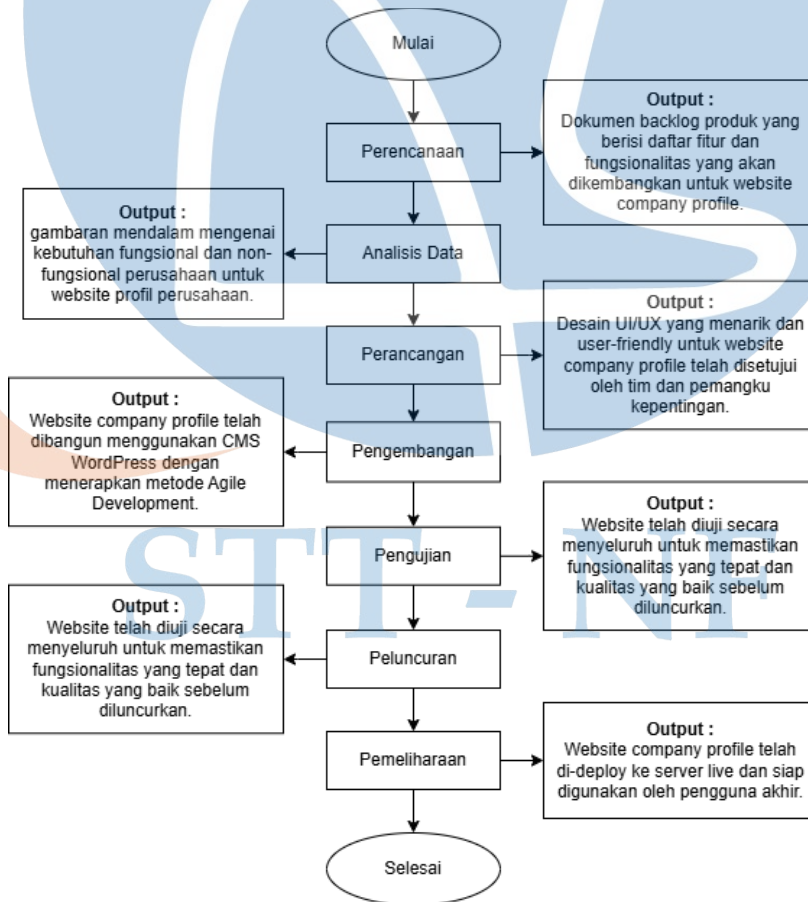


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini, akan diuraikan secara detail tentang pendekatan, teknik, serta langkah-langkah yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan *company profile* berbasis *website* pada perusahaan Robbani Consulting dengan menerapkan metode *agile development*.

### 3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini akan mengikuti serangkaian tahapan yang terstruktur untuk merancang dan mengembangkan *company profile* berbasis *website* sebagai berikut:



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah *website company profile* yang dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dan memberikan informasi yang komprehensif kepada klien serta calon klien. Proses pengembangan menggunakan metode *agile development*, yang dikenal fleksibel dan iteratif, memungkinkan penyesuaian yang cepat terhadap kebutuhan dan umpan balik pengguna. Berikut lampiran penjelasan alur dari tahapan penelitian di atas :

a) *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, fokus utama adalah pengumpulan kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa semua persyaratan dan ekspektasi dipahami dengan baik. Penelitian ini dimulai dengan mengadakan sesi komunikasi intensif dengan pemangku kepentingan untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dan memprioritaskannya. *Backlog* produk awal kemudian dibuat sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Referensi yang relevan untuk tahapan ini dapat ditemukan dalam jurnal yang membahas tentang pendekatan *agile* dalam perencanaan proyek teknologi informasi.

b) Analisis Data

Tahapan analisis data pada penelitian ini meliputi pengumpulan informasi dari *stakeholders* Robbani Consulting melalui wawancara dan survei untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terkait *website company profile*. Selanjutnya, analisis SWOT dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berkaitan dengan profil perusahaan. Data yang dikumpulkan kemudian diolah untuk menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional *website*, termasuk fitur utama, desain antarmuka, dan konten yang relevan. Hasil dari analisis ini digunakan untuk membuat *backlog* produk yang memandu tim dalam pengembangan *website* secara iteratif dan inkremental sesuai metode *agile*.

c) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan melibatkan setup dan konfigurasi CMS WordPress yang akan digunakan untuk pengembangan *website*. Proses ini mencakup

instalasi WordPress, konfigurasi dasar, dan instalasi tema serta *plugin* yang diperlukan. Pada tahap ini, desain struktur dasar *website* dibuat, mencakup halaman utama, tentang, layanan, dan kontak, serta pengaturan menu navigasi. Tahapan ini sangat penting untuk memastikan bahwa *website* memiliki struktur yang solid dan dapat dikembangkan lebih lanjut.

d) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan difokuskan pada pembuatan konten dan fitur interaktif untuk *website*. Setiap halaman yang telah dirancang diisi dengan konten yang relevan, dan fitur seperti formulir kontak dan galeri diimplementasikan. Pengembangan ini dilakukan dalam iterasi yang memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik yang diterima.

e) *Testing* (Pengujian)

Pengujian merupakan tahap kritis untuk memastikan bahwa *website* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan *black box testing* pada seluruh halaman dan fitur, serta perbaikan bug dan optimasi berdasarkan temuan pengujian. Pengujian ini melibatkan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam dan relevan.

f) *Deployment* (Peluncuran)

Tahap peluncuran melibatkan *User Acceptance Testing* (UAT) dengan pemangku kepentingan dan finalisasi *website* berdasarkan umpan balik yang diterima. Pada tahap ini, semua umpan balik dari pengguna akhir dan pemangku kepentingan diimplementasikan untuk memastikan bahwa *website* siap untuk diluncurkan.

g) *Maintenance* (Pemeliharaan)

Tahap pemeliharaan berfokus pada memastikan bahwa *website* tetap berfungsi dengan baik dan terus memenuhi kebutuhan pengguna. Pemeliharaan meliputi monitoring performa, penanganan bug yang mungkin muncul, dan pembaruan konten serta fitur sesuai kebutuhan.

## 3.2 Rancangan Penelitian

### 3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan (R&D) yang berfokus dalam proses pengembangan sebuah sistem yang diimplementasikan oleh peneliti dengan tujuan agar sistem informasi *website* profil perusahaan Robbani Consulting ini dapat berkembang. Pengembangan *website* ini peneliti lakukan berdasarkan metode penelitian lapangan dan penelitian literatur terhadap perusahaan Robbani Consulting.

### 3.2.2 Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan melalui pengumpulan dan evaluasi berbagai jenis data non-angka yang diperoleh selama proses pengembangan *website*. Data kualitatif ini meliputi umpan balik dari pengguna, dan pemangku kepentingan perusahaan Robbani Consulting mengenai desain, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna dari *website* yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan memeriksa pola-pola, tema-tema, dan tren-tren yang muncul dari data tersebut untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna serta menyesuaikan pengembangan *website* sesuai dengan itu.

### 3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa survei lapangan terhadap orang terkait yang dilakukan dengan observasi langsung terhadap objek-objek yang ada pada fasilitas atau lembaga terkait guna memperoleh data-data yang diperlukan. Selanjutnya dilakukan penelusuran literatur dengan membaca buku terkait, penelusuran perpustakaan, dan penelusuran *website* terkait untuk dijadikan referensi penelitian ini [38], [39].

### 3.2.4 Metode Pengujian

#### 3.2.4.1 *Black Box Testing*

Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *black box testing*. Metode ini dipilih karena fokus pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode program. *Black box testing* sangat penting dalam memastikan bahwa

*website company profile* tidak hanya memenuhi standar teknis tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal [34].

Tabel pengujian berikut adalah *black box testing* yang akan dilakukan pada berbagai komponen dan fitur dari *website* yang dikembangkan:

Tabel 3.1. Rancangan Pengujian *Black Box Testing*

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Output yang Diharapkan	Status
1	Halaman Utama	Membuka halaman utama	Klik <i>link website</i>	Halaman utama tampil dengan benar	Berhasil/Tidak
2	Menu Navigasi	Mengklik setiap <i>item</i> menu navigasi	Klik <i>item</i> menu navigasi	Halaman yang sesuai terbuka	Berhasil/Tidak
3	Halaman Tentang	Membuka halaman tentang dan membaca konten	Klik navigasi tentang	Halaman tentang tampil dengan konten benar	Berhasil/Tidak
4	Halaman Program	Membuka halaman program dan membaca konten	Klik navigasi program	Halaman layanan tampil dengan konten benar	Berhasil/Tidak
5	Halaman Blog Inspirasi	Membuka halaman blog inspirasi dan membaca konten	Klik navigasi blog	Halaman layanan tampil dengan konten benar	Berhasil/Tidak
6	Halaman Galeri	Membuka halaman galeri dan membaca konten	Klik navigasi galeri	Halaman layanan tampil dengan konten benar	Berhasil/Tidak

Tabel 3.2. Rancangan Pengujian *Black Box Testing* (sambungan)

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Output yang Diharapkan	Status
7	Galeri	Membuka galeri dan melihat gambar	Klik gambar yang tersedia	Gambar tampil dengan benar	Berhasil/Tidak
8	Formulir Pendaftaran	Mengisi dan mengirimkan formulir pendaftaran	Klik tombol <i>submit</i>	Pesan sukses terkirim	Berhasil/Tidak
9	Responsifitas Desain	Membuka <i>website</i> pada perangkat <i>mobile</i>	Klik link <i>website</i> di ponsel	Tampilan <i>mobile</i> responsif dan rapi	Berhasil/Tidak
10	Integrasi Media Sosial	Mengklik ikon media sosial di <i>footer</i>	Klik ikon media sosial	Halaman media sosial terkait terbuka	Berhasil/Tidak
11	Tautan Eksternal	Mengklik tautan eksternal di navbar	Klik tautan eksternal	Tautan eksternal terbuka dengan benar	Berhasil/Tidak
12	Sistem <i>Login</i> Admin	Mengakses halaman <i>login</i> admin dan masuk menggunakan kredensial	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> admin	Dashboard admin terbuka	Berhasil/Tidak
13	Pembaruan Konten	Menambahkan artikel baru di blog	Membuat blog dan tambahkan ke <i>website</i>	Artikel baru tampil di blog	Berhasil/Tidak



### 3.2.4.2 User Acceptance Testing (UAT)

Peneliti menggunakan metode pengujian penelitian *User Acceptance Testing* yang menitikberatkan pada pengecekan seberapa mudah *website* digunakan oleh klien. *User Acceptance Testing* dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana *website company profile* memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dari perusahaan Robbani Consulting. [35].

Berikut tabel pengujian *User Acceptance Testing* untuk *website* yang sedang digunakan tersebut:

Tabel 3.3. *User Acceptance Testing* Admin

No	Pengujian	Target hasil	Hasil pengujian	Kesimpulan
Halaman <i>Website</i>				
1.	Pengujian <i>login</i> akun admin	Memastikan admin dapat <i>login</i> ke halaman admin <i>website</i> sesuai dengan <i>user name</i> dan <i>password</i> yang tersedia.		
2.	Pengujian Manajemen informasi <i>website company profile</i>	Memastikan admin dapat mengoreksi dan menambah informasi di <i>website</i> yang telah tersedia.		
3.	Memberikan Informasi <i>our partners</i>	Memberikan informasi di <i>website</i> terkait partner yang telah bekerjasama dengan Robbani Consulting.		

Tabel 3.4. *User Acceptance Test Admin* (sambungan)

No	Pengujian	Target hasil	Hasil pengujian	Kesimpulan
<i>Halaman Website</i>				
4.	Memberikan informasi pembicara	Memberikan informasi tentang pembicara yang telah bekerjasama dengan Robbani Consulting.		
5.	Meng-update galeri <i>website</i>	Meng-update konten yang tersedia pada galeri <i>website</i> jika ada postingan baru.		
6.	Meng-update program kerja	Meng-update program-program yang Robbani Consulting sediakan.		

Tabel 3.5. *User Acceptance Test User*

No	Pengujian	Target hasil	Hasil pengujian	Kesimpulan
<i>Halaman Website</i>				
1.	Melihat informasi yang tersedia di halaman <i>website</i>	Pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari tulisan-tulisan di halaman awal.		
2.	Memeriksa semua tautan dan navigasi	Semua tautan dan navigasi berfungsi dengan baik tanpa kesalahan.		
3.	Memeriksa interaksi dengan elemen multimedia (gambar, video)	Gambar dan video tampil dengan benar dan dapat diakses tanpa masalah.		

### 3.2.4.3 Kuesioner

Tahapan terakhir dalam metode pengujian yaitu memberikan pertanyaan kepada responden yang telah mencoba *website* secara menyeluruh dan meminta penilaian berdasarkan pertanyaan yang telah disiapkan peneliti untuk mengetahui performa *website* berdasarkan pengalaman pengguna. Berikut merupakan rancangan pengujian yang akan ditujukan kepada responden setelah mencoba *website* secara menyeluruh:

Tabel 3.6. Rancangan Pengujian Kuesioner

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.		
2	Saya menemukan <i>website</i> ini sangat informatif.		
3	Saya merasa fitur-fitur yang disediakan di <i>website</i> ini sudah lengkap.		
4	Saya merasa tampilan visual dari <i>website</i> ini menarik.		
5	Saya merasa mudah menemukan informasi yang saya cari di <i>website</i> ini.		
6	Saya merasa navigasi di <i>website</i> ini intuitif dan mudah dipahami.		
7	Saya merasa konten yang disajikan di <i>website</i> ini relevan dan berguna.		
8	Saya merasa informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting disampaikan dengan jelas.		

Tabel 3.7. Rancangan Pengujian Kuesioner (Sambungan)

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
9	Saya merasa <i>website</i> ini responsif dan bekerja dengan baik di berbagai perangkat (misalnya: komputer, tablet, <i>smartphone</i> ).		
10	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan <i>website</i> ini tanpa bantuan dari orang lain.		

Setelah menyelesaikan tugas-tugas, partisipan diminta untuk mengisi kuesioner dan menjawab pertanyaan dengan skala *likert* untuk mengukur persepsi mereka terhadap kegunaan dan kepuasan. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala *likert* 5 poin, dari sangat tidak setuju (1) hingga sangat setuju (5). Skor kuesioner dihitung dengan memberikan nilai pada setiap jawaban, kemudian mengonversi nilai tersebut ke skor final dalam rentang 0-100.

Data kualitatif yang diperoleh setelah itu dianalisis untuk mengidentifikasi pola umum dan masalah. Skor kuesioner memberikan gambaran umum tentang tingkat kegunaan *website*, dengan skor di atas 85 menunjukkan performa yang sangat baik, skor antara 70-85 menunjukkan performa yang baik, skor antara 50-70 menunjukkan performa yang cukup, dan skor di bawah 50 menunjukkan bahwa *website* perlu perbaikan signifikan.

### 3.1.1 Metode Implementasi dan Evaluasi

Pada tahapan ini peneliti melakukan proses pengimplementasian sistem dan melakukan uji coba dengan menggunakan sistem informasi yang telah dikumpulkan, berikut merupakan beberapa proses pengimplementasian sistem [39]:

- a) Konsep (*Concept*); Didalam proses ini ada 2 hal yang perlu dilakukan, yaitu membuat visi dari *website* profil perusahaan ini dan membuat deskripsinya.
- b) Rancangan (*Design*); Didalam proses ini peneliti membuat rincian rancangan dari desain tampilan *website* berdasarkan informasi yang diperoleh sebelumnya.
- c) Pengumpulan Bahan/Materi (*Collecting Material*); Sebelum mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat, peneliti mengumpulkan materi/bahan yang diperlukan berdasarkan rancangan sebelumnya berupa gambar, video, dan literasi yang ingin dicantumkan pada *website*.
- d) Pembuatan (*Assembly*); Pada tahap ini peneliti menyatukan seluruh bahan multimedia yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya lalu dibuat menjadi *website* sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya.
- e) Pengujian (*Testing*); Tahap pengujian dilakukan bersama pihak-pihak terkait untuk melihat apakah tampilan *website* ini sesuai dengan perencanaan dan memenuhi kebutuhan perusahaan. Setelah pihak-pihak terkait sudah menyetujui tampilan *website* tersebut, *website* akan disebarluaskan.

Setelah semua proses dilakukan dengan baik maka sebuah hasil atas penelitian ini menjadi sesuatu yang penting dan hasilnya adalah *website* ini tidak menyimpang dari tujuan yang direncanakan. Pada tahapan ini peneliti membuat kesimpulan dan mengumpulkan kritik-kritik membangun dari perancangan *website* profil perusahaan Robbani Consulting.

### 3.1.2 Lingkungan Pengembangan

#### 3.1.2.1 Tempat dan Lokasi

Penelitian Ini dilakukan pada kantor perusahaan Robbani Consulting yang berlokasi di Puri Nirwana II Blok AR No 19, Jl. Kelapa Gading, Kel. Pabuaran, Kec. Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

### 3.1.2.2 Spesifikasi Alat

Dalam penelitian ini, ada beberapa spesifikasi alat yang digunakan oleh peneliti di antaranya sebagai berikut :

#### a) Perangkat

Perangkat yang digunakan peneliti yaitu laptop Razer Blade dengan *processor Intel(R) Core(TM) i7-4702HQ CPU @ 2.20GHz (8 CPUs), ~2.2GHz, Ram 8 GB DDR4 SDRAM (onboard)*, dan sistem operasi *windows 11 Pro 64-bit*.

#### b) Alat Desain

Dalam pembuatan desain dan *prototype*, peneliti menggunakan CMS WordPress dengan mengimplementasikan beberapa *plugin* di dalamnya, dan untuk membuat gambar tahapan penelitian menggunakan Adobe Illustrator.

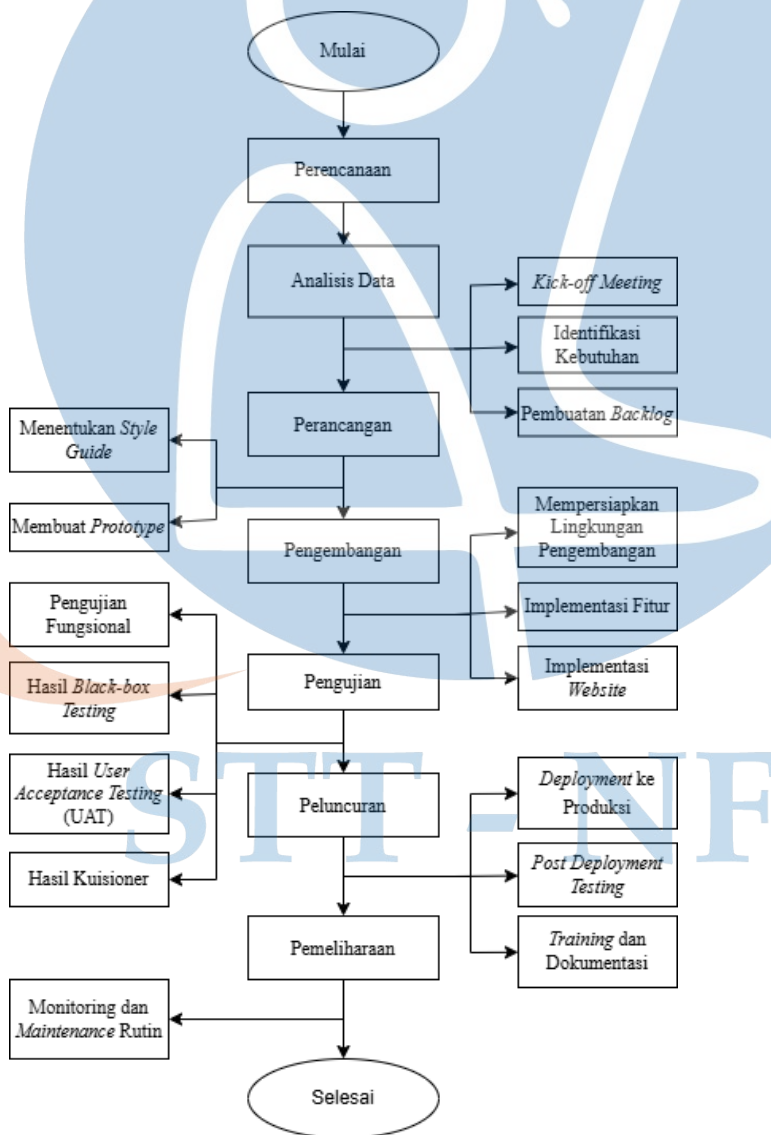


STT - NF



## BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini berisikan langkah-langkah konkret dalam mengkonfigurasi, mengembangkan, dan memodifikasi sistem berdasarkan perancangan yang telah dilakukan. Dengan demikian, bab ini memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana konsep perancangan diimplementasikan dalam bentuk nyata dan dinilai keefektifannya. Penjelasan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1. Tahapan Implementasi

#### 4.1 *Planning* (perencanaan)

peneliti melakukan pengumpulan data awal melalui wawancara dengan pemangku kepentingan utama, analisis kebutuhan bisnis, serta studi literatur tentang tren desain dan fitur *website* profil perusahaan. Kemudian, peneliti melakukan analisis SWOT untuk memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang relevan. Berdasarkan data yang terkumpul, peneliti merumuskan tujuan utama dari pengembangan *website*, menentukan kriteria kesuksesan, dan menyusun rencana kasar mengenai fitur dan fungsi yang akan diimplementasikan. Langkah ini juga mencakup identifikasi teknologi dan alat yang akan digunakan, serta estimasi waktu dan sumber daya yang dibutuhkan. Hasil dari proses *planning* ini menjadi landasan dalam penyusunan *backlog* produk yang terperinci dan perencanaan *sprint*, memastikan bahwa pengembangan *website* berjalan sesuai dengan visi dan kebutuhan perusahaan Robbani Consulting.

#### 4.2 Analisis Data

##### 4.2.1 *Kick-off Meeting*

Proses pengerjaan dimulai dengan sebuah *kick-off meeting* yang melibatkan semua pemangku kepentingan. Tujuannya adalah untuk menyelaraskan visi dan tujuan proyek, memahami ekspektasi, serta menetapkan ruang lingkup dan batasan proyek. Dalam pertemuan ini, peneliti dan perwakilan dari Robbani Consulting berdiskusi mengenai kebutuhan dan harapan dari *website company profile* yang akan dibangun.

##### 4.2.2 Identifikasi Kebutuhan

Setelah *kick-off meeting*, tahap berikutnya adalah identifikasi kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari *website*. Ini termasuk fitur yang diinginkan, target pengguna, dan standar kualitas yang harus dipenuhi. Wawancara, survei, dan diskusi mendalam digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akurat.

#### 4.2.3 Pembuatan *Backlog*

Setelah kebutuhan diidentifikasi, *backlog* produk disusun. *Backlog* ini adalah daftar prioritas dari semua fitur, perubahan, perbaikan, dan elemen lain yang harus ada di *website*. Setiap *item backlog* dijelaskan dengan detail mengenai deskripsi, prioritas, dan perkiraan waktu pengerjaannya. Berikut *backlog* dari pengerjaan *website company profile* Robbani Consulting:

Tabel 4.1. Daftar *Backlog*

<i>Epic</i>	<i>User Story</i>	Deskripsi	Prioritas	Estimasi Waktu
Perencanaan Proyek	<i>Kick-off Meeting</i>	Mengadakan <i>kick-off meeting</i> dengan semua pemangku kepentingan.	Tinggi	1 hari
Perencanaan Proyek	Identifikasi Kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari <i>website</i> .	Tinggi	2 hari
Perencanaan Proyek	Pembuatan <i>Backlog</i>	Menyusun <i>backlog</i> produk berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi.	Tinggi	1 hari
Perancangan	Menentukan <i>Style Guide</i>	Menentukan panduan gaya visual (warna, tipografi, tata letak).	Tinggi	2 hari

Tabel 4.2. Daftar *Backlog* (Sambungan)

<i>Epic</i>	<i>User Story</i>	Deskripsi	Prioritas	Estimasi Waktu
Perancangan	Membuat <i>Prototype</i>	Membuat <i>prototype</i> visual dari halaman utama <i>website</i> .	Tinggi	3 hari
Pengembangan	Mempersiapkan Lingkungan Pengembangan	Menginstal dan mengonfigurasi CMS WordPress di server <i>development</i> .	Tinggi	1 hari
Pengembangan	Implementasi Halaman Beranda	Mengembangkan halaman beranda sesuai dengan <i>prototype</i> .	Tinggi	3 hari
Pengembangan	Implementasi Blog Inspirasi	Mengembangkan halaman Blog Inspirasi untuk artikel dan berita.	sedang	3 hari
Pengembangan	Implementasi Halaman Galeri	Mengembangkan halaman Galeri untuk foto dan video.	sedang	2 hari
Pengembangan	Menambahkan Fitur Kontak	Mengembangkan halaman kontak dengan formulir dan peta lokasi.	Tinggi	2 hari
Pengujian	Pengujian Fungsional	Melakukan pengujian fungsional untuk memastikan semua fitur bekerja.	Tinggi	2 hari

Tabel 4.3. Daftar *Backlog* (Sambungan)

<i>Epic</i>	<i>User Story</i>	Deskripsi	Prioritas	Estimasi Waktu
Pengembangan	Implementasi Halaman Galeri	Mengembangkan halaman Galeri untuk foto dan video.	sedang	2 hari
Pengembangan	Menambahkan Fitur Kontak	Mengembangkan halaman kontak dengan formulir dan peta lokasi.	Tinggi	2 hari
Pengujian	Pengujian Fungsional	Melakukan pengujian fungsional untuk memastikan semua fitur bekerja.	Tinggi	2 hari
Pemeliharaan	Monitoring dan <i>Maintenance</i> Rutin	Melakukan monitoring dan <i>maintenance</i> rutin untuk memastikan <i>website</i> berjalan lancar.	sedang	ongoing

4.2.4 Pembuatan *Sprint*  
 pembuatan sprint dimulai dengan tahapan *Sprint Planning*. Dalam fase ini, tim pengembangan bersama dengan pemangku kepentingan mengidentifikasi dan memprioritaskan fitur serta elemen penting dari website berdasarkan *backlog* produk. *Sprint planning* bertujuan untuk menetapkan tujuan *sprint* dan menentukan pekerjaan spesifik yang akan diselesaikan dalam periode *sprint*, yang biasanya berlangsung selama 1 hingga 4 minggu. Setiap *sprint* dirancang untuk menghasilkan bagian dari

*website* yang fungsional dan dapat ditinjau, memungkinkan pengembangan yang berkelanjutan dan penyesuaian cepat sesuai dengan kebutuhan Robbani Consulting.

Berikut adalah implementasi *sprint* pada metode *agile development*:

Tabel 3.8. Implementasi *Sprint* Pada Metode *Agile Development*

<i>Sprint</i>	Durasi	Tujuan <i>Sprint</i>	Task Utama	Hasil <i>Sprint</i>	Catatan
1	2 Minggu	Persiapan dan Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kumpulkan kebutuhan pengguna</li> <li>- Identifikasi dan prioritas fitur</li> <li>- Buat <i>backlog</i> produk awal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daftar kebutuhan pengguna</li> <li>- <i>Backlog</i> produk awal</li> </ul>	Fokus pada komunikasi dengan pemangku kepentingan untuk memastikan kebutuhan dipahami dengan baik
2	2 Minggu	Setup dan Konfigurasi CMS WordPress	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instalasi WordPress</li> <li>- Konfigurasi dasar WordPress</li> <li>- Instalasi tema dan <i>plugin</i> dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instalasi WordPress yang berfungsi</li> <li>- Tema dan <i>plugin</i> dasar terinstal</li> </ul>	Pastikan lingkungan pengembangan siap untuk <i>sprint</i> berikutnya



Tabel 3.9. Implementasi *Sprint* Pada Metode *Agile Development* (sambungan)

<i>Sprint</i>	Durasi	Tujuan <i>Sprint</i>	Task Utama	Hasil <i>Sprint</i>	Catatan
3	2 Minggu	Pengembangan Struktur Dasar <i>Website</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buat halaman utama, tentang, layanan, kontak</li> <li>- Atur menu navigasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktur dasar <i>website</i> dengan halaman utama, tentang, layanan, dan kontak</li> </ul>	Halaman-halaman ini hanya berisi konten dasar dan <i>placeholder</i>
4	2 Minggu	Pengembangan Konten dan Fitur Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tambahkan konten untuk setiap halaman</li> <li>-Implementasi formulir kontak dan galeri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten yang terisi pada setiap halaman</li> <li>- Formulir kontak dan galeri berfungsi</li> </ul>	Melibatkan <i>copywriter</i> untuk konten yang relevan
5	2 Minggu	Pengujian Fungsional dan Perbaikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Black box testing</i> pada seluruh halaman dan fitur</li> <li>- Perbaikan <i>bug</i> dan optimasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laporan pengujian dan daftar <i>bug</i></li> <li>- Perbaikan <i>bug</i> yang ditemukan</li> </ul>	Libatkan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik awal

Tabel 3.10. Implementasi *Sprint* Pada Metode *Agile Development* (sambungan)

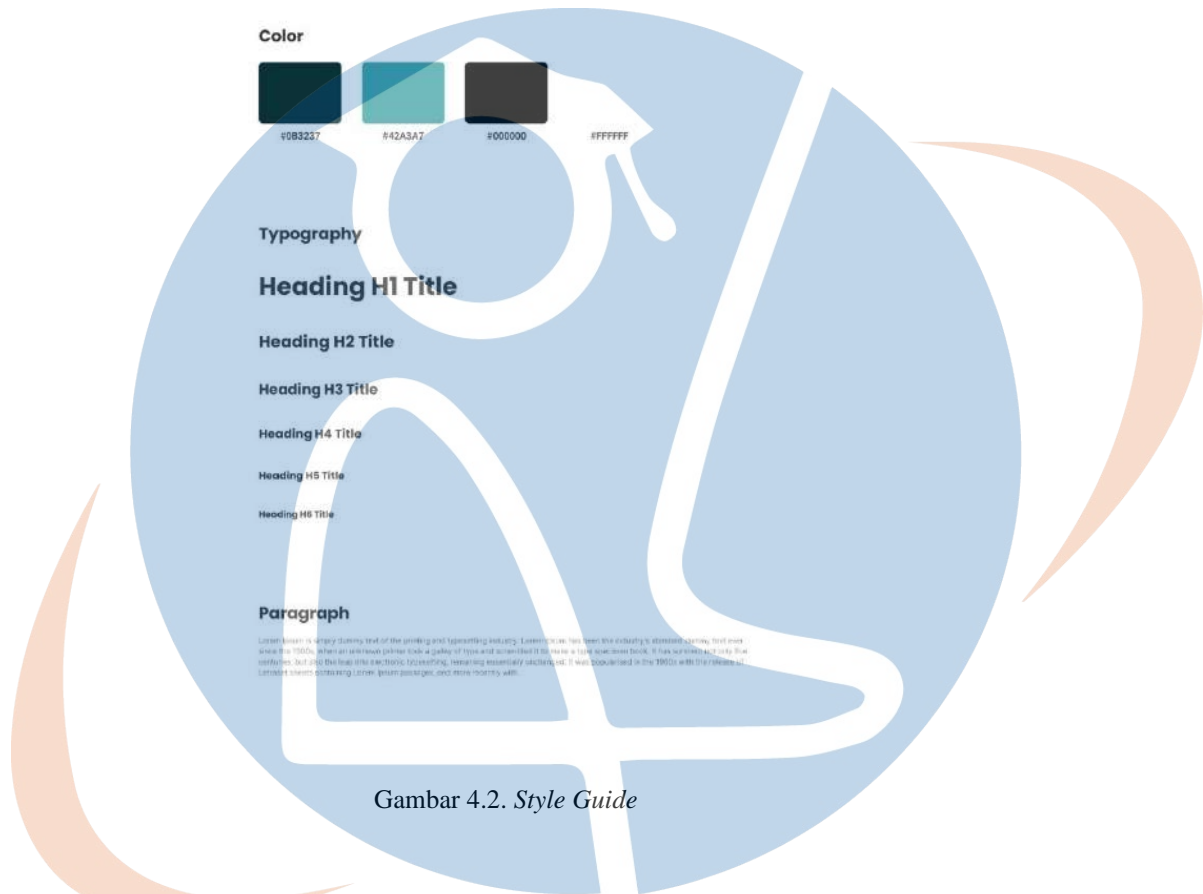
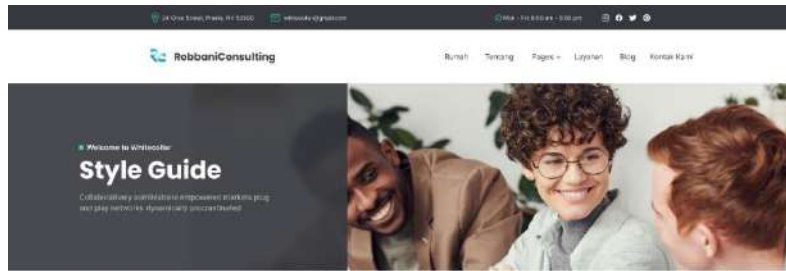
<i>Sprint</i>	<i>Durasi</i>	<i>Tujuan Sprint</i>	<i>Task Utama</i>	<i>Hasil Sprint</i>	<i>Catatan</i>
6	2 Minggu	<i>User Acceptance Testing</i> (UAT) dan Finalisasi	- Pelaksanaan UAT dengan pemangku kepentingan - Implementasi umpan balik dan finalisasi	- Laporan UAT - Versi final <i>website</i>	Pastikan semua umpan balik telah diimplementasikan sebelum peluncuran

### 4.3 *Design* (perancangan)

#### 4.3.1 Menentukan *Style Guide*

Dalam tahap perancangan, peneliti terlebih dahulu menentukan *style guide* yang akan digunakan. *Style guide* ini mencakup elemen desain seperti warna, tipografi, ikonografi, dan tata letak. Tujuannya adalah untuk memastikan konsistensi visual dan estetika yang selaras dengan *brand identity* Robbani Consulting. Berikut *style guide website company profile* Robbani Consulting:

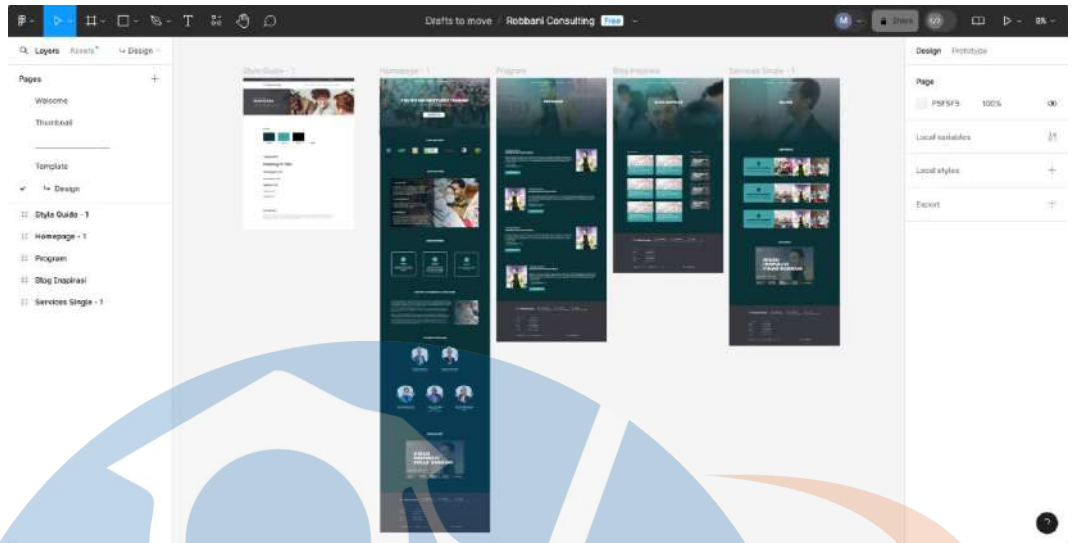
STT - NF



Gambar 4.2. *Style Guide*

#### 4.3.2 Membuat *Prototype*

Setelah *style guide* ditentukan, peneliti mulai membuat *prototype* dari *website*. *Prototype* ini adalah representasi visual dari *website* yang menunjukkan tata letak dan navigasi utama. *Prototyping* dilakukan menggunakan alat seperti Adobe XD atau Figma. *Prototype* ini kemudian divalidasi dengan pemangku kepentingan untuk memastikan semua kebutuhan dan harapan terpenuhi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan. Berikut *style guide website company profile* Robbani Consulting:



Gambar 4.3. *Prototype Website*

a) *Prototype Halaman Home*

Berikut adalah tampilan halaman *home* dari desain *prototype website profile company* Robbani Consulting:

STT - NF



Gambar 4.4. *Prototype* Halaman Home



Gambar 4.5. *Prototype Halaman Home (sambungan)*



b) *Prototype* Halaman Program

Berikut adalah tampilan halaman *home* dari desain *prototype website profile company* Robbani Consulting:





Gambar 4.6. *Prototype* Halaman Program

c) *Prototype* Halaman Blog Inspirasi

Berikut adalah tampilan halaman *home* dari desain *prototype website profile company* Robbani Consulting:





Gambar 4.7. *Prototype* Halaman Blog Inspirasi

d) *Prototype* Halaman Galeri

Berikut adalah tampilan halaman *home* dari desain *prototype website profile company* Robbani Consulting:



Gambar 4.8. *Prototype* Halaman Galeri

## 4.4 Development (pengembangan)

### 4.4.1 Mempersiapkan Lingkungan Pengembangan

Sebelum mulai pengembangan, lingkungan pengembangan harus dipersiapkan. Proses ini mencakup instalasi *plugin* dan fitur CMS WordPress yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan *prototype website company profile* Robbani Consulting. Lingkungan yang disiapkan harus mendukung kolaborasi dan integrasi berkelanjutan. Berikut *plugin* dan fitur CMS WordPress yang digunakan untuk menunjang pengimplementasian *prototype website company—profile* Robbani Consulting:

#### a) Login

Berikut adalah tampilan *login* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Login* berisikan kolom kosong berlabelkan *username* dan *password* yang mengharuskan admin mengisi kolom tersebut dengan tepat sebelum memasuki halaman admin.

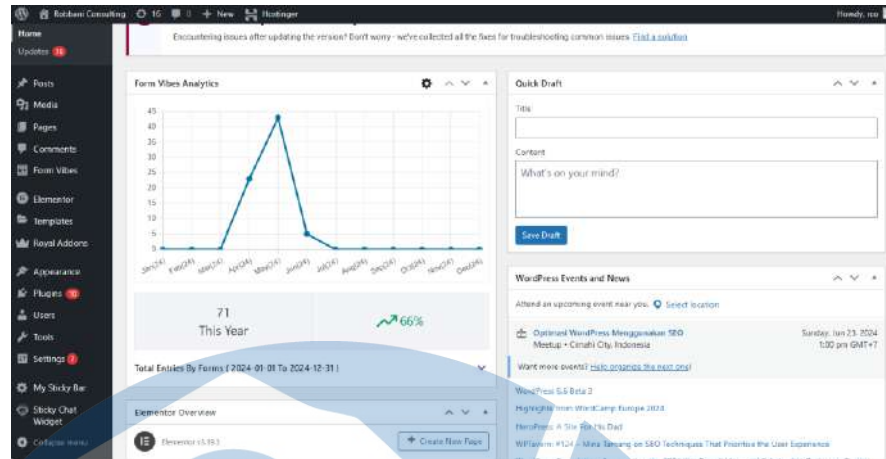


Gambar 4.9. Halaman *Login* WordPress

#### b) Dashboard

Berikut adalah tampilan *Dashboard* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Dashboard* berisikan informasi mengenai performa beberapa *plugin* CMS WordPress.

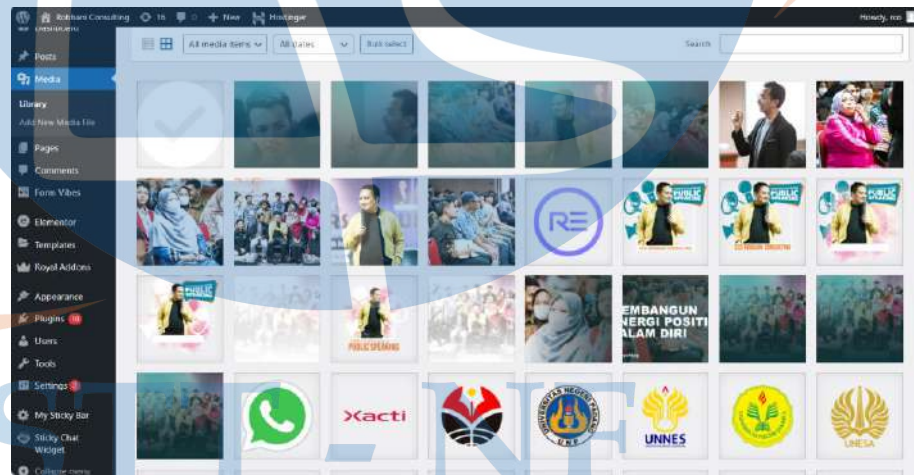




Gambar 4.10. Halaman *Dashboard* WordPress

c) *Media*

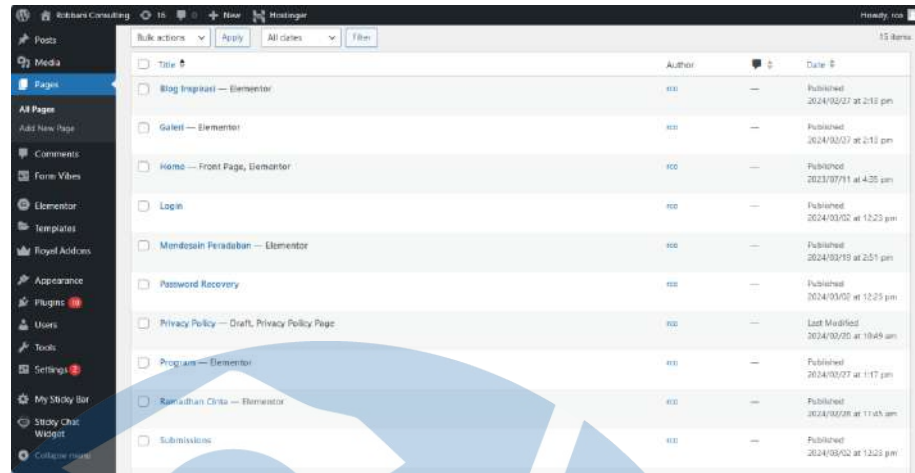
Berikut adalah tampilan *Media* dari *website profile* company Robbani Consulting. *Media* berisikan riwayat foto-foto yang diimport ke WordPress *website* Robbani Consulting.



Gambar 4.11. Halaman *Media* WordPress

d) *Pages*

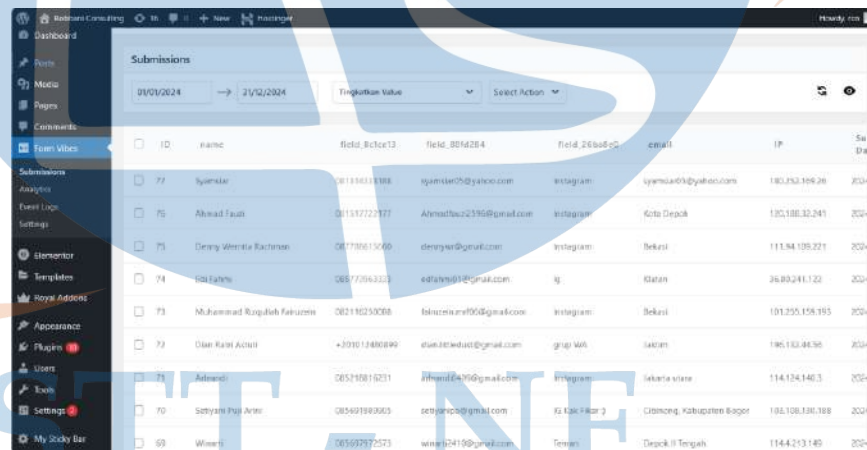
Berikut adalah tampilan *pages* dari *website profile* company Robbani Consulting. *Pages* berisikan semua *page website* yang dimiliki oleh *website* Robbani Consulting.



Gambar 4.12. Halaman *Pages* WordPress

e) Form Vibes

Berikut adalah tampilan form vibes dari *website profile company* Robbani Consulting. Form vibes berisikan pengaturan *plugin* dan data riwayat dari setiap form di *website* Robbani Consulting.

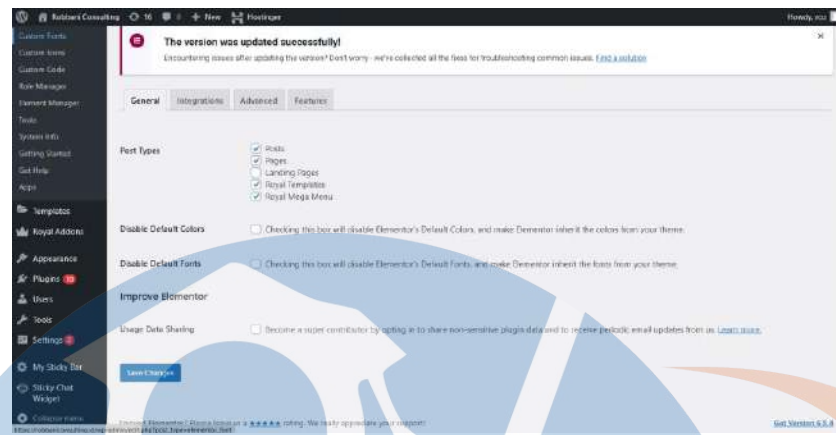


Gambar 4.13. Halaman Form Vibes WordPress

f) Elementor

Berikut adalah tampilan elementor dari *website profile company* Robbani Consulting. Elementor berisikan *template-template* desain

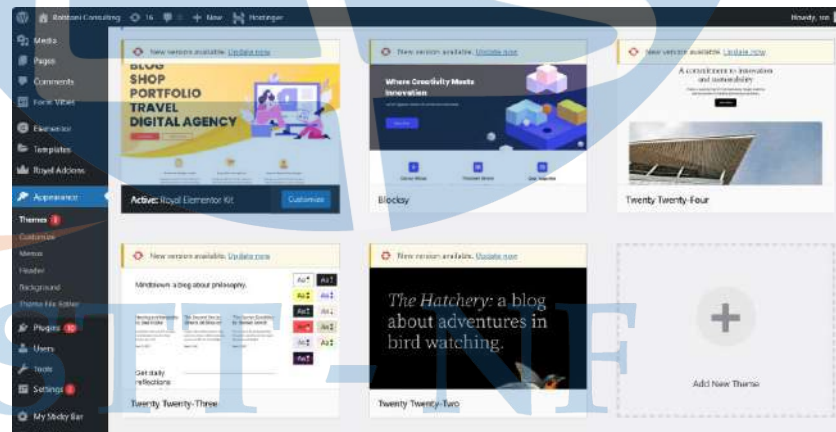
yang nantinya akan diimplementasikan kedalam *website* Robbani Consulting.



Gambar 4.14. Halaman Elementor WordPress

g) Appearance

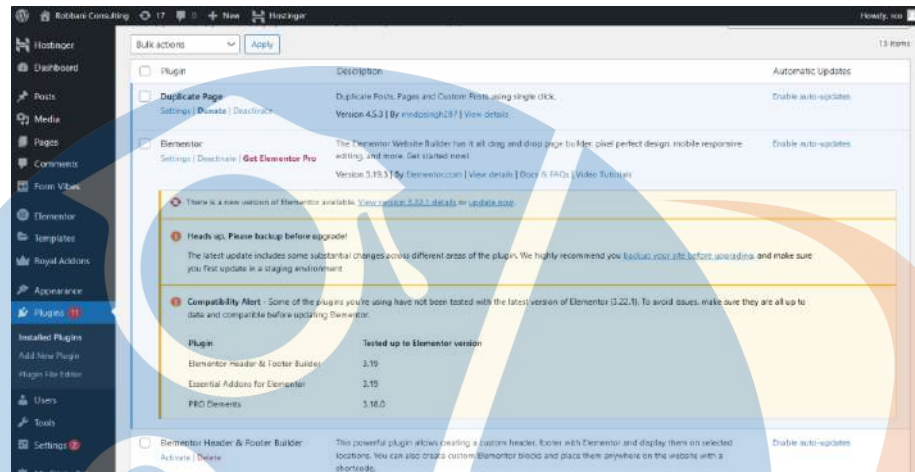
Berikut adalah tampilan appearance dari *website profile company* Robbani Consulting. Appearance berisikan *template* general yang bisa digunakan sebagai dasar dari desain *website* Robbani Consulting.



Gambar 4.15. Halaman Appearance WordPress

h) Plugin

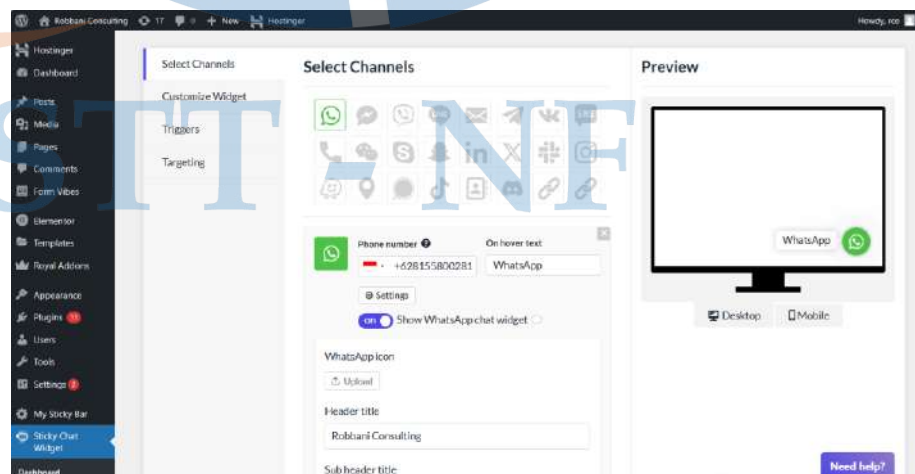
Berikut adalah tampilan *plugin* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Plugin* berisikan fitur WordPress yang digunakan untuk Menyusun *website profile company* Robbani Consulting.



Gambar 4.16. Halaman *Plugin* WordPress

i) Sticky Chat Widget

Berikut adalah tampilan sticky chat widget dari *website profile company* Robbani Consulting. Sticky chat widget berisikan pengaturan untuk *plugin widget* yang ditambahkan pada *website* Robbani Consulting.



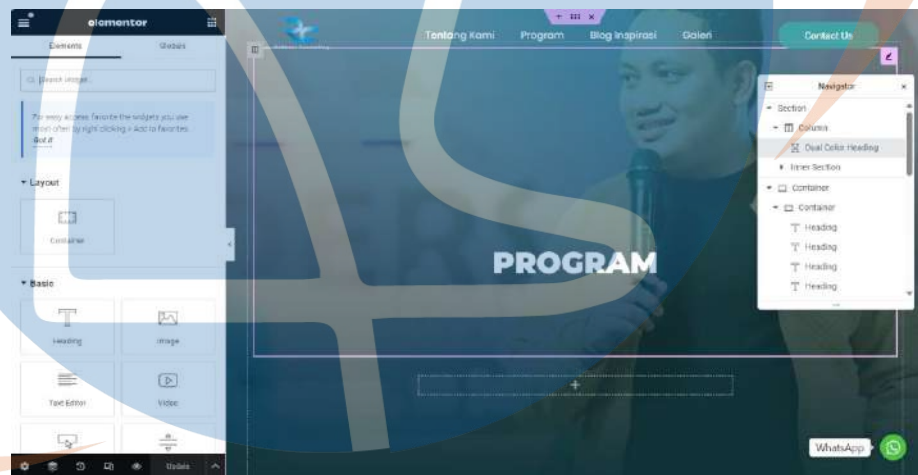
Gambar 4.17. Halaman Sticky Chat Widget WordPress

#### 4.4.2 Implementasi Fitur

Dengan lingkungan yang siap, peneliti mulai mengimplementasikan fitur sesuai dengan *item backlog*. Pengembangan dilakukan secara iteratif dan inkremental dalam beberapa *sprint*. Fitur utama seperti halaman beranda, tentang kami, program, blog inspirasi, dan galeri diimplementasikan dan diuji dalam tahap ini. Berikut pengimplementasian *plugin* dan fitur dari CMS WordPress:

##### a) Implementasi *Plugin* Elementor

Berikut adalah implementasi *plugin* elementor yang berfungsi menjadi pusat desain CMS WordPress. Disini peneliti dapat mengimplementasikan *prototype* yang telah dibuat dengan bantuan *plugin-plugin* yang sudah di-*install*

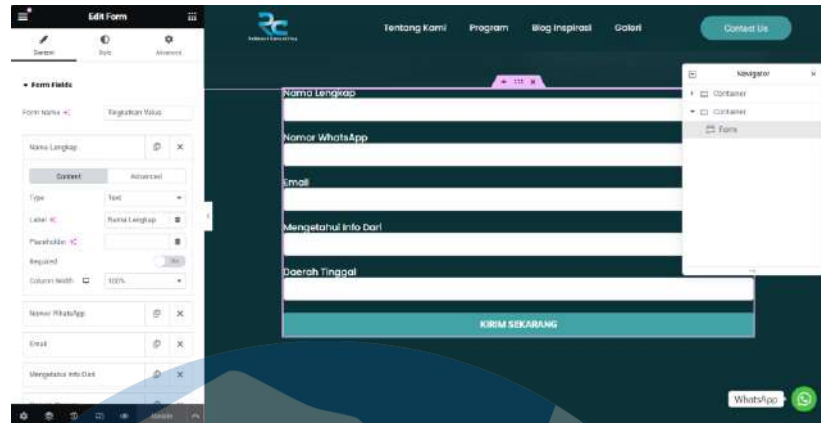


Gambar 4.18. Implementasi *Plugin* Elementor

##### b) Implementasi *Plugin* Form Vibes

Berikut adalah implementasi *plugin* form vibes yang berfungsi membuat form pada CMS WordPress dan mengelola data form tersebut.





Gambar 4.19. Implementasi *Plugin Form Vibes*

c) Implementasi *Plugin Sticky Chat Widget*

Berikut adalah implementasi *plugin* sticky chat widget yang berfungsi untuk menghadirkan *widget* pada *website*.



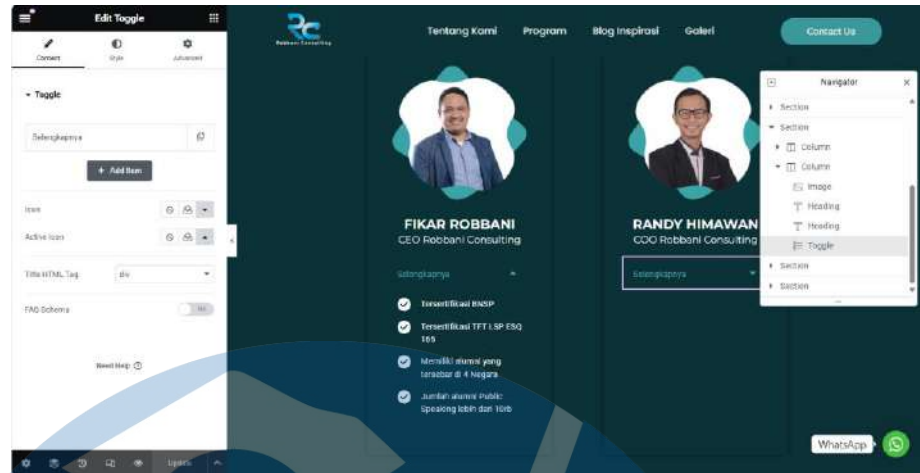
Gambar 4.20. Implementasi *Plugin Sticky Chat Widget*

d) Implementasi *WP-ShowHide*

Berikut adalah implementasi *plugin* WP-ShowHide yang berfungsi untuk menyembunyikan data yang dapat dilihat dengan tombol tertentu.

STT - NF





Gambar 4.21. Implementasi *Plugin WP-ShowHide*

#### 4.4.3 Implementasi *Website*

Implementasi *website* dilakukan dengan membangun halaman-halaman utama seperti *home*, tentang kami, program, dan fitur interaktif lainnya sesuai dengan desain yang telah ditetapkan. Berikut dokumentasi *website* setelah diimplementasikan:

##### a) Navbar (Navigasi Bar)

Berikut adalah tampilan navbar dari *website profile company* Robbani Consulting. Navbar dirancang untuk memberikan akses mudah dan intuitif ke berbagai bagian penting dari situs web.



Gambar 4.22. Navbar *Website*

##### b) Halaman Awal

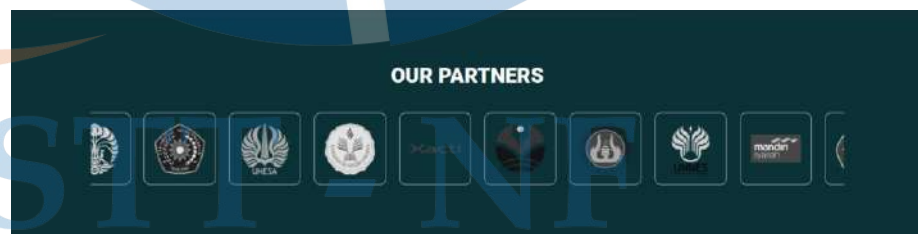
Berikut adalah tampilan halaman awal dari *website profile company* Robbani Consulting. Halaman awal berisikan gambar dan kata-kata yang menggambarkan Robbani Consulting.



Gambar 4.23. Halaman Awal Website

c) *Our Partners*

Berikut adalah tampilan *Our Partners* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Our partners* berisikan semua lembaga dan perusahaan yang pernah bekerjasama dengan Robbani Consulting.



Gambar 4.24. *Our Partners*

d) *Why Robbani Consulting*

Berikut adalah tampilan *why* Robbani Consulting dari *website profile company* Robbani Consulting. *Why* Robbani Consulting berisikan kelebihan Robbani Consulting untuk menambah daya tarik *client*.



Gambar 4.25. Why Robbani Consulting

e) *Our Philosophy*

Berikut adalah tampilan *our philosophy* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Our philosophy* berisikan filosofi dari perusahaan Robbani Consulting secara singkat.



Gambar 4.26. Our Philosophy

f) *History of Robbani Consulting*

Berikut adalah tampilan *history of Robbani Consulting* dari *website profile company* Robbani Consulting. *History of Robbani Consulting* berisikan sejarah dari Robbani Consulting.

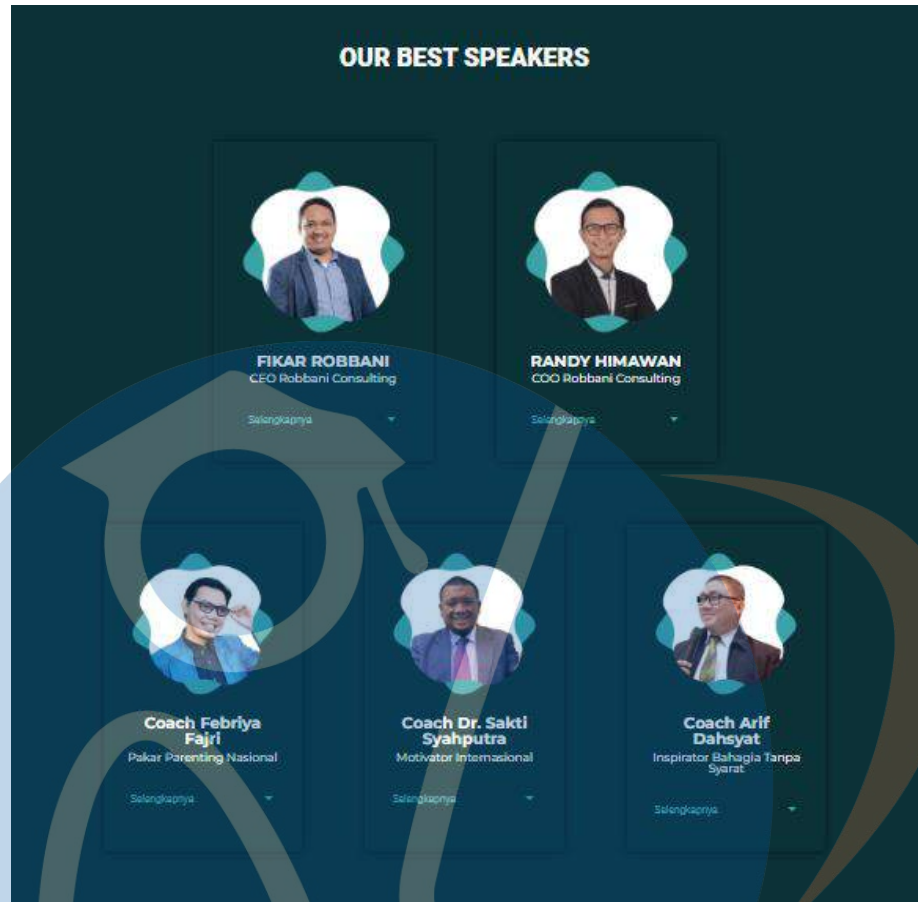


Gambar 4.27. *History Of Robbani Consulting*

g) *Our Best Speaker*

Berikut adalah tampilan *our best speaker* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Our best speaker* berisikan narasumber terbaik yang dimiliki Robbani Consulting.

STT - NF



Gambar 4.28. *Our Best Speakers*

h) *Our Gallery*

Berikut adalah tampilan *our gallery* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Our gallery* berisikan video dari para narasumber ketika sedang memberikan materi.

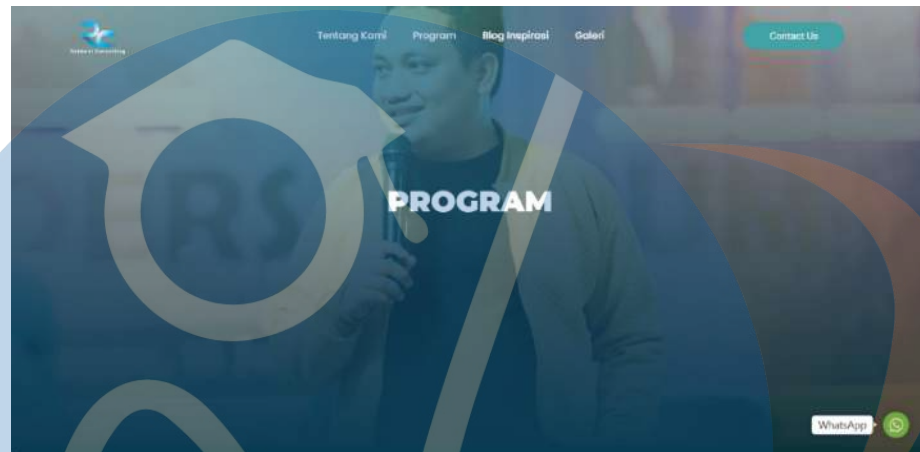


Gambar 4.29. *Our Gallery*



i) Halaman Menu Program

Berikut adalah tampilan menu program dari *website profile company* Robbani Consulting. Tampilan awal menu program.



Gambar 4.30. Halaman Menu Program

j) Program Detail

Berikut adalah tampilan program detail dari *website profile company* Robbani Consulting. Program detail berisikan program-program yang telah diselenggarakan oleh Robbani Consulting.

STT - NF



**Training Program**  
**MENDESAIN PERADABAN**

Mendesain peradaban yang fokus pada tiga sisi utama yaitu rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat menciptakan sinergi antara tempat tinggal, pendidikan, dan ekosistem sekitarnya untuk membentuk masyarakat yang berkelanjutan, sehat, dan harmonis. Dengan fokus pada ketiga aspek ini, kita dapat menciptakan peradaban yang lebih adil, berkelanjutan, dan sejahtera, di mana setiap individu memiliki kesempatan untuk berkembang dan berkontribusi secara positif terhadap komunitas dan lingkungan mereka.

- On-line & Off-line
- Lingkungan yang mendukung
- Full day : 09.00 - 16.00

Selengkapnya



**Training Program**  
**TINGKATKAN VALUE DENGAN PUBLIC SPEAKING**

Pada waktu itu saya menjadi acara bareng seorang profesor, lalu ketika sesi sang Profesor berbicara, ada seorang panitia menapak pundak saya dan berkata "mas Fikar, bialau itu Profesor, tapi kami bayar mas Fikar 3 kali lebih mahal dari Profesor itu sedangkan mas Fikar bilang masih di kantin". Lalu saya bertanya, apa alasannya? Dan panitia itu pun menjawab, karena cara penyampaian saya lebih bisa diterima oleh mahasiswa, atau singkatnya teknik Public Speaking saya lebih menarik dan menyenangkan sehingga materi lebih mudah diterima oleh peserta. Dari situ saya meyakini bahwa Public Speaking yang baik akan menaikan value. Untuk itu, saya Fikar Robbani CEO Robbani Consulting akan membagikan Rahasia Besar Seorang Motivator

- On-line & Off-line
- Lingkungan yang mendukung
- Full day : 09.00 - 16.00

Selengkapnya



**Training Program**  
**RAMADHAN MOMENTUM MENINGKATKAN CINTA**

sebab karena cintalah kita rela akan melakukan hal apapun demi memenuhi hasratnya. Misal, kenapa mereka begitu mengagumi idolanya? Bahkan berani membawa idola mereka? Maka jawabannya karena mereka sangat mendesai idolanya, bahkan rela meninggalkan banyak hal demi idola. Rela bolos sekolah demi hadir dalam pertandingan sepak bola, Rela memunda mengerjakan tugas Sekolah demi menyelesaikan film yang pamarannya adalah idola mereka, Bahkan banyak juga yang rela menghabiskan Tabungan untuk membeli album idola mereka.

- On-line & Off-line
- Lingkungan yang mendukung
- Full day : 09.00 - 16.00

Selengkapnya



Gambar 4.31. Program Detail

k) Halaman Menu Blog Inspirasi

Berikut adalah tampilan menu blog inspirasi dari *website profile company* Robbani Consulting. Tampilan awal menu blog inspirasi.

STT - NF



Gambar 4.32. Halaman Menu Blog Inspirasi

l) Blog Inspirasi dan Video Terbaru

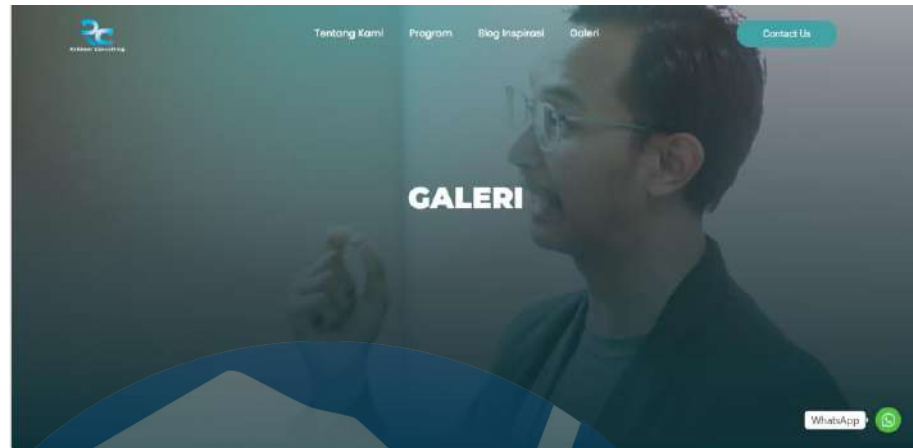
Berikut adalah tampilan blog inspirasi dan video terbaru dari *website* profile *company* Robbani Consulting. blog inspirasi dan video terbaru berisikan beberapa tulisan yang ditulis langsung oleh para *trainer*.



Gambar 4.33. Blog Inspirasi dan Video Terbaru

m) Halaman Menu Galeri

Berikut adalah tampilan menu galeri dari *website profile* company Robbani Consulting. Tampilan awal menu galeri.



Gambar 4.34. Halaman Menu Galeri

n) *Our Photo*

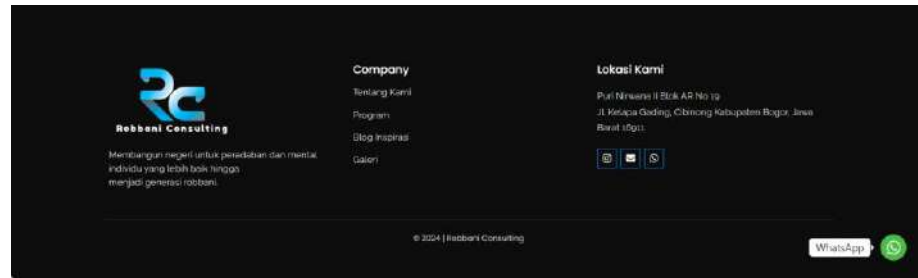
Berikut adalah tampilan *our photo* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Our photo* berisikan foto dari kegiatan Robbani Consulting yang telah dilaksanakan.



Gambar 4.35. *Our Photo*

o) *Footer*

Berikut adalah tampilan *footer* dari *website profile company* Robbani Consulting. Tampilan *footer website company profile* Robbani Consulting.



Gambar 4.36. Footer

p) *Landing Page Tingkatkan Value Dengan Public Speaking*

Berikut adalah tampilan *landing page* tingkatkan *value* dengan *public speaking* dari *website profile company* Robbani Consulting. *Landing page* ini berisikan promosi program Robbani Consulting.



Gambar 4.37. *Landing Page Tingkatkan Value Dengan Public Speaking*



q) *Landing Page* Mendesain Peradaban

Berikut adalah tampilan *landing page* mendesain peradaban dari *website profile company* Robbani Consulting. *Landing page* ini berisikan promosi program Robbani Consulting.



Gambar 4.38. *Landing Page* Mendesain Peradaban

r) *Landing Page* Ramadhan Cinta

Berikut adalah tampilan *landing page* Ramadhan cinta dari *website* profile *company* Robbani Consulting. *Landing page* ini berisikan promosi program Robbani Consulting.



Gambar 4.39. *Landing Page* Ramadhan Cinta



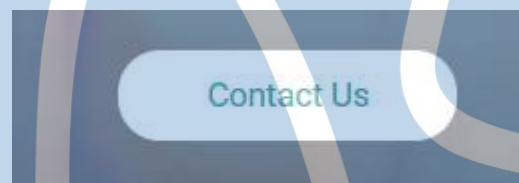
## 4.5 *Testing* (pengujian)

### 4.5.1 Pengujian Fungsional

Setelah fitur diimplementasikan, tahap pengujian fungsional dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur bekerja sesuai dengan spesifikasi. Pengujian ini mencakup pengecekan semua elemen interaktif, navigasi, dan formulir yang ada di *website*. Berikut dokumentasi pengujian beberapa fungsi *website* yang telah diimplementasikan:

#### a) Pengecekan *Widget* dan *Button Contact Us*

Berikut dokumentasi dari praktik keberhasilan dalam pengecekan fungsi *widget* dan *button contact us*:



Gambar 4.40. *Button Contact Us*

Chat on WhatsApp with +62 815-5800-2810



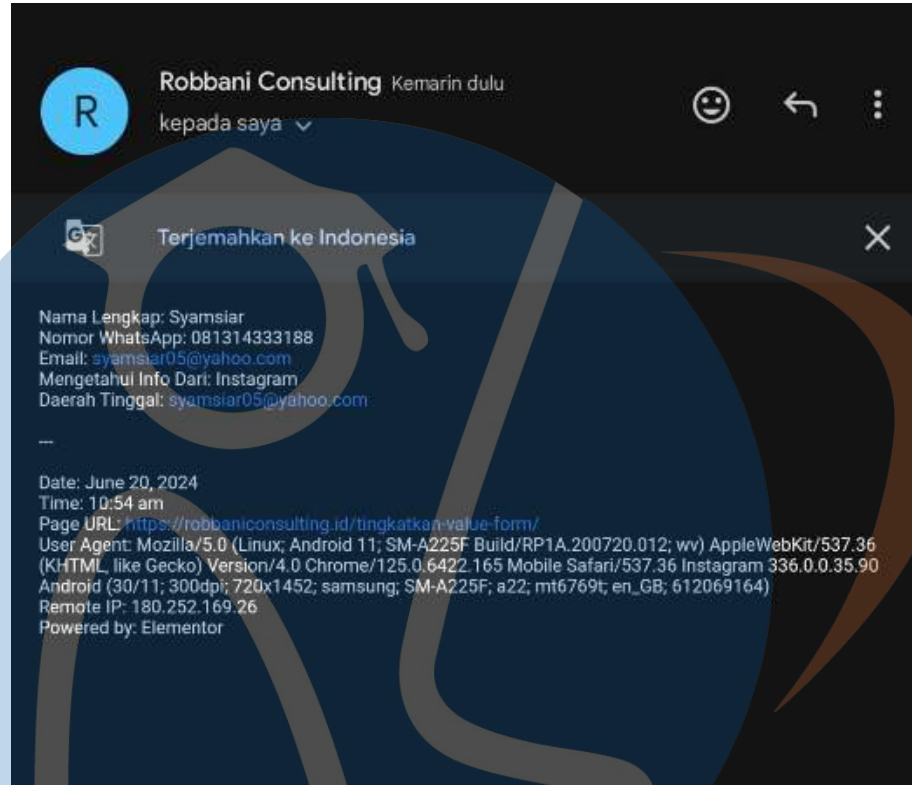
Gambar 4.41. *Button Contact Us* Berhasil

#### b) Pengecekan *Button Form*

Berikut dokumentasi dari praktik keberhasilan dalam pengecekan fungsi *button form*:



Gambar 4.42. *Button Form*

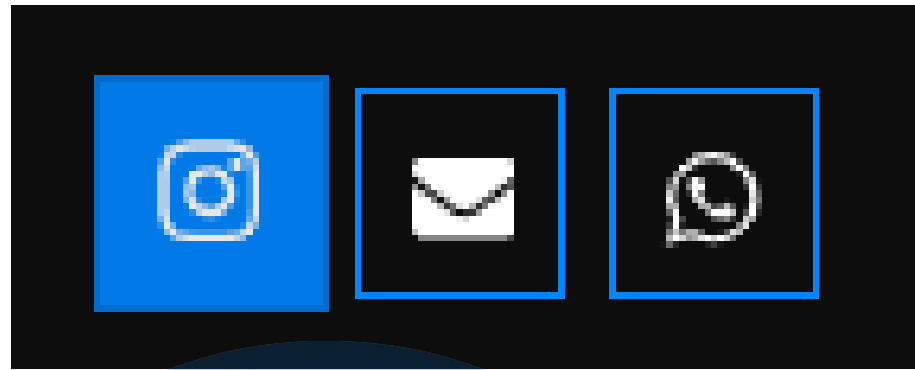


Gambar 4.43. *Data Form Berhasil Masuk Ke Gmail*

c) Pengecekan Fitur Sosial Media

Berikut dokumentasi dari praktik keberhasilan dalam pengecekan fungsi fitur social media:

STT - NF



Gambar 4.44. Fitur Sosial Media



Gambar 4.45. Fitur Sosial Media Berhasil

#### d) Pengecekan Pemutaran Video

Berikut dokumentasi dari praktik keberhasilan dalam pengecekan fungsi pemutaran video:

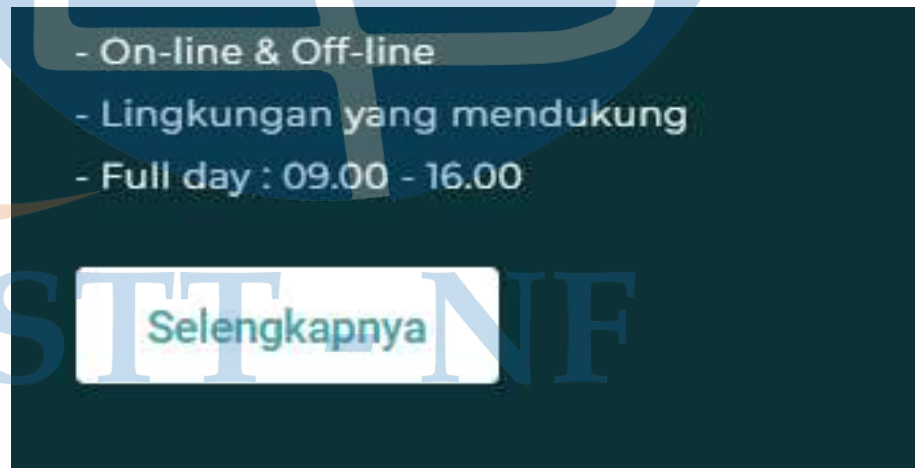
STT - NF



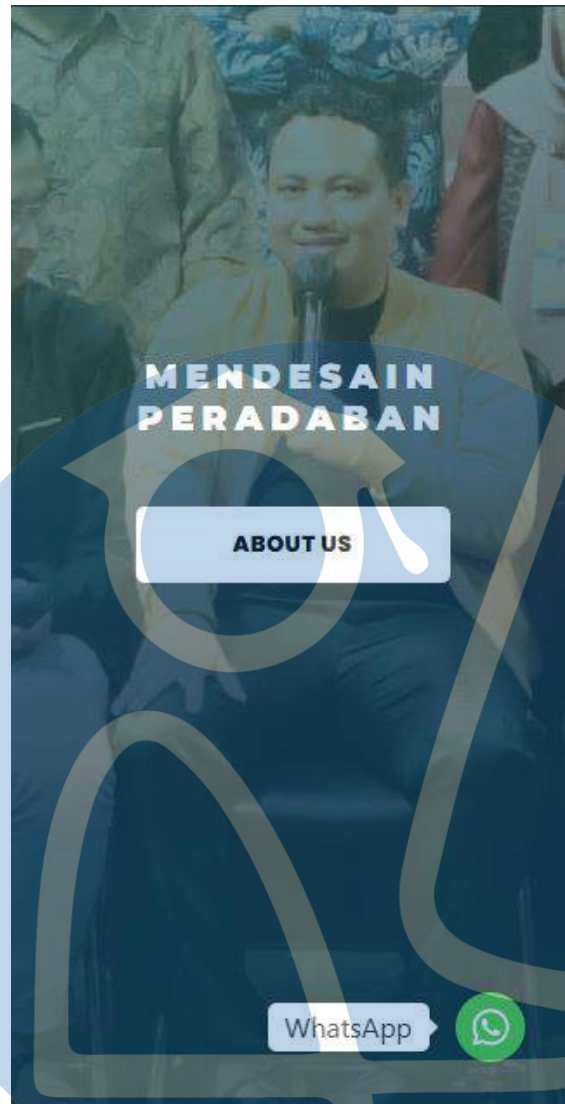
Gambar 4.46. Pemutaran Video Berhasil

e) Pengecekan *Button* Menuju *Landing Page*

Berikut dokumentasi dari praktik keberhasilan dalam pengecekan fungsi *button* menuju *landing page*:



Gambar 4.47. Button Menuju *Landing Page*



Gambar 4.48. *Button* Berhasil Menuju *Landing Page*

#### 4.5.2 Hasil *Black box Testing*

Berikut hasil pengujian *Black box testing*:

STT - NF

Tabel 4.4. Hasil *Black Box Testing*

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Output yang Diharapkan	Status
1	Halaman Utama	Membuka halaman utama	Klik <i>link website</i>	Halaman utama tampil dengan benar	Berhasil
2	Menu Navigasi	Mengklik setiap <i>item</i> menu navigasi	Klik <i>item</i> menu navigasi	Halaman yang sesuai terbuka	Berhasil
3	Halaman Tentang	Membuka halaman tentang dan membaca konten	Klik navigasi tentang	Halaman tentang tampil dengan konten benar	Berhasil
4	Halaman Program	Membuka halaman program dan membaca konten	Klik navigasi program	Halaman layanan tampil dengan konten benar	Berhasil
5	Halaman Blog Inspirasi	Membuka halaman blog inspirasi dan membaca konten	Klik navigasi blog	Halaman layanan tampil dengan konten benar	Berhasil
6	Halaman Galeri	Membuka halaman galeri dan membaca konten	Klik navigasi galeri	Halaman layanan tampil dengan konten benar	Berhasil
7	Galeri	Membuka galeri dan melihat gambar	Klik gambar yang tersedia	Gambar tampil dengan benar	Berhasil
8	Formulir Pendaftaran	Mengisi dan mengirimkan formulir pendaftaran	Klik tombol <i>submit</i>	Pesan sukses terkirim	Berhasil



Tabel 4.5. Hasil *Black Box Testing* (sambungan)

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Output yang Diharapkan	Status
9	Responsifitas Desain	Membuka <i>website</i> pada perangkat <i>mobile</i>	Klik <i>link</i> <i>website</i> di ponsel	Tampilan <i>mobile</i> responsif dan rapi	Berhasil
10	Integrasi Media Sosial	Mengklik ikon media sosial di <i>footer</i>	Klik ikon media sosial	Halaman media sosial terkait terbuka	Berhasil
11	Tautan Eksternal	Mengklik tautan eksternal di navbar	Klik tautan eksternal	Tautan eksternal terbuka dengan benar	Berhasil
12	Sistem Login Admin	Mengakses halaman <i>login</i> admin dan masuk menggunakan kredensial	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> admin	<i>Dashboard</i> admin terbuka	Berhasil
13	Pembaruan Konten	Menambahkan artikel baru di blog	Membuat blog dan tambahkan ke <i>website</i>	Artikel baru tampil di blog	Berhasil

Hasil *black box testing* diatas menunjukkan bahwa semua komponen dan fitur utama dari *website* yang dirancang berfungsi dengan baik. Pengujian dilakukan terhadap berbagai aspek mulai dari halaman utama, menu navigasi, halaman tentang, program, blog inspirasi, galeri, hingga sistem *login* admin.

Setiap *item* diuji untuk memastikan halaman terkait terbuka dengan benar dan konten ditampilkan sesuai harapan. Hasilnya, semua halaman, termasuk halaman tentang, program, blog inspirasi, dan galeri, berhasil

menampilkan konten dengan benar. Pengujian galeri menunjukkan bahwa gambar-gambar tampil dengan benar, menandakan bahwa fungsi visualisasi media berjalan tanpa hambatan.

Formulir pendaftaran diuji dengan pengisian dan pengiriman data, yang kemudian memberikan pesan sukses, menunjukkan bahwa fungsi interaksi pengguna dengan sistem berjalan dengan lancar. Selain itu, uji responsifitas desain pada perangkat *mobile* menunjukkan tampilan yang responsif dan rapi, menandakan adaptasi desain yang baik untuk berbagai ukuran layar.

Integrasi media sosial dan tautan eksternal juga diuji dan hasilnya memuaskan, dengan halaman media sosial terkait dan tautan eksternal terbuka dengan benar. Sistem *login* admin juga berfungsi dengan baik, di mana *dashboard* admin dapat diakses dengan kredensial yang benar. Terakhir, pengujian pembaruan konten berhasil menampilkan artikel baru di blog, menandakan bahwa sistem manajemen konten berjalan sesuai harapan.

Secara keseluruhan, hasil *black box testing* ini menunjukkan bahwa metode *agile development* yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan *website company profile* Robbani Consulting telah berhasil menciptakan sistem yang berfungsi dengan baik dan memenuhi semua kebutuhan yang diidentifikasi dalam proses pengembangan. Hasil ini memberikan indikasi bahwa *website* yang dibuat siap untuk digunakan oleh publik dan dapat diandalkan dalam operasional sehari-hari perusahaan.

#### 4.5.3 Hasil *User Acceptance Testing* (UAT)

Berikut hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT):

Tabel 4.6. Hasil *User Acceptance Testing* Admin

No	Pengujian	Target hasil	Hasil pengujian	Kesimpulan
<i>Halaman Website</i>				
1.	Pengujian <i>login</i> akun admin	Memastikan admin dapat <i>login</i> ke halaman admin <i>website</i> sesuai dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang tersedia.	Berhasil	Dapat melakukan <i>login</i> .
2.	Pengujian Manajemen informasi <i>website company profile</i>	Memastikan admin dapat mengoreksi dan menambah informasi di <i>website</i> yang telah tersedia.	Berhasil	Dapat mengoreksi informasi di <i>website</i> .
3.	Memberikan Informasi <i>our partners</i>	Memberikan informasi di <i>website</i> terkait partner yang telah bekerjasama dengan Robbani Consulting.	Berhasil	Dapat mengedit <i>our partners</i> .
4.	Memberikan informasi pembicara	Memberikan informasi tentang pembicara yang telah bekerjasama dengan Robbani Consulting.	Berhasil	Dapat memberikan informasi pembicara.
5.	Meng- <i>update</i> galeri <i>website</i>	Meng- <i>update</i> konten yang tersedia pada galeri <i>website</i> jika ada postingan baru.	Berhasil	Dapat meng- <i>update</i> galeri <i>website</i> .

Tabel 4.7. Hasil *User Acceptance Testing* Admin (sambungan)

No	Pengujian	Target hasil	Hasil pengujian	Kesimpulan
<i>Halaman Website</i>				
6.	Meng- <i>update</i> program kerja	Meng- <i>update</i> program-program yang Robbani Consulting sediakan.	Berhasil	Dapat meng- <i>update</i> program kerja.

Tabel 4.8. Hasil *User Acceptance Testing* User

No	Pengujian	Target hasil	Hasil pengujian	Kesimpulan
<i>Halaman Website</i>				
1.	Melihat informasi yang tersedia di halaman <i>website</i>	Pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari tulisan-tulisan di halaman awal.	Berhasil	Dapat melihat informasi yang tersedia.
2.	Memeriksa semua tautan dan navigasi	Semua tautan dan navigasi berfungsi dengan baik tanpa kesalahan.	Berhasil	Semua tautan dan navigasi berjalan normal.
3.	Memeriksa interaksi dengan elemen multimedia (gambar, video)	Gambar dan video tampil dengan benar dan dapat diakses tanpa masalah.	Berhasil	Elemen multimedia berjalan dengan baik.

Hasil pengujian *website company profile* Robbani Consulting menunjukkan kinerja yang sangat baik, dengan semua target hasil pengujian tercapai sesuai harapan. Pengujian pada halaman admin dan manajemen informasi menunjukkan bahwa admin dapat dengan mudah *login* dan mengelola konten *website*. Admin berhasil mengkoreksi dan menambah informasi, menunjukkan bahwa fitur manajemen konten berjalan dengan baik. Admin juga dapat mengedit bagian "*Our Partners*" dan memberikan informasi tentang pembicara yang telah bekerja sama dengan Robbani Consulting, memastikan bahwa konten relevan dan terkini dapat ditampilkan kepada pengguna.

Pengujian pada pembaruan konten galeri dan program kerja juga menunjukkan hasil yang memuaskan. Admin dapat meng-*update* galeri *website* dengan konten baru dan memperbarui program-program yang ditawarkan oleh Robbani Consulting. Hal ini penting untuk menjaga *website* tetap dinamis dan informatif bagi pengunjung, memastikan bahwa informasi yang disajikan selalu *up-to-date*.

Pada pengujian interaksi pengguna, hasilnya menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari halaman awal *website*. Semua tautan dan navigasi berfungsi dengan baik tanpa kesalahan, memastikan pengalaman pengguna yang mulus dan bebas hambatan. Pengujian elemen multimedia juga berhasil, dengan gambar dan video tampil dengan benar dan dapat diakses tanpa masalah. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi multimedia pada *website* dilakukan dengan baik, meningkatkan daya tarik visual dan interaktivitas *website*.

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa *website company profile* Robbani Consulting memiliki performa yang solid dan memenuhi semua target yang ditetapkan. Fitur-fitur yang dikembangkan berfungsi dengan baik, baik dari sisi admin maupun pengguna. Evaluasi ini mengindikasikan bahwa proses pengembangan dan implementasi *website* telah dilakukan dengan sukses, dan *website* tersebut siap digunakan untuk mendukung aktivitas bisnis dan promosi Robbani Consulting. Area yang

perlu diperhatikan lebih lanjut adalah memastikan bahwa pembaruan konten dilakukan secara rutin untuk menjaga relevansi dan meningkatkan keterlibatan pengguna.

#### 4.5.4 Hasil Kuesioner

Untuk memastikan *website* mudah digunakan oleh pengguna, kuesioner dilakukan. Pengguna diminta untuk mencoba *website*, melakukan pengujian, dan memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka. Skor kuesioner kemudian dihitung untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Berikut hasil pengujian *website* dan hasil kuesioner:

Tabel 4.9. Hasil Kuesioner Responden 1

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.	5	$5-0 = 5$
2	Saya menemukan <i>website</i> ini sangat informatif.	4	$5-1 = 4$
3	Saya merasa fitur-fitur yang disediakan di <i>website</i> ini sudah lengkap.	5	$5-0 = 5$
4	Saya merasa tampilan visual dari <i>website</i> ini menarik.	5	$5-0 = 5$
5	Saya merasa mudah menemukan informasi yang saya cari di <i>website</i> ini.	4	$5-1 = 4$
6	Saya merasa navigasi di <i>website</i> ini intuitif dan mudah dipahami.	5	$5-0 = 5$
7	Saya merasa konten yang disajikan di <i>website</i> ini relevan dan berguna.	5	$5-0 = 5$



Tabel 4.10. Hasil Kuesioner Responden 1 (Sambungan)

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
8	Saya merasa informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting disampaikan dengan jelas.	3	$5-2 = 3$
9	Saya merasa <i>website</i> ini responsif dan bekerja dengan baik di berbagai perangkat (misalnya: komputer, tablet, <i>smartphone</i> ).	5	$5-0 = 5$
10	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan <i>website</i> ini tanpa bantuan dari orang lain.	5	$5-0 = 5$
Total Nilai Pernyataan			46
Skor Kuesioner			$46 * 2 = 92$

Tabel 4.11. Hasil Kuesioner Responden 2

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.	4	$5-1 = 4$
2	Saya menemukan <i>website</i> ini sangat informatif.	4	$5-1 = 4$
3	Saya merasa fitur-fitur yang disediakan di <i>website</i> ini sudah lengkap.	5	$5-0 = 5$
4	Saya merasa tampilan visual dari <i>website</i> ini menarik.	5	$5-0 = 5$
5	Saya merasa mudah menemukan informasi yang saya cari di <i>website</i> ini.	4	$5-1 = 4$
6	Saya merasa navigasi di <i>website</i> ini intuitif dan mudah dipahami.	4	$5-1 = 4$

Tabel 4.12. Hasil Kuesioner Responden 2 (sambungan)

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
7	Saya merasa konten yang disajikan di <i>website</i> ini relevan dan berguna.	5	5-0 = 5
8	Saya merasa informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting disampaikan dengan jelas.	4	5-1 = 4
9	Saya merasa <i>website</i> ini responsif dan bekerja dengan baik di berbagai perangkat (misalnya: komputer, tablet, <i>smartphone</i> ).	4	5-1 = 4
10	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan <i>website</i> ini tanpa bantuan dari orang lain.	4	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			43
Skor Kuesioner			43 * 2 = 86

Tabel 4.13. Hasil Kuesioner Responden 3

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.	5	5-0 = 5
2	Saya menemukan <i>website</i> ini sangat informatif.	4	5-1 = 4
3	Saya merasa fitur-fitur yang disediakan di <i>website</i> ini sudah lengkap.	4	5-1 = 4
4	Saya merasa tampilan visual dari <i>website</i> ini menarik.	5	5-0 = 5
5	Saya merasa mudah menemukan informasi yang saya cari di <i>website</i> ini.	5	5-0 = 4

Tabel 4.14. Hasil Kuesioner Responden 3 (sambungan)

No	Pertanyaan Kuesioner	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
6	Saya merasa navigasi di <i>website</i> ini intuitif dan mudah dipahami.	4	$5-1 = 4$
7	Saya merasa konten yang disajikan di <i>website</i> ini relevan dan berguna.	5	$5-0 = 5$
8	Saya merasa informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting disampaikan dengan jelas.	3	$5-2 = 3$
9	Saya merasa <i>website</i> ini responsif dan bekerja dengan baik di berbagai perangkat (misalnya: komputer, tablet, <i>smartphone</i> ).	5	$5-0 = 5$
10	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan <i>website</i> ini tanpa bantuan dari orang lain.	5	$5-0 = 5$
Total Nilai Pernyataan			44
Skor Kuesioner			$44 * 2 = 88$

Tabel 4.15. Tabel Skor Akhir

Partisipan	Responden 1	Responden 2	Responden 3	Skor Akhir
Skor	92	86	88	88,6

Hasil pengujian kuesioner untuk *website company profile* Robbani Consulting menunjukkan bahwa *website* ini memiliki skor yang sangat tinggi, yaitu 88,6 dari 100. Skor ini mencerminkan tingkat kegunaan yang sangat baik dan mengindikasikan bahwa pengguna merasa nyaman dan puas dengan *website* ini.

Evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas responden menemukan *website* ini mudah digunakan, dengan nilai maksimal pada hampir semua pertanyaan terkait kegunaan dan navigasi. Responden memberikan nilai tertinggi untuk pertanyaan terkait kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, daya tarik visual, navigasi yang intuitif, dan keyakinan dalam menggunakan *website* tanpa bantuan, menunjukkan bahwa desain dan pengembangan *website* berhasil memenuhi ekspektasi pengguna.

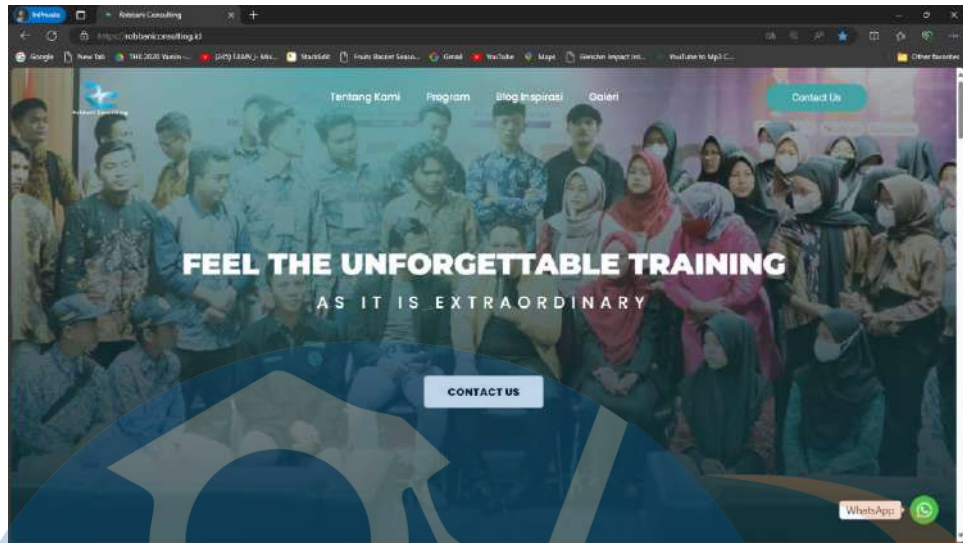
Namun, terdapat satu area yang sedikit lebih rendah skornya, yaitu pada pertanyaan mengenai kejelasan informasi layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting, dengan nilai 3 dari 5. Ini mengindikasikan bahwa meskipun informasi yang disajikan cukup baik, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal penyampaian informasi layanan agar lebih jelas dan komprehensif bagi pengguna.

Secara keseluruhan, skor kuesioner yang tinggi ini menunjukkan bahwa *website company profile* Robbani Consulting berhasil memenuhi standar kegunaan yang tinggi, baik dalam hal desain visual, navigasi, kelengkapan fitur, dan kemudahan penggunaan. Rekomendasi perbaikan dapat difokuskan pada peningkatan kejelasan informasi mengenai layanan yang ditawarkan, untuk memastikan semua pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengakses informasi yang mereka butuhkan. Langkah-langkah ini akan semakin meningkatkan kualitas dan efektivitas *website* sebagai alat komunikasi dan promosi bagi Robbani Consulting.

#### **4.6 Deployment (peluncuran)**

##### **4.6.1 Deployment ke Produksi**

Setelah semua pengujian selesai dan fitur berfungsi dengan baik, *website* siap untuk diluncurkan ke lingkungan produksi. *Deployment* dilakukan dengan memindahkan semua *file* dan konfigurasi dari server *development* ke server produksi sehingga *website* dapat diakses dimana saja melalui jaringan internet.



Gambar 4.49. *Deployment Website Company Profile Robbani Consulting*

#### 4.6.2 *Post Deployment Testing*

Setelah *deployment*, pengujian pasca peluncuran dilakukan untuk memastikan tidak ada masalah yang muncul dalam lingkungan produksi. Semua fitur diuji kembali untuk memastikan mereka bekerja dengan baik di server yang baru.

#### 4.6.3 *Training dan Dokumentasi*

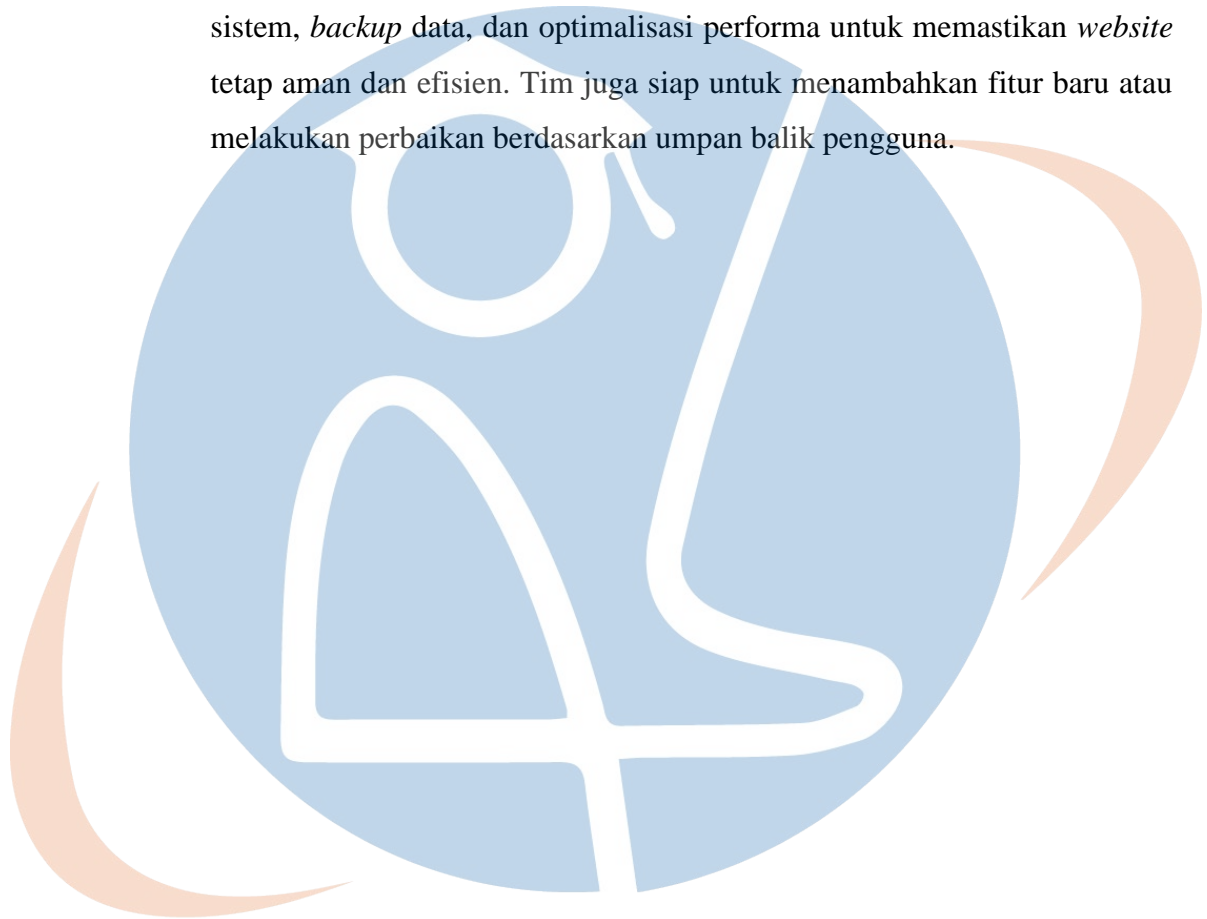
Untuk memastikan tim internal Robbani Consulting dapat mengelola *website* dengan baik, sesi training dilakukan. Dokumentasi lengkap mengenai penggunaan, pemeliharaan, dan pengelolaan *website* juga disiapkan dan diserahkan kepada tim.

STT - NF

#### **4.7 Maintenance (pemeliharaan)**

##### 4.7.1 Monitoring dan *Maintenance* Rutin

Setelah *website* diluncurkan, tahap pemeliharaan dilakukan secara berkala. Monitoring rutin dilakukan untuk memastikan *website* berjalan lancar dan mendeteksi masalah sedini mungkin. *Maintenance* rutin termasuk *update* sistem, *backup* data, dan optimalisasi performa untuk memastikan *website* tetap aman dan efisien. Tim juga siap untuk menambahkan fitur baru atau melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna.



STT - NF



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, kesimpulan dari seluruh proses perancangan, pengembangan, dan implementasi *website* akan dirangkum. Kesimpulan ini mencakup keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama proyek, serta dampak dari penerapan metode *agile development* terhadap hasil akhir. Selain itu, bab ini juga akan memberikan saran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut agar *website* ini dapat terus berkembang dan memenuhi kebutuhan bisnis Robbani Consulting di masa mendatang. Saran ini didasarkan pada temuan selama proses pengembangan dan pengujian, serta *feedback* dari pengguna yang telah berinteraksi dengan *website*. Dengan demikian, bab ini bertujuan untuk memberikan panduan yang komprehensif bagi pengembangan selanjutnya dan memastikan bahwa *website* ini dapat terus berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mendukung kegiatan dan pertumbuhan bisnis Robbani Consulting.

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebagai berikut:

- a) Dalam merancang dan membuat *website company profile* yang dapat menampilkan identitas perusahaan Robbani Consulting dengan jelas dan menarik, hasil *black box testing* menunjukkan bahwa semua komponen dan fitur utama dari *website* berfungsi dengan baik. Semua halaman, termasuk halaman utama, tentang, program, blog inspirasi, dan galeri, berhasil menampilkan konten dengan benar dan menarik. Formulir pendaftaran dan sistem login admin juga berfungsi tanpa kendala, sementara desain responsif memastikan tampilan yang baik pada berbagai perangkat. Dengan demikian, *website* ini mampu menampilkan identitas perusahaan secara jelas dan menarik.
- b) Implementasi metode *agile development* dalam proses pengembangan *website* terbukti berhasil memastikan fleksibilitas dan responsivitas terhadap perubahan kebutuhan selama pengembangan. Hasil *User Acceptance Testing* (UAT) menunjukkan bahwa fitur-fitur manajemen

konten dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh admin, memastikan bahwa informasi di *website* selalu *up-to-date* dan relevan. Pengujian interaksi pengguna juga menunjukkan pengalaman pengguna yang mulus, dengan semua tautan dan navigasi berfungsi tanpa kesalahan, dan elemen multimedia yang diintegrasikan dengan baik.

Hasil kuesioner kualitatif mendukung temuan ini, dengan skor keseluruhan yang sangat tinggi, yaitu 88,6 dari 100. Responden merasa *website* ini mudah digunakan, informatif, menarik secara visual, dan intuitif. Meskipun ada sedikit catatan pada kejelasan informasi layanan, secara keseluruhan pengguna merasa puas dan percaya diri dalam menggunakan *website* ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *agile development* efektif dalam merancang dan mengembangkan *website company profile* yang memenuhi kebutuhan perusahaan dan pengguna. *Website* Robbani Consulting berhasil menampilkan identitas perusahaan secara jelas dan menarik serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Adapun area yang perlu ditingkatkan adalah penyampaian informasi layanan agar lebih jelas dan komprehensif, sehingga semakin meningkatkan kualitas dan efektivitas *website* sebagai alat komunikasi dan promosi bagi Robbani Consulting.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat diusulkan untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas dan efektivitas *website company profile* Robbani Consulting:

### a) Peningkatan Kejelasan Informasi Layanan

Penelitian selanjutnya dapat fokus pada penyempurnaan penyampaian informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh Robbani Consulting. Meskipun *website* ini sudah berfungsi dengan baik, masih ada ruang untuk meningkatkan kejelasan dan komprehensif informasi layanan agar pengguna dapat memahami dengan lebih baik.

### b) Pengujian Kinerja dan Kecepatan *Website*

Selain aspek fungsional, penelitian selanjutnya dapat mencakup pengujian kinerja dan kecepatan *website*. Pengujian ini penting untuk memastikan

bahwa *website* dapat diakses dengan cepat dan efisien, terutama pada kondisi *trafik* yang tinggi. Optimalisasi kinerja dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

c) Implementasi Fitur Interaktif Tambahan

Menambahkan fitur-fitur interaktif seperti *live chat*, FAQ interaktif, atau modul konsultasi *online* dapat meningkatkan interaksi antara pengguna dan perusahaan. Fitur-fitur ini dapat membantu menjawab pertanyaan pengguna secara *real-time* dan memberikan dukungan yang lebih baik.

d) Evaluasi Berkelanjutan melalui Analitik Web

Menggunakan alat analitik web untuk memantau dan mengevaluasi kinerja *website* secara berkelanjutan adalah langkah penting. Data dari analitik web dapat memberikan wawasan berharga mengenai perilaku pengguna, titik-titik friksi, dan area untuk perbaikan lebih lanjut.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan bahwa *website company profile* Robbani Consulting dapat terus meningkatkan kegunaannya, mengoptimalkan pengalaman pengguna, dan memperkuat citra serta kehadiran digital perusahaan di pasar. Langkah-langkah ini akan mendukung tujuan Robbani Consulting untuk terus berinovasi dalam menyediakan informasi yang relevan dan berguna bagi para klien dan masyarakat luas.

STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Natasya *et al.*, “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS PADA KAFE KAJJA KOREAN STREET FOOD DI GARUT.”
- [2] Agus Tri Haryanto, “APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang,” <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- [3] O. U. Heman, O. O. Olabode, and A. Amram, “WORK CONDITION FACTORS AND EMPLOYEE ENGAGEMENT: THE MEDIATING ROLE OF PSYCHOLOGICAL CAPITAL,” *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, vol. 26, no. 1, pp. 1–12, Mar. 2024, doi: 10.9744/jmk.26.1.1-12.
- [4] R. Yulfani, M. N. Aini, W. J. Pranoto, U. Muhammadiyah, and K. Timur, “PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE PT. SUNGAI BERLIAN GROUP KOTA SAMARINDA MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS CREATION OF WEBSITE COMPANY PROFILE PT. SUNGAI BERLIAN GROUP, SAMARINDA CITY USES WORDPRESS CMS,” *Pengabdian Kepada Masyarakat*), vol. 1, no. 6, 2023.
- [5] Adam Rizal, “Alasan Mayoritas Pelanggan Niagahoster Pakai CMS WordPress,” <https://infokomputer.grid.id/read/123799415/alasan-mayoritas-pelanggan-niagahoster-pakai-cms-wordpress>.
- [6] S. Hidayah Nova, A. Puji Widodo, B. Warsito, and S. Pasca Sarjana, “Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review Analysis of Agile Method on Website-Based Information System Development: Systematic Literature Review.” [Online]. Available: <https://scholar.google.com>
- [7] R. S. Pressman and B. R. Maxim, “Software Engineering EIGHTH EDITION.”
- [8] L. Sabin-Wilson, C. Miller, K. Palmer, A. Rennick, and M. Torbert, *WordPress All-in-one for Dummies*. John Wiley & Sons, 2011.

- [9] P. Kotler, K. L. Keller, and S. H. Ang, *Marketing management: an Asian perspective*. Pearson, 2018.
- [10] D. Chaffey and P. R. Smith, *Digital marketing excellence: planning, optimizing and integrating online marketing*. Routledge, 2022.
- [11] R. Dumitriu, "THE ROLE OF BRANDING IN MARKETING STRATEGY."
- [12] G. Armstrong, S. Adam, S. Denize, and P. Kotler, *Principles of marketing*. Pearson Australia, 2014.
- [13] J. A. Pearce, R. B. Robinson, and A. Mital, *Strategic Management: Planning for Domestic and Global Competition, 14/e (SIE)*. McGraw Hill Education, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=5ZWkDwAAQBAJ>
- [14] F. R. David and F. R. David, *Strategic management: concepts and cases: A competitive advantage approach*. Pearson, 2017.
- [15] R. N. Sheokand, "A COMPARATIVE STUDY OF CONTENT MANAGEMENT SYSTEMS: JOOMLA, DRUPAL AND WORDPRESS," 2015. [Online]. Available: <http://www.ijarse.com>
- [16] A. Hidayat and A. Alvin, "IMPLEMENTASI KANBAN FRAMEWORK DALAM PEMBUATAN WEBSITE PROFIL PERUSAHAAN MENGGUNAKAN WORDPRESS DAN ELEMENTOR," *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 2, Nov. 2021, doi: 10.51530/jutekin.v9i2.537.
- [17] A. Aditya and A. Ushud, "PERANCANGAN WEBSITE MOMMYMUM.COM MENGGUNAKAN ELEMENTOR PAGE BUILDER UNTUK WORDPRESS."
- [18] N. S. Ab Ghani, M. Kassim, and A. H. Awang, "Web design structure with wordpress content management for sports centre booking system," *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, vol. 19, no. 3, pp. 1643–1653, Sep. 2020, doi: 10.11591/ijeecs.v19.i3.pp1643-1653.
- [19] P. Serrador and J. K. Pinto, "Does Agile work? — A quantitative analysis of agile project success," *International Journal of Project Management*,



- vol. 33, no. 5, pp. 1040–1051, 2015, doi:  
<https://doi.org/10.1016/j.ijproman.2015.01.006>.
- [20] D. Stankovic, V. Nikolic, M. Djordjevic, and D.-B. Cao, “A survey study of critical success factors in agile software projects in former Yugoslavia IT companies,” *Journal of Systems and Software*, vol. 86, no. 6, pp. 1663–1678, 2013, doi: <https://doi.org/10.1016/j.jss.2013.02.027>.
- [21] D. Murugaiyan, “International Journal of Information Technology and Business Management WATEERFALLVs V-MODEL Vs AGILE: A COMPARATIVE STUDY ON SDLC,” vol. 2, no. 1, 2012, [Online]. Available: [www.jitbm.com](http://www.jitbm.com)
- [22] I. Inayat, S. S. Salim, S. Marczak, M. Daneva, and S. Band, “A systematic literature review on agile requirements engineering practices and challenges,” *Comput Human Behav*, May 2014, doi: [10.1016/j.chb.2014.10.046](https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.046).
- [23] “WHAT IS AGILE DEVELOPMENT?,” <https://indevlab.com/blog/what-is-agile-development/>.
- [24] M. Andani, “Penerapan Metode Agile dalam Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi: Sebuah Studi Kasus di Industri E-commerce,” *Jurnal Ilmu Komputer (JILKOM)*, vol. 1, no. 10, 2023.
- [25] Z. Amin and N. Pasha, “Penerapan Metode Design Thinking dan Agile dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 755–766, Apr. 2023, doi: [10.47065/josh.v4i3.3117](https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3117).
- [26] S. Diajukan and S. Persyaratan, “PENGEMBANGAN SISTEM THEME PROVIDER UNTUK E-COMMERCE BERBASIS WORDPRESS MENGGUNAKAN METODE AGILE.”
- [27] T. Ayunita Pertiwi *et al.*, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI ABSENSI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT WEB-BASED ATTENTION INFORMATION SYSTEM DESIGN AND IMPLEMENTATION USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD.”



- [28] M. Fadillah Rizky and A. Alfarizy, "Rancang Bangun Website Promosi Dan Reservasi Pada Resto Danau Abah Menggunakan Metode Agile," 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/jim430>
- [29] V. B. Gulo, A. Triayudi, and A. Iskandar, "Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development," *Jurnal Riset Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 2407–389, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5633.
- [30] M. Tajvidi, Y. Wang, N. Hajli, and P. E. D. Love, "Brand value Co-creation in social commerce: The role of interactivity, social support, and relationship quality," *Comput Human Behav*, vol. 115, p. 105238, 2021, doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.006>.
- [31] R. S. Bhandari and A. Bansal, "Impact of Search Engine Optimization as a Marketing Tool," *Jindal Journal of Business Research*, vol. 7, no. 1, pp. 23–36, Mar. 2018, doi: 10.1177/2278682117754016.
- [32] S. Moghavvemi, "Factors Influencing the Use of Social Media By SMEs and Its Performance Outcomes," *Industrial Management & Data Systems*, vol. 115, Jul. 2015, doi: 10.1108/IMDS-07-2014-0205.
- [33] D. Sitorus, "Penggunaan Figma dalam Perancangan User Interface dan User Experience," 2020.
- [34] I. Permatasari, F. Adhania, S. A. Putri, and S. R. C. Nursari, "Pengujian Black Box Menggunakan Metode Analisis Nilai Batas pada Aplikasi DANA," 2023.
- [35] H. Hasugian, "USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM," vol. 4, no. 1, pp. 20–27, 2023.
- [36] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. Pal, "Likert Scale: Explored and Explained," *Br J Appl Sci Technol*, vol. 7, pp. 396–403, Jul. 2015, doi: 10.9734/BJAST/2015/14975.
- [37] A. Deraman and F. S., "Managing usability evaluation practices in agile development environments," *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, vol. 9, p. 1288, Jul. 2019, doi: 10.11591/ijece.v9i2.pp1288-1297.

- [38] D. O. Setiawan, “LAPORAN TUGAS AKHIR RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE WINDO JAYA PRINTING UNTUK MENGENALKAN IDENTITAS PERUSAHAAN SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER SURABAYA 2014 Nama.”
- [39] A. M. Putri, ; Ire, P. Wardhani, and ; Susi Widayati, “Aplikasi Profil Perusahaan Digital Berbasis Web,” vol. 12, no. 2, 2019.

