

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE* BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS HUMANOIRE STUDIO DENGAN METODE *WATERFALL*

Haidar Fadhila Alli

18103106

Abstrak — *Website company profile* menjadi salah satu sarana paling efektif dalam membangun identitas digital suatu bisnis, termasuk di industri kreatif seperti video editing. Humanoire Studio merupakan studio kreatif yang menyediakan layanan produksi video musik bagi para musisi sebagai media rilisan. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan Humanoire Studio dalam meningkatkan kredibilitas, menghadirkan media informasi profesional, serta mengurangi ketergantungan pada platform pihak ketiga seperti Fiverr yang memberlakukan potongan biaya hingga 20%. Pengembangan sistem dilakukan secara sistematis menggunakan metode *Waterfall*, dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pengujian. Pengujian sistem dilakukan melalui dua pendekatan: Blackbox Testing dan User Acceptance Testing (UAT). Pengujian UAT dilakukan dengan melibatkan 38 responden yang menilai sistem berdasarkan tiga aspek utama: desain antarmuka, kemudahan penggunaan, dan efisiensi sistem. Berdasarkan hasil UAT, diperoleh rata-rata tingkat penerimaan pengguna sebesar 88,3%, termasuk dalam kategori "Sangat Setuju", menunjukkan bahwa website ini telah berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dari sisi fungsionalitas dan kenyamanan dalam penggunaan. *Website* ini menjadi solusi digital alternatif yang dapat digunakan oleh Humanoire Studio untuk menampilkan jati diri mereka secara lebih profesional kepada publik.

Kata Kunci—*Company Profile, Website, Waterfall, User Acceptance Testing (UAT)*

Abstract — *A company profile website is now one of the most effective tools for building a business's digital identity, including in creative industries such as video editing. Humanoire Studio is a creative studio that provides music video production services for musicians as a release medium. This research was conducted to address Humanoire Studio's need to enhance credibility, provide professional information media, and reduce dependence on third-party platforms such as Fiverr, which charges fees of up to 20%. System development was carried out systematically using the Waterfall method, starting from needs analysis to the testing phase. System testing was conducted through two approaches: Blackbox Testing and User Acceptance Testing (UAT). UAT testing was conducted involving 38 respondents who evaluated the system based on three main aspects: interface design, ease of use, and system efficiency. Based on the UAT results, an average user acceptance rate of 88.3% was obtained, falling into the 'Strongly Agree' category, indicating that the website has successfully met user expectations in terms of functionality and ease of use. This website serves as an alternative digital solution that Humanoire Studio can use to present their identity more professionally to the public.*

Keywords—*Company Profile, Website, Waterfall, User Acceptance Testing (UAT)*

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi telah berkembang dengan cepat dan mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk cara orang dan perusahaan beroperasi. Digitalisasi membuat bisnis lebih efisien dan menjangkau pasar yang lebih luas tanpa batasan geografis. Industri kreatif, seperti produksi musik dan video, juga mengalami transformasi besar sebagai akibat dari munculnya berbagai platform digital, yang memungkinkan kreator untuk memperkenalkan karya dan layanannya kepada khalayak yang lebih luas.

Berdasarkan wawancara dengan pendiri dan direksi Jundi Haryanto, Humanoire Studio adalah studio yang bergerak di bidang musik video editing, didirikan pada tahun 2020 dan memulai karirnya sebagai penyedia jasa di Fiverr. Keberadaan *website* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemasaran, menampilkan portofolio dengan layout yang rapi, menyediakan informasi kontak, sosial media, serta harga jasa yang lebih transparan. Tanpa adanya *website*, Humanoire Studio menghadapi beberapa permasalahan utama, di antaranya ketergantungan pada Fiverr yang mengenakan potongan komisi sebesar 20% dari harga jasa, sehingga mengurangi pendapatan studio.

Selain itu, studio juga mengalami kesulitan dalam menampilkan portofolio dan layanan secara terstruktur karena saat ini portofolio mereka tersebar di berbagai platform media sosial yang kurang efektif dalam menyajikan hasil karya secara sistematis kepada calon klien. Keterbatasan lain yang dihadapi adalah jangkauan pelanggan yang masih terbatas, tanpa *website*, pelanggan hanya dapat menemukan layanan Humanoire Studio melalui media sosial atau Fiverr. Hingga saat ini, Humanoire Studio belum

memiliki *website* company profile yang dapat menampilkan informasi bisnis dan portofolio studio secara terstruktur. Pengembangan *website* company profile menjadi solusi strategis bagi Humanoire Studio dalam mengatasi permasalahan eksisting.

Penelitian ini merancang sistem informasi *company profile* berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini dipilih karena menawarkan pendekatan yang sistematis dan terdokumentasi, cocok untuk proyek dengan kebutuhan yang sudah jelas sejak awal. Pendekatan ini membantu memastikan setiap tahap diselesaikan secara berurutan dari analisis kebutuhan, desain sistem dan *database*, implementasi, hingga pengujian serta meminimalkan risiko perubahan mendadak selama proses pengembangan [3]. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode *HEART* untuk *user*, metode *HEART* merupakan metode pengukuran UX yang dikembangkan oleh Google. Metode *HEART* yaitu akronim dari 5 komponen metode yang terdiri dari *happiness*, *engagement*, *attitude*, *retention*, dan *Task Success*.

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membangun sistem informasi *company profile* berbasis *website* untuk Humanoire Studio guna menyajikan informasi layanan dan portofolio secara terstruktur serta meningkatkan kredibilitas perusahaan.

II. KAJIAN TEORI

Pendekatan 3C2S (*Compare, Contrast, Criticize, Synthesize, Summarize*) diperkenalkan oleh Ve (2015) sebagai metode analitis untuk menyusun dan mengevaluasi literatur secara sistematis. Pendekatan ini memberikan struktur berpikir yang mendalam dalam melihat kelebihan dan kekurangan dari studi sebelumnya serta mengintegrasikannya menjadi kerangka konseptual yang kuat. Ve menjelaskan bahwa 3C2S membantu peneliti memahami posisi penelitiannya dalam lanskap penelitian yang lebih luas dengan cara:

Compare; membandingkan studi-studi terdahulu yang serupa, *Contrast*; menyoroti perbedaan signifikan, *Criticize*; mengidentifikasi kelemahan yang dapat diperbaiki, *Synthesize*; menyatukan temuan-temuan penting, dan *Summarize*; merangkum inti kontribusi tiap studi.

Metode ini telah digunakan secara luas dalam berbagai kajian pustaka untuk mendukung pengembangan sistem dan penelitian berbasis *UX* (*user experience*) atau pengembangan perangkat lunak berbasis kebutuhan pengguna. Dengan kerangka ini, landasan teori tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga argumentatif dan solutif.

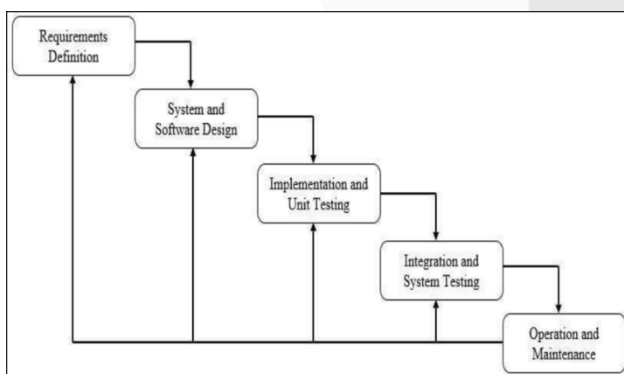
Menyajikan dan menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Poin subjudul ditulis dalam abjad.

A. Contoh Subjudul

Artikel ditulis dalam ukuran kertas A4, maksimal 500 kata dan ditulis menggunakan spasi 1

III. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* yang lebih sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan untuk proyek yang sudah jelas dari awal. Untuk sisi fokus, penelitian ini secara khusus ditujukan untuk industri kreatif yaitu Humanoire Studio di bidang jasa pembuatan video dan media digital. Penelitian ini sangat menekankan aspek-aspek tersebut karena merupakan kebutuhan utama dalam industri kreatif Humanoire Studio untuk meningkatkan daya tarik dan kepercayaan calon klien.



Gambar 1:

Ada pun beberapa tahapan pada metode *Waterfall*, menurut Casteren (2017):

a. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi secara rinci terkait fitur dan fungsionalitas yang diharapkan oleh pengguna. Seluruh kebutuhan yang telah dikumpulkan kemudian didokumentasikan dalam bentuk *Software Requirement Specification* (SRS). Dokumen ini menjadi acuan utama bagi seluruh proses pengembangan berikutnya. Kejelasan dalam mendefinisikan kebutuhan

pada tahap ini sangat penting karena perubahan setelah tahap ini akan sulit dilakukan dan dapat berdampak pada keseluruhan proyek.

b. *Design* (Perancangan Sistem)

Pada tahap ini, tim pengembang mulai menyusun desain teknis berdasarkan spesifikasi yang telah dibuat sebelumnya. Proses perancangan mencakup berbagai aspek, seperti desain arsitektur sistem, struktur database, serta antarmuka pengguna (UI/UX). Tujuan utama dari tahap ini adalah menciptakan rancangan sistem yang jelas, sehingga mempermudah proses implementasi dan memastikan bahwa sistem dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

c. *Development* (Pengembangan Sistem)

Setelah desain sistem selesai, tahap berikutnya adalah pengembangan atau implementasi kode program. Pada tahap ini, tim pengembang mulai menuliskan kode berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setiap modul sistem dikembangkan secara bertahap, mulai dari pembuatan *database*, *backend*, hingga *frontend*. Proses ini biasanya dilakukan oleh tim yang terdiri dari *programmer backend*, *frontend*, dan *database engineer*, sehingga setiap bagian dari sistem dapat diintegrasikan dengan baik.

d. *Testing* (Pengujian Sistem)

Setelah sistem selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah pengujian sistem. Tujuan utama dari tahap ini adalah memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi dan bebas dari kesalahan atau bug. Pengujian dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya adalah Blackbox Testing, di mana pengujian dilakukan tanpa melihat kode sumber, tetapi hanya menguji fungsionalitas sistem berdasarkan input dan output yang dihasilkan.

e. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Tahap terakhir dalam metode Waterfall adalah pemeliharaan sistem, yang dilakukan setelah sistem selesai diuji dan diimplementasikan. Pemeliharaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem tetap berjalan dengan optimal dalam jangka panjang. Pada tahap ini, dilakukan perbaikan bug yang mungkin muncul setelah sistem digunakan oleh pengguna. Selain itu, pembaruan fitur dan peningkatan sistem juga dapat dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Pemeliharaan yang baik akan memastikan sistem tetap relevan dan dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan bisnis serta perkembangan teknologi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website Company Profile Humanoire Studio merupakan hasil akhir dari rangkaian proses pengembangan sistem berbasis metode Waterfall yang dimulai dari tahap pengumpulan data, identifikasi masalah, hingga studi literatur. Tujuan utama pengembangan website ini adalah untuk menyediakan platform digital yang profesional dan informatif guna memperkenalkan Humanoire Studio kepada publik secara luas. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan perancangan antarmuka yang menarik dan fungsional, kemudian dikembangkan menjadi sistem website yang utuh.

Setelah itu, dilakukan pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai harapan, lalu masuk ke tahap pemeliharaan untuk menjamin keberlanjutan sistem. Selain itu, evaluasi dilakukan menggunakan HEART Framework untuk menilai aspek kenyamanan pengguna, keterlibatan, keberhasilan tugas, adopsi, dan retensi pengguna. Output dari seluruh proses ini adalah website company profile Humanoire Studio yang tidak hanya menampilkan informasi penting mengenai studio, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan citra profesional dan mempermudah calon klien dalam mengakses layanan. Hasil evaluasi juga menghasilkan saran-saran sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut agar website tetap relevan dan optimal dalam penggunaannya.

Nilai Rata-rata= (Total Skor)/n (3. 2)

Nilai Rata-rata= (Total Skor)/n (3. 3)

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membangun sebuah website company profile yang sesuai dengan kebutuhan Humanoire Studio dalam proses yang terstruktur mulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga pengujian sistem menggunakan metode Waterfall. Website ini dibangun dengan tampilan yang modern dan konsisten dengan identitas visual studio, serta dilengkapi dashboard admin yang memudahkan pengelolaan konten.

Berdasarkan hasil pengujian Blackbox yang menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai rancangan. Selain itu, berdasarkan pengujian dengan HEART Framework yang melibatkan 38 responden menghasilkan skor rata-rata tinggi dalam lima dimensi yaitu Happiness dengan skor 4,31, Engagement dengan skor 4,33, Adoption dengan skor 4,25, Retention dengan skor 4,43, dan Task Success dengan skor 4,46. Hasil ini menunjukkan bahwa website yang dirancang tidak hanya berfungsi

secara teknis, tetapi juga berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif, yang menjadi indikator keberhasilan dari rancangan sistem ini.

REFERENSI

Ahmad Martani, Saripuddin M, & Nurul Ikhsan. (2022).

Rancang Bangun Website Company Profile Berbasis Framework Bootstrap Dan Framework Codeigniter Pada Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri. Jurnal Multidisiplin Madani, 2(6), 2895–2912.

Alda, M. (2023).

Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming (Xp). JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer), 7(1), 62.

Amir Hamzah, A. A., Rahmatulloh, L. R., Putri, J. M., & Pandya, M. R. (2021).

Rancang Bangun Website Company Profile Pada Pt Cura Indonesia Menggunakan Framework Codeigniter. Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (Senamika), April, 431–440.

Apjiii. (2024).

Apjii Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Apjii.Or.Id. Diakses Pada Tanggal 10 April 2025

Ardiansyah, F., Wardani, A. S., & Sucipto, S. (2023).

Rancang Bangun Company Profile Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan Dan Anak Berbasis Website. Jsitik: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer, 1(2), 124–136.

Casteren, W. Van. (2017).

The Waterfall Model And The Agile Methodologies : A Comparison By Project Characteristics-Short The Waterfall Model And Agile Methodologies. Academic Competences In The Bachelor, February, 10–13.