



## **Perancangan Profile Perusahaan Berbasis Website Sebagai Media Portofolio Menggunakan Metode Waterfall Pada PT.ArtForceAsia**

**Dava Irba Nusantara<sup>1</sup>, Pradipa Al Wafi Putra P<sup>2\*</sup>, Tira<sup>3</sup>, Saprudin<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Pamulang, Indonesia

Email: [1irbadava@gmail.com](mailto:irbadava@gmail.com), [2\\*alwf1928@email.com](mailto:alwf1928@email.com), [3mochicimol361@email.com](mailto:mochicimol361@email.com),

[4dosen00845@unpam.ac.id](mailto:dosen00845@unpam.ac.id)

(\* : coressponding author)

**Abstrak** – Dalam era digital, website menjadi media portofolio yang esensial bagi perusahaan untuk menampilkan informasi, produk, dan kontak bisnis. Kehadiran website tidak hanya meningkatkan citra profesional perusahaan tetapi juga memudahkan pelanggan mengakses informasi. Sebagai alat komunikasi global, internet memberikan peluang besar bagi perusahaan untuk memperluas jangkauan informasi dan layanan. PT. ArtForceAsia, perusahaan yang bergerak di bidang seni dan barang antik, saat ini masih mengandalkan metode tradisional seperti kartu nama dan jejaring langsung untuk menyampaikan informasi. Cara ini membatasi jangkauan perusahaan dalam mempromosikan produk dan layanan. Oleh karena itu, pengembangan website sebagai media portofolio diharapkan mampu membantu perusahaan menyebarkan informasi lebih luas, meningkatkan citra profesional, dan memudahkan interaksi dengan pelanggan. Selain itu, website juga akan mendukung strategi pemasaran digital yang lebih efisien, memungkinkan perusahaan memperluas pasar dan meningkatkan efektivitas komunikasi.

**Kata Kunci:** Website, Portofolio, Metode Waterfall

**Abstract** – In the digital era, websites have become an essential portfolio medium for companies to display information, products, and business contacts. The presence of a website not only enhances the company's professional image but also makes it easier for customers to access information. As a global communication tool, the internet provides a great opportunity for companies to expand the reach of information and services. PT ArtForceAsia, a company specializing in art and antiques, currently relies on traditional methods such as business cards and direct networking to convey information. This method limits the company's reach in promoting products and services. Therefore, the development of a website as a portfolio medium is expected to help the company disseminate information more widely, enhance its professional image, and facilitate interaction with customers. In addition, the website will also support a more efficient digital marketing strategy, allowing companies to expand their market and increase the effectiveness of communication.

**Keywords:** Website, Portfolio, Waterfall Method

### **1. PENDAHULUAN**

Website merupakan kumpulan halaman jaringan yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet atau intranet menggunakan HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) dan HTTPS (*HyperText Transfer Protocol Secure*). Website sendiri terdiri dari berbagai informasi seperti teks, gambar dan video. Halaman-halaman dapat disusun untuk memudahkan pencarian informasi.

Website sebagai sebagai media portofolio memungkinkan perusahaan untuk menampilkan informasi tentang perusahaan tersebut, seperti produk yang ditawarkan, serta kontak bisnis. Saat ini, perusahaan membutuhkan website sebagai media informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan. Kehadiran website dapat meningkatkan citra profesional perusahaan dan mempermudah pelanggan dalam mencari informasi yang diperlukan.

Dengan adanya teknologi sebagai alat komunikasi untuk mempermudah manusia mencari informasi secara luas dan global, internet menyediakan banyak informasi yang membantu, termasuk tentang produk, jasa dan barang.

PT.ArtForceAsia merupakan penyelenggara lelang koleksi seni dan barang antik. Saat ini masih perusahaan masih menggunakan kartu nama yang dibagikan melalui teman dekat dan rekan kerja secara langsung. Dengan adanya website sebagai media portofolio perusahaan yang dapat membantu perusahaan dalam menyampaikan informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan, memperkuat citra profesional perusahaan, dan mempermudah akses informasi bagi pelanggan.



## **JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi**

**Volume 2, No. 9 Februari Tahun 2025**

**ISSN 3025-0919 (media online)**

**Hal 1540-1546**

Dengan adanya website, perusahaan dapat mengoptimalkan strategi pemasaran digital dan mencapai efisiensi yang lebih baik dalam hal komunikasi dengan pelanggan.

## **2. METODELOGI PENELITIAN**

### **2.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, penulis melakukan analisis dan identifikasi masalah yang terjadi pada PT.ArtForceAsia terkait profil perusahaan. Untuk itu digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembuatan Website sebagai media portofolio.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak perusahaan melalui tanya jawab yang dilakukan secara sistematis sesuai tujuan penelitian.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai referensi, seperti dokumen dan jurnal ilmiah, berkaitan dengan pembuatan website dan metode waterfall

### **2.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode *Waterfall* merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan tahapan berurutan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Dalam penerapannya, proses ini diawali dengan pengumpulan kebutuhan guna, Berikut tahapan metode *Waterfall*:

#### **1. Requirement**

Pada tahap ini, pengumpulan informasi terkait kebutuhan dan batasan perangkat lunak.

#### **2. Desain**

Proses membuat gambaran detail sistem sebelum proses pengkodean dimulai.

#### **3. Implementasi**

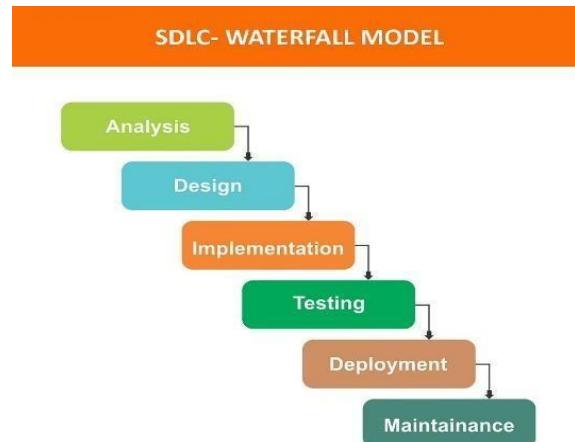
Tahapan ini melibatkan Menulis kode program sesuai desain dan memeriksa hasil pengembangannya.

#### **4. Pengujian (Testing)**

Menguji perangkat lunak untuk memastikan sesuai dengan spesifikasi dan memperbaiki kesalahan.

#### **5. Operasi dan Pemeliharaan**

Mengoperasikan perangkat lunak dan menjaga performanya agar tetap optimal.

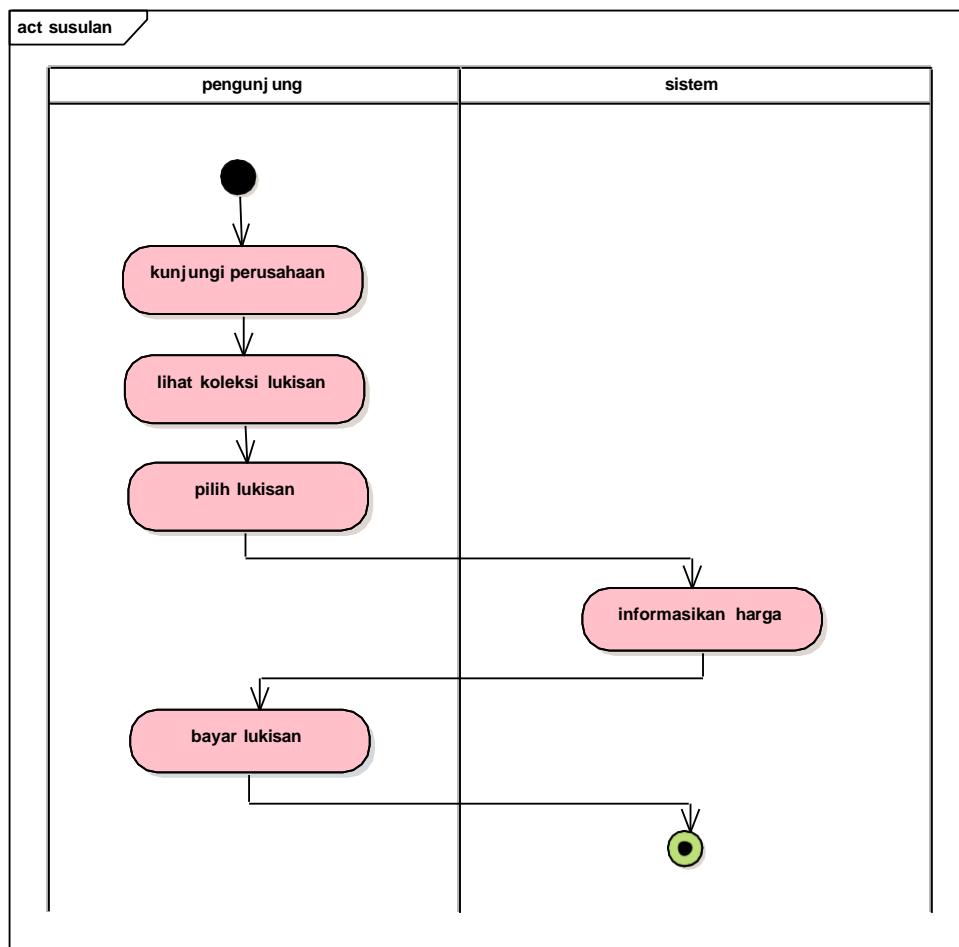


**Gambar 1.** Metode Waterfall

### 3. ANALISA DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisa Sistem

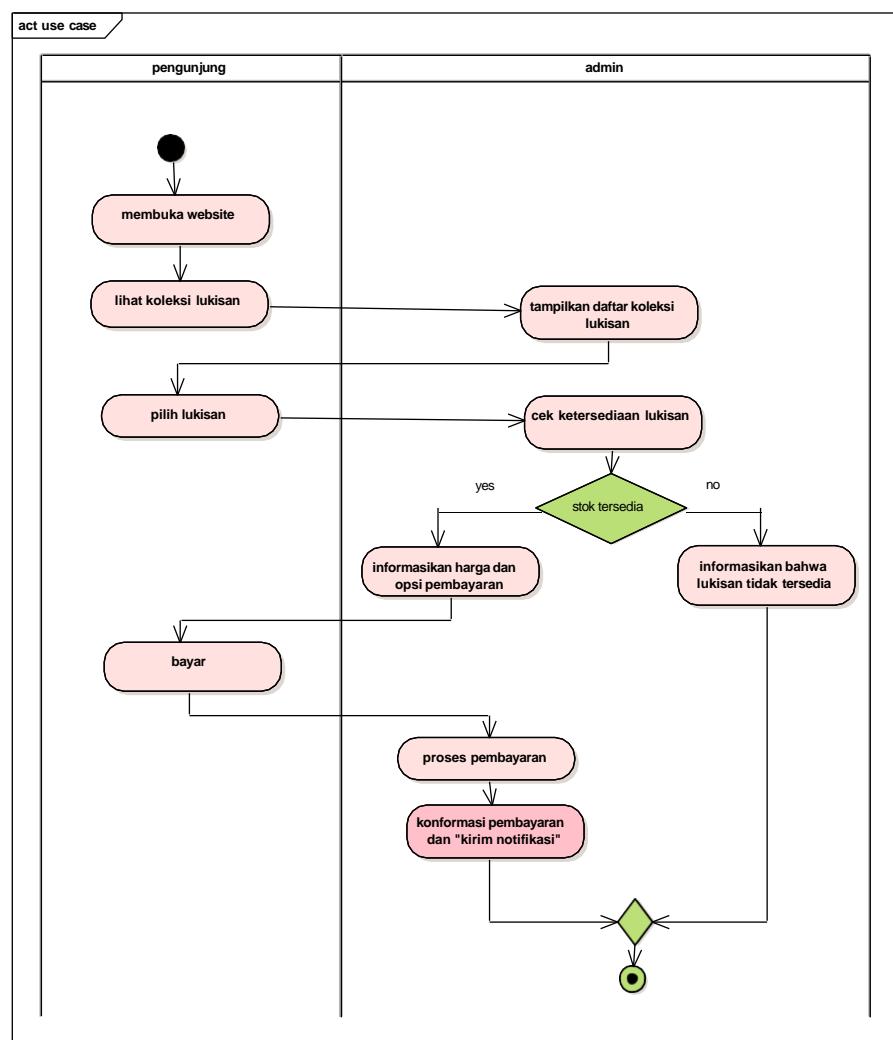
##### a. Sistem Berjalan



**Gambar 2.** Diagram Berjalan

Diagram aktivitas diatas menggambarkan alur kerja dari sistem berjalan dalam memahami admin berinteraksi dengan pengguna dari tindakan awal sampai respon akhir.

1. Kunjungi perusahaan: Aktivitas pertama adalah ketika pengunjung mengunjungi perusahaan
  2. Lihat koleksi lukisan: Pengunjung melihat lukisan yang ada
  3. Pilih lukisan: pengunjung memilih lukisan yang mereka inginkan
  4. Informasi harga: setelah proses pemilihan, maka admin akan menginformasikan harga lukisan yang akan dibeli
  5. Bayar: Pengunjung harus membayar lukisan yang mereka beli.
- b. Sistem usulan



Gambar 3. Diagram Usulan

Diagram aktivitas di atas menggambarkan alur kerja sistem yang berjalan, yang menunjukkan bagaimana sistem website berinteraksi dengan pengguna, mulai dari tindakan awal hingga respon akhir.

1. Kunjungi website: Aktivitas pertama adalah ketika pengunjung mengunjungi website perusahaan.

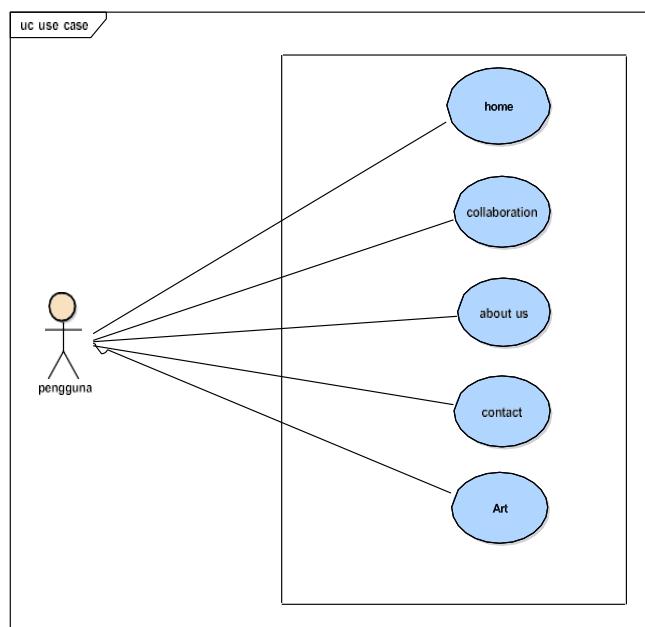
2. Lihat koleksi lukisan: Pengunjung melihat koleksi lukisan yang tersedia pada website
3. Tampilkan lukisan: Menampilkan berbagai lukisan yang tersedia
4. Pilih lukisan: Pengunjung memilih lukisan yang mereka inginkan.
5. Cek keseterdianan lukisan:
  - a) Informasikan harga, jika lukisan tersebut masih ada maka sistem akan menampilkan lukisan beserta harga kepada pengunjung
  - b) Jika tidak, maka admin akan menginformasikan bahwa lukisan tersebut sudah tidak ada.
6. Bayar: pengunjung harus membayar lukisan yang sudah dibeli menggunakan metode yang telah tersedia
7. Proses pembayaran: Setelah pengunjung melakukan pembayaran, maka tahap selanjutnya proses pembayaran
8. Komfirmasi pembayaran: Setelah proses pembayaran selesai, pengunjung bakalan mendapatkan notifikasi bahwa pembayaran selesai

### 3.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan kelanjutan dari proses analisis, bertujuan untuk menghasilkan rancangan sistem yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak. Pada tahap ini, sistem baru dirancang dan dituangkan secara tertulis untuk mendokumentasikan setiap aktivitas yang dilakukan. Perancangan sistem bertujuan untuk menggambarkan alur informasi dalam sistem, mencakup diagram seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*

#### a. Use Case Diagram Sistem

Diagram use case menunjukkan hubungan antara aktor(pengguna) dengan berbagai fungsi dalam sistem melalui diagram tersebut. Sistem ini mencakup fitur utama seperti *home*, *collaboration*, *about us*, *contat* dan *art*. Untuk Penjelasan lebih lengkap dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4. Use Case Diagram Sistem**



## JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

Volume 2, No. 9 Februari Tahun 2025

ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 1540-1546

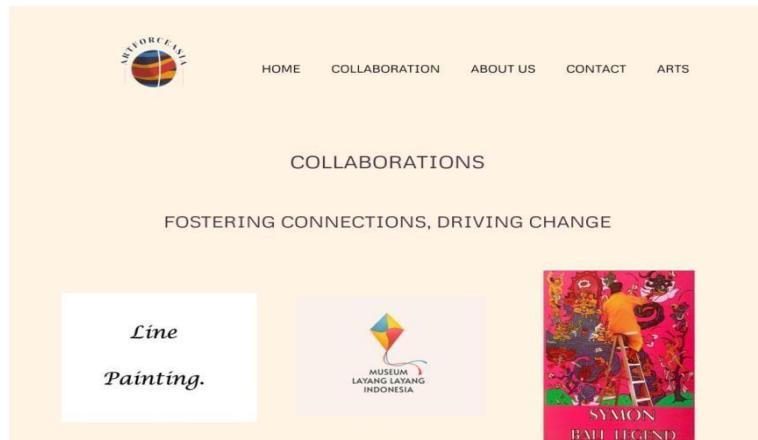
## 4. IMPLEMENTASI

### a. Halaman *home*



**Gambar 5.** Halaman *Home*

### b. Halaman *collaboration*



**Gambar 6.** Halaman *Collaboration*

### c. Halaman *About Us*



**Gambar 7.** Halaman *About Us*



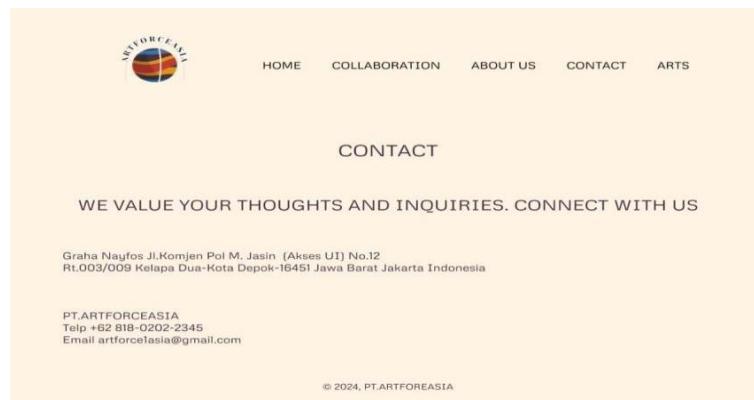
## JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

Volume 2, No. 9 Februari Tahun 2025

ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 1540-1546

### d. Halaman *Contact*



**Gambar 8.** Halaman *Contact*

### e. Halaman *Art*



**Gambar 9.** Halaman *Art*

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil yaitu:

1. Mengembangkan website untuk menampilkan informasi produk, jadwal lelang, dan koleksi secara online yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
2. Menyediakan saluran komunikasi efektif melalui form kontak, live chat, dan notifikasi lelang untuk interaksi cepat dan responsif dengan pelanggan.
3. Menjadikan website sebagai fondasi strategi pemasaran digital, mendukung optimalisasi SEO, integrasi media sosial, dan peningkatan engagement pelanggan melalui newsletter atau kampanye email marketing

## REFERENCES

- GOOD & Sutha. (2020). Jurnal Artikel Literatur Website ,Metode Prototype. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April), 1–4.
- Dewi Maharani, F. H. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi
- Yunisa, A. (2023). RANCANGAN BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN JASA FOTOGRAFI
- BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS : HAYDEY MOMENT). 1-8.