



Perancangan Dan Pengembangan Web Profil Studio Karya Digital Kreatif Dengan Metode Agile Di Vicko Studio

Irgi Irsandi Ramadhan¹, Bagus Sadewo², Saprudin^{3*}

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang
Email: ¹irgiirsandiramadhan@gmail.com, ²bagussadewo550@gmail.com, ³dosen00845@gmail.com

Abstrak— Perkembangan teknologi informasi mendorong industri kreatif untuk memiliki identitas digital yang kuat, salah satunya melalui pengembangan website profil perusahaan. Vicko Studio, sebagai perusahaan kreatif digital, belum memiliki platform digital yang mendukung eksistensi dan promosi layanannya secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website profil Vicko Studio dengan menggunakan pendekatan metode Agile. Metode ini dipilih karena memberikan fleksibilitas dan adaptasi terhadap kebutuhan pengguna secara berkelanjutan melalui siklus pengembangan iteratif. Metode penelitian yang digunakan mencakup studi literatur, observasi, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian fungsionalitas. Sistem dikembangkan menggunakan teknologi HTML, CSS, JavaScript, PHP, dan MySQL, dengan fitur utama seperti pengelolaan galeri, portofolio, serta tautan media sosial. Hasil implementasi menunjukkan bahwa website dapat berfungsi dengan baik, mendukung branding studio, serta meningkatkan aksesibilitas informasi bagi pengguna. Uji coba terhadap fitur admin dan pengunjung menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan hasil pengujian yang memuaskan. Dengan adanya website ini, Vicko Studio dapat memperluas jangkauan pasar, meningkatkan profesionalisme, dan merespons kebutuhan digitalisasi industri kreatif secara efektif.

Kata Kunci: Website Profil, Industri Kreatif, Agile, Pengembangan Web, Sistem Informasi

Abstract— The rapid advancement of information technology compels the creative industry to establish a strong digital identity, one of which is through the development of a company profile website. Vicko Studio, a digital creative company, has not yet had an optimized digital platform to support its existence and service promotion. This study aims to design and develop a company profile website for Vicko Studio using the Agile methodology. Agile was chosen for its flexibility and adaptability to evolving user needs through iterative development cycles. The research method includes literature study, observation, needs analysis, system design, implementation, and functional testing. The website was developed using HTML, CSS, JavaScript, PHP, and MySQL, with core features such as gallery management, portfolio display, and social media link integration. The implementation results indicate that the website performs well, enhances the studio's branding, and improves information accessibility for users. System testing from both administrative and user perspectives showed that the features met the functional requirements successfully. With the presence of this website, Vicko Studio is expected to expand its market reach, improve professional visibility, and effectively respond to the digitalization needs of the creative industry.

Keywords: Profile Website, Creative Industry, Agile, Web Development, Information System

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong pelaku industri di berbagai sektor untuk mengadaptasi strategi digital dalam menjalankan aktivitas bisnisnya. Salah satu bentuk adaptasi yang paling umum dan efektif adalah penggunaan website sebagai media representasi perusahaan secara profesional. Website tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai alat branding, promosi, dan komunikasi interaktif dengan pelanggan. Di era digital ini, perusahaan tanpa kehadiran online akan sulit bersaing dan menjangkau audiens secara lebih luas.

Vicko Studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri kreatif digital, dengan fokus pada pembuatan konten visual dan karya grafis. Meskipun memiliki potensi besar dalam menghasilkan karya berkualitas, studio ini belum memiliki platform digital seperti website resmi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan identitas, layanan, dan portofolio mereka secara terstruktur dan profesional. Ketidadaan media digital menyebabkan terbatasnya jangkauan promosi, kesulitan dalam membangun kepercayaan pelanggan, serta menyulitkan proses dokumentasi karya secara publik.

Di sisi lain, media sosial yang sejatinya dapat menjadi pendukung strategi pemasaran juga belum dimanfaatkan secara optimal. Informasi mengenai studio dan hasil karyanya masih tersebar secara tidak terorganisir, yang membuat audiens sulit memperoleh gambaran menyeluruh tentang keunggulan dan kredibilitas studio. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan



pengembangan sistem informasi berbasis web yang dapat menampilkan profil perusahaan secara komprehensif serta terintegrasi dengan media sosial.

Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menerapkan **metode Agile**, yang memungkinkan tim pengembang untuk bekerja secara bertahap dan iteratif, serta responsif terhadap masukan pengguna. Dengan metode ini, sistem dapat disempurnakan secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan yang dinamis. Website yang dirancang diharapkan mampu menjadi media utama dalam memperkenalkan studio kepada publik, meningkatkan profesionalisme, dan mendukung proses digitalisasi bisnis yang kini menjadi kebutuhan utama di era teknologi informasi.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui:

- Observasi: Mengamati secara langsung aktivitas dan kebutuhan digital di Vicko Studio.
- Wawancara: Dilakukan kepada pihak studio untuk menggali informasi terkait fitur yang dibutuhkan pada *website*.
- Studi Literatur: Mengkaji referensi tentang pengembangan *web* profil dan penerapan metode *Agile*.

2.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem menggunakan metode Agile karena mendukung fleksibilitas, kolaborasi, dan penyempurnaan sistem secara bertahap (iteratif). Adapun tahapan prosesnya adalah:

- Perencanaan (*Planning*):
Menentukan kebutuhan sistem berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama *stakeholder*.
- Desain Awal (*Design*):
Membuat mockup halaman utama seperti profil, layanan, portofolio, dan kontak. Diagram UML juga digunakan untuk menggambarkan alur sistem.
- Pengembangan (*Development*):
Website dikembangkan menggunakan HTML, CSS, *JavaScript*, PHP, dan MySQL. Pengembangan dilakukan dalam beberapa *sprint* agar mudah dievaluasi setiap tahapannya.
- Pengujian (*Testing*):
Setiap fitur diuji menggunakan metode *black-box* untuk memastikan fungsi berjalan sesuai dengan skenario penggunaan.
- Evaluasi dan Revisi (*Review*):
Masukan dari pengguna dianalisis dan digunakan untuk memperbaiki sistem pada *sprint* selanjutnya.

Pendekatan *Agile* memungkinkan sistem dikembangkan secara dinamis, mengikuti perubahan kebutuhan secara berkelanjutan dan efisien.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

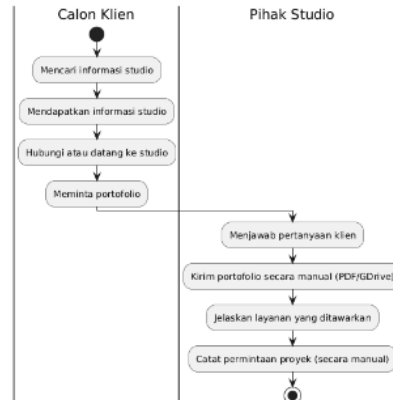
3.1 Analisa Sistem

Vicko Studio belum memiliki website resmi sebagai sarana informasi dan promosi. Selama ini, proses komunikasi dengan calon klien masih bersifat manual, seperti melalui pesan pribadi atau rekomendasi lisan. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam menjangkau audiens secara luas serta tidak adanya dokumentasi portofolio yang dapat diakses secara publik. Selain itu, studio juga belum mengintegrasikan media sosial sebagai kanal promosi digital yang lebih efisien.

Permasalahan tersebut menjadi dasar dilakukannya analisis kebutuhan sistem, yang kemudian digunakan sebagai landasan dalam merancang sistem website company profile yang menampilkan informasi lengkap, visualisasi karya, dan tautan ke media sosial studio.

3.1.1. Activity Diagram Berjalan

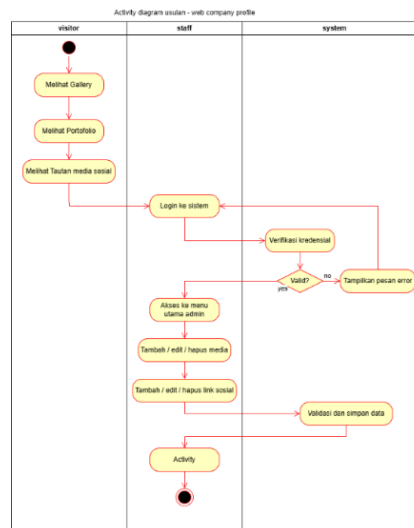
Diagram ini memperjelas bahwa seluruh proses masih berlangsung secara konvensional tanpa sistem digital.



Gambar 3.1 Activity Diagram Berjalan

3.1.2. Activity Diagram Usulan

Activity diagram ini menggambarkan alur sistem *Web Company Profile* VICKO Studio yang melibatkan visitor, staff, dan sistem. *Visitor* dapat langsung melihat galeri, portofolio, dan tautan media sosial. *Staff* harus *login* terlebih dahulu; jika kredensial valid, mereka dapat mengakses *dashboard* untuk mengelola media dan tautan sosial. Setiap perubahan akan divalidasi dan disimpan oleh sistem. Jika *login* gagal, sistem menampilkan pesan *error* dan mengarahkan kembali ke proses *login*. Diagram ini menunjukkan alur kerja terstruktur antara pengguna umum dan admin dalam sistem *web* yang dirancang.

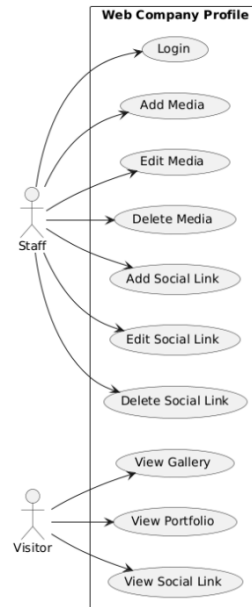


Gambar 3.2 Activity Diagram Usulan

3.2 Use Case

Use case diagram sistem *web company profile* menggambarkan dua aktor utama, yaitu *Staff* dan *Visitor*, yang berinteraksi dengan sistem sesuai hak aksesnya. *Staff* memiliki peran sebagai admin yang dapat melakukan *login* serta mengelola konten melalui fitur tambah, edit, dan hapus media maupun tautan media sosial. Sementara itu, *Visitor* hanya memiliki akses untuk melihat galeri, portofolio, dan tautan sosial media yang telah dipublikasikan. Pembagian akses ini dirancang untuk memastikan keamanan dan keteraturan dalam pengelolaan konten, di mana hanya pengguna

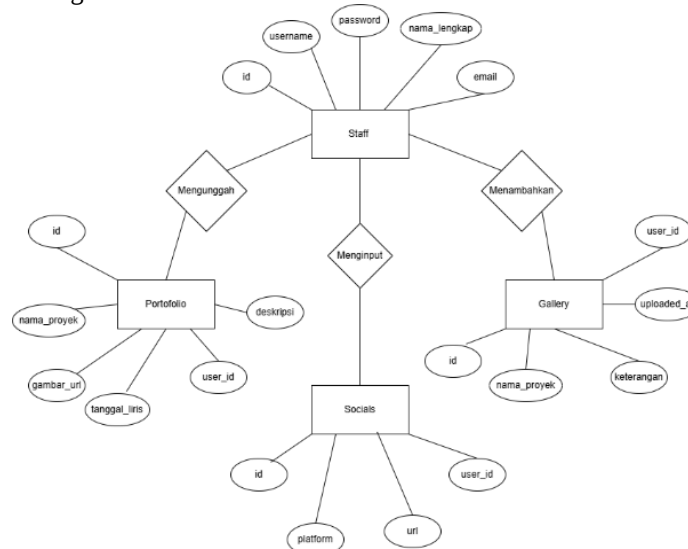
tertentu yang dapat melakukan perubahan, sementara pengunjung umum tetap dapat mengakses informasi yang tersedia secara publik.



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD sistem menggambarkan struktur basis data yang terdiri dari tabel pengguna, media (galeri dan portofolio), dan sosial media. Relasi antar entitas dirancang agar sistem dapat menampilkan dan mengelola data secara konsisten serta efisien.



Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.4 Implementasi Sistem

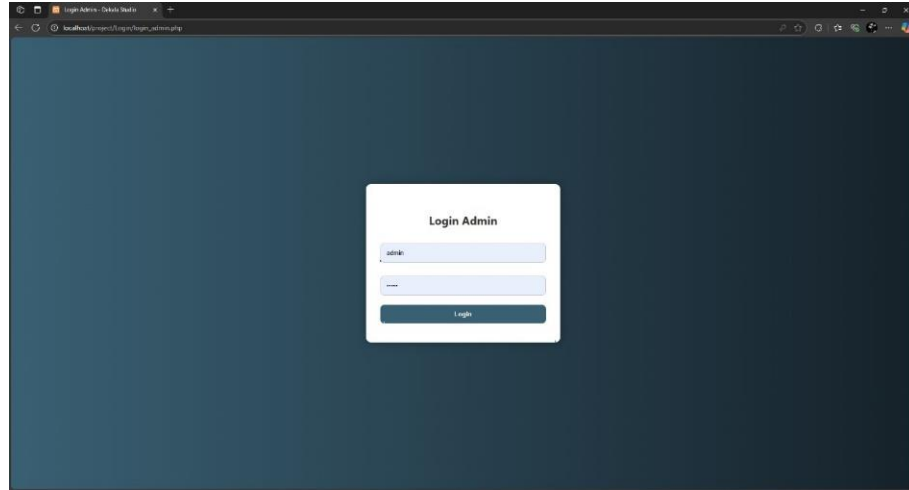
Sistem dibangun menggunakan HTML, CSS, JavaScript untuk tampilan antarmuka, serta PHP dan MySQL untuk proses backend dan penyimpanan data. Editor yang digunakan adalah Visual Studio Code, dan pengujian dilakukan secara lokal melalui XAMPP. Fitur utama mencakup:



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 2 Juli 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 344-353

3.4.1 Implementasi Antar Muka

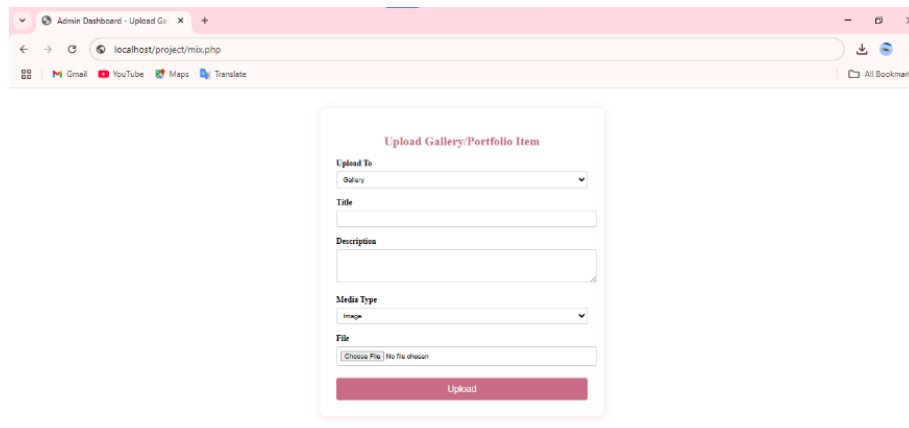
Menampilkan bagian *Login Admin/Staff* .



Gambar 3.5 Tampilan *Staff Login*

3.4.2 Implementasi Antar Muka *Add Media*

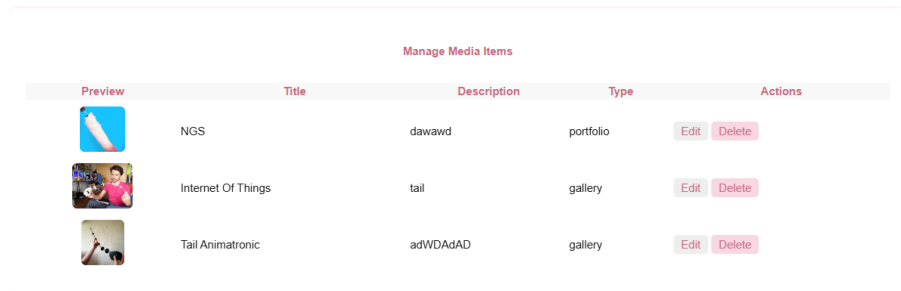
Menampilkan Bagian Untuk Menambahkan Media



Gambar 3.6 Tampilan *Staff Add Media*

3.4.3 Implementasi Antar Muka *Edit Media*

Bagian untuk staff/admin bisa mengedit media



Gambar 3.7 Tampilan *Staff Edit Media*



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 2 Juli 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 344-353

3.4.4 Implementasi Antar Muka Hapus Media

Bagian admin/staff menghapus media

Manage Media Items				
Preview	Title	Description	Type	Actions
	NGS	dawawd	portfolio	Edit Delete
	Internet Of Things	tail	gallery	Edit Delete
	Tail Animatronic	adWDAdAD	gallery	Edit Delete

Gambar 3.8 Tampilan *Staff* Hapus Media

3.4.5 Implementasi Antar Muka *Add Social Link*

Bagian admin/staff menambah media

Edit Social Links

Social	Link	Icon	Remove
facebook	https://facebook.com/y	facebook	x
instagram	https://instagram.com/	instagram	x

+ Add Social

Save Social Links



Gambar 3.9 Tampilan *Staff* Add Social Link

3.4.6 Implementasi Antar Muka Edit *Social Link*

Bagian untuk staff/admin mengedit media

Edit Social Links

Social	Link	Icon	Remove
facebook	https://facebook.com/y	facebook	x
instagram	https://instagram.com/	instagram	x

+ Add Social

Save Social Links

Gambar 3.10 Tampilan *Staff* Edit *Social Link*



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 2 Juli 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 344-353

3.4.7 Implementasi Antar Muka *Delete Social Link*

Bagian untuk staff hapus social link

Social	Link	Icon	Remove
facebook	https://facebook.com/y	facebook	x
instagram	https://instagram.com/	instagran	x

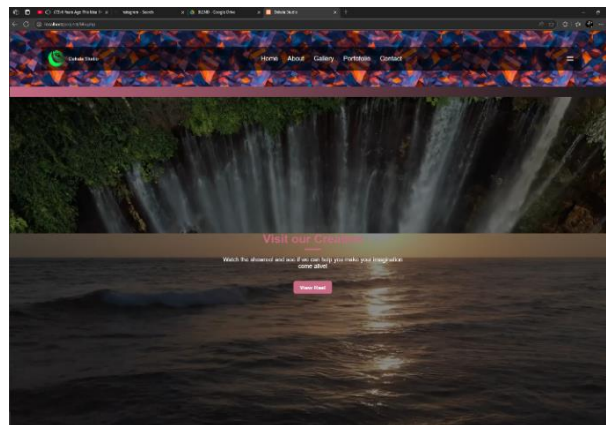
+ Add Social

Save Social Links

Gambar 3.11 Tampilan Delete Social Link

3.4.8 Implementasi Antar Muka *View Home Page*

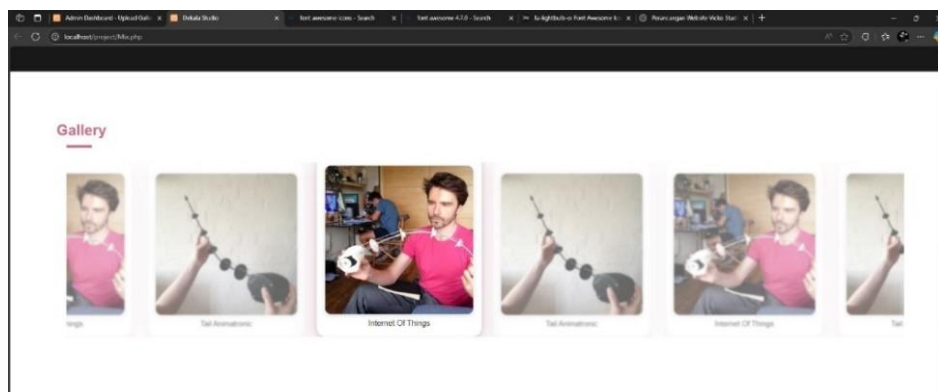
Bagian untuk *visitor* melihat halaman beranda



Gambar 3.12 Tampilan Halaman Beranda

3.4.9 Implementasi Antar Muka *Galeri*

Bagian untuk *visitor* melihat galeri



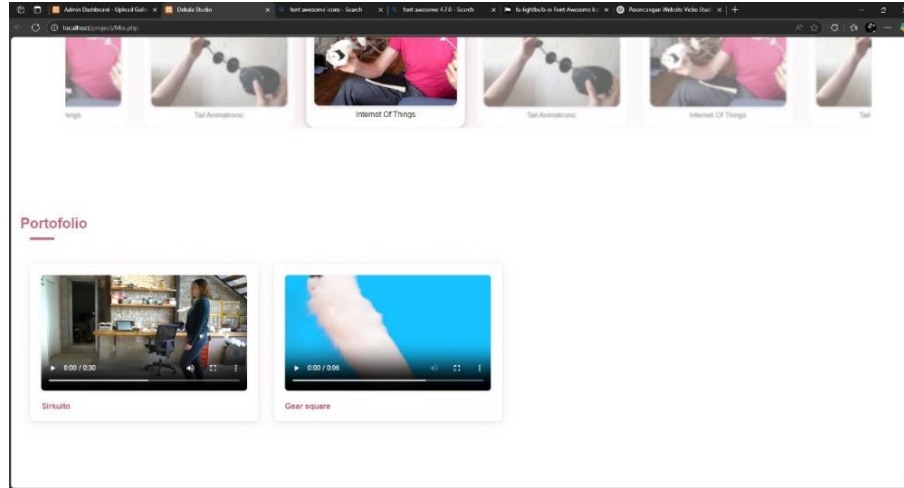
Gambar 3.13 Tampilan Galeri



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 2 Juli 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 344-353

3.4.10 Implementasi Antar Muka View Portofolio

Bagian untuk *visitor* melihat portofolio



Gambar 3.14 Tampilan Portofolio

3.5 Pengujian (*Testing*)

Setelah tahap implementasi selesai, maka dilakukan pengujian sistem agar sistem yang telah dibuat layak dan sesuai saat digunakan.

a. Pengujian *Login*

Table 1 Pengujian *Login*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC01	Login berhasil	Username & password valid	Akses ke dashboard Staff	berhasil
TC02	Password salah	Username valid, password salah	Pesan error "Password salah"	berhasil

b. Pengujian *Add Media*

Table 2 Pengujian *Add Media*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC03	Tambah media valid	File gambar + deskripsi	Media tersimpan, notifikasi sukses	Berhasil
TC04	Format file tidak valid	File .exe	Pesan error "Format file tidak valid"	Berhasil
TC05	Kosong tanpa deskripsi	File terisi, deskripsi kosong	Media tetap tersimpan (jika opsional)	Berhasil

c. Pengujian *Edit Media*

Table 3 Pengujian *Edit Media*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC06	Edit berhasil	Pilih media + ubah info	Data media diperbarui	Berhasil
TC07	Edit tanpa memilih media	Tidak pilih media	Pesan error "Pilih media terlebih dahulu"	Berhasil



d. Pengujian *Delete Media*

Table 4 Pengujian *Delete Media*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC08	Hapus media berhasil	Pilih media → klik hapus	Media dihapus + notifikasi sukses	Berhasil
TC09	Konfirmasi batal	Pilih media → batal hapus	Media tidak dihapus	Berhasil

e. Pengujian *Add Social Link*

Table 5 Pengujian *Add Social Link*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC10	Tambah link sukses	Platform & URL valid	Tersimpan + notifikasi berhasil	Berhasil
TC11	URL kosong	Hanya nama platform	Pesan error “URL wajib diisi”	Berhasil

f. Pengujian *Edit Social Link*

Table 6 Pengujian *Edit Social Link*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC12	Edit link sosial berhasil	Pilih link + edit URL	Link diperbarui	Berhasil
TC13	URL salah format	Platform valid, URL tidak valid	Pesan error “Format URL tidak valid”	Berhasil

g. Pengujian *Delete Social Link*

Table 7 Pengujian *Delete Social Link*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC14	Edit link sosial berhasil	Pilih link + edit URL	Link diperbarui	Berhasil
TC15	URL salah format	Platform valid, URL tidak valid	Pesan error “Format URL tidak valid”	Berhasil

h. Pengujian *View Galeri*

Table 8 Pengujian *View Galeri*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC16	Lihat galeri	Buka halaman gallery	Semua media tampil	Berhasil

i. Pengujian *View Portofolio*

Table 9 Pengujian *View Portofolio*

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC17	Lihat portofolio	Klik menu portofolio	Daftar karya ditampilkan	Berhasil



j. Pengujian View Social Link

Table 10 Pengujian View Social Link

TC ID	Deskripsi	Input	Output yang Diharapkan	Status
TC18	Lihat link sosial	Klik ikon media sosial	Link terbuka ke tab baru	Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengembangan *website company profile* untuk Vicko Studio menggunakan metode *Agile*, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun telah mampu memenuhi kebutuhan perusahaan dalam menyajikan informasi profil, portofolio, serta tautan media sosial secara digital dan terstruktur. Metode *Agile* memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan fleksibel, sehingga setiap tahapan dapat langsung diuji dan disesuaikan berdasarkan masukan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur utama, baik dari sisi pengunjung maupun admin, telah berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang.

REFERENCES

- Ariesta, Andreyas, Yumi Novita Dewi, Findi Ayu Sariasih, and Firstianty Wahyuhening Fibriany. 2021. "Penerapan Metode Agile Dalam Pengembangan." *Jurnal CoreIT* 7(1): 38–43.
- Flanagan, David. 2020. *JavaScript: The Definitive Guide: The Definitive Guide*. https://books.google.de/books/about/JavaScript_The_Definitive_Guide.html?id=2weL0iAfrEMC&pgis=1.
- Kurniawan, Dede, Verri Kuswanto, and Alexius Hendra Gunawan. 2023. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Web Pada Toko Bangunan Daerah Tigaraksa Menggunakan Metode User Acceptance Testing." *Jurnal Algor* 2: 58–74.
- Metta Suhada, Marliawati. 2024. "Desain Dan Implementasi Sistem Manajemen Proyek Berbasis Website Menggunakan Metode Agile." *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi* 6(1): 52–60.
- Riyanto, Nugroho Ponco, Maya Anugrah Lestari, Mardiansyah Putra, and Yossiana Anggaraini. 2025. "DESIGN AND IMPLEMENTATION OF VILLAGE PROFILE INFORMATION SYSTEM USING MOBILE WEB-BASED AGILE METHOD Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Profil Kelurahan Menggunakan Metode Agile Berbasis Web Mobile." 8.
- Safitri, Lingga, and Muhammad Fadhil Fathoni. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada PT . Sheshi Kreatif Indonesia Menggunakan Metode Agile." 2(5): 614–25.