



Perancangan Dan Pengelolaan Website Company Profile Royals Sweet Sebagai Media Informasi Produk

Intan Nurul Hikmah^{1*}, Muhamad Rafli Harahap², Rafli Adi Prasetya³, Sutriyono⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email : ^{1*}Intannurhikma14@gmail.com, ²muhamadrfl36@gmail.com, ³rafliadiprasetya2@gmail.com, .

⁴dosen02346@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak - Website company profile merupakan media yang saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam memperkenalkan identitas suatu usaha, termasuk UMKM dalam bidang kuliner. Kerja praktek ini bertujuan untuk merancang dan mengelola website company profile Perusahaan Toko Roti Royal's Sweet yang berlokasi di BSD. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode prototype, dimulai dari analisis kebutuhan, pembuatan desain antar muka, hingga pengujian sistem. Hasil dari kegiatan ini berupa website yang menampilkan informasi tentang produk, lokasi toko, testimoni pelanggan, serta media sosial yang terintegrasi. Website ini diharapkan dapat meningkatkan citra profesional perusahaan dan memperluas jangkauan pemasaran secara digital. Proyek ini juga memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam pengembangan web berbasis HTML, CSS, dan PHP.

Kata Kunci : Website, Company Profile, Prototype

Abstract - Company profile website is a media that currently has a very important role in introducing the identity of a business, including MSMEs in the culinary field. This internship aims to design and manage the company profile website of the Royal's Sweet Bakery Company located in BSD. System development is carried out using the prototype method, starting from needs analysis, interface design creation, to system testing. The results of this activity are in the form of a website that displays information about products, store locations, customer testimonials, and integrated social media. This website is expected to improve the company's professional image and expand its digital marketing reach. This project also provides practical experience for the author in web development based on HTML, CSS, and PHP.

Keywords: Website, Company Profile, Prototype

1. PENDAHULUAN

Toko Royal's Sweet adalah sebuah usaha di bidang kuliner yang berfokus pada produksi dan penjualan kue serta roti dengan konsep kafe modern. Usaha ini didirikan pada tahun 2020 oleh sekelompok individu yang memiliki latar belakang dan minat dalam bidang kuliner, khususnya pastry dan bakery.

Royal's Sweet pertama kali beroperasi di wilayah Bumi Serpong Damai (BSD), Tangerang Selatan, sebagai toko kue yang menghadirkan berbagai jenis pastry dengan cita rasa premium dan tampilan yang elegan. Seiring berkembangnya tren kuliner dan minat Masyarakat terhadap produk-produk artisan, Royal's Sweet menghadirkan lebih dari 50 varian produk, seperti choux, paris brest, burnt cheese cake serta menu pendamping untuk dine-in seperti pasta dan juga sandwich.

Dengan sistem manual yang digunakan saat ini, Royal's Sweet menghadapi beberapa kendala dalam pengelolaan usahanya, antara lain: Kesulitan dalam Memberikan informasi umum/Branding sebagai toko roti Tanpa sistem yang terkomputerisasi pengguna mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi umum terkait toko roti Royal's Sweet Hal ini dapat menyebabkan customer baru memiliki keraguan untuk melakukan pesanan pertama nya pada toko Royal's Sweet.

Kurangnya informasi produk secara real-time, tidak adanya sistem yang mampu memberikan informasi untuk memberikan informasi apa saja produk yang tersedia setiap minggu nya. Tanpa informasi produk secara real time sering terjadi nya pembatalan pemesanan yang dilakukan customer karena kurangnya akses informasi produk.

Website Company Profile berfungsi lebih dari sekedar halaman informasi. Website ini akan menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan identitas Perusahaan, menjelaskan pproduk dan



makanan yang ditawarkan, serta membangun pengalaman yang lebih baik dengan pelanggan melalui komunikasi yang lebih efisien dan interaktif.

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

a. Deskriptif

Dalam metode ini membahas masalah dengan memaparkan, menafsirkan dan menulis suatu keadaan atau peristiwa kemudian di analisis serta mengambil kesimpulan umum dari masalah yang dibahas.

b. Metode Observasi

Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi ke Toko Royal's Sweet, serta tempat yang mendukung pembuatan sistem berjalan. Observasi dilakukan dengan melihat sistem yang ada pada toko dan hal yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini.

c. Metode Wawancara

Pada metode wawancara peneliti langsung menemui dan mewawancarai langsung pemilik Toko Royal's Sweet di tempat sehingga data dan informasi yang didapat dapat akurat.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Pada perancangan website ini menerapkan metode Prototype dalam pengembangan sistemnya Metode Prototype karena untuk pengembangan sistem yang menekankan pada pembuatan model awal (prototipe) dari sistem yang akan dikembangkan. Prototipe ini merupakan bentuk awal dari sistem sebenarnya, biasanya berupa antarmuka pengguna (user interface) yang dapat diuji oleh pengguna untuk memberikan masukan sebelum versi final dikembangkan.

Dalam sistem pemesanan toko roti terdapat admin dan pelanggan, dimulai dari kegiatan yang dapat dilakukan pelanggan diantaranya yaitu melihat menu produk yang ditawarkan oleh admin kemudian pelanggan juga dapat melakukan akses ke lokasi dan sosial media perusahaan. Disisi lain terdapat admin yang bertugas untuk mengelola informasi terkait produk yang dipasarkan serta mengelola laporan ketersediaan produk setiap minggu nya.

3.2 Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan website dilakukan mengikuti prosedur tahapan sebagai berikut :

a. Tahap Emphatize

Studi kasus ini berfokus pada pengguna gadget dari kalangan lansia (lanjut usia) dan orang tua yang mungkin kurang terbiasa dengan teknologi. Mereka memerlukan sebuah website yang sangat mudah digunakan tanpa mengorbankan nilai estetika. Berdasarkan tahapan Empathize, beberapa pengguna menghadapi kendala dalam menavigasi situs web dan merasa kurang nyaman menggunakan tata letak yang kompleks. Faktor-faktor yang mempengaruhi termasuk ukuran teks yang terlalu kecil, elemen desain yang tidak intuitif, navigasi yang membingungkan, serta informasi yang terlalu banyak di satu halaman.

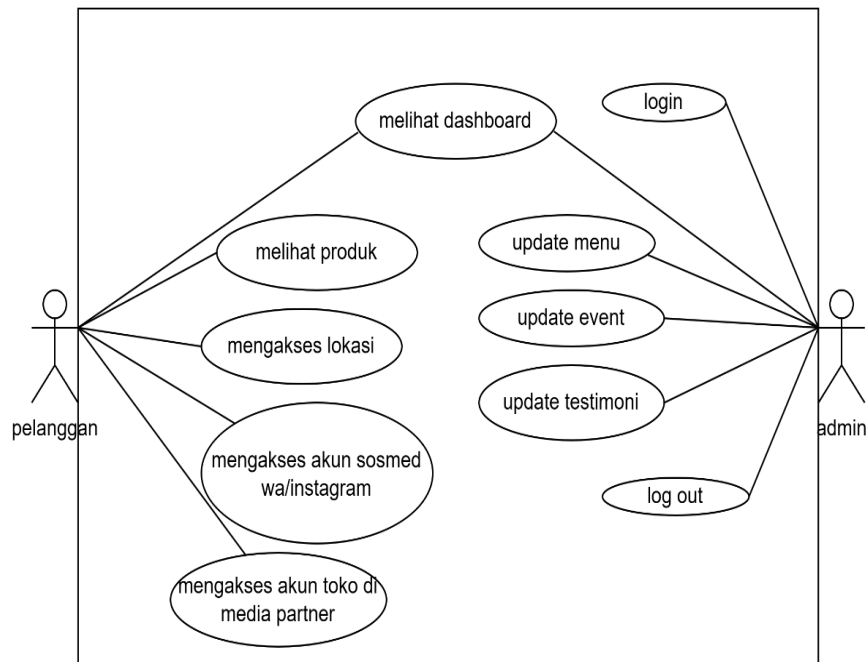
Hasil wawancara mengungkap bahwa desain website yang terlalu rumit dan tidak ramah pengguna membuat mereka enggan melanjutkan interaksi atau memahami konten yang ditawarkan. Oleh karena itu, diperlukan desain website yang sederhana, jelas, dan intuitif, sehingga dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengguna lansia atau orang tua yang kurang akrab dengan teknologi. Desain tersebut juga harus mempertahankan elemen estetika yang menarik dan profesional.

b. Pembentukan Logika Fuzzy

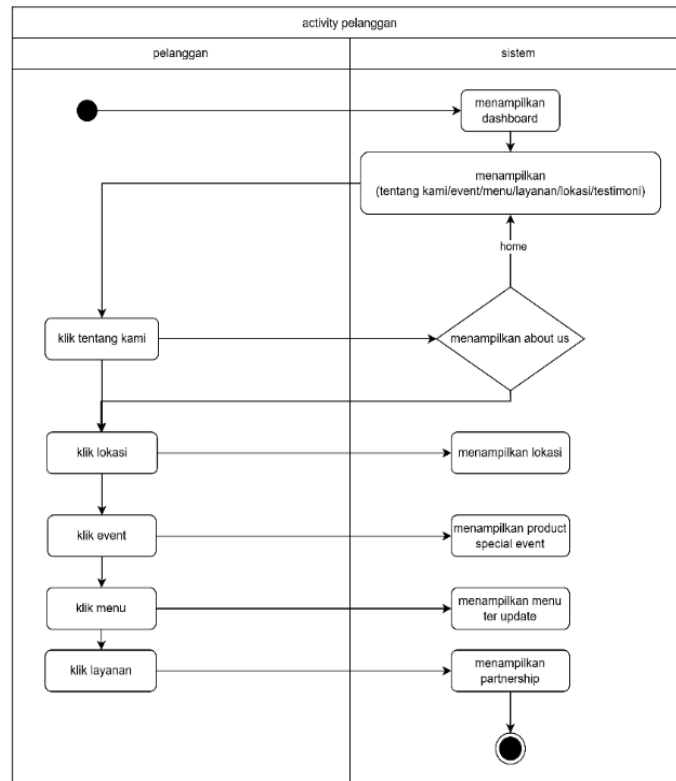
Pada tahap ini, penulis mengumpulkan semua gagasan dari wawancara yang dilakukan dengan pengguna sasaran. Tujuannya adalah untuk membuat website yang menarik, sesuai dengan harapan pengguna, dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Hal ini penting agar pengguna lansia atau orang tua dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan halaman tersebut, sekaligus tetap mempertahankan elemen estetika yang menarik dan profesional. Desain yang sederhana, jelas, dan intuitif diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan efektivitas promosi yang dilakukan.

c. Implementasi pada Aplikasi Berbasis Web

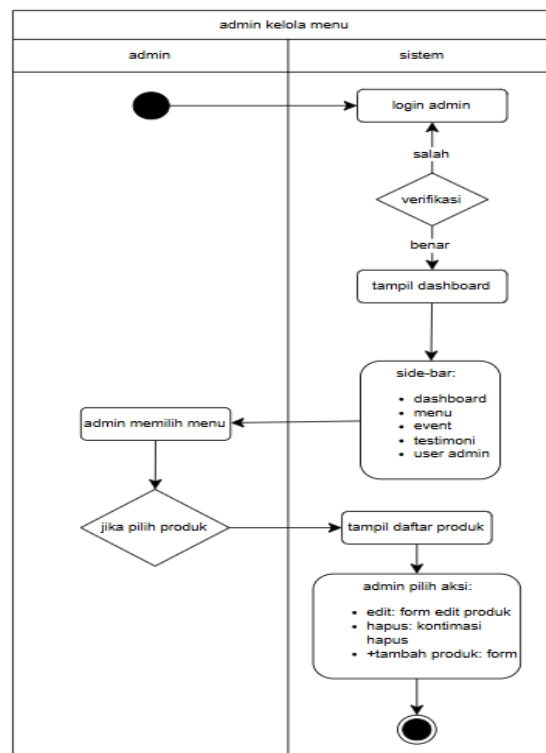
Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang dihasilkan melalui wawancara dengan pengguna diubah menjadi desain website. Ide atau konsep tersebut mencakup solusi terhadap permasalahan yang disampaikan oleh pengguna, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan dalam desain, seperti penyusunan objek, tombol, tipe gambar, tata letak, dan lain-lain. Gambar 4, 5, 6 dan 7 adalah contoh desain website yang telah dibuat berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya. Desain-desain ini bertujuan untuk menciptakan halaman yang mudah diakses dan digunakan oleh pengguna lansia atau orang tua, sekaligus tetap mempertahankan elemen estetika yang menarik dan profesional.



Gambar 1. Use Case Diagram



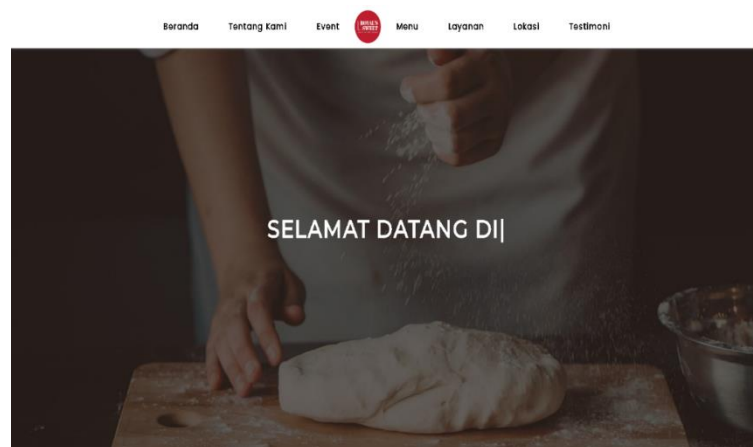
Gambar 2. Activity Diagram Pelanggan Melihat Produk



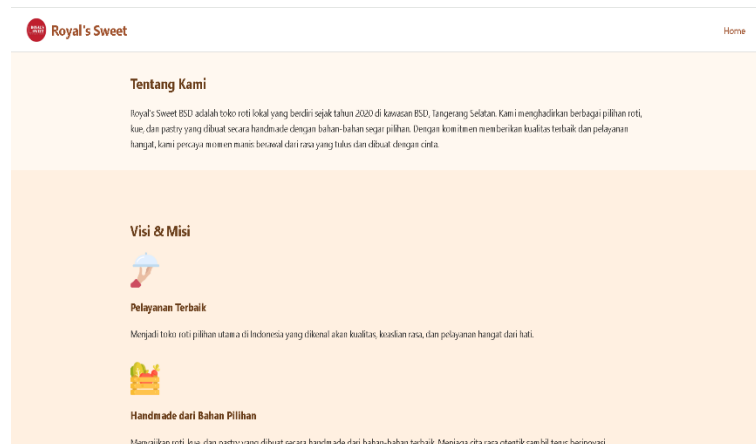
Gambar 3. Activity Admin Mengelola Produk



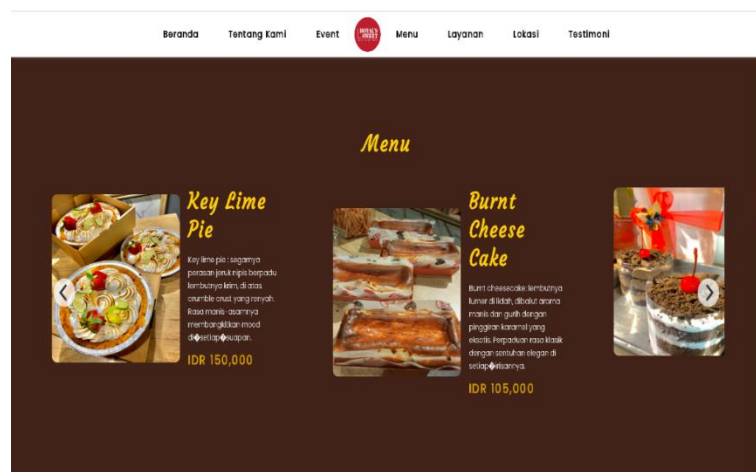
JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 4 September Tahun 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 964-970



Gambar 4. Beranda



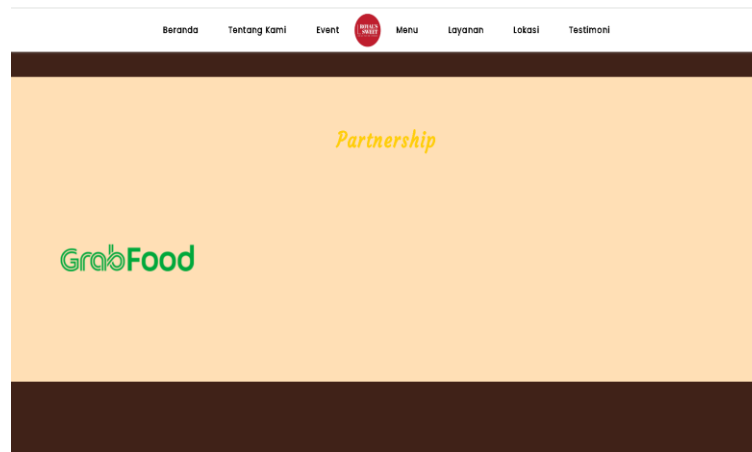
Gambar 5. Tentang Kami



Gambar 6. Menu



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 4 September Tahun 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 964-970



Gambar 7. Layanan

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Website profile company dapat dirancang dan juga dikembangkan sesuai dengan kebutuhan Perusahaan dalam memperkenalkan identitas toko serta informasi penting kepada public secara profesional. Proses pengembangan website juga dilakukan melalui beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, perancangan antarmuka (UI), pengembangan frontend dan backend, hingga ke tahap pengujian sistem (blackbox testing) guna memastikan bahwa fitur-fitur pada tampilan website berjalan sesuai harapan.

Selain itu, website ini juga memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses informasi Perusahaan, termasuk profil, menu, event, lokasi, hingga sosial media yang terhubung secara langsung. Melalui proyek ini, penulis memperoleh pengalaman praktis dalam mengimplementasikan teori yang telah dipelajari di bangku perkuliahan, khususnya dalam hal pengembangan web, komunikasi dengan pihak perusahaan, serta manajemen proyek berskala kecil. Pembuatan website profile company ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam membangun citra profesional, memperluas jangkauan pemasaran, serta menjadi media komunikasi yang efektif dengan calon customer.

4.2 Saran

a. Pengembangan fitur tambahan:

Disarankan kepada Perusahaan untuk menambahkan fitur-fitur interaktif seperti formular kontak, halaman blog atau berita, dan fitur multi-bahasa agar website lebih informatif, komunikatif, dan dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

b. Optimalisasi SEO dan keamanan

Perusahaan sebaiknya melakukan optimalisasi Search Engine Optimazation (SEO) agar website lebih mudah ditemukan di mesin pencari, dan juga memperhatikan aspek keamanan data dengan memasang SSL dan system proteksi dari serangan siber.

c. Pemeliharaan berkala (Maintance)

Disarankan untuk melaraan system secara berkala, termasuk update konten, pengecekan bug, serta backup data agar website tetap berjalan dengan baik dan informasi yang di tampilkan di website selalu up to date.

REFERENCES

Apriene, S. (2022). *Rancang Bangun Website Company Profile pada UMKM Snack Bu ID*. [Skripsi, Universitas



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 4 September Tahun 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 964-970

- Dinamika] dari chrome-extension://kdpelmjpfajppnhbloffcjpeomlnpah/https://repository.dinamika.ac.id
- Saputro, A. D., Basuki, A. W. A., Saputra, M. A., & Agustin, T. (2023, November). *Rancangan Sistem Informasi Pemesanan pada Toko Roti Tia Berbasis Website* dari ojs.amicomsolo.ac.id
- Hindarto, J. A., & Supriyadi. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Roti di Kota Cikarang Berbasis Web*. Universitas Kristen Satya Wacana dari <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id>
- Ayun, M. Q., Arwan, A., & Rusdianto, D. S. (2021). *Pengembangan Sistem Manajemen Perusahaan Roti Berbasis Website (Studi Kasus: CV Roti Langsung Enak)*. Universitas Brawijaya dari <https://j-ptiik.ub.ac.id>
- Al Muhtadi, A. Z. & Junaedi, L. (2021). "Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan". *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 3(1),31–41.Dari <https://journal.itelkom>
- Herdiansyah & Kristiana, T. (2023). "Sistem Informasi Pemesanan Roti Kallis Bakery Menggunakan Metode Prototype". *METHODIKA: Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(2), 55–58. Dari <https://ejurnal.methodist.ac.id>
- Boy o, Stevani; Dasril; & Mukramin. (2024). "Rancang Bangun Company Profile Berbasis Website dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM di Kota Palopo". *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(1), 73–88. Dari <https://publication.petra.ac.id>