



Rancang Bangun Aplikasi Company Profile Berbasis Web Study Kasus PT Kreasi Pertama Kita

Rahmat Hidayat¹, Nugroho Candra Dimuka¹, Saynu Ahmad Habibi¹, Adam Muiz²

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

Email : ^{1*}saynuahmad12@gmail.com, ²dosen02369@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak - Perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong perusahaan untuk beradaptasi dalam menyampaikan informasi dan membangun citra melalui media digital. PT Kreasi Pertama Kita, yang bergerak di bidang industri percetakan, belum memiliki website company profile sebagai sarana resmi untuk memperkenalkan profil perusahaannya kepada publik maupun calon mitra bisnis. Untuk itu, dilakukan rancang bangun aplikasi company profile berbasis web sebagai bentuk kontribusi dalam kegiatan Kerja Praktek. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi guna memperoleh informasi kebutuhan sistem yang akurat. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Waterfall*, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menyediakan informasi perusahaan secara lengkap, terstruktur, dan responsif terhadap berbagai perangkat. Pengujian menggunakan metode *Black Box* menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik tanpa ditemukan bug signifikan. Pengembangan aplikasi ini tidak hanya memberikan solusi digital bagi PT Kreasi Pertama Kita, tetapi juga menjadi media pembelajaran praktis dalam mengaplikasikan teori pengembangan perangkat lunak, komunikasi profesional, dan manajemen proyek di dunia kerja.

Kata Kunci: *Company Profile, Aplikasi Web, Waterfall, Sistem Informasi, Digital Branding.*

Abstract - The rapid development of information technology is driving companies to adapt in conveying information and building their image through digital media. PT Kreasi Pertama Kita, which operates in the printing industry, does not yet have a company profile website as an official means of introducing its company profile to the public and potential business partners. Therefore, a web-based company profile application was designed as a contribution to the internship program. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation studies to obtain accurate system requirements information. The development method used was the Waterfall method, which consists of the stages of needs analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The implementation results showed that the application successfully provided complete, structured, and responsive company information across various devices. Testing using the Black Box method showed that all features functioned properly without any significant bugs. The development of this application not only provides a digital solution for PT Kreasi Pertama Kita but also serves as a practical learning medium for applying software development theory, professional communication, and project management in the workplace.

Keywords: *Company Profile, Web Application, Waterfall, Information System, Digital Branding*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Di era digital, kehadiran internet dan aplikasi berbasis web telah menjadi kebutuhan penting dalam mendukung aktivitas perusahaan, baik dalam hal promosi, penyebaran informasi, hingga peningkatan citra perusahaan di mata publik.

Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah pembuatan aplikasi company profile berbasis web. Company profile berfungsi sebagai representasi digital perusahaan yang memberikan informasi lengkap dan terpercaya mengenai visi, misi, produk, layanan, sejarah, hingga kontak perusahaan. Dengan adanya website company profile, perusahaan dapat membangun branding yang kuat, menjangkau calon klien atau mitra bisnis secara lebih luas, serta menunjukkan profesionalisme dalam menjalankan operasionalnya.

PT Kreasi Pertama Kita merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri percetakan, yang terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan pasar. Namun, hingga saat ini, PT Kreasi Pertama Kita belum memiliki media digital resmi berupa website company profile yang dapat diakses secara umum oleh masyarakat maupun calon mitra bisnis. Hal ini menjadi tantangan



tersendiri dalam membangun identitas perusahaan secara digital di tengah kompetisi yang semakin ketat.

Sebagai bentuk kontribusi dalam kegiatan Kerja Praktek (KP), penulis berinisiatif untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi company profile berbasis web untuk PT Kreasi Pertama Kita. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif dalam mempresentasikan informasi perusahaan secara menarik, informatif, dan mudah diakses oleh berbagai pihak.

Melalui pengembangan aplikasi ini, penulis juga dapat menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata, serta memahami lebih dalam proses pengembangan perangkat lunak sesuai kebutuhan perusahaan.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dalam perancangan dan pengembangan aplikasi company profile berbasis web, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi : melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional PT Kreasi Pertama Kita, termasuk proses layanan digital printing, alur komunikasi dengan pelanggan, dan kebutuhan informasi yang akan ditampilkan di website.
- b. Wawancara : melakukan wawancara kepada pihak terkait di perusahaan, seperti staf operasional dan pemilik usaha, untuk mengetahui kebutuhan sistem, struktur organisasi, informasi perusahaan, serta fitur-fitur yang diinginkan dalam aplikasi company profile.
- c. Studi Dokumentasi : mempelajari dokumen-dokumen pendukung seperti brosur perusahaan, portofolio, dan data produk/jasa yang telah disediakan oleh PT Kreasi Pertama Kita sebagai bahan konten dalam pengembangan aplikasi

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang dan membangun aplikasi company profile berbasis web ini, penulis menggunakan metode Waterfall, yang terdiri dari tahapan-tahapan sistematis dan berurutan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem, seperti informasi apa saja yang akan ditampilkan, struktur menu, tampilan halaman, serta teknologi yang akan digunakan.

b. Perancangan Sistem (*System Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur halaman, layout antarmuka pengguna (UI), serta struktur database (jika diperlukan). Desain dibuat dengan memperhatikan aspek user-friendly dan responsif.

c. Implementasi

Tahap ini merupakan proses pembangunan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, JavaScript, dan framework pendukung seperti Bootstrap atau Laravel (jika menggunakan backend). Konten perusahaan dimasukkan ke dalam halaman sesuai struktur yang telah dirancang.

d. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai fungsinya. Pengujian meliputi uji tampilan (UI), uji fungsionalitas navigasi, serta kompatibilitas tampilan pada berbagai perangkat (mobile dan desktop).

e. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan evaluasi bersama pihak perusahaan untuk memastikan seluruh kebutuhan telah terpenuhi. Penyesuaian atau perbaikan dilakukan jika ditemukan bug atau kebutuhan tambahan dari pengguna.

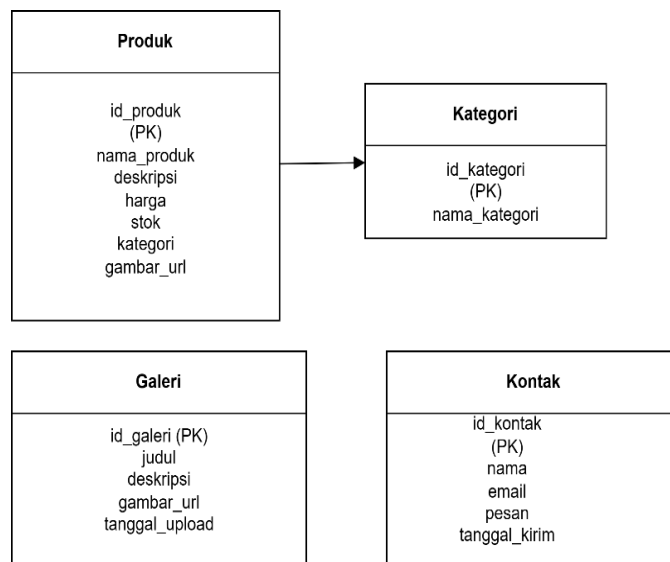
3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Proses merencanakan dan merancang struktur, komponen, dan fungsi dari suatu sistem. Perancangan sistem dilakukan sebelum implementasi sistem yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang akan dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Proses perancangan diantaranya :

a. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram yang menggambarkan hubungan antar entitas dalam suatu sistem atau basis data. ERD digunakan dalam perancangan database untuk memodelkan struktur data secara logis, termasuk entitas, atribut, dan relasi antar entitas tersebut.

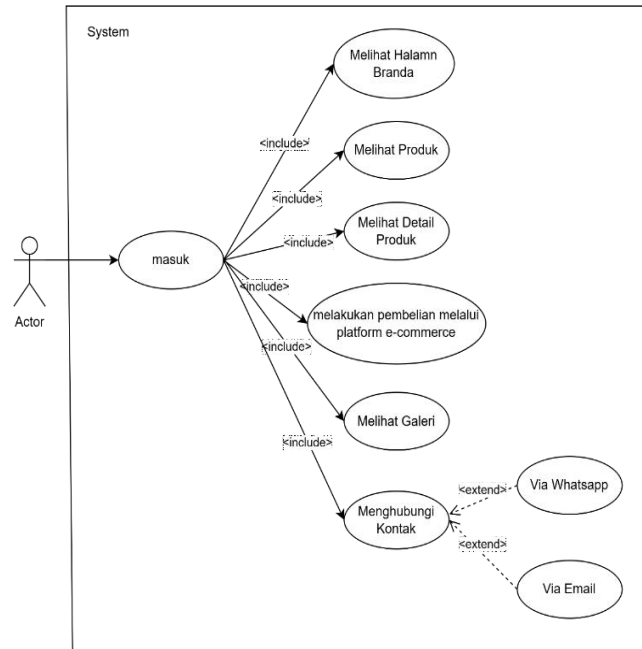


Gambar 1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

b. UML (*Unified Modeling Language*)

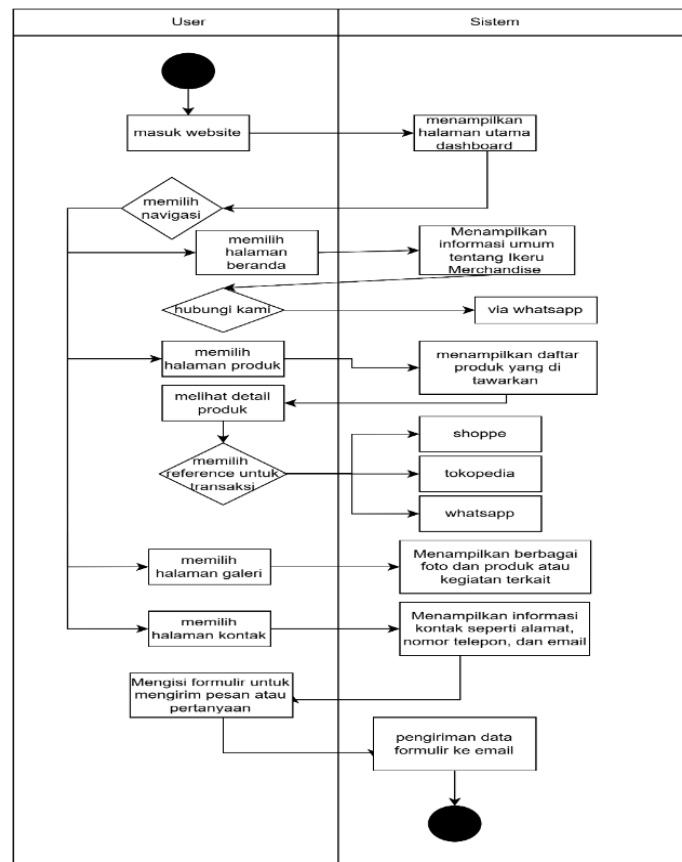
UML (*Unified Modeling Language*) adalah suatu bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk mendesain dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berbasis objek. UML membantu pengembang perangkat lunak, analis sistem, dan pemangku kepentingan lainnya dalam memvisualisasikan struktur dan perilaku sistem sebelum sistem tersebut dibangun.

1) *Use Case Diagram*



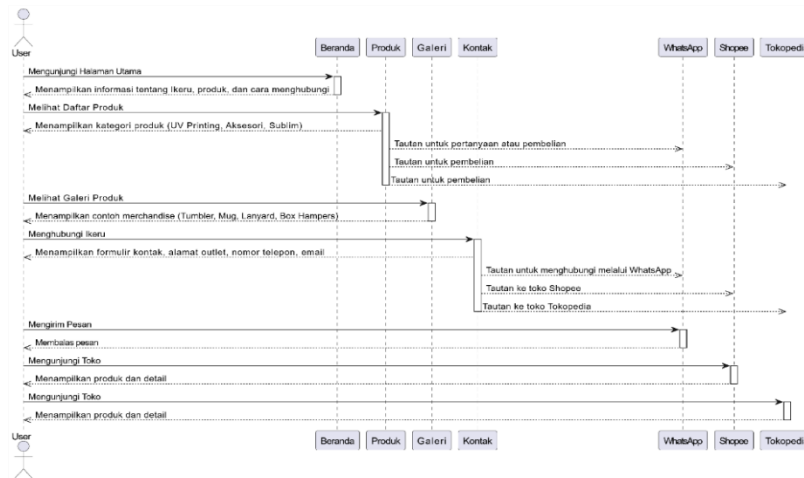
Gambar 2. Use Case Diagram

2) *Activity Diagram*



Gambar 3. Activity Diagram

3) Sequence Diagram



Gambar 4. Sequence Diagram

3.2 Implementasi Sistem

a. Implementasi Halaman Login



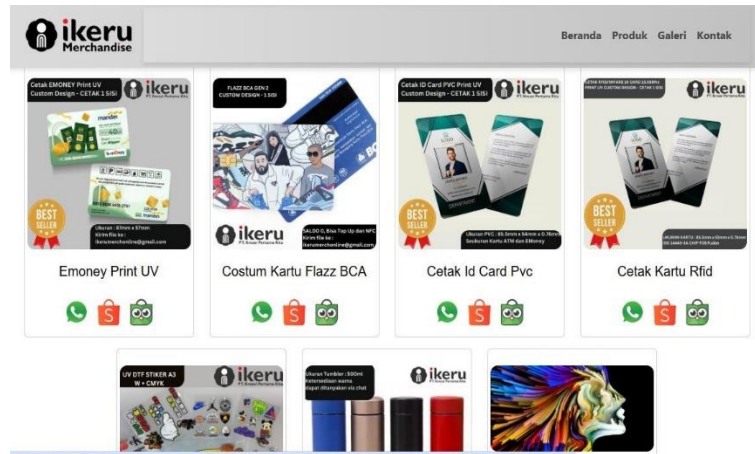
Gambar 5. Implementasi Halaman Login

b. Implementasi Halaman Dashboard



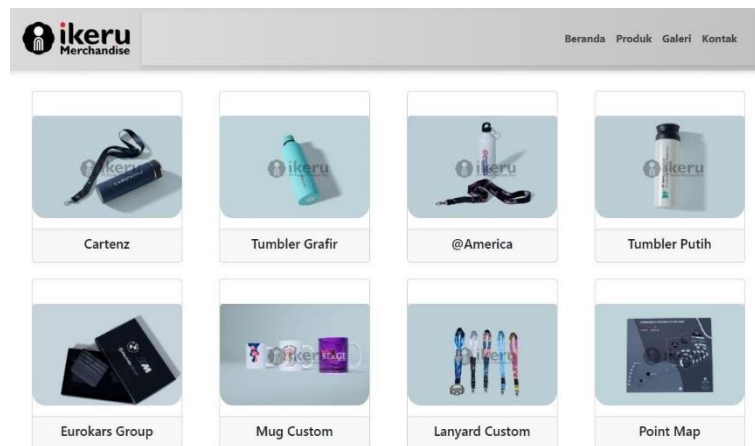
Gambar 6. Implementasi Halaman Dashboard

c. Implementasi Halaman Menu Produk



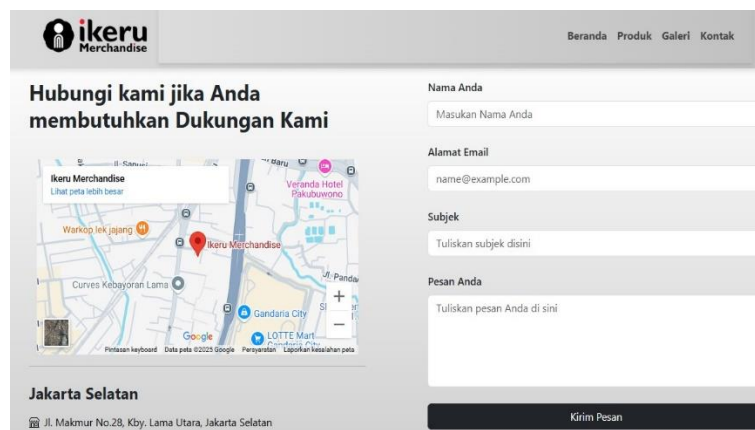
Gambar 7. Implementasi Halaman Menu Produk

d. Implementasi Halaman Galeri



Gambar 8. Implementasi Halaman Galeri

e. Implementasi Halaman Kontak



Gambar 9. Implementasi Halaman Kontak

3.3 Pengujian Sistem

Pengujian *Black Box* adalah suatu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak, tanpa mengetahui struktur internal atau desain struktur perangkat lunak tersebut. Pengujian *Black Box* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi.

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Halaman	Item Uji	Test Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Home	Masuk	Masuk	Masuk Kedalam Menu Dashboard	Sesuai	Valid
2	Beranda	Navigasi Menu	Menu "Produk", "Galeri", dan "Kontak"	Halaman yang sesuai terbuka	Sesuai	Valid
3	Beranda	Kontak-Whatsapp	Tautan/Nomor WhatsApp	Mengarahkan ke aplikasi atau fitur chat WhatsApp.	Sesuai	Valid
4	Beranda	Alamat	Terhubung Dengan API Google Maps	Muncul Peta Lokasi PT.IKERU MERCHANDISE	Sesuai	Valid
5	Beranda	Instagram	Tautan Instagram	Mengarahkan pengguna ke halaman Instagram resmi Ikeru Merchandise	Sesuai	Valid
6	Beranda	Shopee	Tautan Shopee	Mengarahkan pengguna ke toko Shopee resmi Ikeru Merchandise	Sesuai	Valid
7	Beranda	Tokopedia	Tautan Tokopedia	Mengarahkan pengguna ke toko Tokopedia resmi Ikeru Merchandise	Sesuai	Valid
8	Produk	Navigasi Produk	Daftar Produk	Menampilkan berbagai produk dengan gambar dan deskripsi	Sesuai	Valid
9	Produk	Tautan Whatsapp	Ikon Whatsapp	Mengarahkan ke aplikasi atau fitur chat WhatsApp.	Sesuai	Valid
10	Produk	Tautan Shoppe	Ikon Shoppe	Mengarahkan Ke Shoppe Tentang Produk Sesuai Produk yang Diinginkan	Sesuai	Valid
11	Produk	Tautan Tokopedia	Ikon Tokopedia	Mengarahkan Ke Tokopedia Tentang Produk Sesuai	Sesuai	Valid



				Produk yang Diinginkan		
12	Galeri	Navigasi Galeri	Galeri	Menampilkan hasil produksi dan dokumentasi proyek dan Kumpulan karya terbaik yang pernah dikerjakan oleh perusahaan.	Sesuai	Valid

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktek yang telah dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan di PT Kreasi Pertama Kita dan melalui serangkaian tahapan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian aplikasi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi Company Profile Berbasis Web berhasil dirancang dan dibangun sesuai kebutuhan PT Kreasi Pertama Kita, yang selama ini belum memiliki media digital resmi untuk memperkenalkan profil perusahaannya secara luas.
- Aplikasi ini menyediakan informasi lengkap dan terstruktur, mencakup profil perusahaan, visi dan misi, layanan, produk, galeri, serta kontak, sehingga mampu merepresentasikan identitas perusahaan secara profesional dan informatif.
- Penerapan metode Waterfall terbukti efektif dalam pengembangan sistem ini karena prosesnya yang sistematis mulai dari analisis, desain, implementasi, hingga pengujian, menghasilkan sistem yang sesuai dengan ekspektasi pengguna.
- Dengan adanya aplikasi ini, citra perusahaan dapat ditingkatkan, serta jangkauan informasi kepada calon pelanggan atau mitra bisnis menjadi lebih luas dan mudah diakses dari berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile.
- Pengujian menggunakan metode Black Box menunjukkan bahwa setiap fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, tanpa ditemukan kesalahan (bug) yang signifikan selama pengujian.
- Proyek ini memberikan pengalaman langsung bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu pemrograman web, komunikasi dengan klien, dan manajemen proyek dalam dunia kerja nyata.

4.2 Saran

Sebagai hasil refleksi dari pelaksanaan kerja praktek ini, berikut adalah saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait:

- Untuk PT Kreasi Pertama Kita:
 - Pembuatan website untuk PT Kreasi Pertama Kita telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama sebagai sarana informasi digital mengenai profil perusahaan dan produk yang ditawarkan. Website ini dirancang tanpa fitur admin, sehingga seluruh pengelolaan konten dilakukan secara manual melalui sisi pengembangan. Perusahaan juga perlu melakukan pemeliharaan berkala terhadap website agar konten tetap relevan dan sistem berjalan stabil.
 - Website ini sudah memenuhi fungsi dasarnya, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya guna meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna. PT Kreasi Pertama Kita disarankan untuk menambahkan fitur lanjutan seperti



sistem pemesanan produk secara online, manajemen konten dinamis (CMS), serta fitur testimoni langsung dari pengguna agar situs menjadi lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan pelanggan.

- 3) Pemeliharaan rutin sangat penting dilakukan agar informasi yang ditampilkan tetap relevan dan sistem berjalan dengan stabil. Optimalisasi SEO (Search Engine Optimization) juga perlu menjadi perhatian utama, agar website lebih mudah ditemukan oleh calon pelanggan melalui mesin pencari, sehingga potensi jangkauan pasar menjadi lebih luas.

b. Untuk Mahasiswa dan Institusi Pendidikan:

- 1) Bagi mahasiswa, pengalaman kerja praktek seperti ini sangat bermanfaat sebagai jembatan menuju dunia profesional. Oleh karena itu, penting untuk lebih proaktif dalam berkomunikasi dengan perusahaan dan dosen pembimbing.
- 2) Institusi pendidikan disarankan untuk terus memperkuat kurikulum berbasis proyek nyata serta meningkatkan kerja sama dengan dunia industri agar mahasiswa dapat memperoleh pengalaman praktis yang relevan.

c. Untuk Pengembangan Selanjutnya:

Disarankan agar aplikasi ini dikembangkan lebih lanjut dengan fitur multi bahasa, integrasi dengan media sosial, dan chatbot atau live chat, guna memperluas jangkauan pengguna dan meningkatkan layanan pelanggan.

REFERENCES

- Agung Noviantoroa, Amelia Belinda Silvianab, Risma Rahmalia Fitrianic, Hanum Putri Permatasarida (2022). RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI SEWA LAPANGAN BADMINTON WILAYAH DEPOK BERBASIS WEB, JTSVol 1 No.2Juni2022| P-ISSN:2828-7002E-ISSN:2828-6871,Page88-10388
- Ahmad Apandia, Syalis Ibnih Melati Istiniba (2023). PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN TOKO BAJU BIAZRA-STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL, JTSVol 2No. 3Oktober2023| P-ISSN: 2828-7002E-ISSN: 2828-6871, Page80-9180
- Dewi Maharani, Fauriatun Helmhiah, Nurul Rahmadani (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19, Jurnal Pengabdian Masyarakat InformatikaVol. 1, No. 1-May2021, Hal. 1- 7DOI: 10.25008
- Dwi Kartinah (2023). RANCANGAN SISTEM APLIKASI PERIZINAN ONLINE UNTUK CV. EUROMAIR MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN BOOTSTRAP, JUITVol 2No. 2Mei2023| P-ISSN: 2828-6936 E-ISSN: 2828-6901,Page86-9686
- Hesniati & Ellen (2024). Pembuatan Company profile pada PT Win Keramindo Jaya. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN). Vol 5 No.1 Pande Putu Gede Pratama, Gede Angga Pradipta, Made Liandana & Putu Desiana Wulaning Ayu (2023). Pendampingan Pengelolaan Stok Barang dan Web Profile Pada PT. Dwi Singatama Putra. Journal of Community Development E-ISSN. 2747-2760 Vol.3, No 3.
- Stevani boyo, Dasril & Mukramin. (2024). Rancang Bangun Company Profile Berbasis Website dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM di Kota palopo. Jurnal Publikasi Teknik Informatika.Vol. 3 No. 1
- Yefta Christian & Nicholas Jeonanto.(2023). Perancangan dan Implementasi Website Profil Perusahaan di PT. Indo Batam Ekatama. Jurnal pengabdian kepada masyarakat. Vol.5 No.1
- YuniSeptiani, EdoArribe ,RisnalDiansyah (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL, JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE- ISSN:2622-1659 VOL.3No.1, Juni 2020:131-143P-ISSN:2655-7592131
- Yunita Sari Siregar, Boni Oktaviana Sembiring, Eka Rahayu, Hasdiana, Rizky Franchitika (2024). Pemanfaatan Aplikasi MySQL untuk Membantu Siswa SMK Swasta Nur Azizi dalam Pengolahan DataUtilization of the MySQL Application to Assist Nur Azizi Private Vocational School Students in Data Processing. Jurnal Pengabdian Masyarakat (JAPAMAS)e-ISSN 2963- 6906Volume. 3, Nomor. 2, Desember 2024: 229-240p-ISSN 2963-7392<https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas229>© 2024
- Yuvita agustiarningsih & Eko agus basuki oemar (2021). PERANCANGAN COMPANY PROFILEPT WIRADECON MULTI BERKAH SEBAGAI MEDIA PROMOSI. Jurnal Barik, Vol. 2No.3m



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 6, November Tahun 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1382-1391

- Hendrik Fery Hardiyatmoko, Diana Putri Arini & Anselmus Agung Pramudito. (2023). Pelatihan HTML Dasar bagi Siswa SMK Xaverius Palembang. KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3), 373. Universitas Pamulang. P-ISSN: 2721-0235, E-ISSN: 2723-4517.
- Agung Noviantoro, Amelia Belinda Silviana, Risma Rahmalia Fitriani & Hanum Putri Permatasari. (2022). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. JTS: Jurnal Teknologi dan Sistem, 1(2), 88–103. P-ISSN: 2828-7002, E-ISSN: 2828-6871.
- Ahmad Apandia, & Syalis Ibnih Melati Istiniba. (2023). Pembuatan Website Penjualan Toko Baju Biazra-Store Menggunakan PHP dan MySQL. JTS: Jurnal Teknologi dan Sistem, 2(3), 80–91. P-ISSN: 2828-7002, E-ISSN: 2828-6871.
- Siregar, Y. S., Sembiring, B. O., Rahayu, E., Hasdiana, & Franchitika, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi MySQL untuk Membantu Siswa SMK Swasta Nur Azizi dalam Pengolahan Data. JAPAMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2), 229–240. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas>
- Ningsih, K. S., Aruan, N. J., & Siahaan, A. T. A. (2024). Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera dan AJAX Berbasis Website pada Kantor DISPORA Kota Medan. SITEK: Jurnal Sains, Informatika, dan Teknologi. E- ISSN: 2964-6901. Yayasan Insan Cipta Medan