



Pengembangan Website *Company Profile* pada PT Kreasi Pertama Kita Menggunakan Pendekatan *Agile Development*

Rahmat Hidayat¹, Ibnu Qoyyum², Sabri Maulana M³, Muhammad Haiqal Latief⁴, Wahyu Satrio⁵, Ahmad Nursodiq⁶

^{1,2,3,4,5,6}Mahasiswa Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹rahmathidayat0512@gmail.com, ²iqoyyum0@gmail.com, ³sabrimaulanam36@gmail.com,
⁴haikallatief0@gmail.com, ⁵Wsatrio061004@gmail.com, ⁶dosen02526@unpam.ac.id

Abstrak—Percepatan inovasi teknologi informasi membuat perusahaan perlu beradaptasi melalui pemanfaatan media digital sebagai saluran utama penyampaian informasi dan publikasi. PT Kreasi Pertama Kita, yang bergerak di bidang percetakan digital, belum memiliki platform web resmi untuk menampilkan profil perusahaan secara profesional. Penelitian ini mengembangkan aplikasi *company profile* berbasis web dengan pendekatan *Agile Development*, yang memungkinkan proses perancangan berlangsung secara fleksibel dan berulang sesuai kebutuhan pengguna. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi internal. Perancangan dilakukan menggunakan UML, sedangkan implementasi memanfaatkan PHP serta MySQL. Aplikasi yang dihasilkan mampu menampilkan informasi perusahaan, layanan, galeri, dan kontak secara dinamis dengan tampilan responsif di berbagai perangkat. Sistem ini berfungsi sebagai media promosi digital yang lebih representatif serta pendukung peningkatan citra perusahaan.

Kata Kunci: *company profile*, website, *agile development*, PHP, MySQL.

Abstract—The rapid advancement of information technology innovation requires companies to adapt through the utilization of digital media as the main channel for delivering information and publications. PT Kreasi Pertama Kita, a company engaged in digital printing, does not yet have an official web platform to professionally present its company profile. This study develops a web-based company profile application using the Agile Development approach, which enables a flexible and iterative design process aligned with user needs. Data were collected through observations, interviews, and internal documentation. The system design was carried out using UML, while the implementation employed PHP and MySQL. The resulting application is capable of dynamically displaying company information, services, galleries, and contact details with a responsive interface across various devices. This system functions as a more representative digital promotional medium and supports the enhancement of the company's image.

Keywords: *company profile*, website, *agile development*, PHP, MySQL.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mengubah cara perusahaan berinteraksi dengan pelanggan dan mempromosikan layanan. Website *company profile* kini menjadi kebutuhan penting untuk membantu perusahaan menyampaikan identitas dan informasi secara lebih efektif. PT Kreasi Pertama Kita selama ini belum memiliki platform web yang dapat menampung informasi perusahaan secara terstruktur, sehingga penyampaian informasi masih terbatas. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi *company profile* berbasis web dengan menggunakan metode *Agile Development* agar proses pengembangannya dapat berjalan adaptif, cepat, dan terarah pada kebutuhan pengguna.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode sebagai berikut:

1. Mengamati proses kerja perusahaan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem secara langsung.
2. Menggali informasi fitur dan konten yang perlu ditampilkan melalui komunikasi dengan tim internal.

3. Mengumpulkan data pendukung berupa arsip, materi promosi, dan dokumen teknis perusahaan.

2.2 Metode Pengembangan Sistem (*Agile Development*)

Agile Development dipilih karena pendekatan ini memungkinkan pengembangan perangkat lunak berjalan secara bertahap dengan umpan balik yang terus-menerus. Tahapannya meliputi:

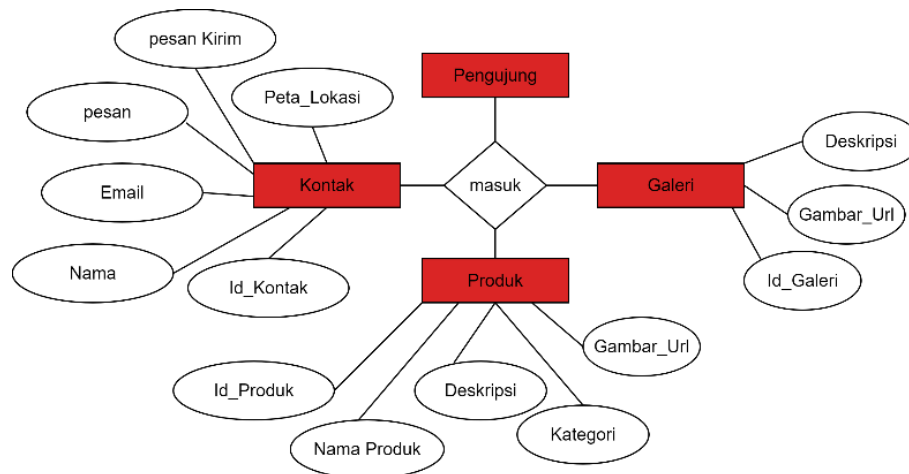
1. *Planning* – Identifikasi kebutuhan sistem dan penentuan backlog fitur.
2. *Design* – Pembuatan rancangan antarmuka dan struktur sistem.
3. *Development* – Implementasi kode program secara bertahap menggunakan PHP, HTML, CSS, dan MySQL.
4. *Testing* – Pengujian fungsionalitas sistem untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik.
5. *Review* – Evaluasi hasil sprint dan perbaikan berdasarkan masukan pengguna.
6. *Maintenance* – Pemeliharaan sistem setelah implementasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

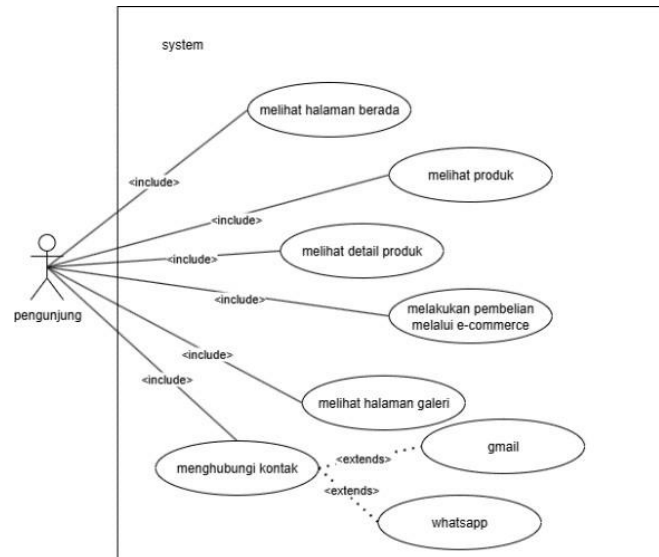
Kebutuhan sistem dirumuskan untuk memastikan fitur yang dikembangkan sesuai tujuan perusahaan. Website harus mampu menyajikan informasi profil perusahaan, layanan, produk, galeri hasil kerja, dan fitur kontak yang terintegrasi dengan media sosial. Tampilan dibuat responsif agar dapat digunakan dengan nyaman baik di perangkat komputer maupun perangkat mobile.

3.2 Diagram ERD



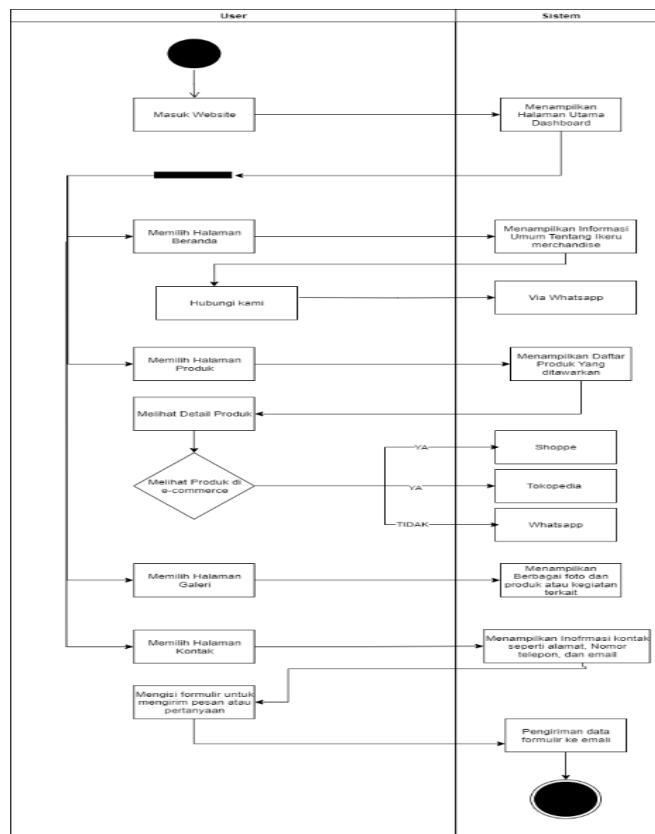
Gambar 1. Diagram ERD

3.3 Use Case Diagram



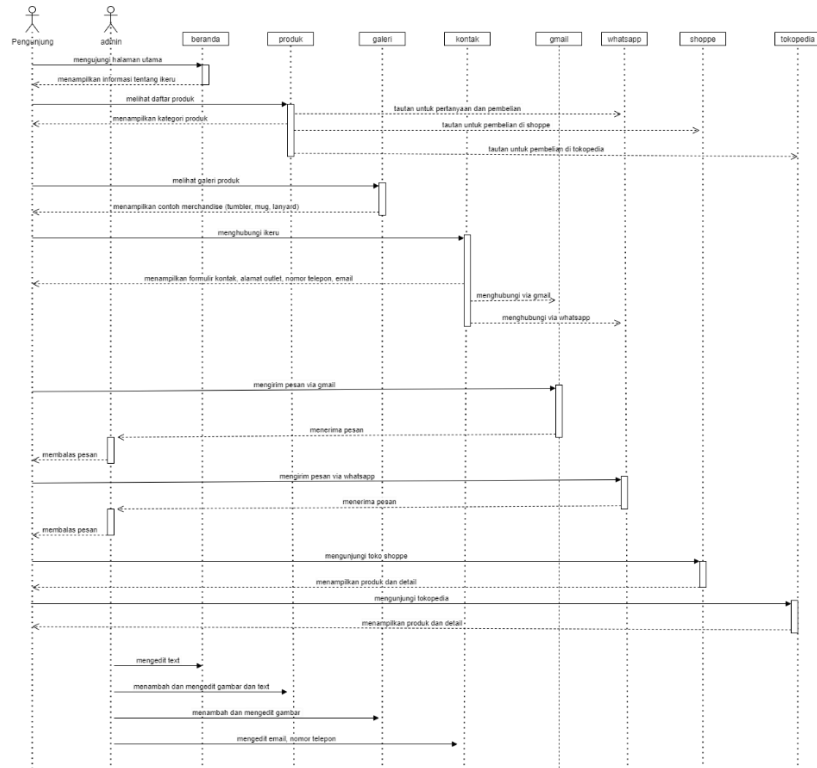
Gambar 2. Use Case Diagram

3.4 Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

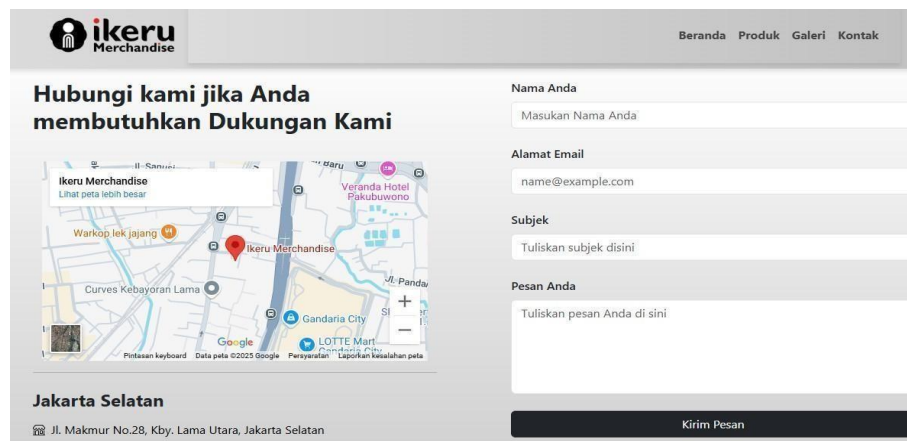
3.5 Sequence Diagram



Gambar 4. Sequence Diagram

3.6 Implementasi Antarmuka

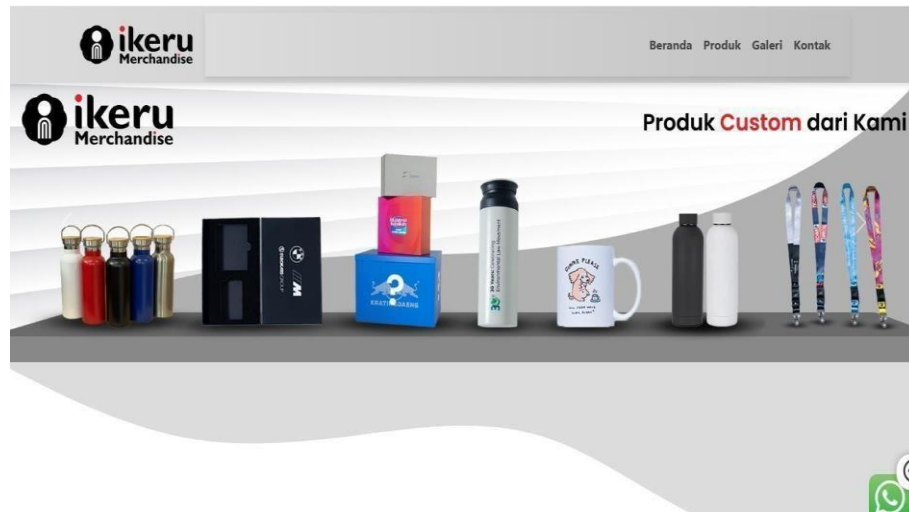
Implementasi antarmuka dilakukan berdasarkan desain awal yang telah disepakati, menekankan navigasi sederhana, pemilihan warna yang konsisten dengan identitas perusahaan, serta antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai kalangan.



Gambar 5. Implementasi Halaman Kontak



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 8, Januari Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 2139-2143



Gambar 6. Implementasi Halaman Produk

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi *company profile* pada PT Kreasi Pertama Kita berhasil dibangun menggunakan pendekatan *Agile Development*. Metode pengembangan yang iteratif memungkinkan sistem dirancang lebih fleksibel dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dihasilkan memiliki desain responsif, konten informatif, serta navigasi yang intuitif. Dengan adanya aplikasi ini, perusahaan dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi, memperkuat brand identity, serta memperluas jangkauan promosi digital.

REFERENCES

- Boyo, S., 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. <https://doi.org/10.55606/jupti.v3i1.2616>
- Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan company profile PT Wiradecon Multi Berkah sebagai media promosi. *BARIK*, 2(3), 97–110. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i3.42273>
- Pertama, P. P. G. P., Pradipta, G. A., Liandana, M., & Ayu, P. D. W. (2022). Pendampingan pengelolaan stok barang dan web profile pada PT. Dwi Singatama Putra. *Journal of Community Development*, 3(3), 285–293. <https://doi.org/10.47134/comdev.v3i3.86>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software engineering: A practitioner's approach*. McGraw-Hill.
- Sommerville, I. (2016). *Software engineering*. Pearson Education.