



Rancang Bangun Website Company Profile Pada Bengkel Automekanika Bosch Car Service

Fikri Arya Khairulloh^{1*}, Liana Wahyu Saputri², Rizki Putra Fadila³, Perani Rosyani⁴

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Email: ^{1*}fikriarya48@gmail.com, ²lianawahyusaputri24@gmail.com, ³rizkiputrafadila2501@gmail.com,

⁴dosen00837@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak – Website company profile adalah salah satu cara efektif untuk memperkenalkan profil dan layanan dari sebuah perusahaan kepada masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah website company profile bagi bengkel Automekanika Bosch Car Service. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Kata Kunci: Company Profile; *Waterfall*; Website

Abstract - *Company profile website is an effective way to introduce the profile and services of a company to the wider public. This research aims to design and build a company profile website for the Bosch Car Service Automechanics workshop. The methodology used in this study is the Waterfall method, which consists of the stages of needs analysis, system design, implementation, testing, and maintenance.*

Keywords: Company Profile; *Waterfall*; Website

1. PENDAHULUAN

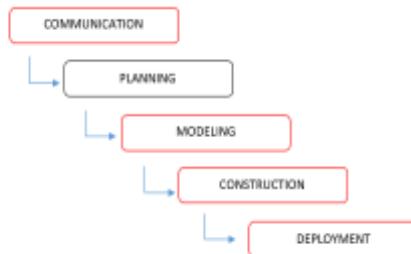
Bengkel Automekanika Bosch Car Service adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa *service* kendaraan roda empat. Saat ini bengkel belum memiliki sarana publikasi maupun promosi, sehingga konsumen yang mengunjungi Bengkel Automekanika Bosch Car Service hanya dari daerah sekitar saja dan orang diluar daerah tidak mengetahui keberadaan Bengkel ini. Konsumen kesulitan dalam mencari informasi tentang layanan yang tersedia di Bengkel Automekanika Bosch Car Service. Kegiatan promosi sangat penting dalam memasarkan suatu produk. Sedangkan dalam promosi memerlukan suatu media yang dapat membantu promosi sampai kepada target konsumennya. Oleh karena itu agar dapat memberikan pelayanan yang baik bagi konsumen sekaligus mempromosikan produk Bengkel Automekanika Bosch Car Service, dirancang suatu media informasi berupa website yang bertujuan untuk mempromosikan serta memberikan layanan apa saja yang ada di Bengkel tersebut.

Solusi dari masalah pada Bengkel Automekanika Bosch Car Service maka akan dibangun sistem informasi bengkel berbasis *web* yang dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mencari informasi layanan yang tersedia. Dengan adanya sistem ini bertujuan memfasilitasi proses transaksi bengkel agar lebih mudah. Menyediakan informasi yang lengkap mengenai informasi data service yang dibutuhkan pelanggan dan sistem ini juga akan menyediakan fitur booking *service* agar memudahkan pelanggan dalam melakukan pesanan *service*

2. METODE

2.1 Model pengembangan *Waterfall*

Waterfall mode merupakan sebuah proses perancangan yang secara berurutan dan sering digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak (Pressman, 2010). Langkah-langkahnya dapat diliat pada gambar. Disertakan penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam mode *Waterfall*: Tahapan-tahapan dari metode *Waterfall* antara lain sebagai berikut:

**Gambar 1.** Metode Waterfall**a. Communication**

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna

b. Planning

Setelah proses communication ini, kemudian menetapkan rencana pengerjaan software yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. Modeling

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural.

d. Construction

Construction merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

e. Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dna pengkodean, maka sistem yang sudah jadi akan digunakan user, kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Tinjauan Pustaka

a. Company Profile

Menurt sebuah website (designcompanyprofile.wordpress.com) menyebutkan bahwa company profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat coorporate value serta product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing. *Company profile* merupakan salah satu media public yang relations yang mempresentasikan sebuah perusahaan organisasi.

b. Website

Website adalah kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang di dalamnya berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa gambar, video, audio, teks dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Abdullah, 2015:1)

c. HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan pondasi awal akan terciptanya suatu aplikasi web, karena HTML memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format web yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi kedalam halaman web atau browser.

d. CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mendesain halaman web yang rapih, terstruktur, dan seragam.(Han, 2019). Terdapat tiga jenis CSS, yaitu:

1. *Inline style sheet*, kita cukup menambahkan atribut *style* di tag yang ingin kita berikan pemformatan.
2. *Internal style sheet*, kita meletakkan aturan pemformatan dengan CSS dibagi *<head>* dari html dengan tambahan tag *<style>*.
3. *External style sheet*, kita memisahkan antar file CSS dengan file HTML-nya.

e. MoService

MoService adalah situs bagi pengendara mobil dan motor untuk pemesanan servis yang dilakukan secara daring dipersembahkan untuk Nasabah Adira Finance. MoService bekerjasama dengan lebih dari 2300 bengkel yang tersebar diwilayah Indonesia.

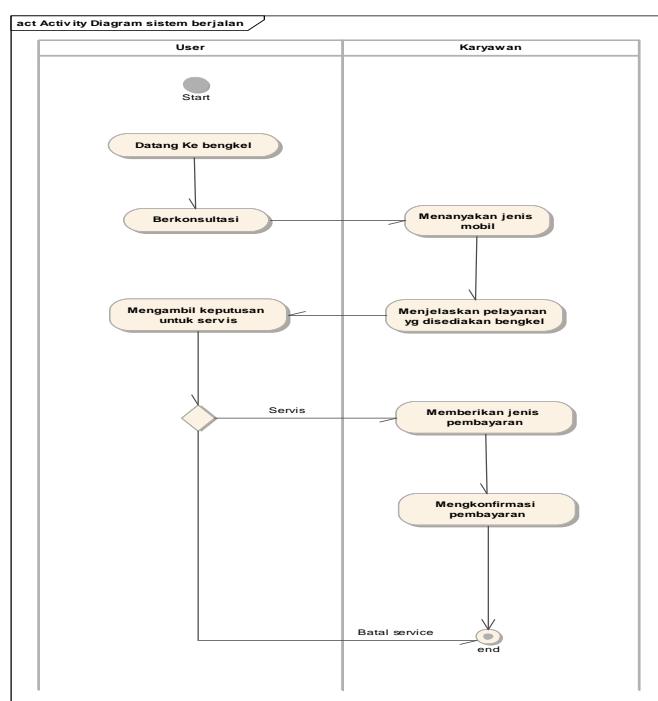
3.2 Prosedur kerja praktik

a. Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem informasi, pada umumnya ada 2 pemodelan sistem yang lazim digunakan yaitu pemodelan terstruktur dan pemodelan berorientasi objek.

3.2.1. Activity Diagram Berjalan

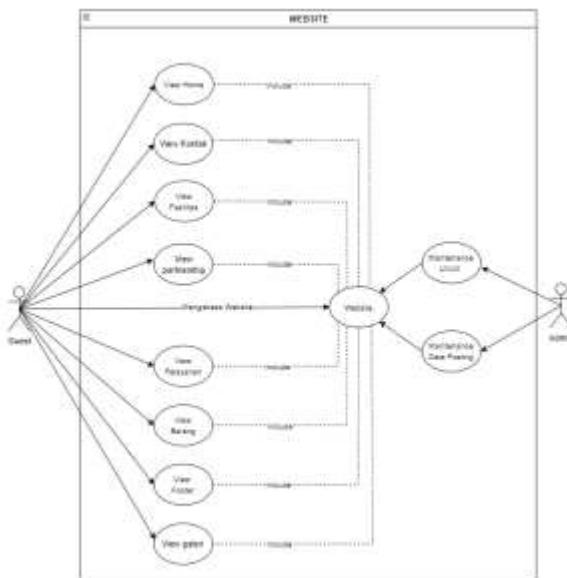
Activity diagram ini untuk menggambarkan aliran aktivitas proses pendataan yang sedang berjalan.



Gambar 2. Activity Diagram Berjalan.

3.2.2. Use case diagram

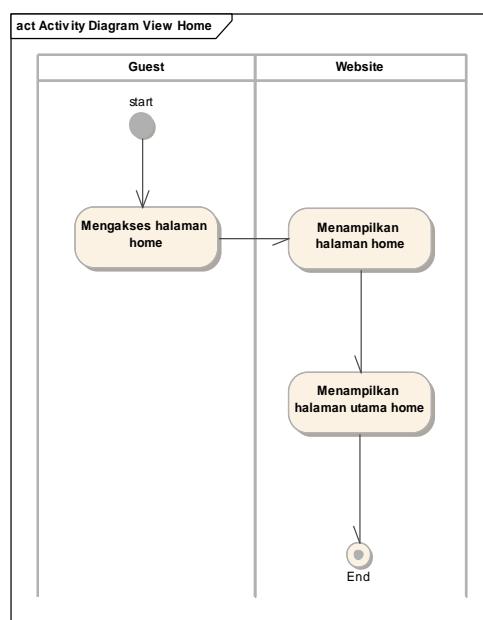
Berdasarkan analisa yang dilakukan terhadap kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisa dokumen berjalan, menghasilkan beberapa rancangan proses yang harus tersedia, berikut use case diagram sistem yang diusulkan yaitu:



Gambar 3. Use Case Diagram

3.2.3. Activity diagram

a. Activity Diagram View Home



Gambar 4. Activity Diagram View Home

Pada gambar diatas, merupakan activity diagram View Home. Pertama kali Guest klik menu home kemudian akan tampil menu Home.

3.2.4. Tampilan Website

- a. Tampilan Home



Gambar 5. Tampilan Home

- ### b. Tampilan About



Gambar 6. Tampilan About

- c. Tampilan Fasilitas



Gambar 7. Tampilan Fasilitas



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 2, No. 1, Juni Tahun 2024
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 141-148

d. Tampilan Partnership



Gambar 8. Tampilan Partnership

e. Tampilan Galeri



Gambar 9. Tampilan Galeri

f. Tampilan Footer



Gambar 10. Implementasi Website Tampilan Footer

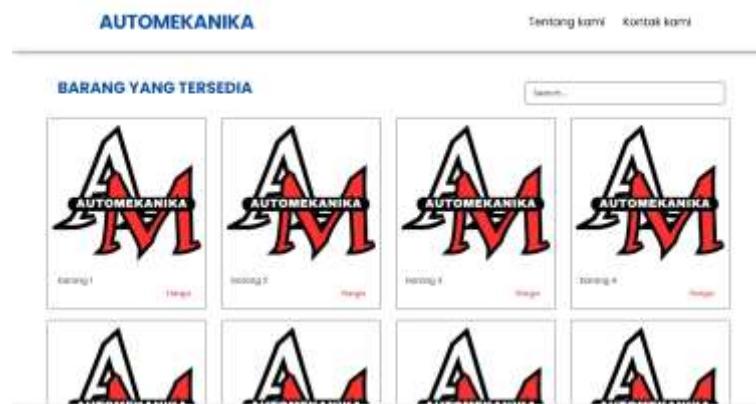
g. Implementasi Kategori



Gambar 11. Tampilan Kategori



h. Tampilan barang



Gambar 12. Tampilan barang

i. Tampilan Pelayanan



Gambar 13. Tampilan Pelayanan

j. Tampilan Kontak



Gambar 14. Tampilan kontak

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil kerja praktek di Bengkel Automekanika Bosch car Service, maka hasil kesimpulan yang telah dilakukan selama praktek kerja, yaitu:



1. Diperlukan pembangunan sarana publikasi dan promosi yang efektif, salah satunya melalui pembuatan website. Website ini akan digunakan untuk memperluas jangkauan promosi dan membuat bengkel lebih dikenal oleh konsumen di kota daerah.
2. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibangun sebuah website company profile yang menyediakan beberapa informasi lengkap mengenai layanan yang tersedia. Website ini akan memudahkan konsumen dalam mencari informasi layanan

REFERENCES

- Ahmad Martani*, S. M. (n.d.). Design and Build a Company Profile Website Based on the Bootstrap Framework and CodeIgniter Framework at the Foundation Independent Scholar Caliph . *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)* .
- Astiti, S. (2023). Penerapan Metode Extreme Programming Pada Rancangan Bangun Website Company Profile . *RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi* .
- Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah). *Article in Jurnal Madani Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Humaniora* .
- Dani, E. S. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING SERVICE KENDARAAN DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. DOI: <https://doi.org/10.37277/stch.v32i3> .
- Fakhri Zufar Abhirama, E. S. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA BENGKEL K41_GARAGE . *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)* .
- Mira Orisa, A. F. (2023). PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (DSRM) . *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)* .
- Putri Agisti Patila, M. R. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Layanan Servis Mobil Berbasis Android . *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICS* .
- Rahady Puji Alfiansyah, A. F. (Oktober 2023). Perancangan Sistem Informasi Bengkel Online Berbasis Website Dengan PHP DAN MySQL . *KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)* .
- Sundawa, F. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA BENGKEL TRY MOTOR RACING MENGGUNAKAN METODE WATERFALL . *Jurnal Informatika & Komputasi* .