

PERANCANGAN SYSTEM COMPANY PROFILE PADA SHOOZAY COMPUTER STORE DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Alfyan Tria Putra¹, Dika Fahrozy², Mimbar Maulana Ibrahim³

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang

Jl. Raya Puspitek Serpong No.10 Tangerang Selatan - Banten

E-mail: ¹alfyantriaputra@gmail.com, ²dikaoji84@gmail.com, ³mokaha7@gmail.com

ABSTRAK

PERANCANGAN SYSTEM COMPANY PROFILE PADA SHOOZAY COMPUTER STORE DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. Perancangan *system company profile* ini didasari oleh kegiatan kerja praktek kami atau magang di Shoozay Computer Store sebagai mahasiswa Universitas Pamulang. Memiliki sebuah identitas perusahaan sangatlah penting dan juga sangat membantu suatu perusahaan tersebut.

Di era industri 4.0, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor perancangan *system company profile* ini dimana penyebaran informasi akan sangat cepat dan mudah terutama sebagai pendekatan kepada konsumen dengan menawarkan keunggulan toko yang meliputi kualitas, harga dan lain-lain. Hal tersebut akan tercantum pada *company profile* ini yang akan dijelaskan secara ringkas, jelas, dan valid.

Kata kunci: Company Profile, Rapid Application Development, Aplikasi Web

ABSTRACT

DESIGN OF COMPANY PROFILE SYSTEM ON SHOOZAY COMPUTER STORE WITH RAPID APPLICATION DEVELOPMENT METHOD. The design of this company profile system was based on our practical work activities or internships at Shoozay Computer Store as Pamulang University students. Having a corporate identity is very important and also very helpful for a company.

In the industrial era 4.0, the use of technology is one of the factors in designing this company profile system where the dissemination of information will be very fast and easy, especially as an approach to consumers by offering store advantages including quality, price and others. This will be listed in this company profile which will be explained briefly, clearly, and validly.

Keywords: Company Profile, Rapid Application Development, Web Application

1. PENDAHULUAN

SHOOZAY COMPUTER STORE merupakan sebuah toko yang menjual berbagai merk laptop dan PC. Dari penjelasan di atas sangat tepat jika *website* diterapkan pada SHOOZAY COMPUTER STORE untuk menambah daya saing. Melalui *website* ini, akan dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang profil toko, lokasi toko dan produk – produk yang ditawarkan oleh toko SHOOZAY COMPUTER STORE. Dengan demikian dapat digunakan sebagai alternatif lain untuk mempermudah dalam penjualan.

Company profile ini berisi informasi tentang SHOOZAY COMPUTER STORE yang dijelaskan secara ringkas, jelas dan valid serta ditunjukkan untuk membuat para calon konsumen timbul rasa kepercayaan terhadap toko tersebut, karena apa yang di tampilkan oleh perusahaan benar adanya. *Company profile* ini bukan hanya menjaga branding toko yang sudah lama dibangun. Tetapi, juga dapat meningkatkan branding toko sebagai upaya membuka peluang keuntungan dari calon konsumen.

Company profile juga sebagai pendekatan kepada konsumen dengan menawarkan keunggulan toko. Antara lain meliputi kualitas, harga dan lain-lain. Bahkan, sekaligus sebagai bukti atas kemampuan toko dalam merintis dan mengembangkan bisnis usaha.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Selama masa pelatihan, peserta kerja praktek menyelesaikan hasil praktek dan pada tahap ini terciptanya suatu sistem *Company Profile* yang ada di toko Shoozay Computer Store secara akurat dan dapat mempermudah konsumen melihat profil toko serta dapat menarik konsumen untuk belanja lebih banyak lagi.

2.1 Landasan Teori

a) *Company Profile*

Company Profile adalah suatu media promosi dan komunikasi bagi perusahaan/institusi untuk memperkenalkan, baik itu produk perusahaan/institusi itu sendiri, biasanya *Company Profile* memperlihatkan keunggulan atau data utama dari gambaran kampus itu sendiri,

media yang digunakan pun bermacam, baik itu media cetak maupun media audio-visual [1].

b) *Website*

Website atau web merupakan layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet [2].

c) *Bootstrap*

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedepankan tampilan untuk mobile device (*handphone, smartphone, dll.*) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan HTML, CSS dan *Javascript* siap pakai dan mudah dikembangkan. *Bootstrap* merupakan *framework* untuk desain web secara responsif [3].

Bootstrap merupakan *Framework* ataupun *Tools* untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis.

Bootstrap terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *Grid, Layout, Typography, Table, Form, Navigation*, dan lain-lain. Di dalam *Bootstrap* juga sudah terdapat *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *Transition, Modal, Dropdown, Scrollspy, Tooltip, Tab, Propover, Alert, Button, Carousel* dan lain-lain [4].

d) *Framework*

Framework adalah sebutan untuk sebuah kerangka kerja yang digunakan para developer aplikasi atau software untuk mempermudah mereka dalam membuat maupun mengembangkan sebuah software atau aplikasi. *Framework* sendiri berisikan fungsi dasar dan perintah yang lazim dipakai untuk membuat dengan mengembangkan sebuah software atau aplikasi, dengan harapan aplikasi yang dibuat bisa dibangun secara lebih terstruktur, lebih cepat serta lebih tersusun dengan cukup rapi [3].

e) RAD

Rapid Application Development (RAD) adalah model proses pengem-

bangun perangkat lunak yang bersifat *incremental* terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek [5]. RAD merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat, dan versi adaptasi cepat dari metode waterfall dengan menggunakan konstruksi komponen [6].

f) HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk menampilkan informasi pada halaman web, HTML menampilkan informasi dalam bentuk *hypertext*, selain itu HTML juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilannya informasi tersebut. Sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (markup) untuk menandai perintah-perintahnya [7].

g) UML

Unified Modelling Language (UML) dapat didefinisikan sebagai sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak [8].

Unified Modelling Language (UML) merupakan bahasa yang telah menjadi standart untuk visualisasi, menetapkan, membangun dan mendokumentasikan artifak suatu sistem perangkat lunak. UML berorientasi objek menerapkan banyak level abstraksi, tidak bergantung proses pengembangan, tidak bergantung bahasa dan teknologi. Pemaduan beberapa notasi di beragam metodologi usaha bersama dari banyak pihak, di dukung oleh kakas-kakas yang di integrasikan lewat XML [9].

h) Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, ser-

ta bahasa pemrograman lainya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via *marketplace* Visual Studio Code (seperti C++,C#, Python, Go, Java, dst) [10].

3. METODE

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengamatan (observasi)

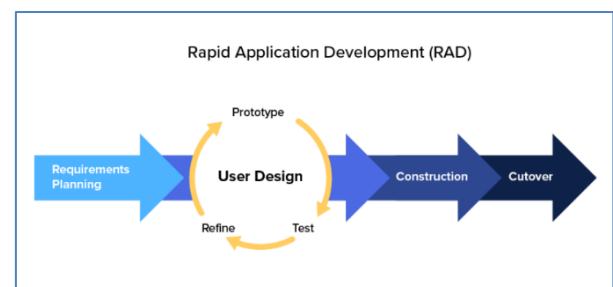
- 1) Melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem yang berjalan pada Shoozay Computer Store untuk mendapatkan informasi data yang valid dan akurat yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian.
- 2) Melakukan identifikasi kebutuhan sistem informasi dengan melakukan pengumpulan informasi dari data-data yang ada di Shoozay Computer Store

b. Metode Wawancara (interview)

- 1) Melakukan tanya jawab kepada Imansyah Arsyad selaku pimpinan Shoozay Computer Store untuk memperoleh informasi mengenai sistem pembelajaran yang berjalan.

3.2 Metode Pengembangan

Pada pembuatan website company profile pada Shoozay Computer Store, kami menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang merupakan metode pengembangan aplikasi yang cepat berdasarkan pembuatan *prototype*, *literasi*, dan *feedback* yang berulang-ulang. Dari definisi konsep RAD ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat.



Gambar 1. Rapid Application Development Method

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (ARIAL 12)

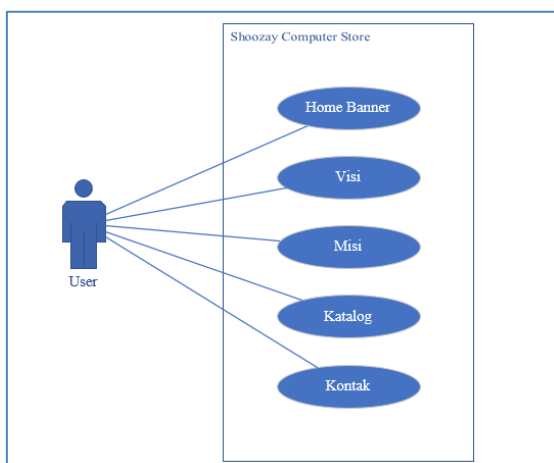
Hasil perancangan yang sesuai dengan metode rapid application development (RAD) yang dimulai dari tahap requirements planning, membuat *prototype*, *rapid construction* dan *feed-back*, implementasi dan finalisasi produk. Setelah itu kami mengidentifikasi dan menemukan rancangan konsep untuk *company profile* dari Shoozay Computer Store.

4.1 Analisa Rancangan Sistem

Mendiskusikan desain website dengan Shoozay Computer Store sehingga peserta KP dapat membuat website sesuai dengan kebutuhan toko. Berdasarkan hasil diskusi tersebut didapat desain website yang hanya berisi satu halaman (*landing page*), yang mencakup:

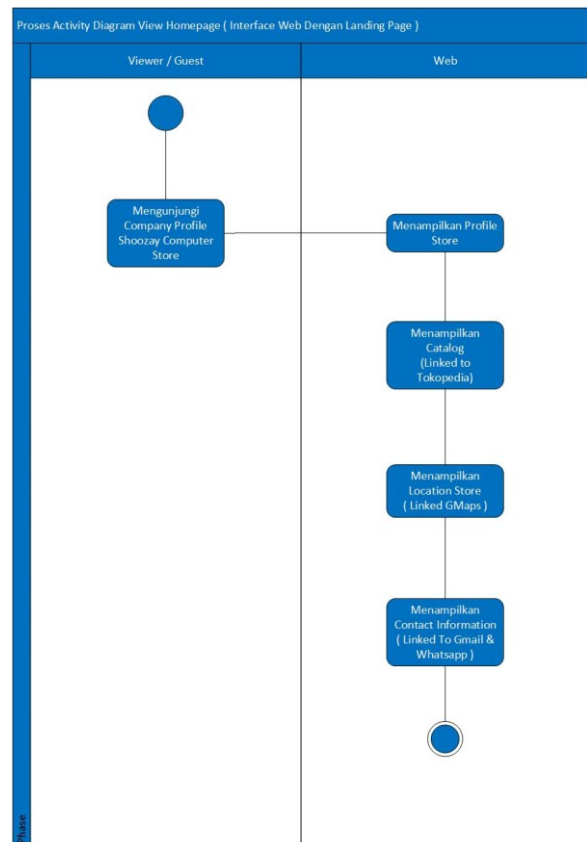
- a. Home Banner
Berisi Profil mengenai Shoozay Computer Store.
- b. Visi Misi
Berisi tentang visi dan misi yang berlaku oleh Shoozay Computer Store dalam melaksanakan penjualannya.
- c. Brand Tersedia / Kategori Produk
Berisi kategori barang yang di jual di Shoozay Computer Store.
- d. Kontak Perusahaan
Berisi lokasi, kontak yang dapat dihubungi pelanggan dan jam operasional perusahaan

4.1.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram Company Profile Shoozay Computer Store

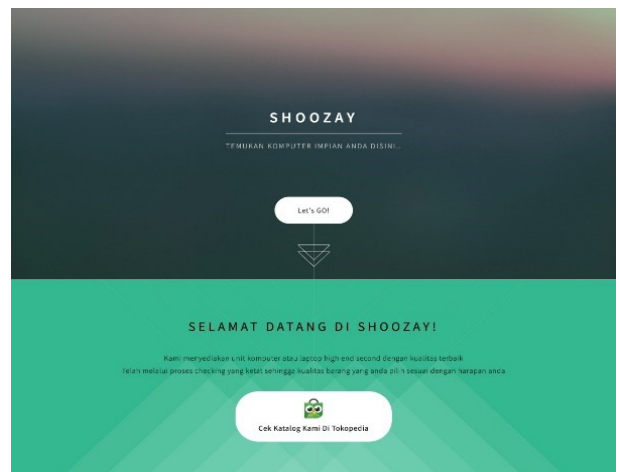
4.1.2 Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Company Profile Shoozay Computer Store

4.2 Hasil

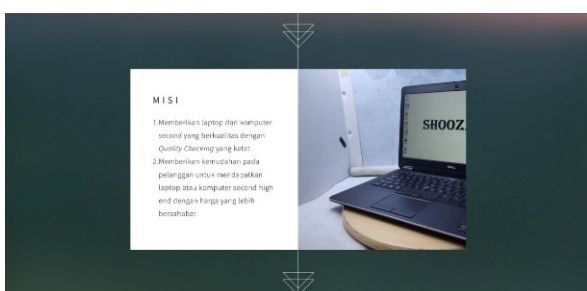
Website dapat di jalankan dengan lancar dan juga responsive. Website dapat digunakan sesuai dengan permintaan atau kebutuhan dari Shoozay Computer Store sebagai sistem informasi toko mereka.



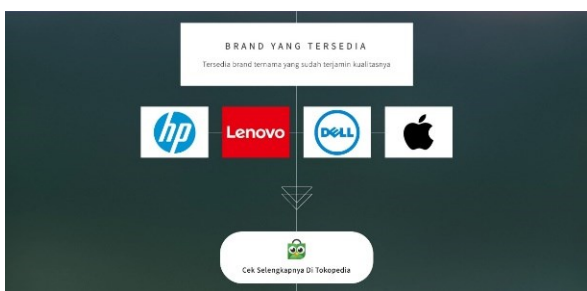
Gambar 4. Home Banner Company Profile



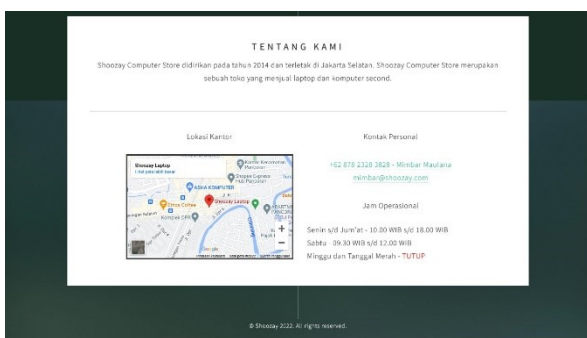
Gambar 5. Visi Company Profile



Gambar 6. Misi Company Profile



Gambar 7. Kategori Company Profile



Gambar 8. Kontak Perusahaan Company Profile Shoozay Computer Store

5. KESIMPULAN

- Pembagian tugas dalam proses pembangunan website dapat meningkatkan produktivitas pekerjaan.
- Berhasil merancang website Shoozay Computer Store dengan menggunakan Visual Code, memanfaatkan fitur-fitur

dan standar yang ada didalamnya. Visual Code terbukti dapat diandalkan untuk membuat website semacam ini.

- Berhasil membuat website Shoozay Computer Store yang dapat diimplementasikan, serta memiliki tampilan yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, "Company Profile," *Jakarta: UG Jurnal*, 2008.
- G. Wibisono and W. E. Susanto, "Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo," *Jurnal Evolusi - Volume 3 No 2*, 2015.
- B. Suprayogi and A. Rahmasesa, "Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan SMA Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat," *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, p. 120, 2019.
- H. Atalas, "Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap," *Yogyakarta: Lokomedia*, 2013.
- R. A. Sukanto and M. Salahudin, "Rekayasa Perangkat Lunak," *Bandung: Informatika Bandung*, 2016.
- M. P. Putri and H. Efendi, "Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Website Service Guide "Waterfall Tour South Sumatera"," *Jurnal SISFOKOM No. 2 Vol. 7*, pp. 130-136, 2018.
- J. P. Widodo, "Pemanfaatan File Format HTML Sebagai Wahana Cetak Pada Pemrograman Komputer," *Surakarta: Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret*, 2007.
- A. Amrullah, "Unified Modeling Language (UML)," *Bandung: Pustaka*, 2002.
- Henderi, "Unified Modeling Language," *Jakarta: UG Jurnal*, 2008.
- Y. Permana and P. Romadlon, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada PT. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile," *Universitas Pelita Bangsa*, 2019.
- Z. Ilmi, "Perancangan Company Profile (Interactive) dan Pelengkapanya Sebagai Media

- Promosi SMK Muhammadiyah 3 Malang," 2007.
- [12] M. L. Sunarya and N. Larasati, "Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi," *Journal CCIT Vol.5 No.3*, 2012.
- [13] Henderi, "Unified Modelling Language," *Raharja Enrichment Centre (REC)*, 2006.