

Pembuatan *Company Profile* Sistem Informasi Gajah Putih (SIGATI) Surakarta Berbasis Website

Norma Puspitasari¹⁾, Canggih Ajika Pamungkas²⁾, Norhisma Zulfani Anggraheni³⁾

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Indonusa Surakarta
Jl. KH. Samanhudi No. 31, Bumi, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57149

¹normasari@poltekindonusa.ac.id, ²canggih@poltekindonusa.ac.id, ³B22022@poltekindonusa.ac.id

Abstrak

Gajah Putih merupakan sebuah kampung iklim yang terletak di Kelurahan Karangasem, Laweyan, Kota Surakarta. Kampung ini merupakan salah satu lokasi program kampung iklim yang dinilai berhasil karena telah mendapatkan sertifikat sebagai lokasi Program Kampung Iklim Kategori Utama dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan pada tahun 2019. Namun, kampung Gajah putih ini belum secara optimal untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luar. Kampung ini belum memiliki media untuk menyampaikan informasi serta edukasi kepada masyarakat secara efisien, terutama untuk masyarakat luar daerah, sehingga masyarakat sulit untuk mencari informasi mengenai program, aktifitas dan kegiatan menarik yang sedang berjalan di kampung ini. Selama ini, untuk mencari informasi secara lengkap mengenai program dan kegiatan yang sedang dilakukan oleh Gajah Putih, masyarakat luar masih diharuskan datang langsung ke lokasi kampung iklim ini. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Waterfall yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis Kebutuhan, Desain Sistem, Pengkodean, Pengujian atau Implementasi, dan Pemeliharaan. Dengan adanya company profile berbasis website ini, akan bermanfaat bagi Kampung Gajah Putih, karena sebagai media informasi antara Gajah Putih dengan masyarakat. Company profile ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai media penyampaian data dan web servernya adalah localhost PHP Myadmin.

Kata kunci: Company Profile, Website, Kampung Iklim, Waterfall, PHP, MySQL

Abstract

Gajah Putih is a climate village located in Karangasem Village, Laweyan, Surakarta City. This village is one of the locations of the climate village program that is considered successful because it has received a certificate as a location of the Main Category Climate Village Program from the Ministry of Environment and Forestry in 2019. However, this village has not been optimized to convey information to the outside community. The village does not yet have a medium to efficiently convey information and education to the community, especially for people outside the area, making it difficult for people to find information about programs, activities and interesting activities that are running in this village. So far, to find complete information about the programs and activities being carried out by Gajah Putih, outsiders are still required to come directly to the location of this climate village. In this research, the method used is the Waterfall method which consists of five stages, namely: Needs Analysis, System Design, Coding, Testing or Implementation, and Maintenance. With this website-based company profile, it will be beneficial for Gajah Putih Village, because it is a medium of information between Gajah Putih and the community. This company profile was built using the PHP programming language and MySQL as a data delivery medium and the web server is localhost PHP Myadmin.

Keywords: Company Profile, Website, Climate Village, Waterfall, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi banyak media yang menggunakan teknologi untuk diterapkan dalam mempermudah kegiatan manusia pada

aktivitas sehari-hari. Salah satunya yaitu penggunaan teknologi dalam media penyebaran informasi. Teknologi informasi dengan menawarkan berbagai kemudahan

merupakan syarat mutlak untuk terus dapat melebarkan sayap di era globalisasi ini (Ariansyah & Wijaya, 2021).

Internet merupakan salah satu fenomena paling berpengaruh dalam beberapa dekade terakhir ini, baik bagi perkembangan teknologi itu sendiri maupun bagi perkembangan disiplin ilmu lain, seperti ekonomi, politik, sosial dan budaya. Perkembangan internet juga berpengaruh langsung terhadap perkembangan situs web. Informasi disampaikan melalui sebuah portal yang disebut dengan website. Website adalah sebuah portal yang bisa diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja (Lestari et al., 2021).

Salah satu media penyampaian informasi suatu perusahaan atau instansi adalah website *company profile*. Website *company profile* adalah sebuah website yang menampilkan informasi tentang latar belakang sebuah perusahaan atau organisasi, produk atau layanan, informasi kontak dan berita singkat seputar perusahaan atau sebuah organisasi.

Website *company profile*, dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat luas, karena website memiliki kemudahan akses secara global, yaitu melalui media internet. Secara lebih spesifik, Website *company profile* dapat menyimpan data berupa gambar, suara, animasi, teks, tabel, diagram dan bentuk data lainnya dengan lebih menarik. Website merupakan keseluruhan halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi suatu perusahaan. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan (Fauzi et al., 2022).

Gajah Putih merupakan program kampung iklim yang didirikan pada 27 Agustus 2017 berdasarkan Nomor SK. 660.2/41/II/2018. Kampung Proklam Gajah Putih terletak di Kelurahan Karangasem RT 03 RW 09, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Selain berfokus pada program kampung iklimnya, kampung ini juga memiliki program serta kegiatan menarik lain seperti program bank sampah, pembuatan kerajinan dengan bahan dasar sampah plastik, budidaya maggot, reboisasi serta pembuatan pupuk organik untuk penanaman.

Banyak masyarakat, wisatawan sampai mahasiswa baik dalam maupun luar daerah yang tertarik untuk belajar mengenai program kampung iklim ini. Namun karena kampung ini

belum memiliki media untuk menyampaikan informasi serta edukasi kepada masyarakat secara efisien, terutama untuk masyarakat luar daerah, sehingga masyarakat sulit untuk mencari informasi mengenai program, aktivitas dan kegiatan menarik yang sedang berjalan di kampung ini.

Dengan adanya *company profile* Kampung Iklim Gajah Putih berbasis website ini, maka akan dapat meningkatkan kualitas informasi sehingga masyarakat luas dapat mengetahui perkembangan program serta informasi kegiatan Gajah Putih yang dapat diakses dengan cepat dan mudah di laman website.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh Kampung Proklam Gajah Putih, sehingga perumusan masalah yang didapat yaitu, “Bagaimana membuat sebuah *company profile* sebagai media informasi Kampung Iklim Gajah Putih agar dapat mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat luas”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan *hardware* dan *software* komputer serta perangkat manusia (*brainware*) yang akan memproses data untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam sistem informasi, data memegang peranan penting. Data dimasukkan dan akan diolah menjadi informasi yang berguna. Data yang dimasukkan ke dalam suatu sistem informasi dapat berupa tabel, program, dan bentuk data lainnya. Tanpa data, sistem informasi tidak dapat berfungsi atau bahkan berfungsi dengan baik (Edy Susena, 2016).

b. Internet

Internet merupakan singkatan dari *Interconnection Networking*. Internet berasal dari kata Latin “inter” yang berarti “antara”. Dengan kata lain, Internet berarti suatu jaringan perantara atau penghubung. Jadi, pengertian Internet adalah hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan dengan sistem operasi dan aplikasi yang berbeda di dunia (Karim, 2023).

c. Website

Website adalah sekumpulan informasi yang disimpan di beberapa server komputer yang saling terhubung dalam jaringan intranet atau internet. Informasi yang ada di *World Wide Web* (WWW) dipresentasikan dalam bentuk halaman web (*web page*) (Dwiyatno et al., 2020).

d. HTML

HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah salah satu script yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web, HTML digunakan untuk menampilkan halaman sebuah website.

e. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang diproses pada server komputer. Pemrograman PHP adalah *open source* (gratis). Dalam membuat situs web yang menggunakan PHP disebut sebagai website dinamis dimana terdapat data yang disimpan dalam database, dan juga setiap halaman dapat berubah sesuai dengan tindakan pengguna (Damanik, 2021).

f. Basis Data (*Database*)

Basis data merupakan komponen terpenting dalam pembangunan sistem informasi, karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital (Antoni et al., 2021).

g. Sublime Text

Sublime Text merupakan aplikasi text editor yang berguna untuk menulis kode dalam jumlah besar dan mampu membuka berbagai jenis file. Sublime Text juga mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, C++, C, C#, CSS, Java, JS, ASP, dan lainnya. Sublime Text merupakan editor teks yang sering digunakan oleh para programmer, khususnya web developer, untuk menulis kode (Ansar & Nirsal, 2023). Sublime Text 3 penting bagi pengembang web sebagai senjata coding.

h. MySQL

MySQL merupakan server yang melayani database. Untuk membuat dan mengolah database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut *query* (perintah) SQL. MySQL berperan sebagai bahasa yang mengatur transaksi data antara aplikasi dengan database sebagai tempat penyimpanan data (Abdulloh, 2018).

i. CSS

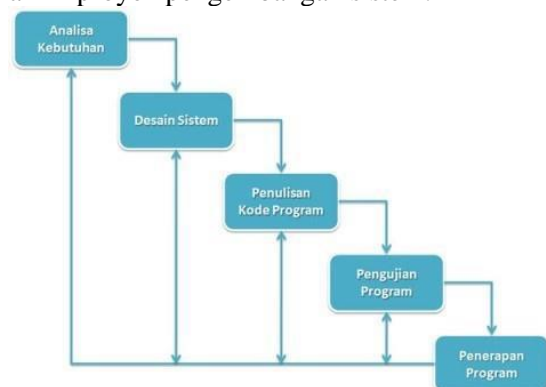
CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa pemrograman untuk memberikan tampilan desain yang akan digunakan pada web seperti warna, font, outline, background, menyesuaikan tampilan website dengan ukuran layar, dsb. CSS digunakan pada pembuatan website ini adalah untuk berkolaborasi dengan HTML agar dapat menghasilkan tampilan website yang menarik (Rahmadan & Anshary, 2021).

j. XAMPP

XAMPP adalah singkatan dari (X-platform, Apache, MySQL, PHP, Perl). Perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. XAMPP digunakan sebagai standalone server (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan localhost. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi (Noviana, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan metode pendekatan waterfall yang melibatkan serangkaian tahapan yang berjalan secara berurutan dari awal hingga akhir proyek pengembangan sistem.



Gambar 1. Metode Waterfall

Metode waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software (Widiyanto, 2018). Tahapan metode waterfall pada gambar 1 penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang harapan pengguna terhadap sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan.

2) Desain Sistem

Pada tahap desain dilakukan pembuatan simulasi rancangan yang siap untuk diimplementasikan. Pada tahap ini, akan dibuat desain sistem seperti struktur dan arsitektur sistem.

3) Penulisan Kode Program

Pada tahap pengkodean sistem informasi dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang spesifik.

4) Pengujian Program

Setelah proses pengkodean selesai tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi sistem yang telah dikembangkan.

5) Penerapan Program

Setelah pengetesan berhasil dilakukan dan dianggap berhasil, sistem informasi diterapkan dan digunakan oleh pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembuatan *company profile* Sistem Informasi Gajah Putih (SIGATI), perlu adanya pemahaman mengenai analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sistem tersebut. Berikut merupakan analisis kebutuhan *input* dan *output*:

a. Analisis Kebutuhan Input

- 1) Mengumpulkan informasi terkait sejarah, visi, misi, dan nilai-nilai dari Kampung Gajah Putih.
- 2) Memeroleh data tentang kegiatan, program, dan proyek yang telah dilaksanakan oleh Gajah Putih.
- 3) Mengidentifikasi foto, video, dan materi multimedia lainnya yang mendukung representasi visual dan informatif tentang Gajah Putih.

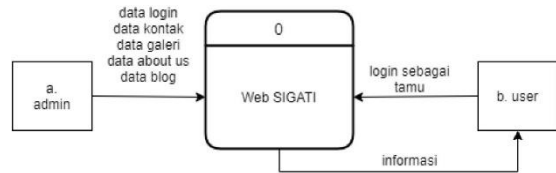
- 4) Mendapatkan informasi kontak dan alamat yang akurat untuk disertakan dalam *company profile*.

b. Analisis Kebutuhan Output

- 1) Membuat halaman utama yang menyajikan gambaran umum tentang Gajah Putih.
- 2) Menyajikan informasi singkat dan menarik untuk menarik perhatian pengunjung.
- 3) Menyusun halaman-halaman khusus untuk menyajikan sejarah, visi, misi, serta nilai-nilai dari Gajah Putih.
- 4) Membuat galeri multimedia yang memuat foto dan video kegiatan Gajah Putih.
- 5) Menyertakan halaman khusus yang memuat informasi kontak dan alamat Gajah Putih.
- 6) Menentukan tata letak dan desain website yang responsif dan mudah dinavigasi.

c. Diagram Konteks

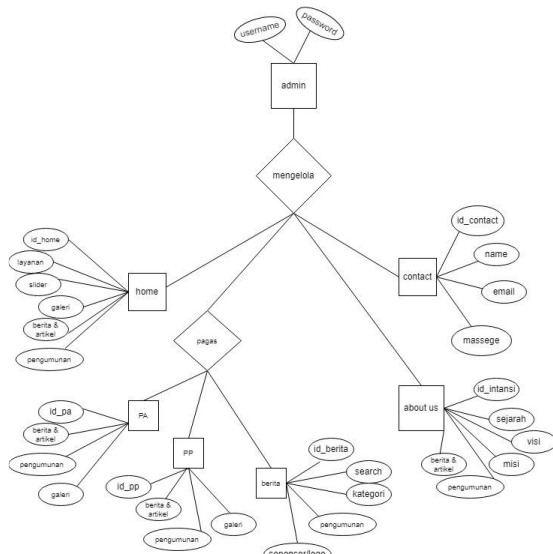
Perancangan proses aliran data dalam sistem informasi ini digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Konteks

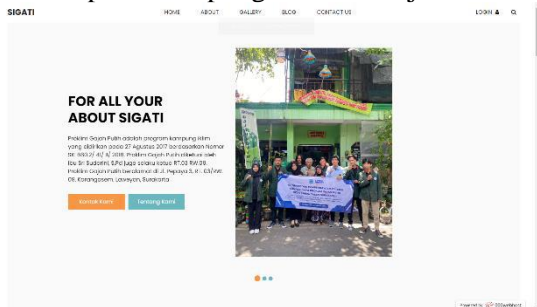
d. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan penyimpanan, khususnya dalam konteks Diagram Alur Data (DFD). Oleh karena itu, ERD berbeda dari DFD yang fokus pada pemodelan fungsi sistem atau dari *State Transition Diagram* (STD) yang memusatkan perhatian pada aspek ketergantungan sistem terhadap waktu. ERD berfungsi untuk memodelkan struktur data dan relasi di antara data, karena aspek ini melibatkan tingkat kompleksitas yang relatif tinggi (Pulungan et al., 2023).



Gambar 3. ERD *Company Profile* SIGATI

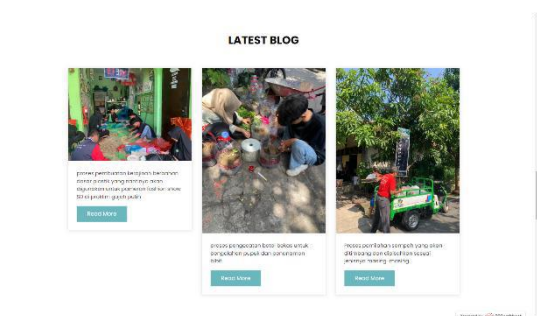
Hasil dari perancangan dan analisis data ini adalah sebuah *company profile* berbasis *website* pada Kampung Proklam Gajah Putih.



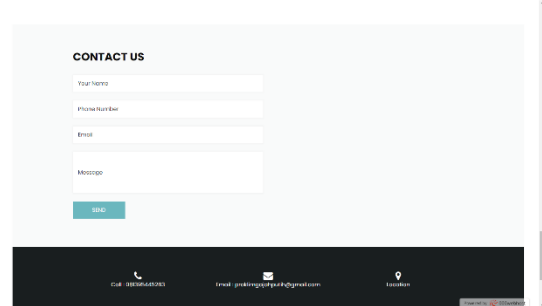
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama



Gambar 5. Tampilan Halaman *About*



Gambar 6. Tampilan Halaman *Gallery*



Gambar 7. Tampilan Halaman *Contact Us*

5. PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan perancangan dan pembuatan yang dilalui maka dapat dibuat kesimpulan bahwa *company profile* Sistem Informasi Gajah Putih (SIGATI) berbasis *website* ini dapat memudahkan Kampung Iklim Gajah Putih Surakarta dalam menyampaikan informasi terkait publikasi program serta kegiatan serta kontak yang memudahkan dalam penghubung pihak Gajah Putih dengan masyarakat luas. Dengan adanya *company profile* berbasis *website* ini, masyarakat luas dapat mengetahui perkembangan program serta informasi kegiatan Gajah Putih yang dapat diakses dengan cepat dan mudah di laman *website*.

b. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat kekurangan baik dari segi sistem maupun laporan, oleh karena itu, penulis mencari beberapa saran pengembangan sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi ini hendaknya dikembangkan lagi dalam hal interface agar user dapat dengan mudah dalam menggunakan sistem.
- 2) Diharapkan pada pengembangan selanjutnya dibuat menggunakan framework dan ditambah keamanan yang lebih baik lagi.

6. REFERENSI

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web Tingkat Lanjut*. Elex Media Komputindo.
- Ansar, R. P., & Nirsal, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Website Profil Kelurahan Benteng. *Journal Artificial*, 1(1), 24–34.
- Antoni, D., Herdiansyah, M. I., Akbar, M., & Sumitro, A. (2021). Pengembangan

- Infrastruktur Jaringan Untuk Meningkatkan Pelayanan Publik di Kota Palembang. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(4), 1652–1659.
- Ariansyah, P. M., & Wijaya, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web: Studi Kasus: SD Negeri 18 Tanah Abang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(3), 138–156.
- Damanik, B. (2021). Rancangan sistem informasi smp negeri 1 Tuhemberua Kabupaten Nias Utara menggunakan php codeigniter. *Jurnal Mahajana Informasi*, 6(1), 6–15.
- Dwiyatno, S., Rachmat, E., Sari, A. P., & Gustiawan, O. (2020). *Implementasi Virtualisasi Server Berbasis Docker Container. PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 7 (2), 165–175.
- Edy Susena, M. K. (2016). Analisis dan Desain Sistem (ANSI). Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzi, A., Afwani, R., & Hidayat, R. (2022). Pembuatan Sistem Informasi Company Profile Pada Sekolah Relawan Sangkareang Berbasis Website. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 3(1).
- Karim, M. S. A. (2023). Penggunaan media komunikasi berbasis internet dan pemanfaatan informasinya oleh penyuluh pertanian lapangan di Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3).
- Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 160–179.
- Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan MYSQL. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124.
- Pulungan, S. M., Febrianti, R., Lestari, T., Gurning, N., & Fitriana, N. (2023). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 1(2), 98–102.
- Rahmadan, B. K., & Anshary, N. B. (2021). Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian Karyawan Di Pt. Duta Mitra Lestari. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 5(1).
- Widiyanto, W. W. (2018). Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad). *Jurnal Informa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 34–40.