

Pengembangan *Website Company Profile* Momeno Studio dengan *Framework* Laravel Menggunakan Metode *Waterfall*

Luqman Hakim*, Cahya Miranto*

* Multimedia Engineering Technology, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Website

Company profile

Laravel

Waterfall

System Usability Scale (SUS)

ABSTRACT

The rapid growth of information technology has encouraged companies to use digital media to provide accessible information. Momeno Studio, a photography and videography company, did not have a company profile website and relied solely on Instagram to disseminate information. As a result, potential clients lacked an official source of information about the company and its services. This study developed a company profile website for Momeno Studio using the Laravel framework and the Waterfall method. The development process consisted of analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The website provided company information, founder profiles, services, video showcase, contact information, social media information, and an administrative dashboard for data management. Website usability was assessed using the System Usability Scale (SUS) involving 30 respondents selected through purposive sampling. The evaluation produced an average SUS score of 78.58, indicating that the website achieved Good usability, an Acceptable level of usability, and a Grade C rating. These findings indicated that the developed website provided good usability and effectively supported users in accessing company information.

Corresponding Author:

Luqman Hakim,

Multimedia Engineering Technology,

Batam State Polytechnic,

Ahmad Yani Street, Teluk Tering, Batam Kota District, Batam, Riau Islands 29461, Indonesia.

Email: luqmanhakim11062004@gmail.com

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi dan internet telah menciptakan peluang baru bagi dunia bisnis untuk terhubung dengan klien secara lebih mudah [1]. Dalam penerapannya, teknologi tersebut dimanfaatkan melalui *website company profile*, yang dinilai dapat memudahkan klien dalam mengakses informasi mengenai perusahaan [2].

Momeno Studio adalah perusahaan penyedia jasa fotografi dan videografi yang hingga saat ini belum memiliki *website company profile*. Penyebaran informasi perusahaan masih dilakukan melalui Instagram yang lebih berfokus pada portofolio hasil fotografi dan videografi serta kontak perusahaan, sehingga informasi mengenai perusahaan dan layanan yang tersedia belum tersampaikan dan calon klien kesulitan memperoleh sumber informasi resmi sebagai acuan untuk mengenal perusahaan sebelum melakukan kontak dengan Momeno Studio. Menurut Setyaningsih & Chandra [3], dengan adanya *website company profile*, perusahaan dapat membagikan informasi penting yang bisa diakses oleh calon klien secara fleksibel. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan *website company profile* di Momeno Studio sebagai media informasi digital yang dapat menyajikan informasi perusahaan dan layanan kepada calon klien serta memudahkan mereka memperoleh informasi mengenai Momeno Studio.

Website dikembangkan menggunakan *framework* Laravel karena memiliki fitur bawaan yang dapat mempercepat proses pengembangan [4], dan menerapkan metode *Waterfall* karena kebutuhan serta struktur *website* telah jelas sejak awal [5]. Selain aspek fungsional, aspek *usability* juga penting diperhatikan dalam pengembangan

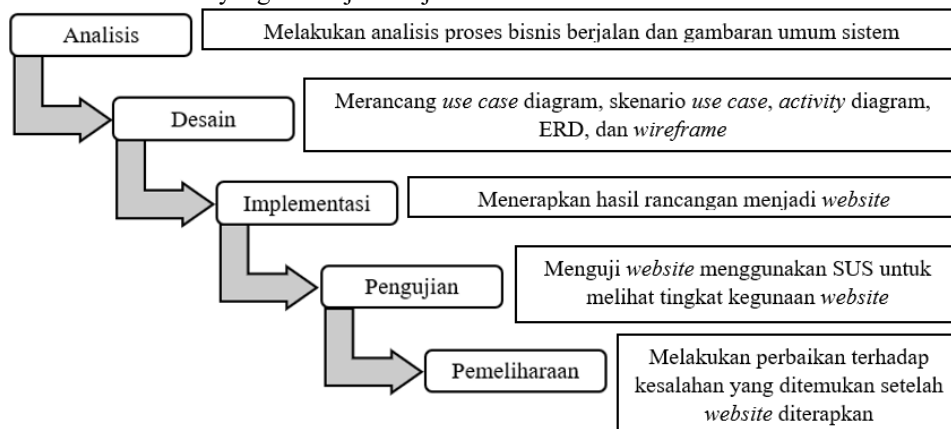
website [6], sehingga pengujian *usability* dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) yang dikenal sebagai salah satu instrumen untuk mengukur tingkat usability suatu sistem [7].

Metode *Waterfall* telah digunakan untuk pengembangan *website company profile* di beberapa penelitian sebelumnya, namun terdapat perbedaan pada objek penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menerapkan metode tersebut pada perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan umum [2], pendidikan [8], dan pelayanan jasa [9], sedangkan penelitian ini berfokus pada *Momento Studio* yang bergerak di bidang fotografi dan videografi. Perbedaan lainnya terdapat pada metode pengujian yang diterapkan dalam penelitian ini. Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan *black box testing* dan satu penelitian lainnya menggunakan uji fungsionalitas dan uji responsivitas. Penelitian ini menerapkan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kegunaan *website company profile* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan *website company profile* *Momento Studio* dengan menerapkan metode *Waterfall* serta mengevaluasi tingkat kegunaannya menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan berupa media informasi digital yang memudahkan calon klien memperoleh informasi mengenai perusahaan dan layanan yang tersedia, serta bagi pengguna berupa kemudahan dalam mengakses informasi mengenai perusahaan dan memahami kualitas layanan *Momento Studio*.

2. RESEARCH METHOD

Duma & Pusvita [10] menjelaskan bahwa metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan alur yang berurutan, sehingga penyelesaian setiap tahapan harus dilakukan sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Tahapan metode *Waterfall* dimulai dari analisis, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan [11]. Metode *Waterfall* dipilih karena pengembangan *website company profile* *Momento Studio* memiliki kebutuhan dan struktur yang sudah jelas sejak awal.



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

2.1. Analisis

Tahap analisis berfungsi mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pengembangan *website*. Observasi dan diskusi dengan Direktur *Momento Studio* dilakukan pada tahap ini untuk memahami proses bisnis yang berjalan dan gambaran umum sistem yang akan dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses bisnis *Momento Studio* saat ini belum didukung oleh sistem informasi berbasis *website*. Penyebaran informasi perusahaan masih dilakukan melalui media sosial berupa Instagram yang berfokus pada portofolio hasil fotografi dan videografi, yang menyebabkan informasi mengenai profil dan layanan perusahaan belum tersampaikan kepada calon klien. Kondisi tersebut menyebabkan calon klien sulit memperoleh gambaran menyeluruh mengenai perusahaan. Dengan adanya *website company profile*, diharapkan dapat mempermudah calon klien dalam memperoleh informasi mengenai perusahaan. Sistem yang akan dikembangkan berupa *website company profile* berbasis *framework* Laravel yang menyediakan informasi profil perusahaan, layanan, profil pendiri, lokasi perusahaan, *showcase* video drone, kontak perusahaan, dan media sosial perusahaan. Selain itu, *website* juga menyediakan fitur unduh *showcase* video serta *form* kontak bagi calon klien untuk mengirim pesan atau pertanyaan langsung kepada perusahaan. Kebutuhan sistem selanjutnya dibagi menjadi kebutuhan fungsional yaitu kebutuhan yang menjelaskan berbagai fungsi yang dapat dilakukan oleh sistem [12], dan kebutuhan non fungsional yaitu kebutuhan yang menjelaskan batasan dari fungsi atau layanan yang dapat dihadirkan oleh sistem [13]. Kebutuhan fungsional yang diidentifikasi mencakup tujuh fungsi untuk pengguna *guest* dan tujuh fungsi untuk *admin*, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, sedangkan kebutuhan non fungsional yang diidentifikasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No.	Pengguna	Kemampuan Fungsional
1.	<i>Guest</i>	1. Melihat halaman <i>home</i> yang menampilkan informasi umum <i>website</i> 2. Melihat halaman <i>about us</i> yang menampilkan profil perusahaan, profil pendiri, dan lokasi perusahaan 3. Melihat halaman <i>services</i> yang menampilkan daftar layanan perusahaan 4. Melihat halaman <i>showcase</i> yang menampilkan kumpulan video drone 5. Mengunduh <i>showcase</i> video 6. Melihat halaman <i>contact</i> yang berisi kontak perusahaan, media sosial perusahaan, dan <i>form</i> pesan 7. Mengirim pesan melalui <i>form</i> kontak
2.	<i>Admin</i>	1. <i>Login</i> ke sistem menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> 2. Mengatur data layanan (menambah, memperbarui, menghapus) 3. Mengatur data profil pendiri perusahaan (menambah, memperbarui, menghapus) 4. Mengatur <i>showcase</i> video drone (menambah, memperbarui, menghapus) 5. Mengatur data media sosial perusahaan (menambah, memperbarui, menghapus) 6. Mengatur data kontak perusahaan (menambah, memperbarui, menghapus) 7. Mengatur pesan yang dikirim oleh <i>guest</i> (menghapus)

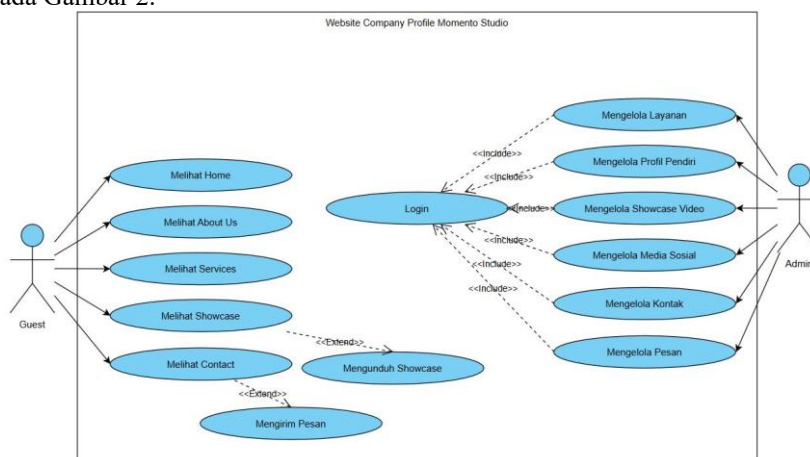
Tabel 2. Kebutuhan Non Fungsional

No.	Kemampuan Non Fungsional
1.	<i>Website</i> mudah digunakan oleh pengguna
2.	Fitur-fitur <i>website</i> dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pengguna
3.	<i>Website</i> menyajikan antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna

2. 2. Desain

Tahap desain berfungsi untuk memvisualkan rancangan sistem yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis. Rancangan yang dihasilkan berupa *use case diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *wireframe* halaman *website*.

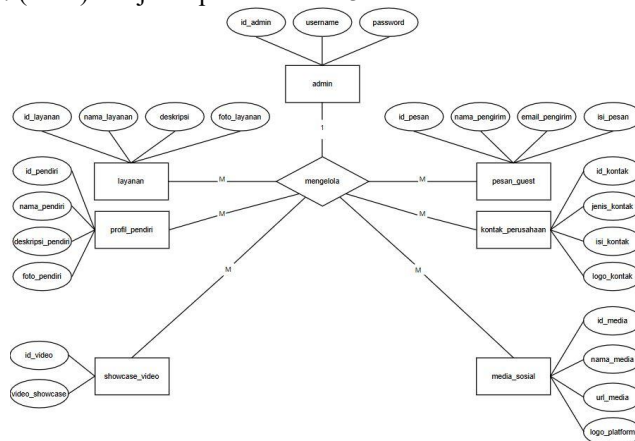
Rancangan pertama yaitu *use case diagram* digunakan untuk memperlihatkan hubungan antara aktor dan sistem, termasuk fitur-fitur yang tersedia serta pihak yang dapat memanfaatkan setiap fitur tersebut. *Use case diagram* dirancang berdasarkan kebutuhan fungsional *website company profile* Momento Studio. Terdapat dua aktor yang diidentifikasi, yaitu *guest* dan *admin*. *Guest* dapat mengakses tujuh fungsi, yaitu melihat *home*, melihat *about us*, melihat *services*, melihat *showcase*, mengunduh *showcase*, melihat *contact*, dan mengirim pesan. *Admin* dapat mengakses enam fungsi pengelolaan data setelah melakukan *login*, yaitu mengelola layanan, mengelola profil pendiri, mengelola *showcase* video, mengelola media sosial, mengelola kontak, dan mengelola pesan. Rancangan *use case diagram* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

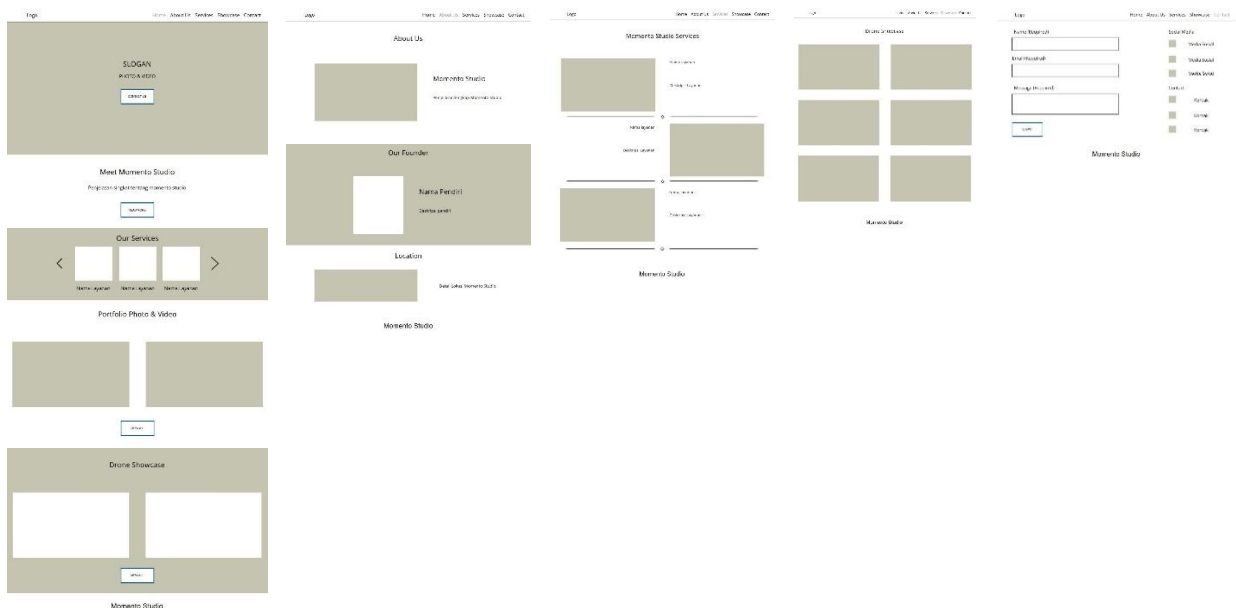
Rancangan kedua yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berfungsi untuk menampilkan relasi antar entitas dalam basis data yang akan digunakan oleh sistem. Struktur *database* dirancang berdasarkan kebutuhan fungsional *website company profile* Momento Studio untuk mendukung pengelolaan dan penyajian informasi perusahaan. Terdapat tujuh entitas yang diidentifikasi, yaitu *admin*, *layanan*, *profil_pendiri*, *showcase_video*, *media_sosial*, *kontak_perusahaan*, dan *pesan_guest*. Pemisahan entitas dilakukan untuk mengelompokkan data sesuai

fungsi masing-masing fitur sehingga pengelolaan data menjadi lebih terstruktur. Entitas *admin* digunakan untuk menyimpan data akun yang memiliki hak akses ke sistem pengelolaan *website*. Entitas ini diperlukan untuk proses autentikasi dan otorisasi agar akses terhadap *dashboard* dan pengelolaan konten hanya dimiliki oleh pengguna yang berwenang. Entitas layanan digunakan untuk menyimpan informasi layanan yang ditawarkan perusahaan. Entitas profil_pendiri digunakan untuk menyimpan informasi mengenai pendiri perusahaan. Entitas *showcase_video* digunakan untuk menyimpan video drone yang ditampilkan pada *website*. Entitas media_sosial dan kontak_perusahaan digunakan untuk menyimpan informasi mengenai media sosial dan kontak perusahaan serta dipisahkan agar perubahan informasi komunikasi perusahaan dapat dilakukan secara fleksibel tanpa memengaruhi data lainnya. Sementara itu, entitas *pesan_guest* digunakan untuk menyimpan data pesan yang dikirimkan pengunjung melalui formulir kontak sehingga perusahaan dapat melakukan tindak lanjut terhadap pesan yang diterima. Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. ERD *Website Company Profile* Momento Studio

Rancangan terakhir yaitu *wireframe* yang berfungsi untuk memberikan gambaran visual mengenai tata letak elemen pada halaman *website* yang akan dikembangkan sebelum masuk ke tahap implementasi. Pada tahap ini, seluruh halaman *website* dirancang tata letaknya berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah disusun sebelumnya. Terdapat 2 jenis halaman yaitu halaman publik dan halaman *admin*. Halaman publik dirancang untuk memudahkan calon klien dalam memperoleh informasi mengenai perusahaan, pendiri, layanan, *showcase*, dan media komunikasi secara terstruktur. Sementara itu, halaman *admin* dirancang untuk memudahkan *admin* dalam mengelola data *website*. Rancangan *wireframe* halaman publik disajikan pada Gambar 4, sedangkan rancangan *wireframe* halaman *admin* disajikan pada Gambar 5.



Gambar 4. Rancangan *Wireframe* Halaman Publik

Gambar 5. Rancangan *Wireframe* Halaman Admin

2.3. Implementasi

Tahap implementasi berfungsi untuk menerapkan hasil perancangan ke dalam bentuk *website* yang dapat dijalankan. Pada tahap ini, seluruh rancangan seperti *use case diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *wireframe* diubah menjadi kode program menggunakan *framework* Laravel.

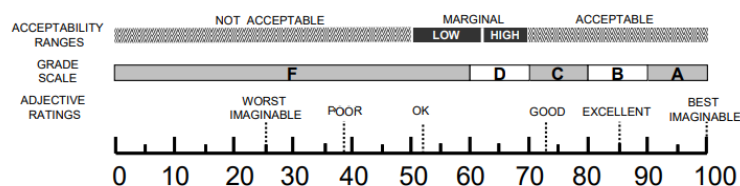
2.4. Pengujian

Selain mengembangkan *website* yang memiliki fungsi berjalan sesuai kebutuhan, aspek *usability* juga perlu diperhatikan karena merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan *website*. Tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan *website* yang dikembangkan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yaitu metode evaluasi *usability* yang diperkenalkan oleh John Brooke melalui 10 pernyataan dengan 5 skala penilaian [14]. Kuesioner dibagikan kepada 30 responden masyarakat umum berusia minimal 18 tahun, mampu mengoperasikan perangkat untuk mengakses *website*, dan memiliki akses internet yang memadai, sejalan dengan jumlah responden pada penelitian oleh Aziza et al. [15]. Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan sampel dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan [16]. Pengujian dilakukan dengan membagikan tautan kuesioner SUS melalui Google Form yang juga memuat tautan menuju *website*. Responden terlebih dahulu mengakses dan mencoba fitur-fitur yang tersedia pada *website*, kemudian mengisi kuesioner berdasarkan pengalaman penggunaan yang diperoleh. Selanjutnya, data hasil kuesioner dianalisis dan menarik kesimpulan dari hasil pengujian. Pertanyaan pada kuesioner SUS disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

No.	Pertanyaan	STS (1)	TS (2)	RG (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.					
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.					
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.					
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.					
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.					
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.					

Setiap pertanyaan dinilai menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 sampai 5, yang merepresentasikan sangat tidak setuju hingga sangat setuju [17]. Skor SUS dihitung dengan mengurangi 1 dari nilai tanggapan pada pertanyaan bernomor ganjil, mengurangi nilai tanggapan dari 5 pada pertanyaan bernomor genap. Selanjutnya menjumlahkan seluruh nilai tersebut dan hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan jumlah skor SUS [18]. Rata-rata skor SUS dihitung dengan membagi total skor SUS dengan jumlah responden [19], dan hasilnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori, yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating* [20].

Gambar 6. Penilaian Rata-rata Skor *System Usability Scale* (SUS)

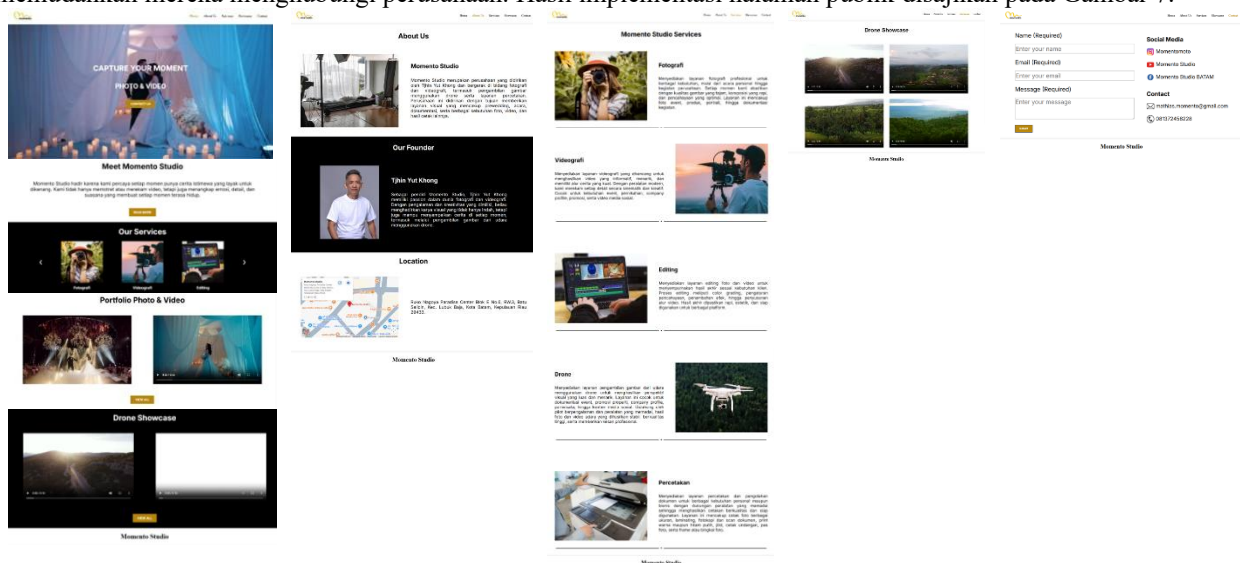
2. 5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan bertujuan memastikan sistem tetap beroperasi dengan baik setelah diterapkan. Pada tahap ini, dilakukan perbaikan terhadap kesalahan atau kekurangan yang mungkin ditemukan.

3. RESULTS AND ANALYSIS

3.1. Hasil Implementasi

Hasil implementasi merupakan hasil dari penerapan seluruh rancangan yang telah dirancang kemudian direalisasikan menjadi sebuah website yang dapat digunakan. *Website company profile* Memento Studio diimplementasikan menggunakan *framework* Laravel dengan mengadopsi arsitektur *Model, View, Controller* (MVC) sehingga pengelolaan tampilan dan data dapat dilakukan secara terstruktur. Struktur *database* yang digunakan disesuaikan dengan hasil perancangan ERD sebelumnya dan dijalankan secara *online* melalui *hosting* Infinityfree. Fitur-fitur dan tampilan yang ada pada *website* juga telah disesuaikan dengan rancangan yang dibuat sebelumnya. *Website company profile* Memento Studio menyediakan lima halaman publik, yaitu *home*, *about us*, *services*, *showcase*, dan *contact*, serta halaman *admin*, yaitu *dashboard* untuk mengelola seluruh data yang ditampilkan. Halaman *home* didesain agar pengunjung dapat memperoleh gambaran umum mengenai perusahaan sejak pertama kali mengakses *website*, sekaligus memudahkan navigasi menuju bagian informasi yang dibutuhkan. Halaman *about us* didesain agar calon klien dapat mengenal latar belakang dan identitas Memento Studio secara langsung sehingga membangun kepercayaan sebelum memutuskan menggunakan layanan. Halaman *services* didesain agar calon klien dapat memahami jenis dan cakupan layanan yang ditawarkan secara rinci sehingga memudahkan mereka menentukan layanan yang sesuai kebutuhan. Halaman *showcase* didesain agar calon klien dapat melihat langsung kualitas hasil karya drone Memento Studio sebagai bahan pertimbangan sebelum menggunakan layanan. Halaman *contact* didesain agar calon klien memiliki berbagai pilihan saluran komunikasi sesuai preferensi masing-masing sehingga memudahkan mereka menghubungi perusahaan. Hasil implementasi halaman publik disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Implementasi Halaman Publik

Untuk mengakses *dashboard*, *admin* terlebih dahulu melakukan autentikasi melalui halaman *login* menggunakan *username* dan *password* yang tersimpan dalam sistem, sehingga akses ke halaman pengelolaan data hanya dapat dilakukan oleh *admin* yang berwenang. Setelah *admin* melakukan *login*, sistem akan mengarahkan *admin* menuju halaman *dashboard* yang menampilkan ringkasan jumlah data pada setiap kategori, yaitu layanan, profil pendiri, *showcase* video, media sosial, kontak, dan pesan. Halaman *admin* didesain agar *admin* dapat dengan mudah menavigasi menuju setiap halaman pengelolaan data serta memantau, menambah, memperbarui, atau menghapus informasi yang ditampilkan kepada calon klien secara efisien. Hasil Implementasi halaman *admin* disajikan pada Gambar 8.

Gambar 8. Hasil Implementasi Halaman *Admin*

3.2. Hasil Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

Kuesioner SUS yang telah diisi oleh 30 responden dihitung menggunakan rumus SUS untuk mendapatkan hasil rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Akhir Skor *System Usability Scale* (SUS)

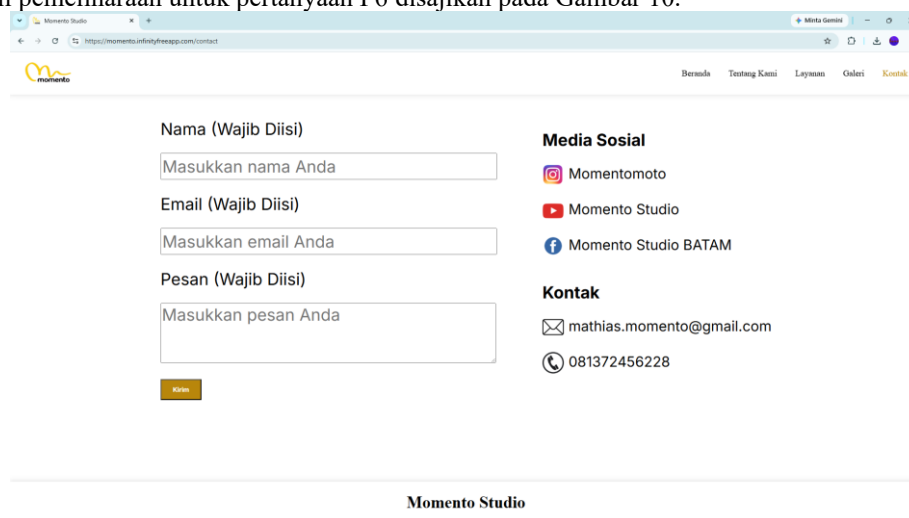
No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Skor (x2,5)
1.	2	3	3	4	4	3	2	4	3	3	31	77,5
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3.	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	35	87,5
4.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
5.	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	21	52,5
6.	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	34	85
7.	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	23	57,5
8.	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	92,5
9.	2	3	4	3	4	3	4	4	4	2	33	82,5
10.	3	2	3	1	4	1	2	2	3	1	22	55
11.	3	1	3	1	3	1	3	2	3	1	21	52,5
12.	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	24	60
13.	4	2	2	2	4	3	2	2	2	3	26	65
14.	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	35	87,5
15.	4	1	4	0	4	0	4	0	4	0	21	52,5
16.	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	36	90
17.	4	3	4	1	4	4	3	4	1	3	31	77,5
18.	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	32	80
19.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97,5
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
21.	3	4	4	4	4	3	4	4	4	1	35	87,5
22.	2	3	3	4	3	2	4	3	3	2	29	72,5
23.	4	3	3	3	4	2	2	4	4	1	30	75
24.	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27	67,5
25.	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	30	75
26.	3	3	4	1	3	2	4	4	4	1	29	72,5
27.	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34	85
28.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
29.	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	35	87,5
30.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
Rata-rata	3,2	3,17	3,53	2,9	3,53	2,9	3,3	3,37	3,27	2,27	31,43	78,58

Pertanyaan P3 dan P5 memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 3,53, yang menunjukkan pengguna menilai *website* dapat dengan mudah digunakan dan seluruh fiturnya berjalan dengan semestinya, didukung oleh tampilan antarmuka yang sederhana dan seluruh fitur *website* berfungsi dengan baik. Sebaliknya, pertanyaan P10 memperoleh rata-rata terendah, yaitu 2,27, yang mengindikasikan sebagian pengguna memerlukan waktu pembiasaan sebelum dapat menggunakan *website* dengan lancar. Hal ini kemungkinan berkaitan dengan penggunaan istilah berbahasa Inggris pada navigasi menu seperti *home*, *about us*, *services*, *showcase*, *contact* dan label fitur lainnya, sehingga pengguna yang kurang familiar dengan istilah tersebut membutuhkan waktu lebih untuk memahami fungsi setiap bagian *website* sebelum dapat menggunakannya dengan lancar. Selain itu, pertanyaan P4 dan P6 memperoleh rata-rata terendah kedua, yaitu 2,9, yang masing-masing mengindikasikan kebutuhan bantuan tambahan saat menggunakan *website* dan persepsi ketidakkonsistenan tampilan. Kondisi ini kemungkinan juga dipengaruhi oleh label berbahasa Inggris pada *form* kontak seperti *name*, *message*, *required*, dan *submit*, sehingga pengguna yang kurang familiar dengan istilah tersebut tidak hanya membutuhkan waktu adaptasi tetapi juga merasa perlu bantuan orang lain untuk memahami dan memastikan pengisian *form* sudah benar dan terdapat perbedaan tata letak pada halaman *services* yang menggunakan tata letak zig-zag, berbeda dengan halaman lainnya yang menggunakan tata letak simetris, sehingga

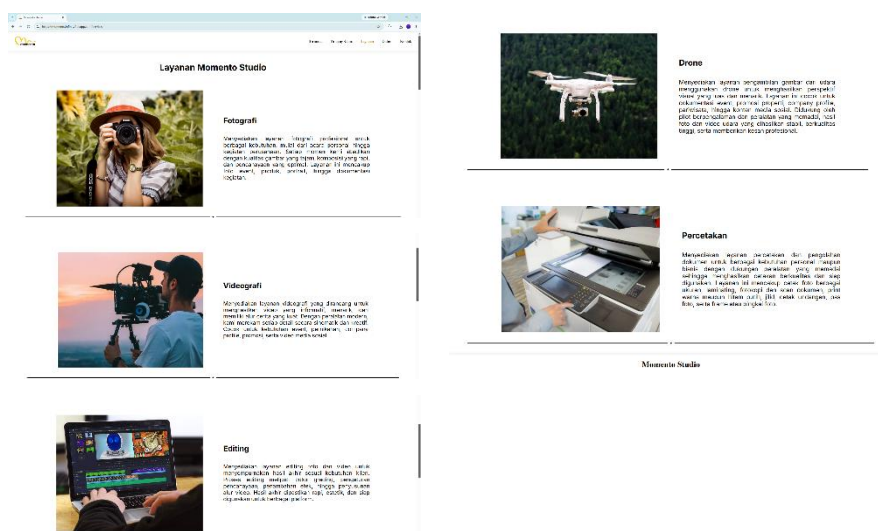
sebagian pengguna merasakan ketidakkonsistenan tampilan antar halaman. Skor rata-rata SUS keseluruhan yang diperoleh adalah 78,58, yang termasuk kategori *Good*, tingkat *Acceptable*, dan *grade C*, melampaui ambang skor minimum 68 untuk tingkat kegunaan yang baik [21]. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *website* memiliki tingkat *usability* yang baik sehingga pengguna dapat menggunakan *website* dengan relatif mudah. Kemudahan penggunaan ini mendukung tujuan pengembangan *website* sebagai media penyampaian informasi perusahaan karena pengguna dapat mengakses informasi mengenai profil perusahaan, layanan, *showcase*, dan kontak perusahaan dengan lebih mudah.

3.3. Hasil Pemeliharaan

Berdasarkan temuan pada tahap pengujian, dilakukan dua perbaikan utama pada tahap pemeliharaan. Pertama, untuk mengatasi nilai rendah pada pertanyaan P10 dan P4, bahasa antarmuka pada seluruh elemen *website* diganti dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Menu navigasi yang sebelumnya *home*, *about us*, *services*, *showcase*, dan *contact* diubah menjadi beranda, tentang kami, layanan, galeri, dan kontak, sementara label form kontak *name*, *message*, *required*, dan *submit* diubah menjadi nama, pesan, wajib diisi, dan kirim. Kedua, untuk mengatasi nilai rendah pada pertanyaan P6, tata letak halaman layanan diseragamkan dari tata letak zig-zag menjadi tata letak simetris yang konsisten dengan halaman lainnya. Hasil pemeliharaan untuk pertanyaan P10 dan P4 disajikan pada Gambar 9, sedangkan hasil pemeliharaan untuk pertanyaan P6 disajikan pada Gambar 10.



Gambar 9. Perbaikan Penggantian Bahasa Antarmuka



Gambar 10. Perbaikan Penyeragaman Tata Letak Halaman Layanan

4. CONCLUSION

Penelitian ini menghasilkan *website company profile* Momento Studio yang dirancang menggunakan *framework* Laravel dengan metode *Waterfall*. *Website* yang dihasilkan menyediakan lima halaman publik, yaitu beranda, tentang kami, layanan, galeri, dan kontak, serta *dashboard admin* untuk pengelolaan data. Hasil evaluasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan 30 responden memperoleh skor rata-rata 78,58 yang termasuk kategori *Good*, tingkat *Acceptable*, dan *grade C*, sehingga menunjukkan bahwa *website* memiliki tingkat *usability* yang baik. Temuan pada pertanyaan dengan nilai relatif rendah, yaitu kepercayaan diri pengguna, kebutuhan bantuan pengguna, dan konsistensi tampilan, ditindaklanjuti pada tahap pemeliharaan melalui penggantian bahasa antarmuka ke bahasa Indonesia dan penyeragaman tata letak halaman layanan. Dengan demikian, *website* yang dikembangkan telah mendukung tujuan penyampaian informasi perusahaan kepada calon klien secara mudah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan tampilan antarmuka *website*, menggunakan metode pengembangan lain seperti Agile, menerapkan metode pengujian *usability* lain seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan memperkuat aspek keamanan sistem seperti pembatasan percobaan *login* dan validasi data yang lebih ketat.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan sejak awal hingga penelitian ini dapat diselesaikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada segenap dosen Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Batam atas segala ilmu, wawasan, dan pengalaman yang diperoleh selama perkuliahan serta pihak Momento Studio atas kesempatan dan data yang diberikan selama penelitian ini.

REFERENCES

- [1] A. W. Astuti, Sayudin dan A. Muharam, "PERKEMBANGAN BISNIS DI ERA DIGITAL," *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, vol. 2, no. 9, pp. 2787-2792, 2023.
- [2] A. Jolie, "Pengembangan Website Company Profile untuk Meningkatkan Promosi Digital PT Multi Global," *Social Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 4, pp. 198-207, 2024.
- [3] P. W. Setyaningsih dan A. Y. Chandra, "Pembuatan Company Profile Berbasis Website Untuk Toko Rumboss," *JOMPA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 61-68, 2025.
- [4] L. Fitria, T. Indriyani, M. R. Akirudin dan R. A. Ramadhan, "Pengembangan Website Company Profile CV. Azinda Jaya dengan Framework Laravel Menggunakan Metode Waterfall," *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 4, no. 1, pp. 280-292, 2025.
- [5] A. Widyantoro, F. F. A. Bina, T. Prayoga, R. Safei dan M. A. Arrasid, "Systematic Literature Review: Membandingkan Pendekatan Metode Agile dan Waterfall dalam Pengembangan Perangkat Lunak," *Journal of Comprehensive Science*, vol. 4, no. 1, pp. 183-193, 2025.
- [6] N. D. Damayanti dan D. F. Suyatno, "Evaluasi Usability Website Plavon Dukcapil Sidoarjo Menggunakan Metode Webuse," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 04, no. 04, pp. 223-229, 2023.
- [7] R. Yani dan M. I. Pradika, "System Usability Scale in Information System Application Development Using Systematic Mapping Study," *IJATIS: Indonesian Journal of Applied Technology and Innovation Science*, vol. 2, no. 2, pp. 130-140, 2025.
- [8] Y. Christian dan Hansvirgo, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE DI HONGDE COLLEGE," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, pp. 1235-1242, 2024.
- [9] Y. Aprizal, "PERANCANGAN COMPANY PROFILE BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PEMASARAN CV. RIZQI INTI BUANA," *Jurnal Responsive Teknik Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 62-70, 2024.
- [10] A. Duma dan E. A. Pusvita, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DATA SISWA BERBASIS WEB PADA SMPN 09 NABIRE DENGAN METODE WATERFALL," *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 5, no. 1, pp. 70-76, 2023.
- [11] Y. S. Rahayu, Y. Saputra dan D. Irawan, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MOBILE E-DISARPUS," *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 523-534, 2024.

-
- [12] A. Nurkholis, Jupriyadi, A. Budiman, D. Pasha, S. Ahdan, R. Andika dan Z. Amalia, "DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA BANDARSARI," *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. 3, no. 1, pp. 21-28, 2022.
- [13] M. G. Wonoseto dan M. Y. Alfiandy, "Implementasi Metode Fuzzy AHP untuk Sistem Pendukung Keputusan Peminjaman pada Koperasi Kredit Sejahtera," *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 13, no. 2, pp. 104-111, 2023.
- [14] A. L. Dyayu, Beny dan H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, vol. 3, no. 1, pp. 395-404, 2023.
- [15] A. N. Aziza, M. Jamil dan V. Aris, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata dan UMKM Lokal Kabupaten Wajo Berbasis Website," *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, vol. 4, no. 2, pp. 1117-1125, 2022.
- [16] R. Ummah dan D. Efendi, "PENGARUH LIKUIDITAS, PERTUMBUHAN PENJUALAN, DAN PERPUTARAN MODAL KERJA TERHADAP PROFITABILITAS PERUSAHAAN," *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi*, vol. 11, no. 9, pp. 1-15, 2022.
- [17] R. N. Nazmi, I. Fadil dan A. Guntara, "EVALUASI USABILITY WEBSITE BADAN PUSAT STATISTIK (BPS) KABUPATEN SUMEDANG MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, vol. 2, no. 3, pp. 2985-2994, 2025.
- [18] J. Brooke, "SUS: A Retrospective," *Journal of Usability Studies*, vol. 8, no. 2, pp. 29-40, 2013.
- [19] V. Y. P. Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, vol. 2, no. 1, pp. 5-11, 2022.
- [20] S. Kacung, K. Umam dan L. P. Sumirat, "MODEL SYSTEM USABILITY SCALE UNTUK EVALUASI KEPUASAN LAYANAN PROGRAM STUDI," *JURNAL SPIRIT*, vol. 16, no. 1, pp. 246-254, 2024.
- [21] P. Sa'adah, G. W. N. Wibowo dan R. H. Kusumodestoni, "Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 533-542, 2024.