



**PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE DI CV. ANEKA JAYA
UTAMA**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

MARIO AZANO

22410100045

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

**PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE DI CV. ANEKA JAYA
UTAMA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Mario Azano

NIM : 22410100045

Program : Sarjana

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025



If tomorrow isn't the due date, today isn't the do date

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

Pembuatan Website Company Profile Di CV. Aneka Jaya Utama

Laporan Kerja Praktik

oleh:

Mario Azano

NIM. 22410100045

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 30 Juli 2025

Disetujui

Dosen Pembimbing



Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0722057501

Penyelia,



R. Purwo Adam, SE

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI Sistem Informasi



Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.08.02
09:54:36 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Mario Azano
NIM : 22410100045
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE DI
CV. ANEKA JAYA UTAMA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 3 Juli 2025



Mario Azano
NIM : 22410100045

ABSTRAK

CV Aneka Jaya Utama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi dan instalasi pipa Wavin. Dalam aktivitas promosinya, perusahaan masih mengandalkan metode konvensional seperti brosur dan komunikasi langsung, sehingga belum mampu menjangkau pasar digital secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pengembangan *website* company profile berbasis *web* dengan menggunakan *framework* Laravel dan *database* MySQL. *Website* ini dirancang agar admin perusahaan dapat mengelola konten secara mandiri melalui sistem *backend*, sementara pengguna umum dapat mengakses informasi profil perusahaan, produk, layanan instalasi, dan kontak yang tersedia. Proyek ini menggunakan metode *Waterfall* dalam proses pengembangannya. Hasil akhir menunjukkan bahwa sistem yang dibangun telah memenuhi kebutuhan fungsional perusahaan dengan implementasi fitur CRUD, autentikasi admin, dan tampilan halaman publik yang informatif. Dengan adanya *website* ini, perusahaan mampu meningkatkan jangkauan pemasaran, memperkuat citra profesional, dan mendukung proses digitalisasi bisnis secara efektif.

Kata Kunci: *company profile* , *perancangan website*, Laravel, *website*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul "Pembuatan Website Company Profile CV Aneka Jaya Utama" ini dengan baik dan lancar.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik pada Program Studi Sistem Informasi. Kerja praktik ini dilaksanakan di CV Aneka Jaya Utama, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distribusi dan penyediaan pipa, dengan tujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *web* berupa *website company profile* yang dapat membantu perusahaan dalam menyampaikan informasi kepada pelanggan secara digital dan profesional.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing Kerja Praktik, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
2. Manajemen dan seluruh staf CV Aneka Jaya Utama, atas kesempatan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Keluarga dan teman-teman, atas doa, semangat, dan dukungan moral yang tiada henti.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun demi

perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Profil Perusahaan	4
2.2. Identitas Perusahaan	5
2.3. Visi Perusahaan	5
2.4. Misi Perusahaan.....	5
2.5. Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1. Company Profile.....	8
3.2. Website.....	9
3.3. Software Development Life Cycle	10

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	13
4.1. Metode Waterfall.....	13
4.2. Analisis Kebutuhan.....	13
4.3. Desain.....	14
4.4. Use Case Sistem	14
4.5. Activity Diagram	16
4.5.1. Login	16
4.5.2. Tambah Berita	17
4.5.3. Ubah Jasa.....	18
4.5.4. Hapus Produk	19
4.6. Sequence Diagram.....	19
4.6.1. Login	20
4.6.2. Tambah Berita	21
4.6.3. Ubah Jasa.....	22
4.6.4. Hapus Produk	23
4.7. Class Diagram.....	23
4.8. Pengkodean/Development	25
4.9. Pengujian	30
BAB V PENUTUP.....	32
5.1. Kesimpulan.....	32
5.2. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN	35

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4. 4 Tabel Pengujian Black Box Testing Pengunjung	30
Tabel 4. 5 Tabel Pengujian Black Box Testing Admin	30
Tabel 4. 6 Tabel Pengujian Black Box Testing Reporter	31



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan.....	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi CV Aneka Jaya Utama	6
Gambar 4. 1 Metode Waterfall (Sumber: (Usnaini et al., 2021))	13
Gambar 4. 2 Gambar Use Case Sistem.....	15
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login.....	16
Gambar 4. 4 Activity Diagram Tambah Berita.....	17
Gambar 4. 5 Activity Diagram Ubah Jasa	18
Gambar 4. 6 Activity Diagram Hapus Produk.....	19
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Login.....	20
Gambar 4. 8 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Cerita	21
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Jasa	22
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Produk	23
Gambar 4. 11 <i>Class Diagram</i>	24
Gambar 4. 12 Halaman <i>Homepage</i>	26
Gambar 4. 13 Halaman <i>Login</i>	27
Gambar 4. 14 Halaman Tambah Berita	28
Gambar 4. 15 Halaman Ubah Akun	29
Gambar 4. 16 Gambar Hapus Berita	29

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan dari Mitra.....	35
Lampiran 2 Form KP-5	36
Lampiran 3 Form KP-6.....	38
Lampiran 4 Form KP-7	39
Lampiran 5 Form Bimbingan	40
Lampiran 6 Surat Adopsi	41
Lampiran 7 Biodata	42
Lampiran 8 Activity Diagram Logout	43
Lampiran 9 Activity Diagram Tambah Jasa	44
Lampiran 10 Activity Diagram Tambah Produk	45
Lampiran 11 Activity Diagram Tambah Akun.....	46
Lampiran 12 Activity Diagram Ubah Berita	47
Lampiran 13 Activity Diagram Ubah Profil Perusahaan	48
Lampiran 14 Activity Diagram Ubah Kontak	49
Lampiran 15 Activity Diagram Ubah Akun	50
Lampiran 16 Ubah Kontak	51
Lampiran 17 Activity Diagram Hapus Berita.....	52
Lampiran 18 Activity Diagram Hapus Jasa.....	53
Lampiran 19 Activity Diagram Hapus Akun.....	54
Lampiran 20 Sequence Diagram Logout.....	55
Lampiran 21 Sequence Diagram Tambah Jasa.....	56
Lampiran 22 Sequence Diagram Tambah Produk.....	57

Lampiran 23 Sequence Diagram Tambah Akun.....	58
Lampiran 24 Sequence Diagram Ubah Berita.....	59
Lampiran 25 Sequence Diagram Ubah Produk	60
Lampiran 26 Sequence Diagram Ubah Akun.....	61
Lampiran 27 Sequence Diagram Ubah Profil Perusahaan.....	63
Lampiran 28 Sequence Diagram Ubah Kontak.....	64
Lampiran 29 Sequence Diagram Hapus Berita	65
Lampiran 30 Sequence Diagram Hapus Jasa.....	66
Lampiran 31 Sequence Diagram Hapus Akun	67



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV Aneka Jaya Utama adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan, distribusi, dan penyediaan pipa Wavin, yang telah berdiri sejak Februari 2012. Perusahaan ini menyediakan berbagai jenis pipa seperti Pipa PVC, PPR, dan HDPE untuk kebutuhan instalasi air bersih atau air minum, serta Wavin Lite untuk pembuangan air, baik dalam skala kecil maupun besar. Dengan dukungan tenaga ahli bersertifikat resmi dari Wavin, CV Aneka Jaya Utama juga menyediakan layanan instalasi penyambungan pipa serta solusi atas berbagai permasalahan yang berkaitan dengan sistem perpipaan.

Dalam menjalankan proses bisnisnya, CV Aneka Jaya Utama saat ini masih mengandalkan media promosi konvensional seperti brosur cetak, pemasaran dari mulut ke mulut, dan komunikasi langsung melalui *WhatsApp*. Informasi mengenai layanan, produk, atau jasa perusahaan sering kali belum tersampaikan secara maksimal kepada calon pelanggan, terutama mereka yang mencari informasi melalui media digital. Hal ini menyebabkan perusahaan kurang optimal dalam menjangkau pasar yang lebih luas.

Permasalahan utama yang dihadapi perusahaan adalah butuhnya sebuah *website* untuk mengenalkan produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan kepada pelanggan dengan mudah. Untuk menjawab permasalahan tersebut, digunakan metode pengembangan sistem berbasis *web* dengan *framework* Laravel dan *database* MySQL melalui phpMyAdmin. Laravel dipilih karena memiliki arsitektur

yang terstruktur, mendukung pengembangan yang cepat, serta memiliki keamanan dan skalabilitas yang baik.

Solusi yang diusulkan dalam kerja praktik ini adalah membangun sebuah *website company profile* dinamis yang memungkinkan admin perusahaan untuk mengelola konten *website* secara mandiri. *Website* ini akan menjadi media informasi resmi perusahaan, yang dapat diakses oleh publik untuk mengetahui profil perusahaan, produk yang ditawarkan, layanan instalasi, serta kontak yang dapat dihubungi. Dengan adanya *website* ini, CV Aneka Jaya Utama diharapkan dapat meningkatkan jangkauan pemasaran, memperkuat branding digital, dan memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses informasi tentang perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada kerja praktik ini adalah bagaimana merancang dan mengembangkan *website company profile* yang memungkinkan pihak perusahaan untuk mengelola konten *website* secara mandiri.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan ruang lingkup kerja praktik, maka batasan masalah yang ditetapkan dalam proyek ini adalah:

1. *Website* yang dibangun hanya difokuskan untuk kebutuhan *company profile*, tidak termasuk sistem penjualan *online (e-commerce)*.
2. Sistem menggunakan *framework* Laravel dan *database* MySQL melalui phpMyAdmin.

3. *Website* tidak memiliki fitur *login* untuk pengguna umum, hanya tersedia *login* admin dan *reporter* untuk pengelolaan konten.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah *website company profile* yang menampilkan informasi mengenai CV Aneka Jaya Utama yang dapat diakses oleh publik.
2. Memberikan kemudahan kepada pihak perusahaan untuk mengelola konten *website* secara mandiri melalui fitur *backend/admin panel*.
3. Mendukung proses digitalisasi perusahaan agar mampu menjangkau pasar yang lebih luas.

1.5. Manfaat

Beberapa manfaat dari hasil kerja praktik ini adalah:

1. Bagi Perusahaan: Mendapatkan media informasi resmi berupa *website* yang dapat membantu promosi dan memperluas jangkauan pemasaran.
2. Bagi Mahasiswa: Menambah pengalaman dan wawasan dalam membangun sistem berbasis *web* menggunakan *framework* Laravel dan *tools* pengelolaan *database*.
3. Bagi Pengguna: Mempermudah calon pelanggan atau mitra bisnis dalam mengakses informasi tentang produk dan layanan yang disediakan oleh CV Aneka Jaya Utama.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

CV. Aneka Jaya Utama merupakan perusahaan yang berdiri sejak Februari 2012 dan bergerak di bidang penjualan, distribusi, dan penyediaan pipa Wavin. Perusahaan ini melayani berbagai kebutuhan pipa untuk instalasi air bersih dan air minum, serta sistem pembuangan air (Wavin *Lite*), baik dalam skala kecil maupun besar. Produk-produk unggulan yang disediakan meliputi Pipa PVC, Pipa PPR, dan Pipa HDPE. Selain menyediakan produk, perusahaan juga melayani jasa instalasi dan penyambungan pipa yang ditangani oleh tenaga ahli bersertifikat resmi Wavin.

Seiring berkembangnya kebutuhan konstruksi dan sistem perpipaan, CV. Aneka Jaya Utama terus memperluas jangkauan layanan ke berbagai wilayah, dengan komitmen untuk memberikan solusi terbaik kepada pelanggan dalam hal produk dan instalasi pipa.

Logo perusahaan CV. Aneka Jaya Utama dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.2. Identitas Perusahaan

Identitas perusahaan yang diinformasikan meliputi nama perusahaan, alamat, nomor telepon, serta *email*. Adapun rincian identitasnya adalah sebagai berikut.

Nama Instansi : CV. Aneka Jaya Utama

Alamat : Jl. Kyai Abdul Karim No.37, Rungkut Menanggal, Kec.
Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60293

Nomor telepon : (031) 871-3583 / (031) 8122-2559

Email : admin@anekajayautama.com

2.3. Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan perdagangan barang dan jasa yang kompetitif, berkompeten berkualitas, terpercaya serta menjadi andalan di sektor Bisnis, Industri, dan Property, di seluruh wilayah Indonesia.

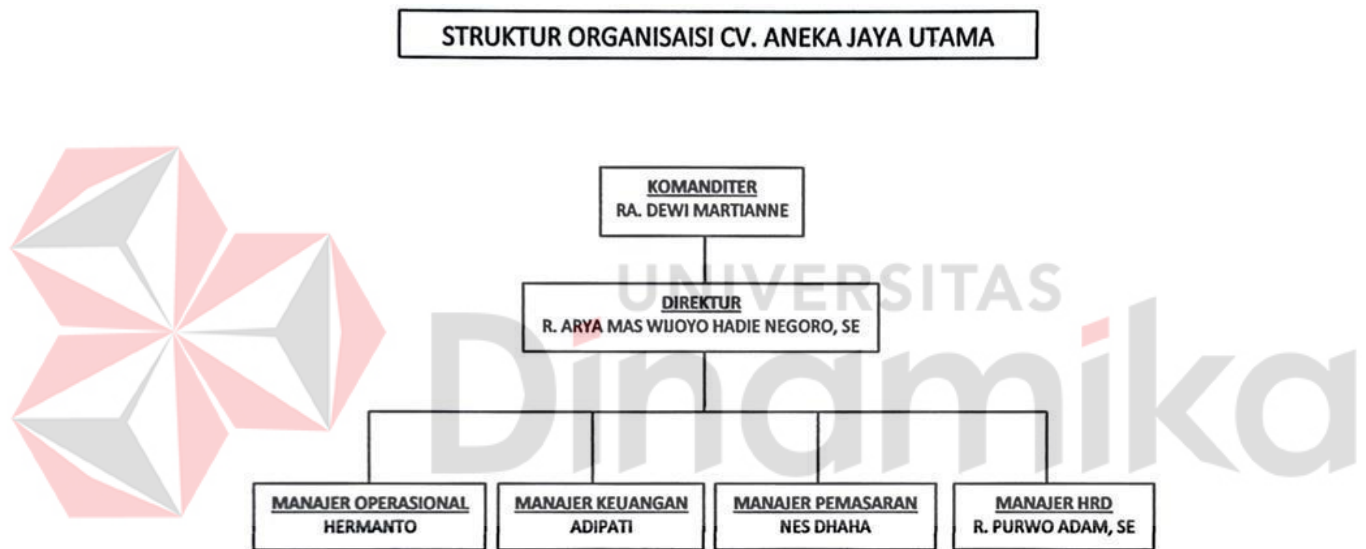
2.4. Misi Perusahaan

1. Meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan untuk mendukung eksistensi kami, dan turut serta membangun Infrastruktur dalam Proyek Pemerintah maupun Swasta.
2. Memberikan pelayanan yang optimal dengan mengutamakan kepuasan *Customer* secara cepat, tepat, cermat dan bertanggung jawab untuk sama - sama mencapai hasil yang diharapkan.

3. Memberikan solusi atas segala permasalahan perpipaan pada khususnya kepada *customer*, *owner*, konsultan dan kontraktor sehingga lebih efektif dan efisien berdasarkan teori serta pengalaman.

2.5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi CV. Aneka Jaya Utama terdiri dari beberapa divisi utama yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing. Berikut struktur organisasinya:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi CV Aneka Jaya Utama

1. Komanditer – RA. Dewi Martianne

Komanditer berperan sebagai pemilik modal pasif yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan operasional perusahaan, tetapi memberikan dukungan finansial serta pengawasan strategis secara umum. Dalam struktur ini, komanditer memiliki posisi tertinggi sebagai pemilik usaha.

2. Direktur – R. Arya Mas Wijoyo Hadie Negoro, SE

Direktur bertanggung jawab penuh dalam menjalankan dan mengendalikan seluruh aktivitas perusahaan. Perannya mencakup pengambilan keputusan, perencanaan strategis, pengawasan terhadap manajer-manajer divisi, serta menjamin bahwa perusahaan berjalan sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan.

3. **Manajer Operasional – Hermanto**

Bertanggung jawab atas kelancaran kegiatan operasional sehari-hari perusahaan, termasuk pengelolaan distribusi barang (pipa), manajemen logistik, pengaturan jadwal pengiriman, serta memastikan efisiensi proses kerja lapangan.

4. **Manajer Keuangan – Adipati**

Mengelola seluruh aktivitas keuangan perusahaan, termasuk pencatatan transaksi, penyusunan laporan keuangan, pengelolaan arus kas, dan pengawasan terhadap anggaran serta kepatuhan perpajakan.

5. **Manajer Pemasaran – Nes Dhaha**

Bertanggung jawab dalam merancang strategi pemasaran, promosi produk, dan pengembangan pasar. Ia juga memastikan relasi baik dengan pelanggan dan menjalin kerja sama dengan mitra baru.

6. **Manajer HRD – R. Purwo Adam, SE**

Mengelola sumber daya manusia, mulai dari rekrutmen, pelatihan, pengembangan karyawan, hingga pengelolaan administrasi personalia. HRD juga berperan dalam membentuk budaya kerja dan menjaga kepatuhan terhadap regulasi ketenagakerjaan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Company Profile

Website company profile adalah sebuah *website* yang menampilkan informasi tentang latar belakang sebuah perusahaan, produk atau layanan, informasi kontak dan berita singkat seputar perusahaan (Lestari et al., 2021). *website* jenis ini dirancang untuk menampilkan informasi menyeluruh yang meliputi:

1. Latar Belakang Perusahaan: Sejarah pendirian, visi-misi, nilai inti (*core values*), serta struktur organisasi.
2. Produk atau Layanan: Deskripsi detail produk atau jasa yang ditawarkan, termasuk spesifikasi, manfaat, dan *unique selling proposition* (USP).
3. Informasi Kontak: Alamat fisik, email, nomor telepon, *social media*, dan peta lokasi (*embedded map*) untuk memudahkan interaksi dengan pelanggan.
4. Berita dan Update Perusahaan: Artikel singkat tentang pencapaian, proyek terbaru, atau kegiatan CSR (*Corporate Social Responsibility*).

Website company profile mempunyai sifat statis (*brochure-style*) atau dinamis (terintegrasi CMS seperti *WordPress*), tergantung kebutuhan kompleksitas konten. Keberadaannya sangat krusial untuk membangun kredibilitas bisnis di era digital, karena:

- Memperluas jangkauan pasar melalui aksesibilitas 24/7.
- Meningkatkan kepercayaan pelanggan dengan tampilan profesional (*trust-building*).

- Memfasilitasi *branding* melalui desain visual yang konsisten (warna, logo, tipografi).

3.2. Website

Website merupakan salah satu media yang dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi serta memberikan kemudahan kepada siapa saja, di mana saja dan kapan saja (Rasio Henim et al., 2023). Dalam era digital saat ini, *website* telah menjadi kebutuhan utama bagi individu, organisasi, maupun perusahaan sebagai sarana komunikasi, promosi, hingga transaksi. Oleh karena itu, perancangan dan pengembangan *website* perlu dilakukan dengan metode yang tepat agar dapat menghasilkan sistem yang efektif dan efisien.

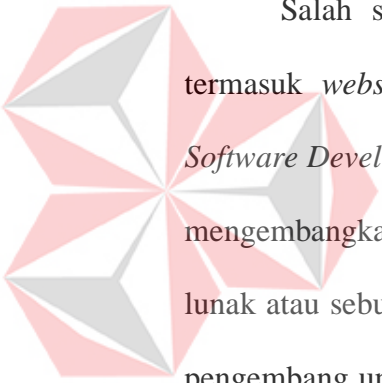
Menurut Morales Vargas et al. (2020) ada beberapa kriteria dalam menilai *website* yang layak, diantaranya yaitu:

1. Memahami kebutuhan pengguna (*Admin needs*) agar sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan tujuan dan harapan pengguna. Identifikasi kebutuhan ini biasanya dilakukan melalui tahap analisis, yang menjadi dasar untuk menentukan fitur, alur kerja, dan desain antarmuka pengguna (*Admin interface*). *Website* yang berhasil adalah *website* yang mampu memberikan pengalaman pengguna (*Admin experience*) yang baik, baik dari segi tampilan, kecepatan, maupun kemudahan navigasi (kurniawati & Ratnasari, 2023).
2. Selain faktor teknis, keamanan juga menjadi aspek penting dalam pengembangan *website*. *Website* yang tidak dilengkapi dengan sistem keamanan yang memadai dapat menjadi sasaran empuk bagi peretasan, pencurian data, dan penyalahgunaan informasi (Kuncoro & Rahma, 2022). Oleh karena itu, penerapan protokol keamanan seperti HTTPS, autentikasi

pengguna, dan perlindungan data sangat diperlukan untuk menjaga integritas dan kepercayaan pengguna terhadap *website* yang dikembangkan.

Pengembangan *website* juga perlu memperhatikan aspek keberlanjutan dan kemudahan pemeliharaan (*maintainability*) (Gu, 2025). *Website* yang mudah diperbarui, dikembangkan ulang, atau disesuaikan dengan kebutuhan baru akan lebih fleksibel dan relevan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penggunaan teknologi yang umum digunakan dan dokumentasi yang baik akan sangat membantu dalam proses pengelolaan *website* di masa depan.

3.3. *Software Development Life Cycle*



Salah satu pendekatan sistematis dalam membangun perangkat lunak termasuk *website* adalah melalui *Software Development Life Cycle* (SDLC). *Software Development Life Cycle* (SDLC) adalah aktivitas, seperti mendefinisikan, mengembangkan, menguji, mengirim, mengoperasikan, dan memelihara perangkat lunak atau sebuah sistem informasi (Nova et al., 2022). Model ini membantu tim pengembang untuk memastikan setiap tahap pembangunan sistem berjalan sesuai rencana dan menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan pengguna.

Berbagai model dalam SDLC, seperti *Waterfall*, *Agile*, *Spiral*, dan *V-Model*, menawarkan pendekatan yang berbeda sesuai dengan karakteristik proyek yang dikerjakan. Misalnya, model *Waterfall* cocok digunakan untuk proyek dengan kebutuhan yang sudah jelas sejak awal (Adi Kurniyanti & Murdiani, 2022). Metode *Agile* lebih fleksibel dan cocok untuk proyek yang membutuhkan banyak iterasi serta umpan balik dari pengguna secara berkelanjutan (Syaputri et al., 2024). Pemilihan model yang tepat akan sangat memengaruhi keberhasilan dalam pengembangan sistem, baik dari sisi waktu, biaya, maupun kualitas produk akhir.

Selain itu, penggunaan SDLC membantu dalam manajemen risiko dan pengendalian kualitas secara keseluruhan (Dindigala & Kathram, 2020). Setiap fase memiliki dokumentasi dan hasil yang dapat ditinjau ulang sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga meminimalkan kesalahan dan memastikan kesesuaian antara kebutuhan pengguna dengan implementasi sistem. Dengan adanya tahapan yang terstruktur, tim pengembang juga dapat lebih mudah melakukan evaluasi serta perbaikan jika ditemukan kendala di tengah proses pengembangan.

Penerapan SDLC juga mendorong kolaborasi yang lebih baik antara tim teknis dan stakeholder (Hossain, 2023). Melalui fase analisis kebutuhan dan perancangan, komunikasi dua arah menjadi kunci agar solusi yang dibangun benar-benar menyelesaikan masalah atau kebutuhan bisnis. Dengan demikian, SDLC tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis, tetapi juga sebagai alat strategis dalam mencapai tujuan pengembangan sistem yang berkualitas dan berkelanjutan. Oleh karena itu, metode *Waterfall* dipilih dalam proyek ini karena tahapan kerjanya yang terstruktur, sesuai untuk kebutuhan sistem yang sudah jelas sejak awal, serta mendukung proses dokumentasi dan perancangan sistem secara menyeluruh.

Menurut Kurniawan et al. (2020), metode *waterfall* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, pengkodean, serta pengujian. Penjelasan dari masing-masing tahapan disampaikan sebagai berikut.

1. Analisa Kebutuhan system

Tahap awal ini bertujuan untuk menentukan fitur yang dibutuhkan, seperti *CRUD* untuk berita, jasa, dan produk, serta *login* dan *logout* admin. Website juga

dirancang memiliki halaman utama seperti *homepage*, kontak, jasa, produk, berita, dan profil perusahaan yang dapat diakses pengunjung.

2. Perancangan Sistem

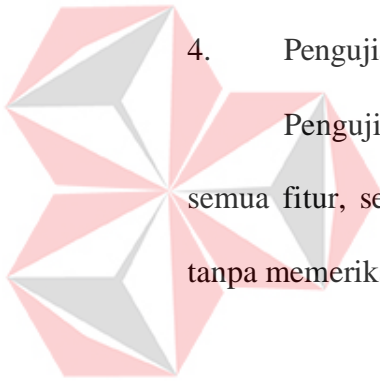
Sistem dirancang menggunakan diagram *UML* (*use case, activity, sequence*) untuk menggambarkan alur kerja, serta *ERD* untuk merancang struktur dan relasi data dalam *database*.

3. Pengkodean

Desain sistem diimplementasikan menjadi aplikasi web menggunakan *Laravel*. Proses ini melibatkan penggunaan *routing, controller, model*, dan *blade template* untuk membangun fungsionalitas dan tampilan sistem.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan metode *blackbox testing* untuk memastikan semua fitur, seperti *CRUD* dan *login/logout* admin, berfungsi sesuai kebutuhan tanpa memeriksa kode program secara langsung.



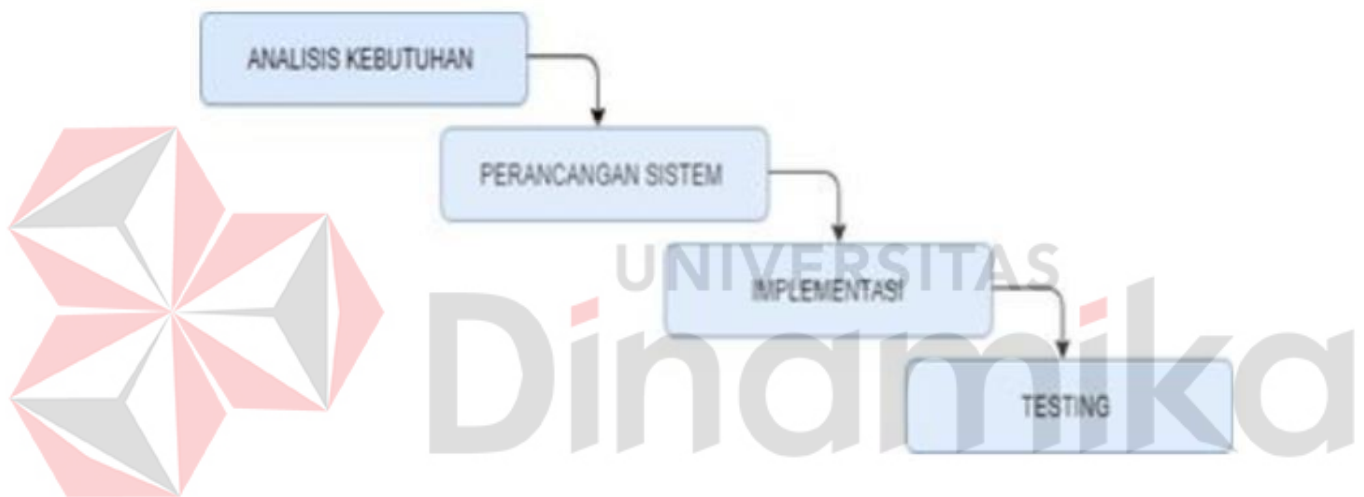
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Metode Waterfall

Model penelitian untuk pengembangan aplikasi *website* ini menggunakan model pengembangan *Waterfall*, yang terdiri dari tahapan berurutan seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4. 1 Metode Waterfall (Sumber: (Usnaini et al., 2021))

4.2. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak perusahaan, kebutuhan sistem *website company profile* dapat dirangkum dalam tiga aspek utama: (1) fitur manajemen konten berbasis CRUD (Create, Read, Update, Delete) untuk mengelola berita, produk, dan jasa perusahaan; (2) sistem autentikasi admin yang mencakup *login* dan *logout* untuk mengamankan akses ke dashboard pengelolaan; serta (3) struktur halaman publik yang terdiri dari *homepage*, profil perusahaan, halaman produk dan jasa, berita perusahaan, dan halaman kontak yang semuanya

dirancang untuk menyajikan informasi perusahaan secara komprehensif kepada pengunjung *website*.

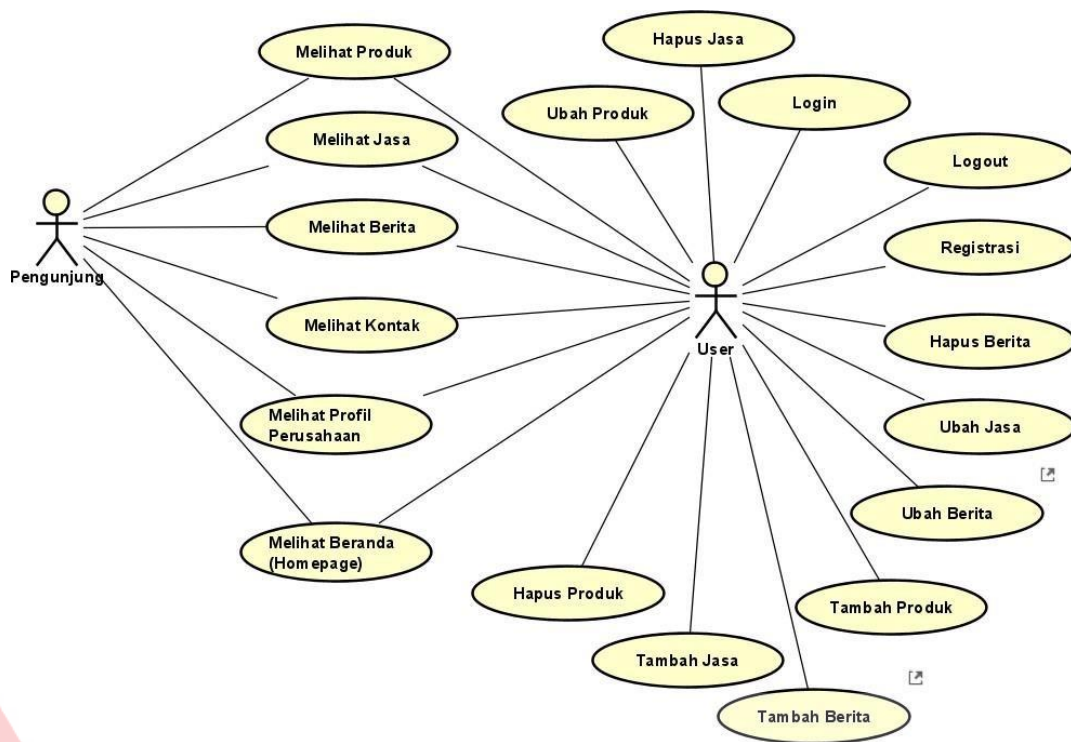
4.3. Desain

Dalam proses Desain ini, digunakan beberapa model pemodelan seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan serta desain sistem. Adapun tahapan dalam merancang dan membangun sistem informasi berbasis objek meliputi:

1. Menyusun *Use Case Diagram* untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem.
2. Menyusun *Activity Diagram* yang merepresentasikan alur logika, proses bisnis, dan langkah-langkah dari setiap use case yang telah ditentukan.
3. Menyusun *Sequence Diagram* untuk menggambarkan urutan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan waktu, khususnya dalam menjalankan suatu skenario fungsional.
4. Menyusun *Class Diagram* untuk menjelaskan relasi antar objek yang digunakan dalam sistem ini.

4.4. Use Case Sistem

Gambar diagram di bawah ini memvisualisasikan beragam skenario *use case* yang terjadi dalam *platform web* yang sedang dibangun.



Gambar 4. 2 Gambar Use Case Sistem

Pada gambar *use case* sistem di atas, terdapat tiga aktor utama yang berinteraksi dengan sistem, yaitu Pengunjung, Reporter, dan Admin. *Pengunjung* merupakan pengguna umum yang tidak perlu melakukan proses *login* untuk mengakses sistem. Peran *Pengunjung* terbatas pada dua aktivitas, yaitu melihat isi *website* serta menghubungi kontak. Hal ini menunjukkan bahwa *Pengunjung* hanya diberikan hak akses untuk memperoleh informasi tanpa dapat memanipulasi data dalam sistem.

Aktor *Reporter* memiliki hak akses yang lebih luas setelah melakukan *login*. Setelah berhasil masuk ke sistem, *Reporter* dapat mengelola berbagai konten melalui fitur *CRUD* Berita, Jasa, dan Produk. Selain itu, *Reporter* juga diberi kewenangan untuk memperbarui informasi profil perusahaan melalui fitur *update profil*, serta memperbarui informasi kontak perusahaan. Untuk menjaga keamanan

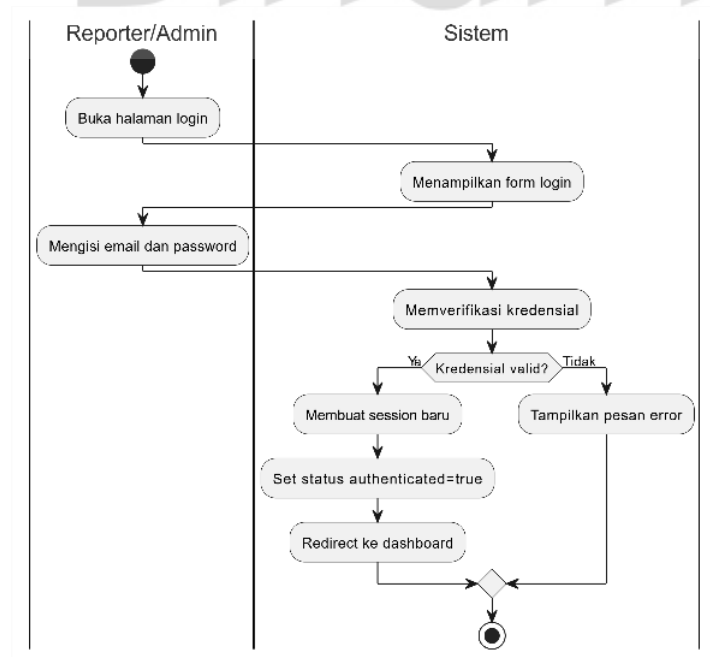
sesi, *Reporter* juga memiliki fitur *logout* untuk keluar dari sistem secara aman setelah menyelesaikan aktivitasnya.

Berbeda dengan *Reporter*, aktor *Admin* memiliki peran yang lebih terbatas namun bersifat otoritatif. *Admin* hanya memiliki akses untuk melakukan *login*, *logout*, dan *CRUD Akun*, yang mencakup pembuatan, pembaruan, dan penghapusan akun pengguna lain dalam sistem. Dengan demikian, peran *Admin* difokuskan pada manajemen akses pengguna, bukan pada pengelolaan konten publik seperti yang dilakukan oleh *Reporter*.

4.5. Activity Diagram

Bab ini menguraikan secara komprehensif alur aktivitas dan proses bisnis yang terjadi dalam sistem, mulai dari awal hingga akhir, dengan menggunakan activity diagram untuk menggambarkan logika alur kerja secara terstruktur.

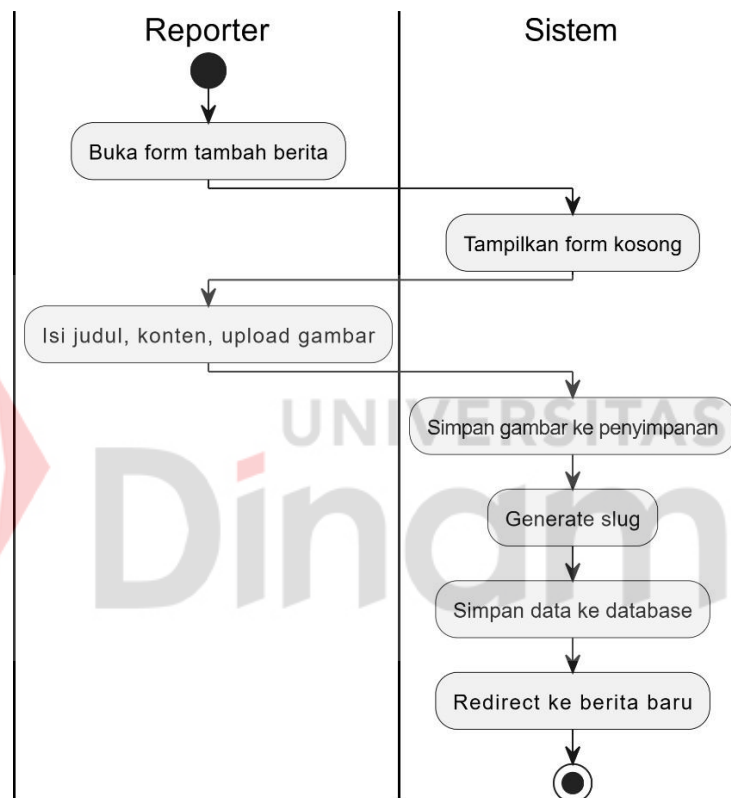
4.5.1. Login



Gambar 4. 3 Activity Diagram Login

Diagram di atas menjelaskan tentang proses *login*, di mana pengguna mengisi email dan *password*, lalu sistem memverifikasi. Jika valid, sistem membuat *session* dan mengarahkan ke *dashboard*. Jika tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan. Untuk *Activity diagram logout* bisa di lihat di lampiran.

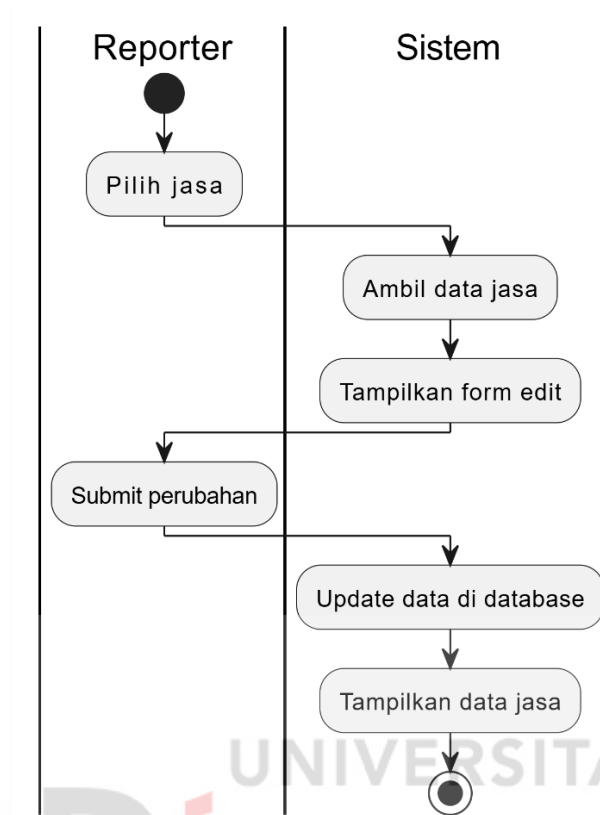
4.5.2. Tambah Berita



Gambar 4. 4 Activity Diagram Tambah Berita

Diagram di atas menjelaskan tentang proses penambahan berita oleh *reporter*, mulai dari membuka *form*, mengisi data, menyimpan gambar, membuat *slug*, menyimpan ke *database*, hingga diarahkan ke tampilan berita. Untuk activity diagram tambah yang lain bisa di lihat di lampiran.

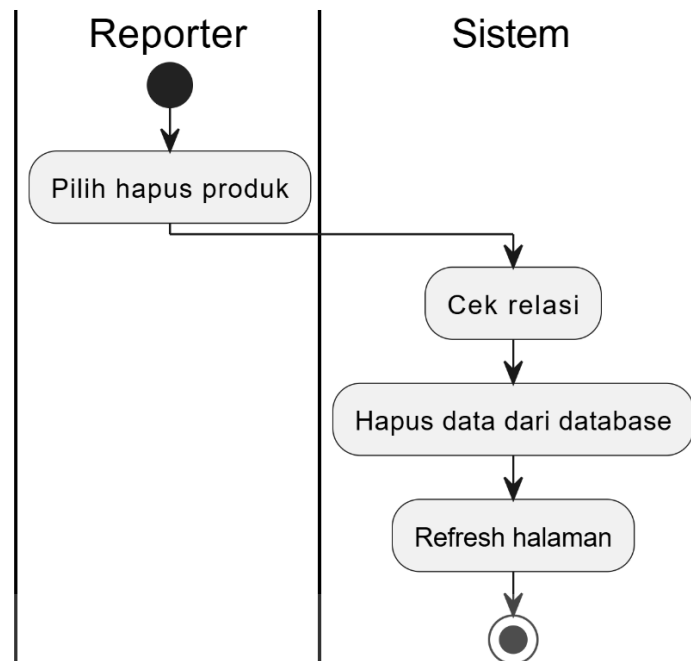
4.5.3. Ubah Jasa



Gambar 4. 5 Activity Diagram Ubah Jasa

Diagram di atas menjelaskan tentang proses pengeditan data jasa, di mana *reporter* memilih jasa, sistem menampilkan data, lalu setelah perubahan dikirim, sistem memperbarui dan menampilkan hasilnya. Untuk activity diagram ubah yang lain bisa di lihat di lampiran.

4.5.4. Hapus Produk



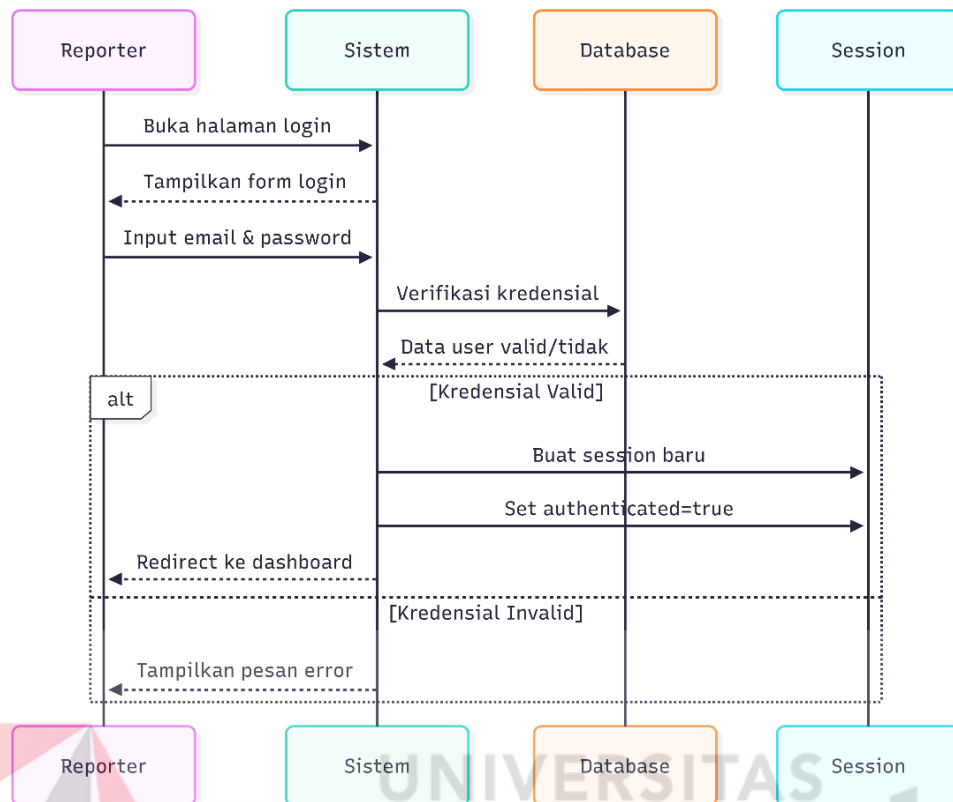
Gambar 4. 6 Activity Diagram Hapus Produk

Diagram di atas menjelaskan tentang proses penghapusan produk, di mana sistem mengecek relasi data, menghapus dari *database*, dan menyegarkan halaman produk. Untuk activity diagram hapus yang lain bisa di lihat di lampiran.

4.6. Sequence Diagram

Bab ini menguraikan secara komprehensif alur interaksi antara aktor (pengguna sistem) dengan komponen-komponen utama dalam *platform* melalui sequence diagram,

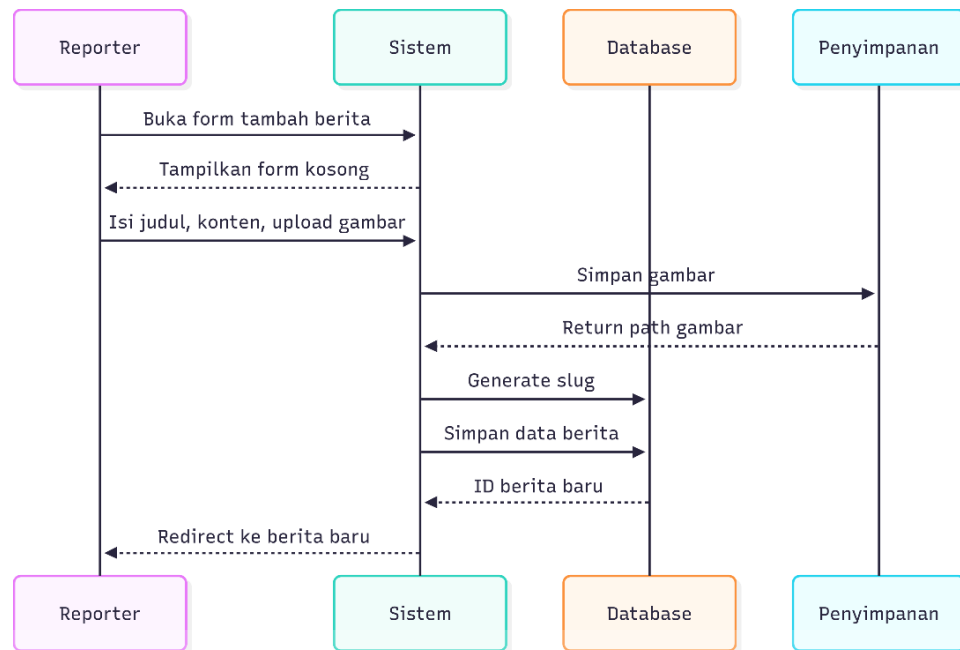
4.6.1. Login



Gambar 4. 7 Sequence Diagram Login

Diagram di atas menjelaskan tentang proses *login*, di mana pengguna membuka halaman, sistem menampilkan *form*, lalu pengguna menginput kredensial. Sistem memverifikasi ke *database*. Jika valid, sistem membuat *session* dan mengatur status *authenticated*, lalu mengarahkan ke *dashboard*. Jika tidak, ditampilkan pesan kesalahan. Untuk *sequence diagram logout* bisa di lihat di bagian lampiran.

4.6.2. Tambah Berita



Gambar 4. 8 *Sequence Diagram* Tambah Cerita

Diagram di atas menjelaskan tentang proses penambahan berita, dimulai dari pengisian *form* oleh *reporter*, sistem menyimpan gambar ke *penyimpanan*, membuat *slug*, menyimpan data ke *database*, dan mengarahkan ke halaman berita baru. Untuk *sequence diagram* tambah yang lain bisa di lihat di lampiran.

4.6.3. Ubah Jasa

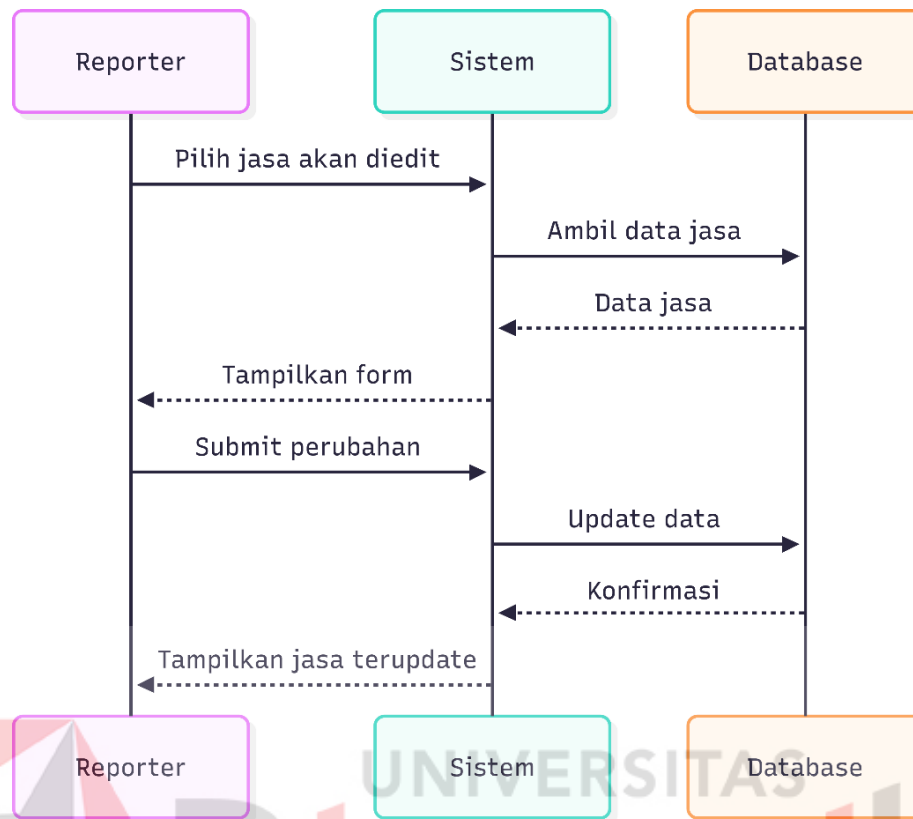
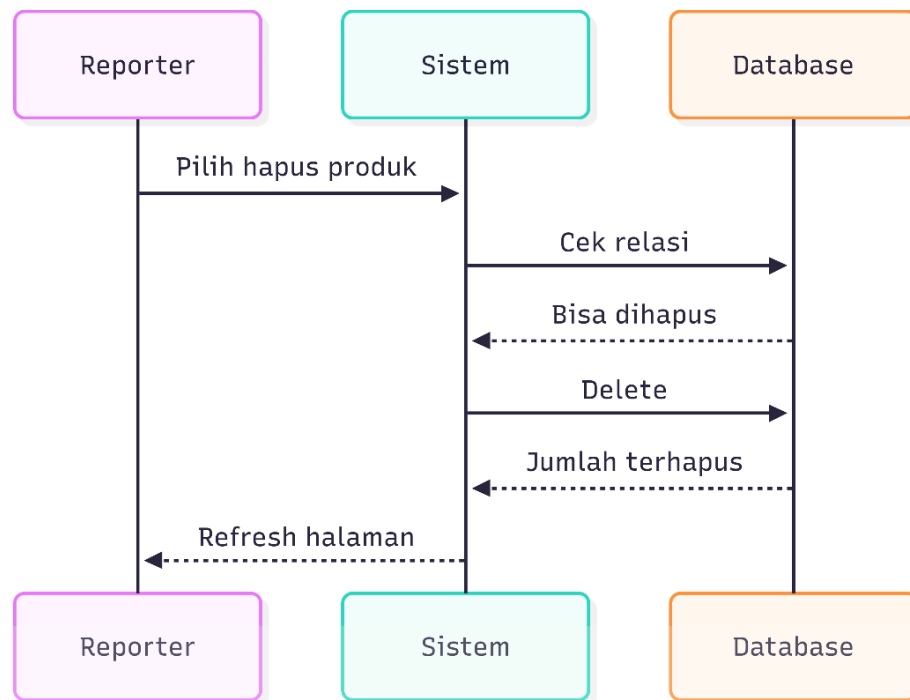
Gambar 4. 9 *Sequence Diagram* Ubah Jasa

Diagram di atas menjelaskan tentang proses pengeditan jasa. Setelah *reporter* memilih jasa, sistem mengambil dan menampilkan data, lalu menyimpan perubahan ke *database* dan menampilkan data terbaru. Untuk sequence diagram ubah yang lain bisa di lihat di lampiran.

4.6.4. Hapus Produk

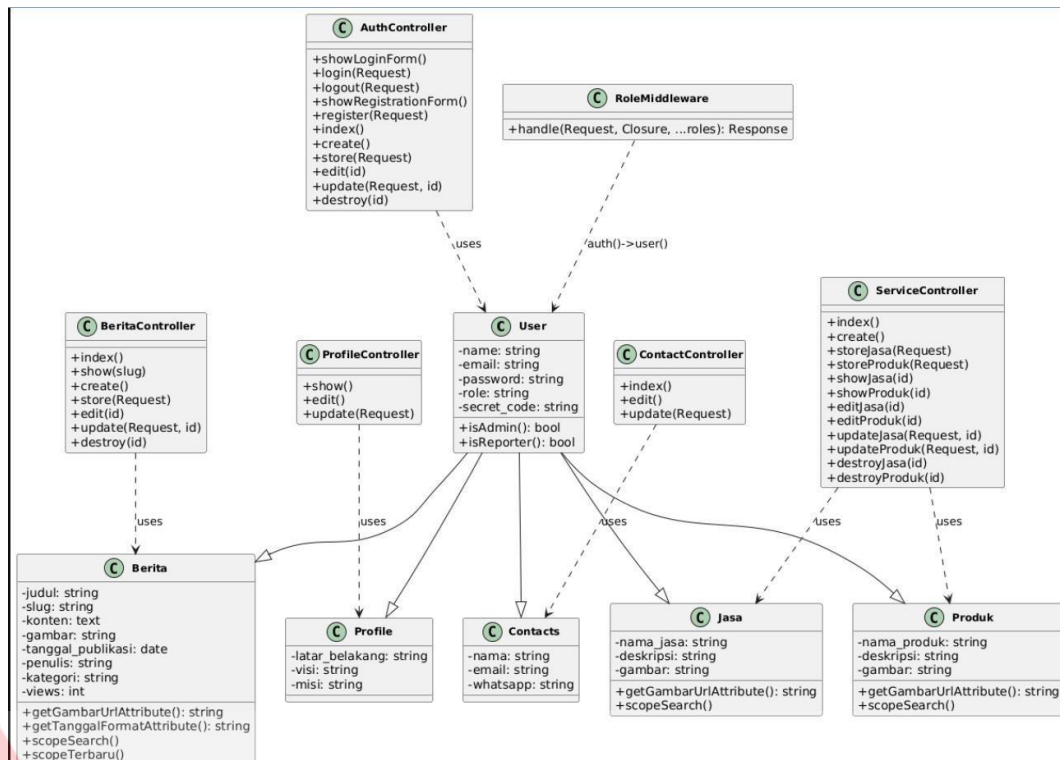


Gambar 4. 10 *Sequence Diagram* Hapus Produk

Diagram di atas menjelaskan tentang proses penghapusan produk. Sistem mengecek relasi di *database*, lalu menghapus data jika aman, dan akhirnya menyegarkan tampilan halaman produk. Untuk sequence diagram hapus yang lain bisa di lihat di lampiran.

4.7. Class Diagram

Bab ini menguraikan secara komprehensif struktur sistem dari sisi objek, termasuk atribut dan relasi antar kelas, melalui *class diagram* yang merepresentasikan rancangan statis dari sistem.



Gambar 4. 11 Class Diagram

Class diagram di atas merepresentasikan struktur sistem berbasis Laravel dengan pembagian komponen utama berupa *models*, *controllers*, dan *middleware*.

Kelas *User* menjadi pusat utama sistem, terlihat dari relasi generalisasi ke kelas *Berita*, *Produk*, *Jasa*, *Contacts*, dan *Profile*. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna memiliki hak dan kendali terhadap pengelolaan data-data tersebut. Atribut seperti *name*, *email*, dan *role* mencerminkan identitas dan otorisasi pengguna, sementara metode *isAdmin()* dan *isReporter()* digunakan sebagai logika *role-based access control* untuk membedakan hak akses dalam sistem.

Setiap *controller* memiliki relasi *dependency* terhadap *model* yang berkaitan. Misalnya, *AuthController* bergantung pada *user*, *BeritaController* pada *Berita*, dan *ServiceController* pada *Produk* dan *Jasa*. Ini menunjukkan bahwa setiap *controller* bertugas mengelola alur data dari *model* ke tampilan (*view*) sesuai prinsip

MVC (*Model–View–Controller*). Metode dalam *controller* mencakup fungsionalitas standar seperti *create()*, *store()*, *edit()*, *update()*, dan *destroy()*, yang menggambarkan proses *CRUD* dalam sistem.

Sementara itu, kelas *RoleMiddleware* berfungsi sebagai pengendali otorisasi dengan mengecek peran pengguna melalui *auth()->user()->role*. *Middleware* ini berperan penting dalam membatasi akses ke *route* tertentu hanya untuk peran yang sesuai, sehingga menjaga keamanan dan keteraturan sistem. Dengan demikian, *class diagram* ini mencerminkan arsitektur Laravel yang terorganisir, berbasis *access control*, dan mendukung pengelolaan konten serta layanan oleh pengguna yang memiliki hak tertentu.

4.8. Pengkodean/Development

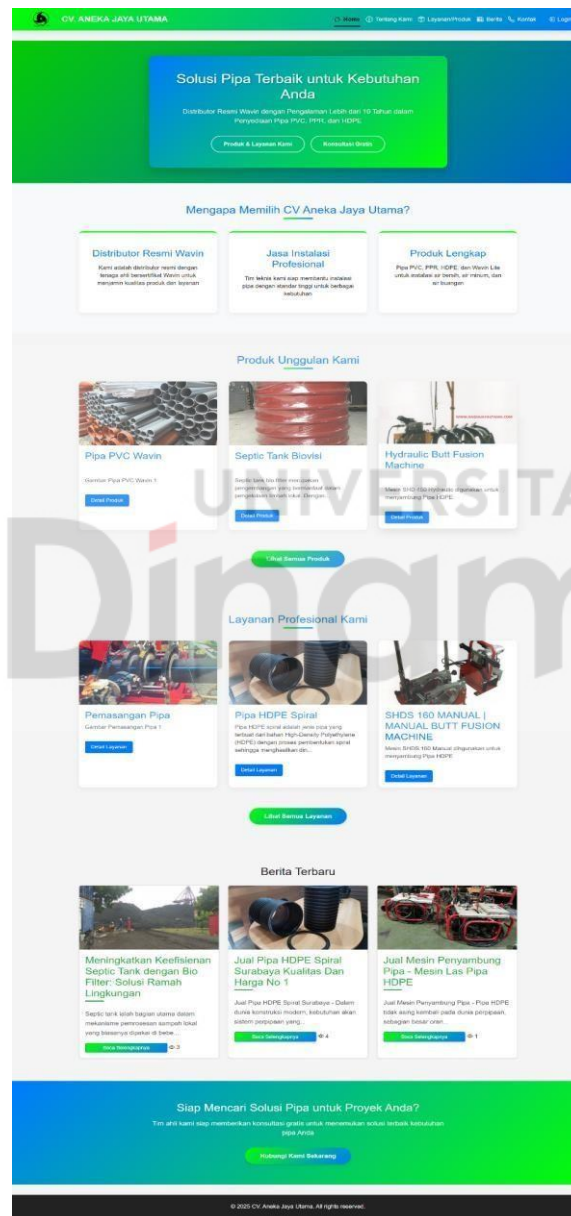
Fase ini merupakan tahap pengkodean, di mana desain perangkat lunak mulai diimplementasikan melalui penulisan kode menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai agar menghasilkan program yang efisien dan minim kesalahan.

Dalam proyek *website company profile* dengan *framework* Laravel menggunakan PHP, HTML, CSS, dan JavaScript. PHP berperan sebagai penghubung antara *server* dan *database*, sedangkan Laravel menyederhanakan pengembangan melalui fitur bawaan seperti *routing*, *autentikasi*, dan *Eloquent ORM*.

HTML digunakan untuk struktur halaman, CSS untuk desain responsif, dan JavaScript untuk interaktivitas. Proses pengembangan dilakukan dengan *Visual Studio Code* untuk mempermudah pengelolaan *file*.

Penerapan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) pada Laravel membuat pengembangan lebih terstruktur dan memungkinkan *website company profile* yang dinamis serta mudah dikelola. Berikut merupakan hasil beberapa kodingannya, untuk tampilan lainnya bisa di lihat di bagian lamiran.

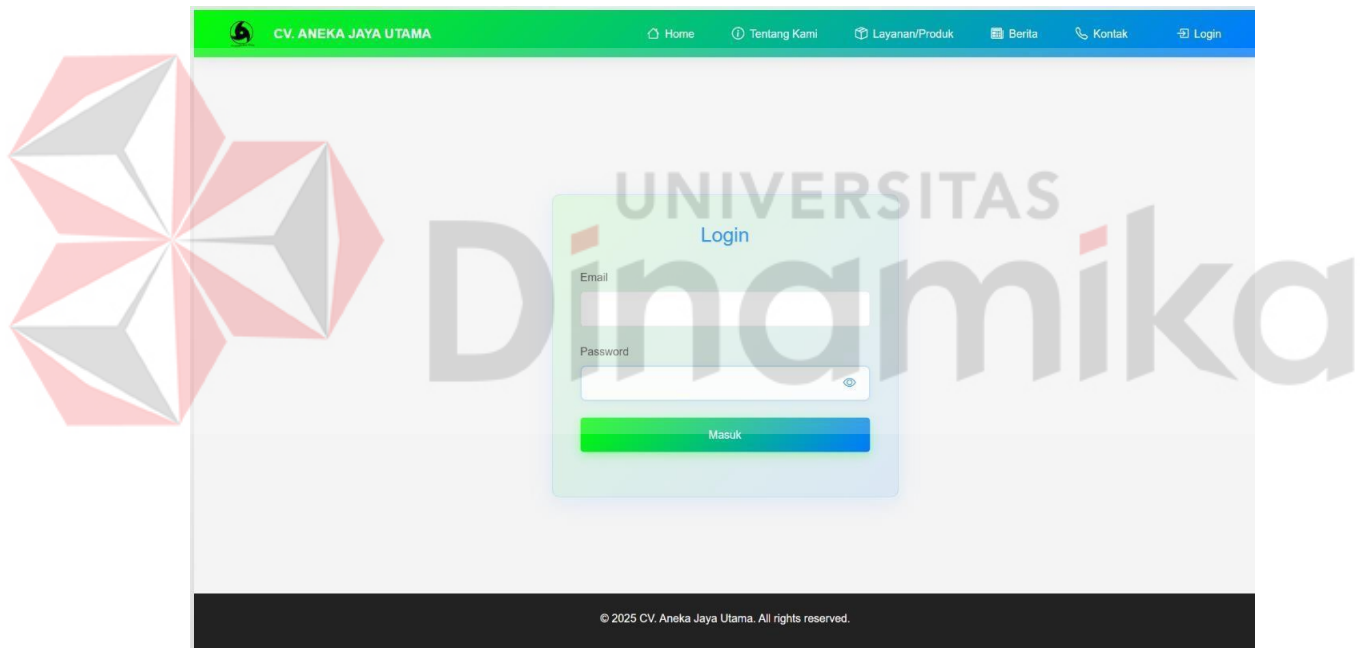
1. Homepage



Gambar 4. 12 Halaman *Homepage*

Pada Gambar 4.12 (*Homepage*), ditampilkan antarmuka utama *website* yang berfungsi sebagai halaman pembuka. Halaman ini menampilkan *hero section* dengan judul utama dan tombol *call-to-action*, diikuti oleh bagian yang menguraikan keunggulan perusahaan. Terdapat juga *grid* produk dan layanan unggulan yang diambil dari *database*, serta *section* berita terbaru dalam bentuk *card*. Halaman ini dirancang secara *responsive* dengan tata letak yang terorganisir menggunakan *grid system* untuk memastikan tampilan yang optimal di berbagai perangkat.

2. Login



Gambar 4. 13 Halaman *Login*

Pada Gambar 4.13 (*Halaman Login*), diperlihatkan *form* masuk yang sederhana namun efektif. *Form* ini terdiri dari *field* email dan kata sandi dengan *toggle* untuk menampilkan/menyembunyikan karakter kata sandi. Sistem validasi bawaan *Laravel* digunakan untuk memeriksa kebenaran *input*, dengan pesan kesalahan yang jelas jika ditemukan ketidaksesuaian. Desainnya

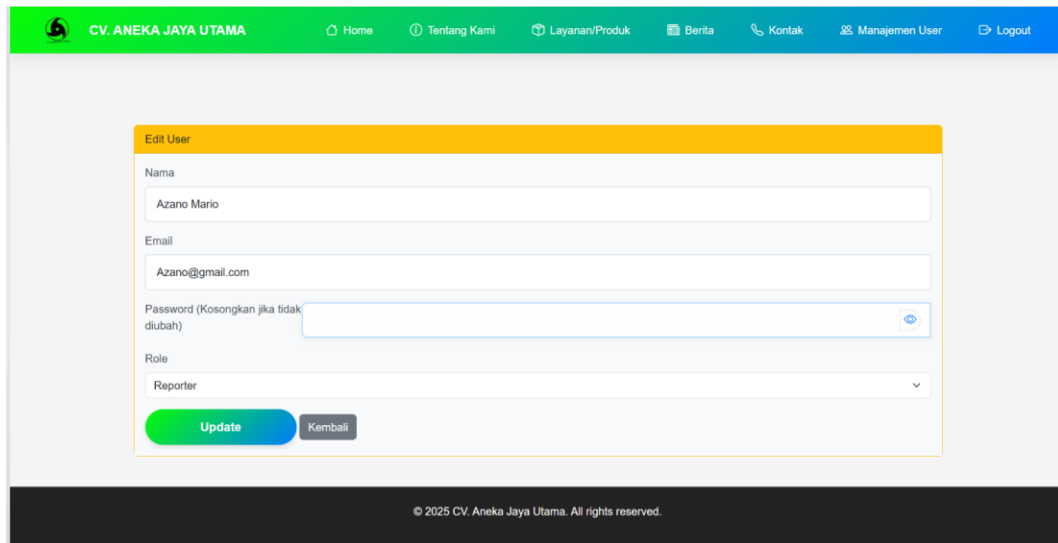
mengutamakan kemudahan penggunaan dengan *layout* yang bersih dan tombol *submit* yang mudah dikenali.

3. Tambah Berita

Gambar 4. 14 Halaman Tambah Berita

Pada *Gambar 4.14 (Halaman Tambah Berita)*, ditunjukkan antarmuka lengkap untuk membuat konten berita baru. *Form* ini mencakup berbagai *field* seperti judul, isi berita (menggunakan *text editor CKEditor*), unggah gambar, tanggal publikasi, penulis, dan kategori. Setiap *field* memiliki validasi tersendiri, termasuk pemeriksaan format dan ukuran untuk gambar. Fitur seperti pembuatan *slug* otomatis dan penyimpanan gambar ke *storage* membuat proses *input* lebih efisien.

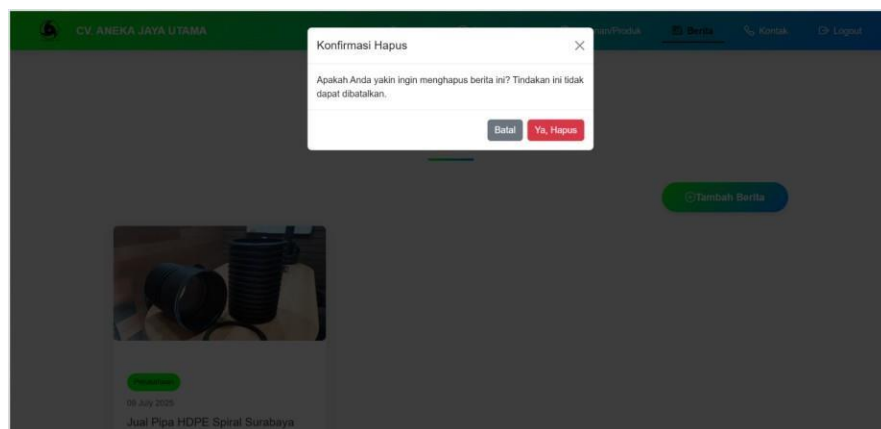
4. Ubah Akun



Gambar 4. 15 Halaman Ubah Akun

Pada *Gambar 4.15 (Halaman Ubah Akun)*, ditampilkan *form* untuk mengubah data pengguna. *Form* ini memungkinkan pembaruan informasi dasar seperti nama, email, dan peran (*role*), dengan opsi perubahan kata sandi yang bersifat opsional. Sistem akan mengenkripsi kata sandi baru jika diisi, atau mempertahankan yang lama jika tidak diubah. Desain antarmuka menggunakan warna kuning pada bagian *header* sebagai penanda area modifikasi data sensitif.

5. Hapus Berita



Gambar 4. 16 Gambar Hapus Berita

Pada Gambar 4.16 (*Halaman Hapus Berita*), diperlihatkan daftar berita dalam bentuk *card* yang tersusun rapi. Setiap *card* memiliki tombol aksi untuk mengedit atau menghapus, dengan *modal* konfirmasi yang muncul sebelum proses penghapusan dilakukan. Sistem ini tidak hanya menghapus data dari *database* tetapi juga membersihkan file gambar terkait dari *storage*. Navigasi halaman dibantu dengan *pagination* untuk memudahkan penelusuran ketika jumlah berita cukup banyak.

4.9. Pengujian

Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Black Box Testing Pengunjung

Halaman / Fitur	Hasil	Informasi
Beranda	✓	Dapat diakses, menampilkan jasa, produk, dan berita terbaru
Tentang Kami	✓	Dapat diakses, menampilkan profil perusahaan, visi, dan misi
Berita	✓	Dapat diakses, menampilkan daftar berita
Detail Berita	✓	Dapat melihat isi lengkap berita
Hubungi Kontak	✓	Dapat menghubungi Whatsapp kontak melalui form kontak

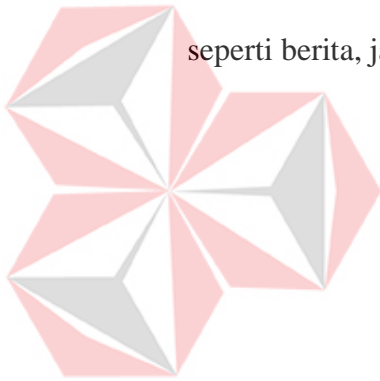
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Black Box Testing Admin

Halaman / Fitur	Hasil	Informasi
Login	✓	Berhasil login sebagai reporter
Logout	✓	Logout berhasil, kembali ke halaman login
CRUD Berita	✓	Dapat menambah, mengedit, dan menghapus berita
CRUD Jasa	✓	Dapat menambah, mengedit, dan menghapus jasa
CRUD Produk	✓	Dapat menambah, mengedit, dan menghapus produk
Update Profil	✓	Dapat mengubah informasi profil perusahaan
Update Kontak	✓	Dapat mengubah informasi Kontak
Akses Konten Publik	✓	Dapat melihat halaman jasa, berita, dan profil perusahaan

Tabel 4. 3 Tabel Pengujian Black Box Testing Reporter

Halaman / Fitur	Hasil	Informasi
Login	✓	Berhasil login sebagai admin
Logout	✓	Logout berhasil
CRUD Akun	✓	Dapat menambah, mengedit, dan menghapus akun user
Login	✓	Berhasil login sebagai admin
Akses Konten Publik	✓	Dapat melihat halaman jasa, berita, dan profil perusahaan

Berdasarkan hasil pengujian blackbox testing di atas, seluruh fitur utama pada *website*, baik untuk pengunjung maupun admin, telah berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Tidak ditemukan kendala fungsional dalam proses akses halaman, validasi *form*, maupun pengelolaan data seperti berita, jasa, dan produk. Sistem sudah siap digunakan oleh pengguna akhir.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan *website company profile* CV. Aneka Jaya Utama menggunakan *framework* Laravel dengan metode *Waterfall*, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun telah memenuhi kebutuhan fungsional perusahaan melalui implementasi fitur CRUD untuk manajemen konten, sistem autentikasi admin yang aman, serta struktur halaman publik yang informatif. Penggunaan Laravel memberikan keunggulan dalam efisiensi pengembangan berbasis MVC, keamanan data, dan kemudahan *maintenance*, sehingga *website* berhasil meningkatkan citra digital perusahaan, memperluas jangkauan bisnis, dan menyediakan kemudahan manajemen konten mandiri.

5.2. Saran

Pengembangan selanjutnya dapat menyempurnakan sistem dengan penambahan integrasi media social atau optimasi SEO untuk meningkatkan engagement, menjadikan *website* ini sebagai solusi digital yang efektif sekaligus fondasi untuk pengembangan lebih lanjut guna mendukung strategi bisnis perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kurniyanti, V., & Murdiani, D. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(08), 669–675. <https://doi.org/10.54543/fusion.v2i08.210>
- Dindigala, R., & Kathram, S. R. (2020). Enhancing Software Security through Agile Methodologies and Continuous Integration. *International Journal of Advanced Engineering Technologies and Innovations*, 1(2), 230–237.
- Gu, Y. (2025). Research on Design Principles and Maintainability of High-Performance Web Applications. *Journal of Computer, Signal, and System Research*, 2(4), 57–62. <https://doi.org/10.71222/2dfnm505>
- Hossain, M. I. (2023). Software Development Life Cycle (SDLC) Methodologies for Information Systems Project Management. *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 5(5). www.ijfmr.com
- Kuncoro, A. W., & Rahma, F. (2022). Analisis Metode Open Web Application Security Project (OWASP) pada Pengujian Keamanan Website: Literature Review. *AUTOMATA*, 3(1). <https://www.sciencedirect.com>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>
- kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *AUTOMATA*, 4(2). www.fit.uui.ac.id.
- Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3).
- Morales Vargas, A., Pedraza Jiménez, R., & Codina, L. (2020). Website quality: An analysis of scientific production. *Profesional de La Informacion*, 29(5), 1–21. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.sep.08>
- Nova, S. H., Widodo, A. P., & Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 21(1), 139–148. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5659>
- Rasio Henim, S., Muslim, I., Perdana Sari, R., & Caltex Riau, P. (2023). Penerapan Website Accessibility Conformance Evaluation Methodology (WCAG-EM) Untuk Mengukur Accessibility Website BP3M Politeknik Caltex Riau. *Journal*

of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), 6(1).
<https://bp3m.pcr.ac.id>.

Syaputri, L., Putra, E. G., Syahrani, E., Dwian, E., & Purwani, F. (2024). PERBANDINGAN EFEKTIVITAS METODE WATERFALL DAN AGILE DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Journal of Scientech Research and Development*, 6(2). <https://idm.or.id/JSCR/in>

Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 36.
<https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i1.415>



UNIVERSITAS
Dinamika