

BAB I

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Company Profile

Company Profile adalah gambaran umum mengenai suatu media jati diri untuk menyampaikan dan menginformasikan tentang nilai-nilai positif suatu perusahaan, lembaga atau instansi baik pemerintah maupun swasta, agar mendapatkan suatu tanggapan yang positif (simpati dari masyarakat), sehingga keberadaan instansi bisa di terima oleh masyarakat[2].

1.1.2 Website

Website adalah sekumpulan halaman web yang telah di publikasikan dan mempunyai *domain/URL (Uniform Resource Locator)* yang bisa dilihat dan diakses semua pengguna internet dengan cara menuliskan alamatnya. Dengan adanya teknologi *World Wide Web (WWW)* halaman *Website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language (HTML)*, yang dapat diakses melalui *HTTP, HTTPS* merupakan suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari pemakai melalui *web browser* atau *server Website* untuk ditampilkan kepada para *user*[2].

Website sendiri dibagi menjadi 2 jenis yaitu *Website dinamis* dan *Website statis*. *Website dinamis* biasanya memiliki konten yang berubah-ubah sesuai preferensi para pengunjung *Website* . Sedangkan *Website statis* menampilkan konten yang sama. Berikut ini macam-macam *Website* adalah:

Tabel 2. 1 Pengelompokan *Website* berdasarkan jenis jurnal

NO	Jenis <i>Website</i>	Kegunaan
1	<i>Website</i> Pribadi	Berisi konten pribadi dan dikelola oleh individu, biasanya mencangkup portofolio untuk dapat membangun personal branding si pemilik.
2	<i>Website E-Commerce</i>	<i>Website</i> ini berfungsi sebagai toko online untuk berbisnis
3	<i>Website</i> Bisnis	Berfungsi sebagai salah satu strategi <i>digital marketing</i>
4	<i>Website</i> Media Sosial	Digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman maupun keluarga.
5	Blog	Berfungsi sebagai jurnal online untuk menulis artikel, memposting konten atau ulasan produk

Setelah melihat jenis-jenis *Website* , adapun manfaat *Website* sendiri yaitu:

1. Membangun *personal branding*.
2. Meningkatkan kepercayaan pelanggan.
3. Media promosi.
4. Tempat berbagi cerita dan informasi.
5. Tempat menggalang dana sosial[3].

1.1.3 PHP (*Personal Home Page*)

PHP (Personal Home Page) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *Website dinamis, statis* dan *interaktif*. Sebagai sebuah aplikasi *Website* tersebut hendaknya memiliki sifat yang *dinamis* dan *interaktif*. Memiliki sifat *dinamis* artinya *Website* tersebut bisa berupa tampilan kontennya sesuai kondisi tertentu (misalnya menampilkan produk yang berbeda-beda untuk setiap pengunjung). *Interaktif* artinya *Website* tersebut dapat memberikan *feedback* bagi *user* (misalnya, menampilkan hasil pencarian produk).

PHP merupakan bahasa pemrograman berjenis *server-side*. Dengan demikian, *PHP* akan diproses oleh server yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke *browser*. Oleh karena itu, salah satu tool yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman *PHP* adalah *server*.

1.1.4 MySQL (*MyStructure Query Language*)

MySQL (MyStructure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL (Database Management System)* atau *DBMS*. *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengola *Database* beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan *MySQL* untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *Database*. *MySQL* merupakan sistem manajemen *Database* yang bersifat *atrelational*. Artinya data-data yang dikelola dalam *Database* akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat[4].

1.1.5 VSCODE (*Visual Studio Code*)

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *windows*, *Linux* dan *Mac OS*. *Visual code* memudahkan dalam penulisan *code* yang mendukung beberapa jenis bahasa pemrograman yang digunakan dan memberi variasi warna sesuai dengan fungsi dalam rangkaian *code* tersebut. Selain itu, fitur lainnya adalah kemampuan untuk menambah ekstensi dimana para pengembang dapat menambah ekstensi untuk menambah fitur yang tidak ada di *Visual Studio Code*. *Visual Studio Code* bersifat *open source*, yaitu aplikasi dengan *source code* yang dapat dilihat melalui link *github*, menjadikan aplikasi *Visual Studio Code* memiliki banyak penggemar dalam mengembangkan aplikasi kedepannya[5].

1.1.6 Xampp

XAMPP adalah sebuah *software* yang menjalankan peran sebagai *local webserver*. *Local web server* artinya *localhost* komputer yang berperan menjalankan *web server* dan juga sistem *Database*. *Software* ini biasa digunakan untuk pengujian aplikasi web melalui *localhost*. Aplikasi web yang di kembangkan secara *native*, menggunakan *framework* maupun *CMS* bisa diuji menggunakan *XAMPP*. *XAMPP* di kembangkan oleh *ApacheFriends*, *Apache Friends* sendiri merupakan proyek nirlaba yang bertujuan untuk mempromosikan *server web Apache*. Kepanjangan *XAMPP* sendiri mendefinisikan setiap program yang terintegrasi di dalamnya, yaitu:

Tabel 2. 2 *Xampp*

X -> <i>CrossPlatform</i>	Artinya, <i>software</i> ini kompati belpada berbagai OS komputer seperti <i>Windows, Linux</i> , maupun <i>Mac OS</i> .
A -> <i>Apache</i>	Apache merupakan suatu aplikasi <i>webserver</i> default yang digunakan oleh <i>XAMPP</i> . Aplikasi ini bersifat <i>open source</i> jadi bisa digunakan secara gratis dan bisa di kembangkan secara bebas.
M -> <i>MySQL /MariaDB</i>	<i>MySQL & MariaDB</i> adalah aplikasi <i>Database server</i> default yang ada di <i>XAMPP</i> . Program ini digunakan untuk mengelola <i>Database</i> .
P -> <i>PHP</i>	<i>PHP</i> merupakan bahasa pemrograman <i>back end</i> untuk mengembangkan aplikasi berbasis web.
P -> <i>Perl</i>	<i>Perl</i> merupakan bahasa pemrograman yang mencakup banyak tugas, seperti: pengembangan web, pengembangan GUI, pemrograman jaringan, administrasi sistem, dll.

Program-program yang terintegrasi pada *XAMPP* secara tidak langsung bisa menggambarkan fungsi dan fitur dari software ini

a. Menenal Fungsi *XAMPP*

Secara umum, *XAMPP* berfungsi sebagai *web server* yang bisa diakses melalui *localhost* komputer. Aplikasi web yang belum sepenuhnya jadi, bisa

dikembangkan dalam *server* lokal ini. *Developer* bisa menguji seluruh fungsi aplikasi web, menguji coba desain web, menyusun struktur konten, dan hal-hal lain sebelum resmi diluncurkan ke internet.

Dengan *XAMPP*, aplikasi web sudah bisa di presentasikan secara nyata, antarmuka, struktur konten, bahkan fungsi yang berjalan di back-end cukup identik dengan aplikasi web yang asli. Setelah pengujian di *XAMPP* selesai dilakukan, aplikasi web bisa di publish secara online dengan menguploadnya di *web hosting*. Fitur-fitur yang ada dalam *XAMPP* sangat memudahkan proses pengujian aplikasi web. Selain developer profesional, *XAMPP* juga cukup lazim digunakan oleh pelajar atau mahasiswa untuk belajar mengembangkan aplikasi web.

b. Bagian Penting dalam *XAMPP* & Fitur Penunjangnya

1. *Htdocs*

Hasil instalasi *XAMPP* di PC memiliki sejumlah folder di dalamnya. *Htdocs* merupakan salah satu folder tersebut. Folder *htdocs* sendiri berfungsi untuk menyimpan seluruh file dan dokumen yang akan menyusun aplikasi web. Karena *XAMPP* merupakan server lokal, kapasitas penyimpanan dalam *htdocs* akan menyesuaikan dengan kapasitas hardisk pada PC. Untuk membuka *htdocs*, hanya perlu membuka folder instalasi *XAMPP* dan foldernya akan terdapat di situ.

2. *PHPMysqlAdmin*

PHPMysqlAdmin merupakan program untuk mengelola sistem *Database* pada aplikasi web. *PHPMysqlAdmin* tidak hanya digunakan pada *XAMPP*, *web hosting* profesional biasanya juga menyediakan program ini.

Melalui *PHPMysqlAdmin*, kita bisa melakukan segala konfigurasi *Database*. Kita bahkan bisa menuliskan *script query* menggunakan program ini. Cara membuka *PHPMysqlAdmin* di *XAMPP* cukup sederhana, Kita hanya perlu menuliskan URL ***http://localhost/PHPMysqlAdmin*** di *web browser*.

3. *Control Panel*

Secara umum, *Control Panel* pada *XAMPP* berfungsi untuk mengatur, menjalankan, dan mengelola fitur secara umum. Di *Control Panel* terdapat sejumlah fitur yang bisa diatur, diantaranya:

- a. *Apache* -> *Web server* yang digunakan dalam *XAMPP*.
- b. *MySQL* -> *Database* yang digunakan dalam *XAMPP*.
- c. *FileZilla* -> *FTP Server* yang memungkinkan Anda untuk memindahkan file antar komputer pada jaringan lokal.
- d. *Mercury* -> *Mail Server* berfungsi untuk menerima dan mengirim email pada suatu jaringan lokal.
- e. *Tomcat* -> Fitur ini berfungsi untuk mempercepat akses data pada halaman aplikasi *Website* dengan mendapatkan *Java Server Pages (JSP)*.

Setiap fitur tersebut terbagi dalam suatu modul. Kita bisa mengatur tiap fitur melalui perintah yang ada dalam modul. Kita bisa mencentang box pada fitur yang ingin Anda jalankan. Tombol *action* yang ada pada tiap modul diantaranya *Start/Stop*, *admin*, *config*, *logs*.

Di *Control Panel* juga terdapat sejumlah tombol yang menjalankan fungsi penunjang lain:

- a. *Config* : Tombol ini menuju halaman konfigurasi dasar pada *XAMPP*.
- b. *Netstat* : Untuk mengecek aplikasi yang berjalan di port default *XAMPP*.
- c. *Shell* : Membuka *CMD*, anda bisa menggunakannya untuk melakukan konfigurasi pada *web server* tentu saja dengan *script CMD*.
- d. *Explorer* : Sebuah *shortcut* bagi Anda yang ingin langsung masuk ke folder *instalasi XAMPP* di *windows explorer*.
- e. *Services* : Untuk menampilkan semua *service* yang pada saat itu sedang berjalan di *background*.
- f. *Help* : Menu bantuan yang anda pada forum komunitas *XAMPP*.
- g. *Quit* : Tombol untuk menutup *software XAMPP*[6].

1.1.7 *Bootstrap Framework*

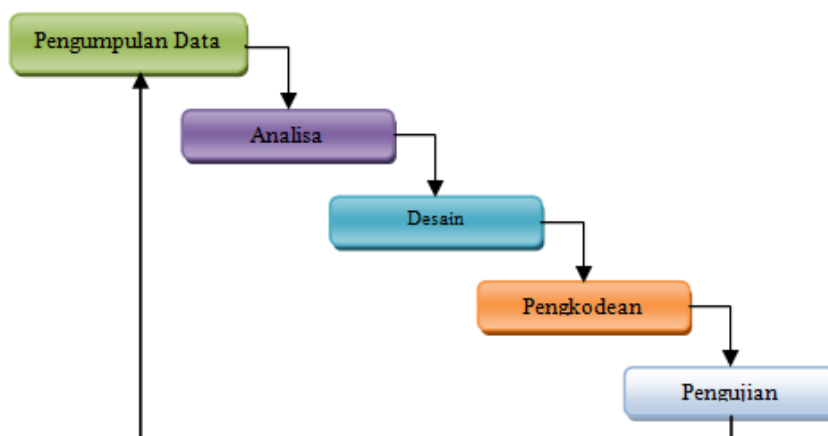
Bootstrap merupakan *framework CSS* yang sangat populer dengan didukung banyaknya artikel, tutorial serta plugin dan ekstensi dari pihak ketiga, pembuatan tema dan lain sebagainya. Hal ini yang menjadi alasan banyak orang memilih dan menggunakan bootstrap. Selain itu, *Bootstrap* juga mendukung berbagai tampilan *platform* dan *web browser* dibandingkan dengan kerangka *CSS responsive* yang lain sehingga *bootstrap* banyak digunakan oleh kalangan *web desainer* dan *developer*.

Bootstrap adalah salah satu *framework CSS* yang paling populer digunakan untuk membangun *Website responsif*. menyediakan berbagai komponen dan fitur

yang dapat digunakan untuk memudahkan pembuatan tampilan *Website responsif*, seperti *grid system*, *typography*, *form*, *button*, dan lain sebagainya[7].

1.1.8 SDLC (System Development Life Cycle)

Penelitian pembuatan *Company Profile* Desa berbasis *Website* ini dilakukan dalam lima Langkah yang mengacu pada metode *SDLC* model *waterfall*. Peneliti memilih model ini karena model ini lebih mudah dipahami serta dalam pengerjaannya secara berurutan, apabila tahapan sebelumnya belum selesai maka tahapan selanjutnya belum bisa dikerjakan.



Gambar 2. 1 *System Development Life Cycle (SDLC) waterfall*

Uraian dari gambar diatas :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan pertama dari metode *SDLC* model *waterfall*, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data, proses pengumpulan data dalam pembuatan sistem. Tujuannya untuk memahami apa yang dibutuhkan dari sistem yang akan dibangun. Data yang diperlukan berupa sejarah desa, infrastruktur desa, perkembangan pembangunan desa dan potensi desa.

2. Analisa

Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk menentukan spesifikasi sistem secara menyeluruh. Tahap ini menghasilkan dokumen kebutuhan sistem sebagai dasar perancangan.

3. Desain

Desain sistem merupakan proses perancangan mulai dari use case diagram, *activity diagram*, sampai pembuatan desain mockup dari sistem yang akan dibuat. Fungsi dari desain sistem ini adalah agar pada saat proses implementasi atau penulisan kode lebih mudah, karena yang akan dibuat sudah ada gambaran yang jelas.

4. Pengkodean

Tahap ini mengubah desain sistem menjadi bentuk nyata berupa kode program menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai. Implementasi ini merupakan proses dalam perubahan desain sistem menjadi bentuk kode program, karena dalam penelitian ini sistem dibuat dalam bentuk *Website*, maka akan membutuhkan *software* dan *hardware* pada tahap ini. Penulisan kode program menggunakan *software Visual Studio Code* dan menggunakan *framework bootstrap*.

5. Pengujian Program

Tahapan pengujian program dilakukan setelah sistem selesai dibuat, pengujian program dilakukan untuk melihat dan memastikan bahwa sistem

sudah berjalan seperti yang direncanakan. Pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing*.

Pengujian pada sistem Desa Sukajadi Blambangan yaitu dengan menggunakan metode *Blackbox* agar mengetahui apakah masukan yang dimasukkan dapat menghasilkan keluaran yang sesuai dengan harapan.

1.2 Perbandingan SDLC dan WDLC

SDLC (Software Development Life Cycle) ialah metodologi umum dalam pengembangan perangkat lunak yang mencakup tahapan-tahapan terstruktur seperti pengumpulan data, analisi, desain, pengkodean, hingga pengujian. *SDLC* sendiri banyak digunakan untuk berbagai jenis aplikasi, baik *Website*, mobile, maupun desktop, juga memiliki keunggulan dokumentasi yang lengkap dan terstruktur sehingga sangat cocok untuk project besar[8].

Sedangkan *WDLC (Web Development Life Cycle)* ialah metodologi yang lebih spesifik seperti pengembangan aplikasi berbasis web. Tahapan *WDLC* ialah perencanaan, pengembangan desain grafis, pengembangan fungsionalitas, implementasi, dan pemeliharaan. *WDLC* lebih fleksibel serta lebih menekankan pada aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna sehingga menjadikannya lebih ideal untuk project *Website* [9].

1.3 Desa Sukajadi Blambangan

1.3.1 Sejarah Desa

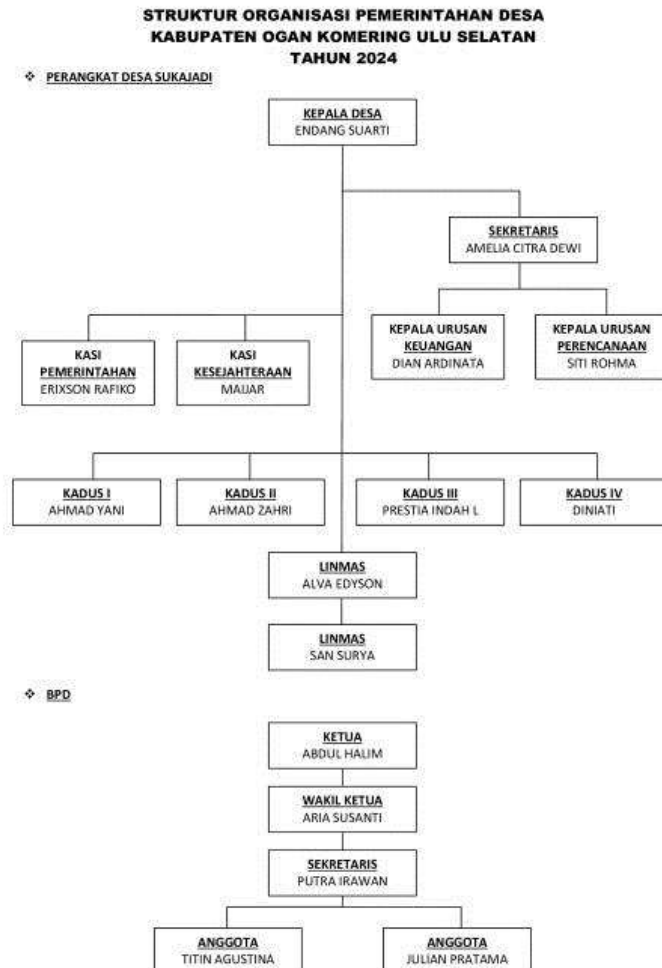
Desa Sukajadi Blambangan merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Buay Runjung, Kabupaten Oku Selatan. Sebelum menjadi Desa mandiri

seperti sekarang, Desa Sukajadi dahulunya merupakan bagian dari Desa Blambangan, pada masa itu Desa Blambangan memiliki cakupan yang sangat luas.

Pada tahun 2008 di bulan april, muncul gagasan dari salah satu putra dari Blambangan yaitu **Bapak Maulana Hasanudin, ST.**, untuk memekarkan wilayah desa blambangan menjadi desa-desa yang baru. Setelah melalui berbagai musyawarah dengan masyarakat, perangkat desa dan pemerintah kecamatan, pada bulan Agustus di tahun 2008 Desa blambangan berhasil di mekarkan menjadi 5 desa, diantaranya desa sukajadi, kagelang, kampung dalam, bedeng dan prupus.

Sejak saat itu Desa Sukajadi mulai membangun identitasnya sendiri. Dibawah kepemimpinan **Bapak Saipul Effendi**, sebagai kepala desa pertama, berbagai program pembangunan mulai dilaksanakan. Desa Sukajadi Blambangan sampai sekarang masih berkembang, dan sekarang berada di bawah kepemimpin **Ibu Endang Suarti** sebagai kades ke empat di Desa Sukajadi Blambangan.

1.3.2 Struktur Perangkat Desa



Gambar 2. 2 Struktur Perangkat Desa Sukajadi Blambangan

1.3.3 Visi Misi Desa

a. Visi Desa Sukajadi Blambangan

*“Terwujudnya tata pemerintahan yang baik, terampil, berakhlak,
berbudaya dan kesejahteraan rakyat merata”.*

b. Misi Desa Sukajadi Blambangan

1. Terwujudnya pemerintahan yang bersih dan profesional serta responsif

2. Menyelenggarakan pelayanan masyarakat yang cepat dan prima
3. Melaksanakan dan memfasilitasi pembangunan yang aspiratif, bermanfaat, terpelihara dan berkelanjutan serta peningkatan pembangunan fisik dan infrastruktur
4. Mengembangkan sistem informasi desa dan tata kelola yang dinamis sebagai upaya mempromosikan desa dan kegiatan pembangunan desa
5. Melaksanakan pembinaan kehidupan kemasyarakatan dengan pemberdayaan masyarakat melalui pembinaan kehidupan sosial budaya seperti bidang kesehatan, pendidikan, pemuda dan adat istiadat
6. Penguatan dan manajemen lembaga kemasyarakatan, pembentukan Badan Usaha Milik Desa, serta kerjasama antar Desa
7. Pembangunan ekonomi kerakyatan berbasis agrobisnis, pertanian, perkebunan dan kehutanan rakyat dengan kondisi sosial budaya yang berbasis kearifan local
8. Meningkatkan pemanfaatan potensi sumber daya desa, guna mendukung peningkatan pendapatan desa
9. Menentukan kebijakan yang akan mendorong perkembangan usaha pedesaan
10. Menjaga kondisi wilayah yang kondusif
11. Mewujudkan pemerataan pembangunan desa dan berkeadilan
12. Mewujudkan tata kelola pemerintahan desa yang baik
13. Meningkatkan pelayanan pemenuhan hak-hak dasar rakyat
14. Pembangunan infrastruktur desa

15. Meningkatkan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat baik sarana prasarana umum, seperti pembangunan jalan usaha pertanian, jalan lingkar desa, siring pasang, irigasi, pagar tempat pemakaman umum, pendidikan, kesehatan dan prasarana pemerintahan desa.

1.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Deskripsi Singkat	Tahun	Metode Yang digunakan
1	Perancangan <i>Company Profile</i> Berbasis <i>Website</i> Pada Desa Tanjung Kemala [10].	Penelitian ini bertujuan untuk membuat <i>Website Company Profile</i> untuk Desa Tanjung Kemala, yang memfasilitasi akses informasi tentang fasilitas dan keunggulan desa. Menggunakan metode <i>WDLC</i> dan <i>framework CodeIgniter</i> serta <i>Database MySQL</i> .	2024	Bahasa Indonesia: <i>WDLC</i> , <i>CodeIgniter</i> , <i>MySQL</i>
2	Sistem Informasi Profil Perusahaan Kantor Desa Sandik Berbasis <i>Website</i> [2].	Pentingnya teknologi dalam mempermudah akses informasi di Kantor Desa Sandik. Dengan menggunakan	2022	Air terjun, meliputi analisis kebutuhan, desain sistem,

		<p>bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>Database MySQL</i>, sistem ini dirancang untuk memberikan informasi yang jelas dan cepat kepada masyarakat</p>		<p>pengkodean, dan pengujian</p>
3	<p>Profil Perusahaan Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web [1].</p>	<p>Penelitian ini merancang <i>Website Company Profile</i> untuk Kantor Desa Lumpatan 1 guna meningkatkan akses informasi bagi masyarakat.</p> <p>Menggunakan <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> untuk pengembangan sistem.</p>	2021	<i>PHP, MySQL</i>