

Analisis dan Perancangan Website Studi Kasus pada Edukasindo Utama Consultant

¹Astried Silvanie Akbar, ^{2*}Filda Angellia, ³Achmad Fauzi, ⁴Yuli Prasetya
^{1,2,3,4}Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957
Jakarta, Indonesia

fildaibik57@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 15/01/2024

Diterima : 19/01/2024

Dipublikasi : 24/01/2024

ABSTRAK

Secara perlahan tapi pasti, masyarakat mulai merubah cara mereka memenuhi kebutuhan hidupnya. Mereka terpaksa dan dipaksa oleh keadaan untuk belajar beralih dari cara-cara konvensional ke digital baik dalam berinteraksi sosial, bekerja, dalam mendapatkan segala kebutuhan hidupnya. Suatu perusahaan atau korporasi tertentu juga tak ketinggalan untuk terus berlomba melakukan *update* terhadap penggunaan teknologi digital untuk mencapai tujuan usaha masing-masing. Selain hal komersial yang menjadi ujung tombak dari pemakaian dukungan teknologi digital namun juga terdapat hal lain yang tersirat dalam penggunaan teknologi digital di setiap proses manajemen suatu usaha. Salah satu yang kerap diperlukan adalah sumber informasi. Pencarian informasi ini memerlukan bantuan teknologi agar lebih dapat secara optimal mendapat informasi yang tepat dan akurat berdasarkan kebutuhan. Website sebagai suatu fasilitas teknologi dirasa perlu dikembangkan untuk dapat mempermudah perusahaan dalam memperkenalkan profil usaha secara tersebar dalam waktu yang relatif tidak lama. Edukasindo Utama Consultant yang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konsultan membutuhkan website sebagai teknologi pendukung usahanya dalam hal memberikan informasi kepada khalayak tentang perusahaan dengan waktu yang cepat dan khalayak dapat dengan efektif mendapatkan informasi tentang perusahaan tersebut. Metode yang digunakan dalam membangun website ini adalah dengan metode *Waterfall* yang didukung dengan model perancangan UML (Unified Modelling Language) yang merupakan model perancangan sistem berbasis objek

Kata Kunci: Edukasindo Utama Consultant, Digitalisasi, Sistem Informasi, Web.

I. PENDAHULUAN

Keterlibatan Teknologi komputer sebagai alat untuk memudahkan suatu pekerjaan juga dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam menyelesaikan pekerjaan (Filda Angellia et al, 2020). Secara perlahan tapi pasti, masyarakat mulai merubah cara mereka memenuhi kebutuhan hidupnya. Mereka terpaksa dan dipaksa oleh keadaan untuk belajar beralih dari cara-cara konvensional ke digital baik dalam berinteraksi sosial, bekerja, dalam mendapatkan segala kebutuhan hidupnya.

Pemanfaatan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam identifikasinya tampak pada beberapa aspek antara lain sumber daya manusia, sarana, prasarana (Irwan.Dwi.A.2018). Pada saat ini hampir semua pekerjaan baik dalam dunia usaha, perdagangan, perkantoran, sekolahan maupun perguruan tinggi sudah memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, dan hal tersebut memungkinkan semua bidang pekerjaan manusia dapat semakin ringan dikerjakan dengan menggunakan bantuan komputer dan teknologi yang lain.(Muhammad Fajri et al,2021). Perkembangan teknologi yang pesat memberikan pengaruh dari cara kerja personal maupun organisasi, terlebih dalam dunia bisnis, teknologi dapat membantu perkembangan bisnis dikarenakan dengan teknologi dapat memangkas pengeluaran yang cukup signifikan.(Hafidz A. Reynaldi et al,2023). Pada upaya digitalisasi informasi perusahaan terdapatlah model website yang digunakan sebagai salah satu penyebaran informasi perusahaan secara cepat dan efektif. Model digitalisasi tersebut biasa dikenal dengan digitalpreneur yang salahsatunya dapat dalam bentuk website *company profile*. Digitalpreneur mempermudah pelaku bisnis mengontrol dan menyediakan segala kebutuhan konsumen. Konsumen juga akan mendapatkan informasi produk hanya dengan menjelajah internet dan sapat menjangkau konsumen kapan dan dimanapun karena tidak terdapat batas ruang dan waktu .(Filda Angellia et al,2020)

Suatu perusahaan atau korporasi tertentu juga tak ketinggalan untuk terus berlomba melakukan *update* terhadap penggunaan teknologi digital untuk mencapai tujuan usaha masing-masing termasuk perihal turut meningkatkan efektifitas dan efisiensi salah satunya adalah pengurangan biaya yang telah dibahas sebelumnya. Selain hal komersil yang menjadi ujung tombak dari pemakaian dukungan teknologi digital namun juga terdapat hal lain yang tersirat dalam penggunaan teknologi digital di setiap proses manajemen suatu usaha. Salah satu yang kerap diperlukan adalah sumber informasi . Pencarian informasi ini memerlukan bantuan teknologi agar lebih dapat secara optimal mendapat informasi yang tepat dan akurat berdasarkan kebutuhan.

Website atau yang biasa kita kenal dengan www (World Wide Web) merupakan salah satu bentuk nyata dukungan teknologi terhadap suatu kebutuhan akan sebuah informasi . Website saat ini sudah banyak diperlukan atau merupakan fasilitas utama dalam sebuah perusahaan yang akan menyampaikan informasinya dalam bentuk digital. Dapat dikatakan bahwa website saat ini menjadi kebutuhan primer perusahaan dalam mendukung berjalannya usaha yang digeluti.Dalam pengembangan aplikasi web interaktif, pemilihan framework yang tepat memiliki peran penting dalam keberhasilan proyek (Hilman Jihadi et al,2023). Terkait dengan pernyataan tersebut maka kami jadikan sebagai acuan bahwa seluruh komponen dan juga pemilihan framework sangat berpengaruh , begitupun dengan desain yang dihasilkan yang menjadi tolak ukur intensitas khalayak dapat tertarik dengan web tersebut dan kemudian melanjutkan interaksinya dengan perusahaan, maka kami tim peneliti juga memasukkan unsur desain yang juga penting dalam membangun sebuah web.

Edukasindo Utama adalah perusahaan yang berfokus pada penyediaan layanan pelatihan di bidang manajemen konsultan dan sumber daya manusia (SDM). Di era globalisasi saat ini, peran penting pelatihan telah meluas secara drastis. Pentingnya pelatihan Manajemen Bisnis dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dikembangkan dengan baik oleh sebuah perusahaan sangat penting bagi pengembangan perusahaan. Bidang yang kami berikan adalah meliputi kegiatan yang terkait dengan Pengembangan Organisasi, serta Sistem dan Prosedur, Manajemen Bisnis yang terkait dengan aktifitas

pengelolaan SDM. Manajemen dari Edukasindo Utama Consultant juga merasa perlu untuk terus melakukan peningkatan bidang teknologi sebagai pendukung berjalannya proses manajemen dalam tubuh Edukasindo sendiri.

Berdasarkan hal tersebut kami tim peneliti mencoba untuk membuat penelitian berupa pembuatan sebuah website sebuah perusahaan yaitu Edukasindo Utama Consultant agar perusahaan tersebut dapat lebih dikenal dan lebih terpercaya yang diharapkan dapat membantu memfasilitasi kebutuhan khalayak atas informasi dari Edukasindo Utama Consultant. Untuk itu kami merencanakan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Website Studi Kasus Pada Edukasindo Utama Consultant”

II. STUDI LITERATUR

Teknologi Informasi Web

Teknologi web adalah sebuah pengembangan teknologi yang bisa membantu dua perangkat komputer atau lebih untuk melakukan interaksi melalui sebuah jaringan. Contohnya, dalam pengaturan di sebuah kantor, beberapa komputer dan perangkat lain seperti printer mungkin tidak terhubung dengan jaringan, tapi mungkin membantu mengirim informasi lebih cepat.

Tahap yang terlibat dengan teknologi web cukup rumit dan bermacam-macam, hal tersebut karena bisnis mungkin menggunakan bantuan departemen untuk menyelesaikan masalah tersebut. teknologi web sudah mengubah cara berinteraksi dan membuatnya menjadi lebih efisien. Berikut ini adalah contoh teknologi web;

1. Browser

Browser adalah salah satu teknologi web yang paling umum dan dapat dihubungkan yang tersedia. Mereka meminta dan menunjukkan informasi dengan cara yang dapat kami pahami dan dapat dianggap sebagai juru bahasa kami dengan teknologi Web. Diantaranya adalah beberapa browser yang umum dan populer:

1. Google Chrome– populer di kalangan pengguna teknologi web
2. Safari- Khusus untuk produk Apple, ini adalah browser web default perusahaan.
3. Firefox– Peramban sumber terbuka yang didukung oleh Mozilla Foundation.
4. Internet Explorer– browser Microsoft yang tak lekang oleh waktu.

2. HTML

Untuk seseorang dengan minat pemula dalam teknologi web, ini salah satu yang pertama yang harus Anda pelajari. Peramban web berinteraksi dengan teknologi dokumen ini untuk menyediakan struktur tentang apa yang harus ditanggapi, menunjukkan permintaan yang diberikan.

3. CSS

Ini bekerja dalam kolaborasi dengan HTML. CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets yang menjelaskan bagaimana elemen HTML diatur di layar. Dengan waktu yang cukup, hal-hal seperti efek teks CSS, efek hover gambar dan transisi halaman antara lain menjadi mudah.

Kerangka Pengembangan Web (Web Development Frameworks)

Untuk programmer web pemula, kerangka kerja pengembangan web sangat bagus untuk memulai sambil menghindari tugas-tugas biasa.

1. Angular

Sebagai salah satu teknologi web terbaru, Angular dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi web dinamis. Kerangka kerja ini memungkinkan pembuatan aplikasi berbasis front-end yang tidak memerlukan kerangka kerja (framework) dan plugin yang menyertainya. Ini membawa fitur yang mencakup templat yang dirancang dengan baik, pembuatan dan pemisahan kode, arsitektur MVC, dll.

2. Ruby on rails

Ini adalah teknologi web sisi server yang memiliki kode yang dapat digunakan kembali yang membantu membuat pengembangan aplikasi lebih mudah dan lebih cepat. Ini menggunakan Ruby sebagai bahasanya dan pilihan umum untuk start-up yang ingin memulai.

3. Yii

Yii adalah framework pengembangan aplikasi web open-source PHP5 yang mudah digunakan. Kerangka kerja (framework) dioptimalkan kinerja dengan banyak alat untuk debugging dan pengujian aplikasi.

4. Meteor JS

Meteor JS adalah kerangka kerja isomorfik sumber terbuka yang ditulis dalam Node yang membuat aplikasi web waktu nyata untuk berbagai platform dan memiliki halaman pemuatan yang lebih pendek untuk halaman web. Ada lebih sedikit baris kode yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang sama karena tumpukan JavaScript.

5. js

Ini adalah kerangka kerja lain yang dikembangkan di Node.js dan cocok untuk mereka yang ingin mengembangkan API dan aplikasi secepat mungkin.

6. Zend

Kerangka kerja open-source lainnya, Zend didasarkan pada PHP dan masih dalam pengembangan aktif yang memberikan opsi teknologi web baru karena ini adalah salah satu kerangka kerja MVC tingkat perusahaan awal.

Bahasa Pemrograman

Komputer tidak menggunakan bahasa yang sama dengan manusia meskipun kita mengetik atau berinteraksi dengan mereka menggunakan bahasa tersebut. Mereka memilikinya sendiri dan di bawah ini adalah beberapa di antaranya:

1. JavaScript – ini umum di antara browser web, kerangka kerja lain, dan Meteor.
2. Survei tahunan StackOverflow menyatakan JavaScript sebagai bahasa pemrograman yang paling umum digunakan dengan 62,5% bagian dari responden yang mengatakan bahwa mereka menggunakan bahasa tersebut. Bahasa ini adalah salah satu teknologi web yang penting dan inti.
3. Python – bahasa ini digunakan dalam banyak perhitungan matematis dan kerangka kerja Django.
4. PHP – ini digunakan oleh situs blog WordPress pada editor WYSIWYG. Bahasa ini juga digunakan oleh Wikipedia, Facebook, dan situs populer dan utama lainnya.
5. CoffeeScript – ini dapat dianggap sebagai ‘dialek’ JavaScript. Ini dianggap lebih sederhana meskipun dikonversi kembali ke JavaScript.

6. Ruby – ini digunakan pada kerangka kerja Ruby on Rails. Banyak pengembang menyukai Ruby karena mudah digunakan dan mudah digunakan karena memungkinkan kode yang lebih pendek dan mudah dibaca. Namun, ini hadir dengan efisiensi yang lebih rendah dibandingkan dengan bahasa pemrograman lain yang di sisi lain hadir dengan produktivitas yang lebih tinggi.

Analisis Sistem

Analisis merupakan rangkaian proses uji sistematis terhadap elemen, keterkaitan antar elemen, dan keterkaitan keseluruhan dalam sistem. Salah satu tujuan dari analisis sistem adalah agar perancang mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang cara organisasi saat ini dalam melakukan sesuatu di area di mana sistem informasi baru akan dibangun. Proses analisis sistem meliputi penentuan kebutuhan sistem, mengorganisasi informasi menggunakan alat pemodelan data, proses, dan logika (Valacich & Schneider, 2018).

Perancangan Sistem

Perancangan sistem mencakup proses penyelesaian masalah dalam sistem. Perancangan sistem merupakan tindak lanjut terhadap keputusan yang dihasilkan dari analisis sistem. Sistem yang dipilih atau diusulkan diuraikan menjadi beberapa elemen yang perlu dirancang. Elemen-elemen yang harus didesain pada saat membangun sebuah sistem informasi antara lain, pemrosesan dan logika, database dan file, dan Human-computer interface (Valacich & Schneider, 2018).

Konsep Website

Definisi website secara umum adalah suatu fasilitas internet dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen dalam website disebut dengan web page dan link dalam website dapat digunakan oleh pengguna untuk beralih dari satu halaman ke halaman (hypertext) lain, baik antarhalaman yang disimpan di server yang sama maupun dalam server yang ada di seluruh dunia. Halaman (page) dapat diakses atau dibaca melalui browser antara lain adalah Google Chrome, Mozilla Firefox, dan lainnya.

Website merupakan laman info dalam jalur internet untuk dapat diakses dimanapun berada melalui jaringan internet. Website juga mengandung teks, gambar, suara, dan animasi yang menarik untuk mengundang daya tarik pengunjung.

Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antara satu halaman dan halaman yang lain.

Biasanya ini ditempatkan pada satu server web yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (LAN). Jenis-jenis website Jenis-jenis website dibagi berdasarkan sifat, tujuan, dan bahasa pemrograman.

Berdasarkan sifat

1. Website dinamis berisi konten yang selalu berubah setiap saat. Contohnya website toko online dan website internet banking.
2. Website statis. Kontennya sangat jarang diubah. Contohnya, website landing page.

Berdasarkan tujuan

1. Personal website berisi informasi pribadi seseorang.
2. Corporate web dimiliki oleh perusahaan.
3. Portal website memiliki banyak layanan berita, email, dan jasa-jasa lain.
4. Website media sharing berbagi media antarpengguna seperti gambar, video,

musik. Contohnya: Flickr, Youtube, Soundcloud.

Forum website digunakan sebagai sarana diskusi pengunjungnya. Selain itu, terdapat beberapa jenis website lain seperti website pemerintah, e-banking, e-payment, dan e-procurement. Berdasarkan bahasa pemrograman

1. Server side menggunakan bahasa pemrograman yang tergantung pada tersedianya server seperti PHP, ASP dan sebagainya.
2. Client side. Website ini tidak membutuhkan server dalam menjalankannya, cukup diakses melalui browser. Fungsi website Selain media dalam menyampaikan informasi, website berfungsi sebagai platform komunikasi, menarik dibaca pengguna, untuk hiburan, dan bahkan tempat transaksi jual beli online.

UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan suatu bahasa dalam industri yang menggambarkan *requirement*, analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur program berbasis objek". UML merupakan salah satu metode pengembangan sistem berorientasi objek yang mendukung pengembangan sistem. UML juga merupakan Bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa UML adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Diagram – diagram dalam bahasa permodelan UML tersebut diantaranya adalah *use case diagram* , *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *deployment diagram*.

Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan model syarat sistem di level atas. *Use Case Diagram* merupakan wujud visual dari *Use Case*, sektor dan interaksi terkait. UML merupakan model visual yang memfasilitasi tahap-tahap proses bisnis

Activity Diagram

"Diagram aktivitas alur kerja didalam sistem. Akan tetapi diagram ini tidak menunjukkan apa yang dikerjakan oleh aktor melainkan alur kerja secara umum dalam sistem

Class Diagram

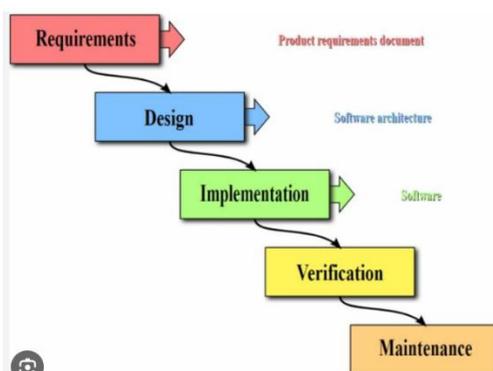
Class Diagram merupakan diagram yang populer untuk *software engineering*. *Class Diagram* akan mewakili bentuk entitas yang menjadi kunci dalam bisnis. *Class Diagram* bersifat struktural dan juga statis. *Class Diagram* merupakan urutan atau tahapan kelas pada proses bisnis.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem sebagai berikut :

Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang penulis pilih adalah model pengembangan sistem yaitu air terjun (*waterfall*) yang terdiri dari proses analisis, desain pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).



Gambar 1 Ilustrasi Model Waterfall

Adapun metode air terjun, diantaranya :

- 1) Analisis kebutuhan
 - a. Analisis kebutuhan user
 - b. Proses didalamnya berupa pengumpulan data yang dibutuhkan user yang didapat dari hasil wawancara dan observasi dengan aparatur desa setempat.
 - c. Analisis kebutuhan hardware dan software (perangkat keras/lunak)
 - d. Proses untuk pengumpulan semua kebutuhan akan dilakukan dengan insentif untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan hardware/software.
- 2) Desain
Desain software memiliki proses yang banyak atau bisa disebut multi langkah termasuk merancang struktur data, arsitektur hardware/software, desain antar muka, dan pengkodean..
- 3) Pengkodean
Pada tahapan ini menjelaskan tentang pemrograman yang digunakan dalam membangun sistem serta menghubungkan database kedalam aplikasi.(Paulus Joshua Louis et al, 2022)
- 4) Pengujian
Pengujian dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Proses ini menguji kode program yang dibuat , fokus pada bagian piranti lunak dengan tujuan untuk memastikan input yang masuk menghasilkan output yang sesuai atau benar (Raka Armadirangga et al, 2021)
- 5) Pendukung atau pemeliharaan
Perubahan pada sistem bisa terjadi karena terdapat kesalahan dan tidak terdeteksinya kesalahan tersebut saat pengujian berlangsung. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisi spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Pemilihan Sistem

Pada saat ini Edukasindo Utama consultant tidak memiliki website sehingga hanya secara manual saja yang dilakukan untuk mempromosikan atau memperkenalkan serta mamanager eventnya , Dikarenakan proses manual tersebut sering terjadi proses yang lama dalam hal pencarian informasi dan pemberian informasi dari dan kepada khalayak

untuk itu diperlukan basis website sebagai teknologi pendukung dari permasalahan tersebut

Analisis Sistem

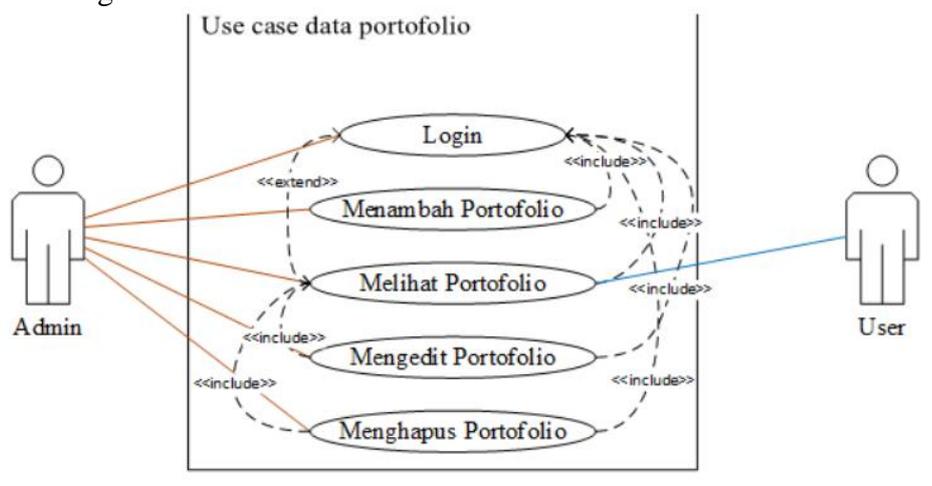
Tahap awal yang dilakukan pada tahap analisis sistem ini adalah analisis kebutuhan dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan analisa yang ada maka Edukasindo Utama Consulting saat ini membutuhkan sebuah website yang dapat mengakomodir proses penyebaran informasi, pengenalan perusahaan kepada khalayak dan . Pada tahap ini dilakukan pula tahap analisis kebutuhan admin dan user antara lain yaitu admin membutuhkan akses Imemanage jadwal event atau kegiatan. Sedangkan di sisi user tentunya akan mempermudah dan mempercepat untuk pencarian informasi tentang edukasindo utama consulting.

Desain Sistem

Desain sistem ini menggunakanUML (*Unified Modelling Language*) dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan My SQL untuk pembuatannya

1. Use Case Diagram

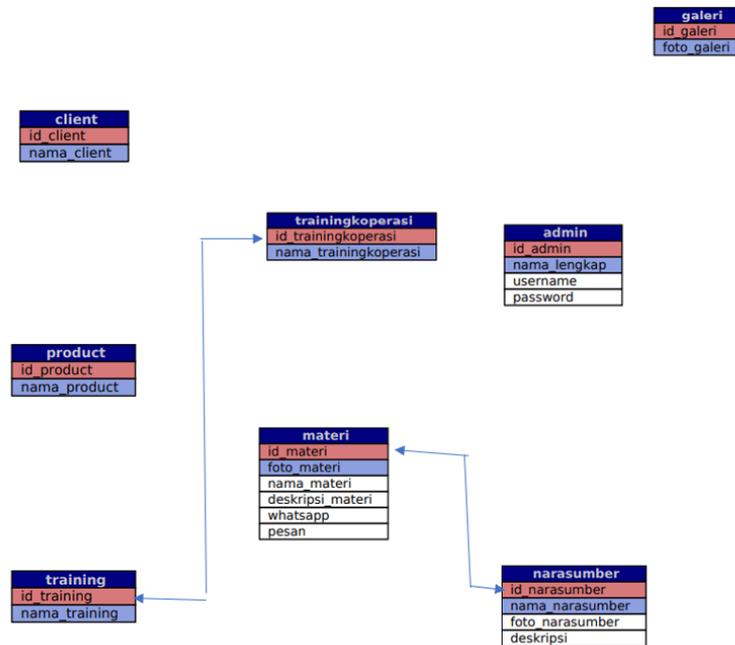
Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Pada Gambar 2 merupakan Use Case Diagram yang diusulkan pada website edukasindo utama consulting.



Gambar 2 Use Case Diagram

2. Class Diagram

Class Diagram merupakan menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Class diagram digunakan untuk mendokumentasikan struktur sistem sebelum pengodean apapun dimulai. Diagram class ini akan membantu desainer dalam memahami bagaimana bagian dari sistem dan membantu pengembang mempelajari sistem dan mengembangkannya tanpa harus perlu mulai dari awal kembali. (Muhammad Diyo G. et al,2023). Diagram kelas pada penelitian ini terlihat pada Gambar 3.

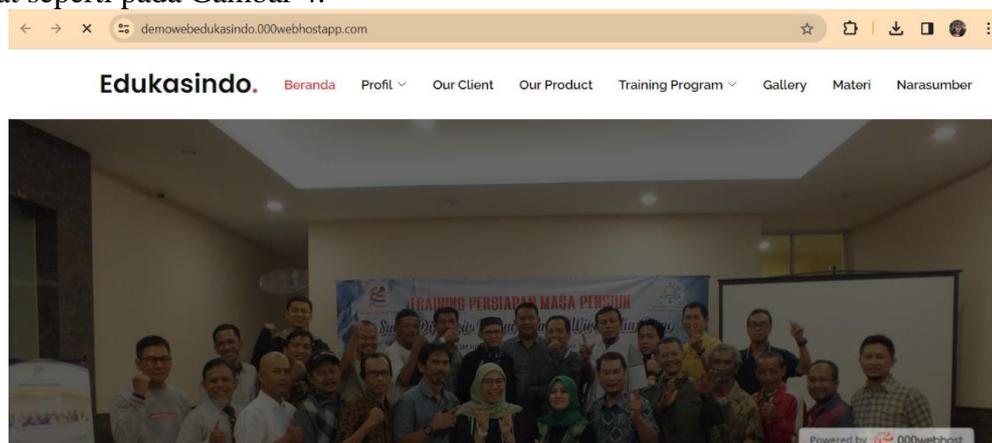


Gambar 3 Class Diagram

Implementasi dan Operasional Sistem

Tahap ini adalah tahap peninjauan dan pengimplementasian antar muka Sistem website yang bertujuan untuk memperlihatkan antar muka aplikasi yang sebenarnya, memudahkan dalam memahami prosedur atau langkah – langkah penggunaan website. Beranda Sistem Informasi Administrasi Desa

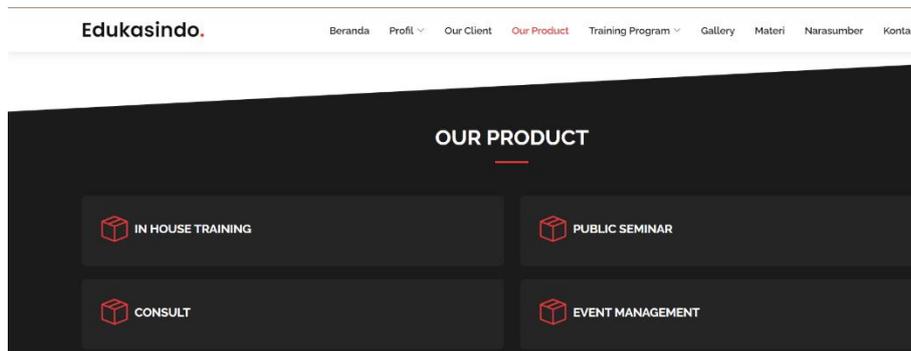
Beranda merupakan tampilan awal saat mengakses suatu halaman website untuk menampilkan halaman utama, terdapat menu untuk login. halaman beranda website ini terlihat seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Beranda Admin dan Halaman Beranda User

a) Dashboard Admin

Dashboard admin ini merupakan halaman dimana admin dapat mengakses dari mulai kepentingan login sampai dengan melakukan transaksi data berupa update dan lainnya



Gambar 5 Halaman Menu product

b) Dashboard User

Dashboard user merupakan halaman dimana user dapat melakukan aktivitasnya



Gambar 6 . Halaman Dashboard User

Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan terhadap aspek fungsional dan aspek user sampai kepada tahap *User Acceptance Test (UAT)* agar sistem ini sesuai dengan apa yang telah disepakati di awal dan dapat diimplementasikan serta melalui tahap training dan operasi . Berikut ini adalah Tabel 1 yang berisi skenario dan hasil pengujian.

Tabel 1. Tabel Skenario dan Hasil Pengujian

Kelas Uji	Data Masukan	Pengamatan	Kesimpulan
Halaman Index (Beranda) User	Tampilan Halaman Beranda dengan petunjuk Registrasi User	Masuk ke Halaman Utama browser user sesuai alamat web	Valid
Halaman Registrasi akun user	Tampilan Form isian untuk pembuatan akun user dan proses submit	Masuk ke halaman user	Valid
Halaman Dashboard User	Tampilan isian form login (username dan password user)	Masuk ke halaman dashboard User untuk user dapat mulai transaksi	Valid
Halaman Pengajuan User	Tampilan isian data yang harus diisi oleh user sebagai prasyarat pengajuan pelayanan pelayanan administratif	Submit dan notifikasi sukses atau data berhasil diterima oleh admin	Valid
Halaman Index (Beranda) admin	Tampilan Halaman login admin dimana admin memasukkan username dan password	Admin berhasil Login	Valid
Halaman Dashboard Admin	Admin melakukan perubahan data (Tambah, Hapus dan Ubah Data)	Transaksi data Tambah, Hapus dan Ubah Data berhasil dilakukan	Valid

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan Website yang digunakan untuk memperkenalkan perusahaan melalui digital web. Dampak positif dari sebuah website ini adalah mempermudah dan mempercepat proses transaksi membagi informasi dan memperkenalkan tentang perusahaan dalam hal ini adalah Edukasindo Utama Consulting

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan sepenuh hati, Tim mengucapkan banyak terima kasih kepada Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 yang telah mensupport dan mendanai proyek penelitian ini hingga selesai. Tak lupa kami ucapkan terima kasih juga kepada Edukasindo Utama Consultant yang dengan tangan terbuka mempersilakan Tim untuk melakukan riset.

VII. REFERENCES

- Angellia, F., Cahya, W., & Louis, P. J. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Java Pada Rental Mobil XYZ. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 1(2), 80–88. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v1i2.175>
- Angellia, F., Riyantie, M. (2020) Strategi Komunikasi Pemasaran Kopi Melalui Digitalpreneur Studi Kasus Pada CV.Putri Cahaya Cemerlang (Kopi Oncak). *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v1i1.101>
- Arianto, I. D. (2018). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Di Desa Kesamben Kecamatan Kesamben Jombang. *Dinamika Governance : Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 8(1), 59–65. <https://doi.org/10.33005/jdg.v8i1.1216>

-
- Armadirangga,R.,Purwandari, N (2021). Analisis Perancangan Sistem E-Learning Studi Kasus Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fatih, Depok. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 2(2), 97–105. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v2i2.319>
- Fajri, M., Cahya, W., & Angellia, F. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Santri Baru. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 2(1), 11–14. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v2i1.252>
- Gumilar, M.D., Firmansyah, Boy(2023). Perancangan Sistem Pelayanan Kuliah Pengganti di Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 Berbasis Website. *Jurnal Nasional Informatika (JUNIF)*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.55122/junif.v4i1.944>
- Jihadi, H.,Syarabil,A.F.(2023). Perbandingan React JS dan Vue JS Dalam Pengembangan Aplikasi Web Interaktif:Sebuah Studi Komparataif. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 4(2), 70–179. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v4i2.823>
- Louis, P. J., Angellia, F., & Cahya, W. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Repository Jurusan Sistem Informasi Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v3i1.370>
- Reynaldi, A.Hafidz, & Firmansyah, Boy. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Batik Joni's Collection Berbasis Web . *Jurnal Nasional Informatika (JUNIF)*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.55122/junif.v4i1.943>
- Valacich, Joseph., Schneider, C., & Hashim, M. (2023). *Information Systems Today: Managing the Digital World*. (9th ed.). Pearson Education Limited.