

## Penerapan *Framework Codeigniter 4* pada *Web Company Profile* di Marvin Kaos Semarang

Yanuar Tri Wibowo<sup>\*1</sup>, Febrian Murti Dewanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Informatika, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang

\*Email: [wibowoyanuartri@gmail.com](mailto:wibowoyanuartri@gmail.com)

### Abstract

The need for digital marketing is currently very necessary to expand the market and reach a wider marketing scope. In addition to increasing sales, digital marketing is also considered more effective and efficient in terms of budget use in marketing. This is of particular concern to Marvin Kaos, which is a company engaged in fashion, especially screen printing. As a medium to expand marketing, Marvin Kaos needs digital media that can be accessed at any time to introduce the general public to the company's identity. From these problems, the author develops a company profile website that aims as a corporate identity using the codeigniter 4 framework and with the waterfall methodology. The programming language used is PHP and MySQL as a database.

Keywords : corporate identity, company profile, website

### Abstrak

Kebutuhan akan pemasaran secara digital untuk saat ini amatlah diperlukan untuk memperluas pasar dan menjangkau cakupan pemasaran yang lebih luas. Selain meningkatkan penjualan, pemasaran digital juga dinilai lebih efektif dan efisien dalam segi penggunaan anggaran dalam pemasaran. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi Marvin Kaos yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang fashion terutama percetakan sablon. Sebagai media untuk memperluas pemasaran, Marvin Kaos membutuhkan media digital yang dapat diakses setiap saat untuk memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang identitas perusahaan. Dari permasalahan tersebut, penulis mengembangkan sebuah website company profile yang bertujuan sebagai identitas perusahaan menggunakan framework codeigniter 4 dan dengan metodologi waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dan MySQL sebagai database.

Kata kunci: identitas perusahaan, company profile, website

### 1. Pendahuluan

Perkembangan dunia industri terutama industri fashion di masyarakat telah berkembang pesat hingga saat ini. Kebutuhan akan sandang menjadikan fashion menjadi salah satu kebutuhan primer yang menjanjikan kepada para pengusaha untuk terjun pada bisnis yang berbahan dasar tekstil atau kain. Dari sekian banyak usaha di bidang fashion, percetakan sablon kaos merupakan usaha yang banyak digemari untuk saat ini. Selain bahan baku yang mudah didapat, biaya operasional yang murah dan perkembangan teknologi juga berperan penting dalam keberlanjutan usaha ini kedepannya. Marvin Kaos merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan sablon yang menggunakan teknik digital printing dengan pengerjaan secara modern baik software maupun hardware.

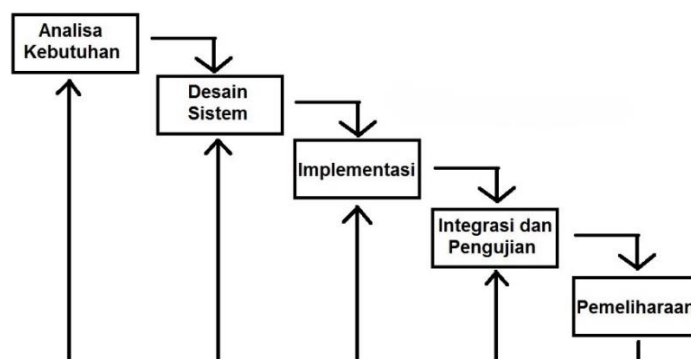
Dalam perkembangan teknologi dan informasi, internet menjadi salah satu media informasi yang dapat digunakan dalam melakukan pemasaran yang efektif dan efisien. Konsumen dapat memanfaatkan internet untuk mencari barang yang diinginkan jika malas keluar rumah untuk berbelanja. Cukup melakukan pemesanan, mengatur pembayaran, dan kemudian menunggu di rumah [1]. Semakin banyaknya kompetitor yang bergerak di industri

percepatan terutama sablon, menjadikan persaingan antar usaha dibidang ini menjadi ketat. Selain banyaknya persaingan, kurang efektif dan efisien dalam strategi pemasaran menjadi kendala bagi Marvin Kaos untuk bersaing dengan kompetitor yang lain terutama dibidang penjualan. Oleh sebab itu, strategi pemasaran yang efektif dan efisien menjadi kebutuhan yang mendasar dalam permasalahan kali ini. Penggunaan internet yang semakin masif saat ini di masyarakat menjadikan sebuah peluang dalam strategi pemasaran yang efektif dan efisien terutama untuk meningkatkan penjualan.

Atas dasar permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah perancangan website company profile dengan menggunakan framework codeigniter 4 sebagai kerangka kerja dan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan sebagai identitas perusahaan dalam media promosi kepada masyarakat. Selain itu, penggunaan database MySQL dan metodologi waterfall juga mempermudah dalam pembuatan website company profile kali ini.

## 2. Metode

Dalam pengembangan website ini, penulis menggunakan metode waterfall sebagai metode pengembangan. Metode waterfall adalah pendekatan awal dalam SDLC (Software Development Cycle Life) yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Penggunaan metode waterfall mengikuti pendekatan secara linier atau sekuensial [2], dimana pengembangan perangkat lunak dilakukan dalam tahap-tahap yang terdefinisi secara jelas dan saling terkait. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan dalam metode waterfall dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Analisis Kebutuhan

### 1. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini, tim pengembang mulai menganalisa kebutuhan pengguna, tujuan dibuatnya aplikasi, persyaratan pengguna serta fitur dan fungsi yang diperlukan [3].

### 2. Desain Sistem

Desain sistem bertujuan untuk merancang arsitektur, desain dan spesifikasi teknis dari perangkat lunak yang dikembangkan. Tim pengembang juga melibatkan pembuatan diagram alir dan desain antar pengguna atau UI/UX [4].

### 3. Implementasi

Pada tahap ini, pengembang akan memulai pembuatan kode program dan pengujian untuk menentukan kualitas program yang telah dibuat

### 4. Integrasi dan Pengujian

Setelah tahapan implementasi, aplikasi yang dibuat dilakukan serangkaian integrasi dan pengujian dalam menentukan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kegagalan dan kesalahan yang ditemukan selama proses pengembangan [5].

### 5. Pemeliharaan

Proses ini dilakukan setelah aplikasi dinyatakan siap dan dikeluarkan oleh developer kepada konsumen. Tim pengembang akan terus memperbaiki, memperbarui dan memperluas perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini,

pengembang tidak hanya memastikan kondisi perangkat tetap berjalan baik, namun juga melakukan pembaruan atau upgrade secara berkala [6].

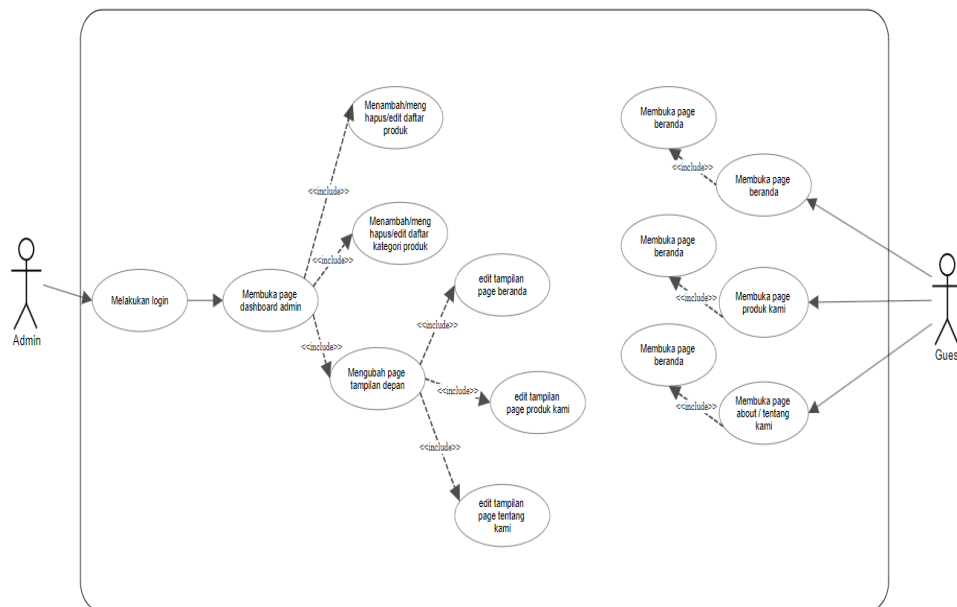
### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Pembahasan

Dalam pengembangannya, penulis menggunakan metode UML (Unified Modelling Language) yaitu sebuah metode pengembangan perangkat lunak dengan pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek [7]. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software* [8]. Berikut diagram uml yang digunakan penulis dalam memvisualisasikan proses alur kerja sistem yang dikembangkan.

- Use Case Diagram

Use case diagram adalah gambar yang menjelaskan bagaimana pengguna akan memakai suatu sistem atau program komputer, dengan menggunakan simbol-simbol tertentu untuk memperjelas alurnya [9].



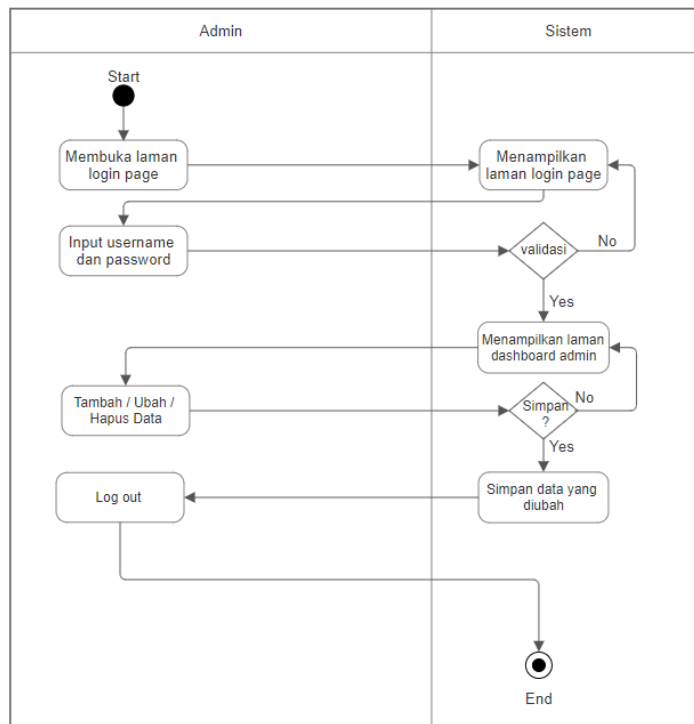
Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambar use case diatas, menjelaskan tentang hubungan antara aktor yaitu admin dengan sistem dan guest / tamu dengan sistem. Dalam gambar tersebut menjelaskan peran admin dalam mengelola website seperti menambahkan, menghapus, mengedit daftar produk dan kategori produk serta mengedit tampilan depan website terutama halaman beranda, produk kami dan tentang kami. Aktor guest berperan sebagai customer yang hanya dapat melihat tampilan dari laman beranda, produk kami dan tentang kami.

- Activity Diagram

Activity Diagram, digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada use case (proses), logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor dengan alur-alur kerja use case [10]. Sedangkan

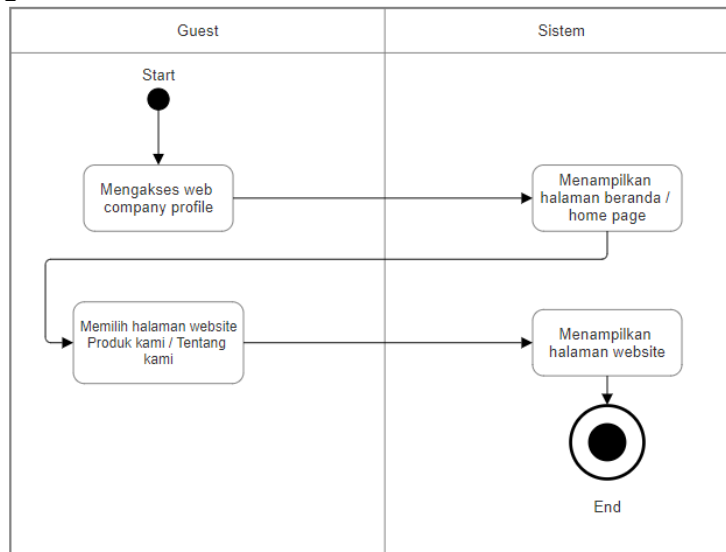
a. Activity Diagram Admin



Gambar 3. Activity Diagram Admin

Pada gambar Activity Diagram Admin diatas, dapat dijelaskan bahwa aktivitas admin dimulai dari mengakses web dan mengakses halaman login, memasukkan username dan password dan mengakses menu untuk mengedit data maupun tampilan web.

b. Activity Diagram Guest

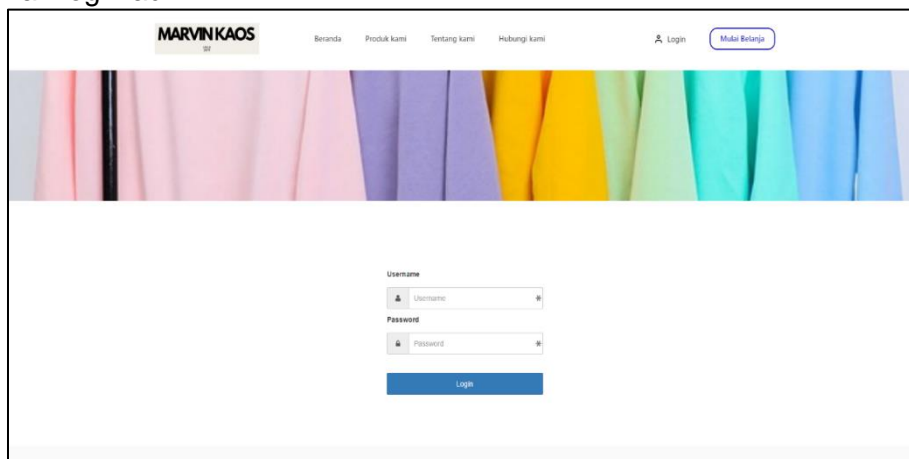


Gambar 4. Activity Diagram Guest

Dari gambar diatas, dapat dijelaskan bahwa aktivitas guest atau tamu dimulai dari mengakses website dan sistem akan menampilkan halaman utama, kemudian guest akan memilih halaman yang ingin ditampilkan dan sistem akan menampilkannya.

### 3.2. Hasil dan Implementasi

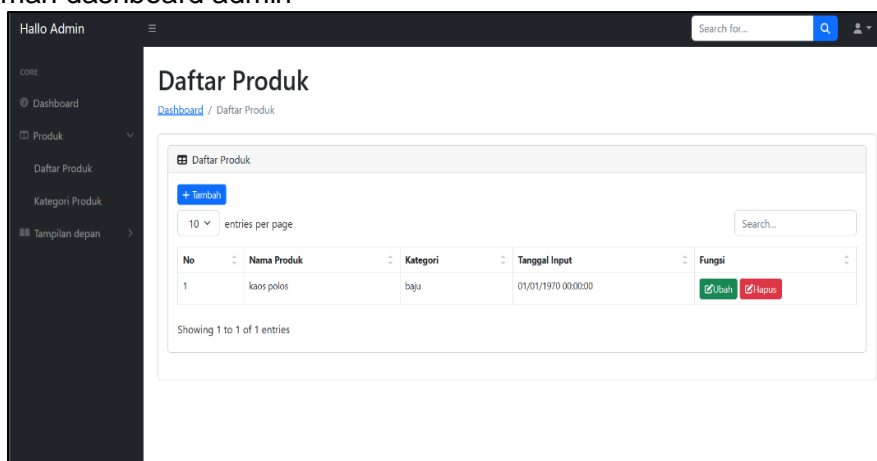
#### a. Halaman login admin



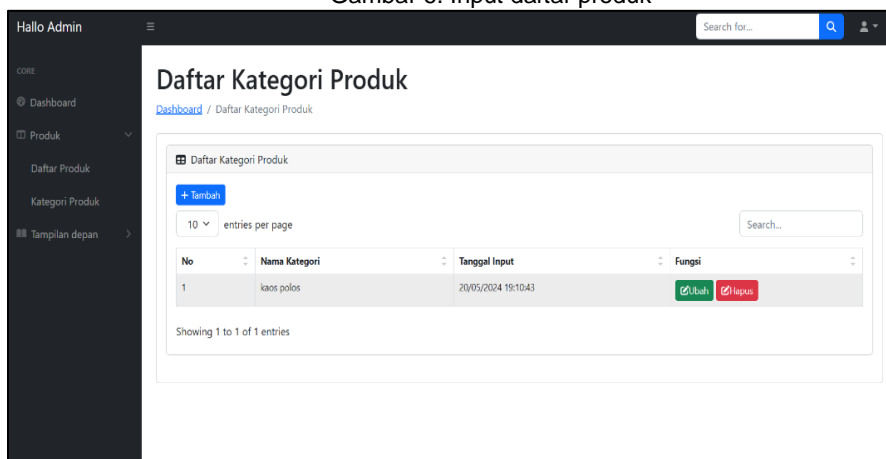
Gambar 5. Halaman login admin

Halaman login admin merupakan halaman awal sebelum admin melakukan input data. Di halaman ini, admin diharuskan mengisi form username dan password yang sesuai agar bisa masuk ke halaman selanjutnya.

#### b. Halaman dashboard admin



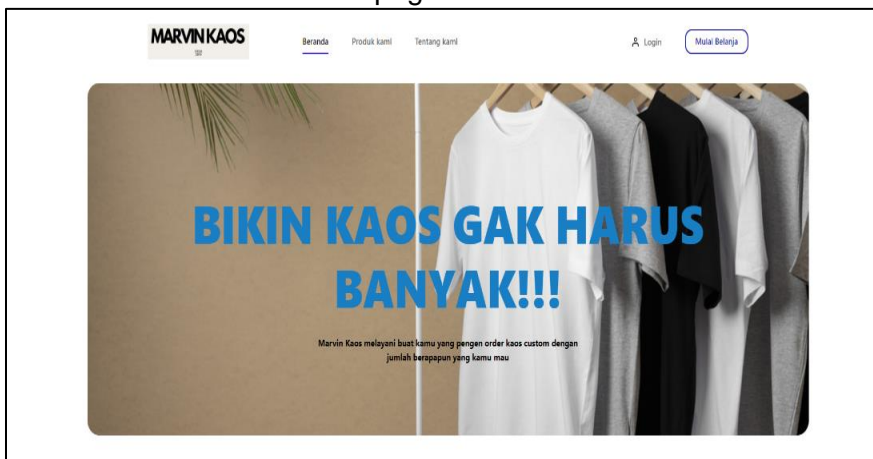
Gambar 6. Input daftar produk



Gambar 7. Input daftar kategori produk

Pada halaman ini, admin bisa melakukan input data terkait produk maupun tampilan website. Admin bisa melakukan create, update dan delete pada daftar kategori maupun daftar produk. Selain itu, admin juga bisa melakukan ubah tampilan website seperti gambar berikut

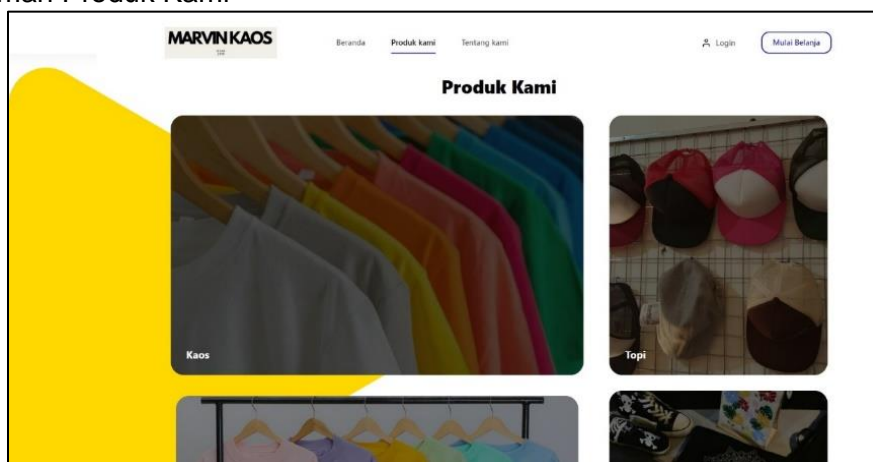
c. Halaman beranda website / homepage



Gambar 8. Tampilan awal website

Pada Halaman ini, header menampilkan menu pada navbar yang berisi tentang informasi halaman mana yang diakses dan slogan dari perusahaan.

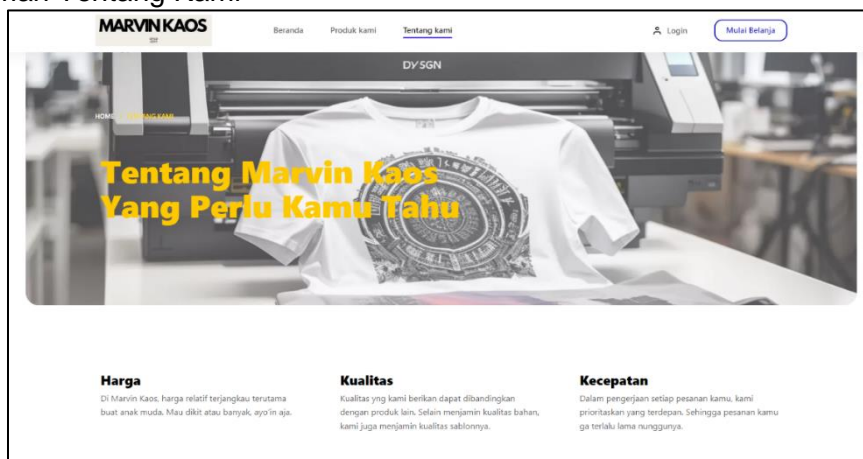
d. Halaman Produk Kami



Gambar 9. Tampilan page Produk Kami

Untuk halaman ini, hanya menampilkan produk yang dipasarkan oleh perusahaan tanpa mencantumkan harga maupun ukuran.

e. Halaman Tentang Kami



Gambar 10. Tampilan page Tentang Kami

Halaman ini menampilkan profil singkat mengenai perusahaan dan beberapa testimoni pelanggan yang pernah bertransaksi dengan Marvin Kaos.

**4. Kesimpulan**

Berdasarkan analisa implementasi perangkat lunak serta pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa.

1. Penerapan website company profile ini dapat menjadi solusi bagi perusahaan dalam pengembangan bisnisnya di era digital.
2. Dengan adanya website company profile Marvin Kaos ini, strategi pemasaran yang dilakukan akan lebih efektif, efisien dan lebih bervariasi sehingga memudahkan tenaga pemasaran dalam memperkenalkan produknya kepada masyarakat.

**5. Referensi**

- [1]. S. Maulina, "Manfaat Internet: Penggunaan Internet Bagi Kehidupan," 3 Juli 2023. [Online]. Available: [https://unair.ac.id/post\\_fetcher/fakultas-vokasi-manfaat-internet-penggunaan-internet-bagi-kehidupan/](https://unair.ac.id/post_fetcher/fakultas-vokasi-manfaat-internet-penggunaan-internet-bagi-kehidupan/). [Diakses 24 7 2024].
- [2]. R. Abdulloh, "7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula," Jakarta: PT Elex Media Komputindo kelompok Gramedia, 2018.
- [3]. Meilinaeka, "Metode Waterfall dalam Pengembangan Perangkat Lunak," 25 September 2023. [Online]. Available: <https://it.telkomuniversity.ac.id/metode-waterfall-dalam-pengembangan-perangkat-lunak/>. [Diakses 11 Juni 2024].
- [4]. Umyy Gusti Salamah, S. ST., MIT. 2021. TUTORIAL VISUAL STUDIO CODE. Kota Bandung : Media Sains Indonesia.
- [5]. Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [6]. Bunafit Nugroho. (2004). PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX. Yogyakarta. ANDI.
- [7]. R. Juliarto, "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen," 10 Maret 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>. [Diakses 8 Juni 2024].
- [8]. A. Fadilisyah, Pemrograman Database (Konsep dan Implementasi). Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- [9]. A. Muhammad, "NiagaHosterBlog," 24 Mei 2023. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/use-case-diagram-adalah/>. [Diakses 24 Juli 2024].
- [10]. Prof. Dr. Sri Mulyani, A. C. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah. Bandung: Abdi Sistematika.