

Perancangan Website Company Profile Amare Padel Academy sebagai Media Informasi dan Promosi Online Berbasis CMS dengan Framework CodeIgniter 4

Rizqi Pasha Eko Adi Prabowo^{*1}, Bambang Agus Herlambang²

¹Program Studi Informatika, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, KotaSemarang

²Program Studi Informatika, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang, KotaSemarang

*Email: ariski254@gmail.com¹

Abstract.

This research was conducted at Amare Media Group, Semarang, from January 23 to April 26, 2025. Amare Media Group is a company in the Digital Creative Agency sector with main services in branding, event management, and digital content and advertising production. In this study, the author developed a company profile website for Amare Padel Academy as a digital information and promotion media using the waterfall method. The tools used include the CodeIgniter 4 framework, XAMPP as a local server, and Visual Studio Code as a text editor. The development process includes interface design, implementation, and system testing. The final result is a responsive and informative website, supporting the improvement of branding and the online existence of Amare Padel Academy with academy profile information, training services, activity documentation, and contactable contacts.

Keywords: *Company Profile; CodeIgniter 4; Website; Digital Creative Agency.*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di Amare Media Group, Semarang, dari tanggal 23 Januari hingga 26 April 2025. Amare Media Group merupakan perusahaan di bidang Digital Creative Agency dengan layanan utama branding, manajemen acara, serta produksi konten dan iklan digital. Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan website company profile untuk Amare Padel Academy sebagai media informasi dan promosi digital dengan menggunakan metode waterfall. Alat bantu yang digunakan meliputi framework CodeIgniter 4, XAMPP sebagai server lokal, dan Visual Studio Code sebagai text editor. Proses pengembangan mencakup perancangan antarmuka, implementasi, dan pengujian sistem. Hasil akhir berupa website yang responsif dan informatif, mendukung peningkatan branding dan eksistensi Amare Padel Academy secara daring dengan informasi profil akademi, layanan pelatihan, dokumentasi kegiatan, serta kontak yang dapat dihubungi.

Kata Kunci: *Company Profile; CodeIgniter 4; Website; Digital Creative Agency;*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dunia bisnis dan pendidikan. Di era digital saat ini, perusahaan dituntut untuk memiliki media online yang profesional guna memperluas jangkauan pasar, meningkatkan kredibilitas, dan memudahkan akses informasi bagi calon pelanggan [1]. Salah satu solusi yang efektif adalah pengembangan website company profile, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi tetapi juga sebagai representasi digital dari identitas perusahaan.

Amare Padel Academy, sebagai bagian dari Amare Media Group, merupakan sebuah akademi olahraga padel yang sedang berkembang di Semarang. Untuk memperkuat eksistensinya di ranah digital, akademi ini membutuhkan sebuah website yang mampu menampilkan profil, layanan, dokumentasi kegiatan, serta informasi kontak secara lengkap dan menarik. Penggunaan framework CodeIgniter 4 (CI4) dipilih karena keunggulannya dalam pengembangan aplikasi web yang ringan, aman, dan terstruktur [2]. Selain itu, CI4

mengadopsi konsep Model-View-Controller (MVC) yang memisahkan antara logika bisnis dan tampilan, sehingga memudahkan proses pengembangan dan pemeliharaan sistem [3].

Selain aspek teknis, kemudahan pengelolaan konten juga menjadi pertimbangan penting. Dengan menerapkan prinsip Content Management System (CMS), pihak akademi dapat memperbarui informasi website secara mandiri tanpa bergantung pada tim teknis. Hal ini sejalan dengan kebutuhan perusahaan modern yang menginginkan fleksibilitas dalam mengelola konten digital. Berdasarkan uraian di atas, pengembangan website company profile berbasis CMS menggunakan CodeIgniter 4 menjadi solusi yang tepat untuk Amare Padel Academy. Proyek ini tidak hanya mendukung kegiatan promosi akademi tetapi juga menjadi wujud penerapan ilmu dan keterampilan penulis dalam bidang pengembangan sistem informasi.

Tujuan utama dari karya ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang mampu menyajikan profil Amare Padel Academy secara profesional, informatif, dan mudah diakses, sekaligus memberikan pengalaman praktis bagi penulis dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall, yaitu pendekatan linear dan berurutan yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik proyek yang memiliki ruang lingkup jelas serta alur kerja yang sistematis, sehingga memudahkan dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek secara terstruktur.

2. Metode

2.1. Metode Penelitian



Gambar 1. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk memperoleh data yang mendukung proses perancangan dan pengembangan website company profile Amare Padel Academy, antara lain:

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas dan kebutuhan informasi di Amare Padel Academy. Penulis mengamati bagaimana proses penyampaian informasi dan promosi dilakukan sebelum adanya website, serta mengidentifikasi permasalahan yang dapat diselesaikan melalui pengembangan sistem informasi berbasis web.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan direktur Amare Media Group sebagai mitra penelitian untuk menggali kebutuhan sistem, informasi yang dibutuhkan dalam website, serta fitur-fitur yang diinginkan. Hasil wawancara menjadi dasar dalam menyusun spesifikasi kebutuhan sistem.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan meninjau referensi dari jurnal ilmiah, serta artikel online yang berkaitan dengan pengembangan website, framework CodeIgniter 4, dan metode pengembangan sistem seperti Waterfall. Tujuannya untuk memperkuat landasan teori dan mendukung proses perancangan sistem.

d. Pembangunan Sistem

Pembangunan sistem dilakukan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Tahapan dalam metode ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Framework CodeIgniter 4 dipilih karena mendukung pengembangan sistem berbasis MVC yang terstruktur dan efisien.

e. Menyusun Laporan

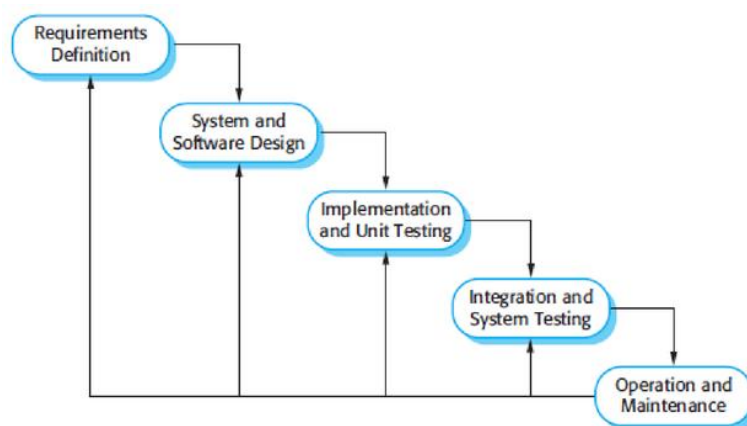
Setelah sistem berhasil dibangun, dilakukan penyusunan laporan akhir yang memuat

seluruh proses kegiatan mulai dari analisis, desain, implementasi, hingga hasil pengujian sistem. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi dari hasil penelitian.

2.2. Metode Pembangunan Sistem

Metode Waterfall, yang juga dikenal sebagai classic life cycle atau Linear Sequential Model, adalah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Proses ini dimulai dari tahap pengumpulan kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan perencanaan, perancangan, pembangunan sistem, hingga tahap akhir yaitu penyerahan sistem kepada pengguna. Setelah itu, dilakukan pemeliharaan perangkat lunak yang sudah jadi [4].

Metode ini pertama kali dikenalkan oleh Winston Royce pada tahun 1970. Meskipun dianggap metode lama, Waterfall masih sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak karena alurnya yang terstruktur dan mudah diikuti. Dinamakan Waterfall karena setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dan tidak bisa kembali ke tahap sebelumnya. Dengan kata lain, semua proses dilakukan secara berurutan dari awal sampai akhir.



Gambar 2. Metode Waterfall [5]

a. Requirement Definition (Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak)

Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan seluruh kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi wawancara, observasi, dan studi dokumen dari pihak mitra (dalam hal ini Amare Media Group). Hasilnya berupa dokumen spesifikasi kebutuhan (requirement specification), yang mencakup fungsi sistem, tampilan yang diinginkan, hak akses pengguna, serta konten yang perlu ditampilkan.

b. System and Software Design (Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak)

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Proses desain mencakup perancangan arsitektur sistem, desain database, dan antarmuka pengguna (UI) [6]. Penulis menggunakan alat bantu seperti diagram UML (Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram) untuk menggambarkan bagaimana sistem akan bekerja secara visual dan logis [7].

c. Implementation and Unit Testing (Implementasi dan Pengujian Unit)

Setelah desain selesai, langkah selanjutnya adalah proses pengkodean. Semua elemen desain diterjemahkan ke dalam kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework CodeIgniter 4 [8] [9]. Pengujian unit dilakukan pada setiap modul atau fungsi untuk memastikan bahwa semua bagian sistem berjalan sesuai spesifikasi.

d. Integration and System Testing (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Pada tahap ini, setelah semua modul diuji secara terpisah, sistem diuji secara keseluruhan untuk memastikan semua bagian dapat bekerja sama dengan baik. Pengujian dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsi

sistem tanpa melihat struktur internal kode. Pengujian dilakukan dengan memberikan input ke sistem dan mengevaluasi apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan [10].

e. Operation and Maintenance (Operasional dan Pemeliharaan)

Setelah sistem diimplementasikan dan dinyatakan layak digunakan, sistem mulai dioperasikan oleh pengguna akhir. Pengembang tetap memantau performa sistem dan melakukan perawatan jika ditemukan bug, kesalahan data, atau kebutuhan pembaruan konten dan fitur. Tahap ini juga mencakup saran peningkatan, seperti hosting ke server publik dan penambahan fitur keamanan lanjutan [11].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penyajian Hasil

Pada bagian ini disajikan hasil dari tahapan pengembangan sistem berdasarkan metode Waterfall yang telah dilalui, mulai dari analisis kebutuhan hingga proses desain sistem. Hasil yang diperoleh merupakan dasar dari implementasi website company profile Amare Padel Academy berbasis CMS menggunakan framework CodeIgniter 4.

a. Analisis Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional

- 1) **Kebutuhan Fungsional:** Sistem untuk Amare Padel Academy dirancang untuk menampilkan informasi umum, profil akademi, layanan pelatihan, galeri kegiatan, dan halaman kontak. Sistem ini juga memiliki halaman admin untuk mengelola teks, gambar, dan layanan. Admin dan pemimpin bisa login, serta menambah, mengedit, dan menghapus konten. Pemimpin juga bisa mengelola peran admin. Saat admin mengubah konten, pemimpin akan mendapat notifikasi. Sistem juga memiliki fitur logout dan membatasi akses sesuai peran pengguna (admin atau pemimpin).
- 2) **Kebutuhan Non-Fungsional:** Sistem harus responsif dan dapat digunakan dengan baik di perangkat mobile maupun desktop. Pengembangan sistem menggunakan framework CodeIgniter 4 dengan struktur MVC. Sistem dirancang agar mudah digunakan, bahkan oleh pengguna tanpa latar belakang teknis. Keamanan login juga harus terjamin. Selain itu, sistem harus mampu menampilkan perubahan data secara real-time di halaman admin. Terakhir, sistem harus stabil dan tetap berjalan lancar meskipun dipindahkan ke server publik dan diakses oleh banyak pengguna.

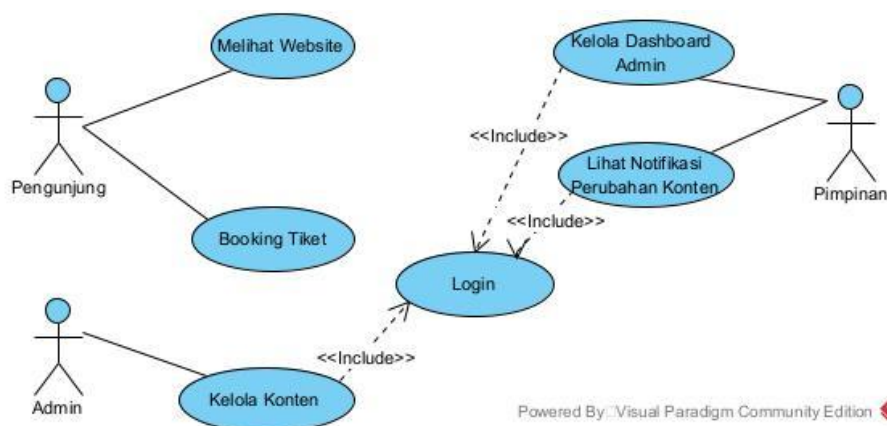
b. Desain

Desain sistem terdiri dari dua bagian utama, yaitu desain pemodelan dan desain tampilan. Desain ini digambarkan secara visual melalui diagram dan tangkapan layar hasil implementasi.

1. Desain Pemodelan:

a. Use Case Diagram

Diagram ini menggambarkan hubungan antara aktor (admin, bos, dan pengunjung) dengan sistem. Use Case Diagram menunjukkan fungsi-fungsi utama yang dapat diakses oleh masing-masing aktor, seperti mengelola konten, mengelola admin, melihat notifikasi, dan mengakses informasi publik.



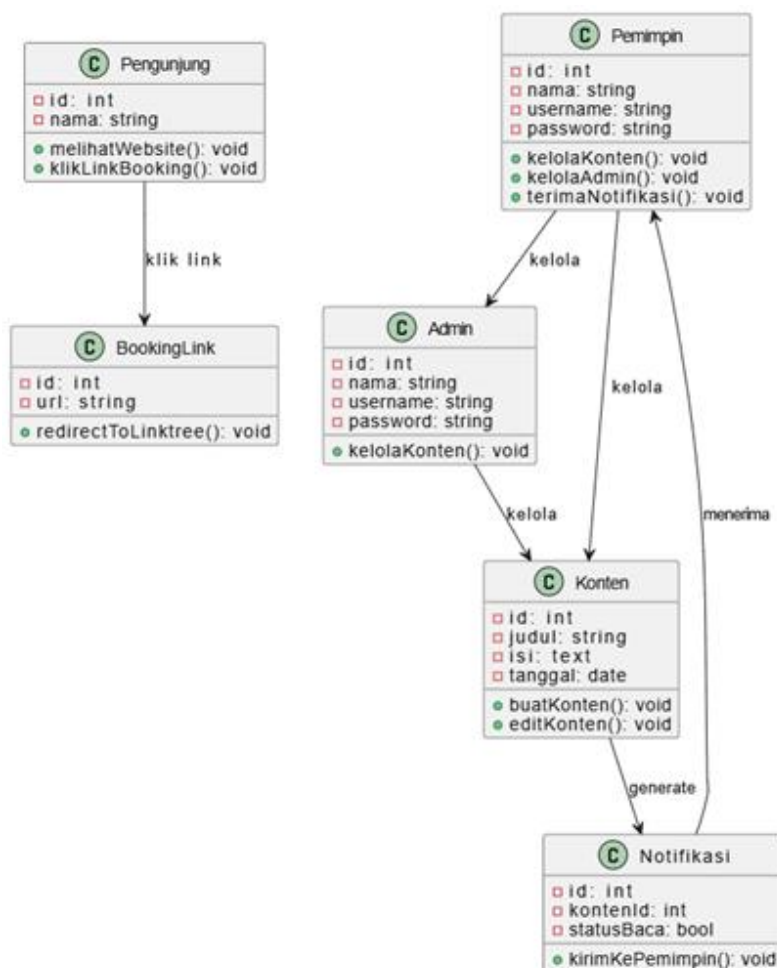
Gambar 3. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram menjelaskan alur proses dari kegiatan pengguna dalam sistem, seperti proses login, pengelolaan konten, pengiriman notifikasi ke bos, hingga logout. Diagram ini membantu memahami urutan kegiatan serta pengambilan keputusan dalam sistem. Dalam penelitian ini terbentuk 5 activity diagram, meliputi activity pengunjung melihat website, activity pengunjung melakukan booking, activity login admin dan pemimpin, activity kelola konten website, dan activity kelola admin.

c. Class Diagram

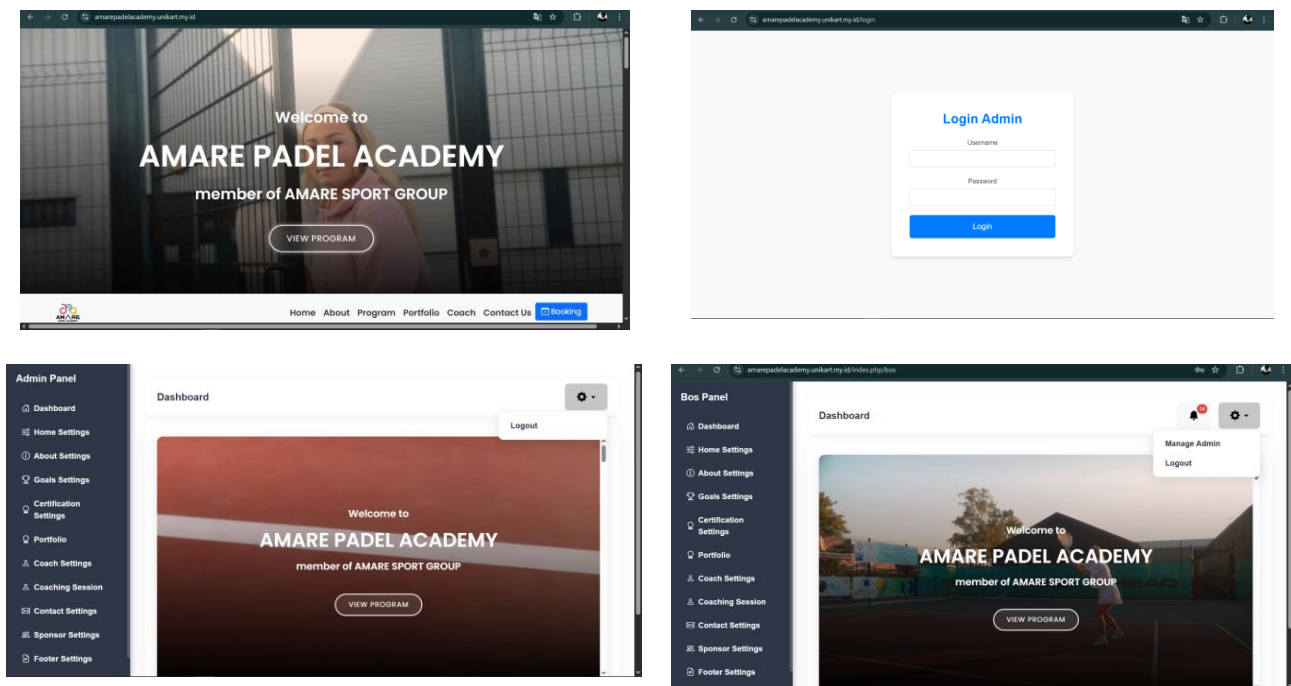
Class diagram memperlihatkan struktur data dan hubungan antar entitas dalam sistem. Diagram ini digunakan sebagai dasar perancangan database dan pengembangan kode program. Dalam penelitian ini, terdapat enam kelas, yaitu kelas Pengunjung, kelas BookingLink, kelas Pemimpin, kelas Admin, kelas Konten, dan kelas Notifikasi.



Gambar 4. Class Diagram

2. Implementasi sistem

Desain tampilan website dibuat dengan fokus pada tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan bisa dibuka di berbagai ukuran layar. Tujuannya adalah agar pengguna, baik pengunjung umum maupun admin dan pemimpin, merasa nyaman saat mengakses website. Tata letak dibuat sederhana tapi tetap informatif, dengan pilihan warna dan tulisan yang sesuai dengan identitas Amare Padel Academy. Setiap halaman dirancang agar mudah dibaca dan digunakan, serta memakai framework Bootstrap supaya tampilannya tetap rapi di semua perangkat.

**Gambar 5.** Implementasi Sistem

3.2. Pembahasan

Pengembangan website company profile Amare Padel Academy membuktikan bahwa penerapan framework CodeIgniter 4 dengan pendekatan Model-View-Controller (MVC) sangat efektif dalam menciptakan sistem informasi yang modular, terstruktur, dan mudah dikembangkan. Hal ini tercermin dari kemampuan sistem dalam menampilkan informasi akademi secara dinamis, mulai dari profil, layanan pelatihan, dokumentasi kegiatan, hingga kontak, yang semuanya dapat diperbarui oleh admin tanpa perlu mengubah kode program.

Salah satu keunggulan dari sistem ini adalah adanya dashboard admin berbasis CMS yang memungkinkan pihak akademi untuk mengelola konten secara mandiri. Dengan fitur ini, proses pembaruan informasi menjadi lebih efisien dan tidak memerlukan keterlibatan teknis secara terus-menerus. Penerapan metode Waterfall juga terbukti relevan dengan karakteristik proyek ini, karena proses pengembangan berjalan secara sistematis dari tahap analisis hingga pemeliharaan. Setiap tahapan memberikan hasil yang saling mendukung satu sama lain, sehingga meminimalkan risiko kesalahan sistem. Hasil pengujian blackbox menunjukkan 100% dari setiap validasi terhadap skenario yang diinginkan.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya dalam bidang pengembangan website profil institusi [12], Proyek ini memberikan kontribusi tambahan pada aspek kustomisasi dan pengelolaan konten. Beberapa tampilan baru yang dihasilkan antara lain halaman Home, About, Goals, Programs, Coach Certification, Dokumentasi Coaching Session, Portfolio, Halaman Coach, Contact Detail, Sponsor, dan Footer. Sistem juga berhasil diuji secara menyeluruh dan menunjukkan performa yang stabil baik saat diuji secara lokal maupun saat telah dipublikasikan secara online. Namun demikian, proyek ini masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur multibahasa, sistem keamanan yang lebih canggih, serta integrasi dengan media sosial untuk memperluas jangkauan promosi digital akademi.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan sebuah website company profile berbasis CMS untuk Amare Padel Academy menggunakan framework CodeIgniter 4 dan metode Waterfall. Hasil akhir berupa website yang responsif, dinamis, dan mudah dikelola, telah memenuhi kebutuhan promosi digital akademi secara efektif. Website ini mampu menampilkan informasi penting secara terstruktur dan menarik, serta memberikan akses bagi admin untuk mengelola konten tanpa ketergantungan teknis. Keberhasilan sistem

ini tidak hanya terletak pada aspek teknis pengembangan, tetapi juga pada kemampuannya menjawab kebutuhan branding dan eksistensi Amare Padel Academy di era digital. Dengan pendekatan kustom berbasis framework, sistem yang dibangun menjadi lebih fleksibel dan dapat berkembang seiring kebutuhan institusi. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam penerapan teknologi web pada sektor olahraga dan edukasi, serta membuka peluang penelitian lanjutan untuk pengembangan fitur-fitur yang lebih kompleks dan interaktif di masa mendatang.

5. Referensi

- [1] F. N. Gufron, Putra and N. Haryuni, "Rancang Bangun Aplikasi Formulasi Pakan Ternak Berbasis WEB Menggunakan Framework CodeIgniter 3," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 46-54, 2021.
- [2] L. Afuan, "Pemanfaatan Framework Codeigniter dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Laporan Kerja Praktek Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Unsoed," *Juita*, vol. 2, no. 1, pp. 39-44, 2010.
- [3] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti and A. Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 64-70, 2020.
- [4] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, p. 5, Oktober 2020.
- [5] S. Media, "Sekawan Media," [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>. [Accessed 20 5 2025].
- [6] A. Martani, Saripuddin and N. Ikhsan, "Design and Build a Company Profile Website Based on the Bootstrap Framework and CodeIgniter Framework at the Foundation Independent Scholar Caliph," *Jurna Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 6, pp. 2895-2912, 2022.
- [7] E. R. Susanto and F. Ramadhan, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro," *J. Tekno Kompak*, vol. 11, no. 2, p. 55, 2017.
- [8] S. Setiawansyah, H. Sulistiani and V. H. Saputra, "Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, p. 89, 2020.
- [9] A. F. Sallaby and I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48-53, 2020.
- [10] M. Nurudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 4, p. 6, Desember 2019.
- [11] Rosmalina, B. K. Aries and F. Fian, "Sistem Informasi Company Profile Sebagai Media Promosi dan Pendaftaran Siswa Menggunakan Framework Codeigniter dan Bootstrap (Studi Kasus di Sekolah Paud Mawarsari 6)," *J. Sist. Inf. Karya Anak Bangsa*, vol. 4, no. 2, pp. 21-26, 2022.
- [12] P. Amare, "amarepadelacademy.com," [Online]. Available: amarepadelacademy.com. [Accessed 2 February 2025].
- [13] M. Ridwan, T. H. Sinaga and M. Elsera, "Penerapan Framework Codeigniter Dalam Perancangan Aplikasi Manajemen Iuran Perumahan Griya Mandiri," *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 49-58, 2022.
- [14] W. Krisna, H. J. Muhammad and N. Ambadar, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Menggunakan Framework Codeigniter Pada universitas Muhammadiyah Purworejo," *J. Sist. Cerdas*, vol. 5, no. 2, pp. 107-116, 2022.

- [15] R. Gunawan, Y. Yudiana and W. Y. Apriansyah, "Rancang Bangun Company Profile Kebab Ben's Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *Dirgamaya J. Manaj. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 36-45, 2021.
- [16] A. A. Amir Hamzah, L. R. Rahmatulloh, J. M. Putri and M. R. Pandya, "Rancang Bangun Website Company Profile Pada PT Cura Indonesia Menggunakan Framework Codeigniter," in *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, 2021.