

## Website Profile Utilization Of Kube Serumpun As a Promotional Media

### Pemanfaatan Website Profil Kube Serumpun Sebagai Media Promosi

Rahmat Arif Ma'ruf<sup>1)</sup>; Gunawan<sup>2)</sup>; Andi Lala<sup>3)</sup>; Sri Handayani<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4)</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [rahmatariefm543@gmail.com](mailto:rahmatariefm543@gmail.com); <sup>2)</sup> [gunawan@umb.ac.id](mailto:gunawan@umb.ac.id); <sup>3)</sup> [andilala@umb.ac.id](mailto:andilala@umb.ac.id);

<sup>4)</sup> [yani@umb.ac.id](mailto:yani@umb.ac.id)

#### How to Cite :

Ma'ruf, R. A.; Gunawan.; Lala, A.; Handayani, S. (2023)., Pemanfaatan Website Profile Kube Serumpun sebagai Media Promosi, Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi, 3 (2). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i2>

#### ARTICLE HISTORY

Received [01 Juli 2023]

Revised [11 November 2023]

Accepted [11 Desember 2023]

#### Keywords :

Company Profile Design,  
Website Company Profile.

This is an open access article under  
the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



#### ABSTRAK

Kube serumpun merupakan usaha perdagangan yang berlokasi di Tangsi Baru dan menjual produk jajanan hasil produksi rumah tangga milik Ibu Mariamah. Kube Serumpun masih melaksanakan strategi pemasaran dengan sistem offline dalam menjual dan mempromosikan produknya sehingga konsumen kekurangan informasi tentang sedikit banyaknya produk apa yang ditawarkan. Kube Serumpun saat ini masih belum mempunyai media promosi yang menggunakan teknologi, hal tersebut mengakibatkan Kube Serumpun menjadi kurang dikenal oleh target pasar. Dalam menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat dan memanfaatkan teknologi informasi berbasis website company profile yang dapat membantu Kube Serumpun dan Konsumen dalam penyampaian informasi yang efektif dan efisien. Sistem yang dikembangkan menggunakan prototyping dan pemodelan sistem dirancang menggunakan UML yang meliputi Use Case, Activity, sequence, dan class. Pada tahap pemrograman sistem dilakukan pemrograman dengan menggunakan visual studio code, HTML, CSS, dan JAVASCRIPT. Hasil dari penelitian ini adalah teknologi informasi berbasis website company profile yang dapat memperkenalkan identitas usaha perdagangan dan mempermudah konsumen untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan dan menjadi sebuah strategi pemasaran yang efektif dalam menarik minat konsumen. Dan berdasarkan hasil pengujian Beta yang disebarkan secara acak melalui google form dengan 18 responden dihasilkan nilai secara keseluruhan pengujian beta pada website profil kube serumpun mendapatkan nilai 86.4%.

#### ABSTRACT

*Kube Serumpun is a trading business located in Tangsi Baru and sells snack products produced by Mrs. Mariamah's household. Kube Serumpun still carries out marketing strategies with an offline system in selling and promoting its products so that consumers lack information about more or less what products are offered. Kube Serumpun currently still does not have promotional media that uses technology, this results in Kube Serumpun becoming less known by the target market. In answering these problems, this study aims to create and utilize information technology based on company profile websites that can help Kube Serumpun and Consumers in delivering information effectively and efficiently. Systems developed using system prototyping and modeling are designed using UML which includes Use Cases, Activities, sequences, and classes. At the stage of system programming, programming is carried out using visual studio code, HTML, CSS, and JAVASCRIPT. The result of this research is information technology based*

*on company profile websites that can introduce the identity of trading businesses and make it easier for consumers to obtain the information they want and become an effective marketing strategy in attracting consumers. And based on the results of Beta testing which was randomly distributed via google form with 18 respondents, the overall value of beta testing on Kube Serumpun profile websites got a value of 86.4%.*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, kita sebagai pengguna diuntut untuk bisa berkompentensi dalam menguasai ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan faktor pendukung yang sangat efektif pada masa sekarang dan memungkinkan masyarakat untuk menikmati berbagai kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi. Teknologi banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang website yang saat ini sangat berperan dalam penyampaian informasi. Website mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan up to date. Website lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet. Sebagai contoh website dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi, dan promosi. Website juga merupakan media yang sangat cocok untuk mengenalkan kepada masyarakat luas tentang berbagai potensi dan keunggulan suatu produk yang ingin dipasarkan.

Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Teknologi informasi ini sudah banyak digunakan untuk memproses, mengolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas, dan akurat. Teknologi informasi sudah banyak digunakan di lembaga pemerintahan atau pun perusahaan swasta dan institusi lainnya.

Dan perkembangan teknologi informasi ini pun telah membuka babak baru di lingkungan masyarakat, termasuk di dunia bisnis, saat ini para entrepreneur memanfaatkan teknologi informasi ini untuk perkembangan bisnisnya itu sendiri. Teknologi informasi mulai berkembang sejak era media tulis dan cetak, kemudian semakin berkembang hingga sampai di suatu masa dimana masyarakat secara bertahap mulai mengenal teknologi informasi jarak jauh yang merupakan awal munculnya teknologi informasi cepat seperti telepon, radio, televisi, dan komputer. Munculnya era komunikasi interaktif ditandai dengan terjadinya disversifikasi teknologi informasi dengan bergabungnya telepon, radio, televisi, dan komputer menjadi satu dan menandai teknologi yang disebut dengan internet. Didalam dunia bisnis teknologi sangat berpengaruh tren di kalangan pengusaha besar maupun kecil ini di karenakan sebuah tuntutan pasar saat ini yang selalu berubah mengikuti zamannya. Seseorang harus bisa dan mempunyai kemampuan beradaptasi terhadap perubahan teknologi menjadi salah satu aspek yang penting karena mempunyai pengaruh dan pentingnya dalam bisnis seorang pengusaha besar maupun kecil untuk mengembangkan dan mempertahankan bisnisnya. Khusus nya Teknologi Informasi adalah salah satu teknologi yang paling tren dan hampir semua aspek menggunakannya pada saat ini. Teknologi Informasi yaitu suatu teknologi yang mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam segala aspek kehidupan saat ini karena sudah merupakan kebutuhan untuk memudahkan sebuah pekerjaan untuk manusia. Dalam teknologi informasi sangat memudahkan dalam berbagai informasi ataupun mencari informasi atau mengolah informasi sangatlah penting untuk sebuah kemudahan bagi seseorang dalam pekerjaannya contohnya bagi seorang pembisnis. Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu pertimbangan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Kemudahan serta kualitas yang di tawarkan oleh kemajuan teknologi informasi menjadi nilai plus dan setuju di mata masyarakat[2]. Salah satu contoh mudah adalah perusahaan mengimplementasi teknologi media informasi berbasis website profil seperti GOJEK, McDONALDS, UNILEVER, dan lain-lain yang kini beramai-ramai menyediakan teknologi sistem informasi sebagai solusi untuk menyampaikan informasi penting terkait perusahaan. Pelayanan- pelayanan semacam ini sangat mempengaruhi

minat pasar yang pada akhirnya mempengaruhi bisnis seorang pengusaha untuk bisa mempertahankan dan mengembangkan bisnisnya dalam era globalisasi saat ini.

Penggunaan media internet dalam dunia pemasaran membawa perubahan baru dalam sisi pemasaran tradisional. Walaupun demikian, kegiatan pemasaran secara offline masih digunakan untuk menunjang sistem online. Pemasaran offline tetap dibutuhkan untuk menjangkau lapisan masyarakat yang masih belum menggunakan internet. Terlebih lagi untuk masyarakat Indonesia yang tinggal di pelosok negeri dan belum sama sekali tersentuh internet maupun UMKM Kube Serumpun sebagai salah satu usaha perdagangan yang bergerak di bidang jajanan (snack), UMKM Kube Serumpun masih melaksanakan strategi pemasaran dengan sistem offline dalam menjual dan mempromosikan produknya sehingga konsumen kekurangan informasi tentang sedikit banyaknya produk apa yang ditawarkan. Media promosi adalah solusi untuk mengomunikasikan suatu produk atau jasa yang dilakukan oleh perusahaan dalam bentuk kasat mata dengan cara mempengaruhi konsumen secara langsung maupun tidak langsung untuk menciptakan jual beli dalam pemasaran. Website adalah salah satu teknologi sistem informasi yang berisi halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website sebagai media promosi atau biasa disebut pemasaran online merupakan salah satu dari pemasaran langsung (direct marketing). Keuntungan dari pemasaran online adalah akses informasi retrieval dan tidak ada pembatasan materi promosi yang dilakukan dengan biaya relatif murah. Dengan demikian, harapan penulis adalah setelah selesainya pembuatan website tersebut akan di manfaatkan sebagai media promosi UMKM Kube Serumpun yang dapat memperkenalkan identitas usaha perdagangan dan mempermudah customer untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan dan menjadi sebuah strategi pemasaran yang efektif dalam menarik minat konsumen.

Dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Victor Marudut Mulia Siregar pada tahun 2018 dengan kasus PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK[5]. Alasan penelitian ini dilakukan adalah dengan adanya perancangan website sebagai media promosi dan penjualan, diharapkan akan meningkatkan penjualan Edene Sayangku Café & Bakery. Setelah dilakukan analisis, perancangan, dan implementasi, maka diperoleh kesimpulan, sebagai berikut: 1. Website yang telah dibuat dapat memperluas ruang lingkup promosi dikarenakan berbasis web yang dapat diakses diberbagai tempat dan daerah. 2. Konsumen diberikan kemudahan dalam pemilihan produk karena pada web ini telah dilengkapi fasilitas info produk secara rinci. 3. Memudahkan admin dalam mengolah produk, pemesanan, pengiriman karena semua fitur dan menu tersusun secara sistematis. 4. Website yang dibangun ini mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan produk. Kemudian penelitian yang telah di lakukan oleh Penda Sudarto Hasugian pada tahun 2018 dengan kasus PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI. Alasan penelitian ini dilakukan karena dalam mempromosikan dan memasarkan, Ves Boutique masih menggunakan cara yang kurang efisien diantaranya melalui brosur, spanduk di depan toko. Dan diharapkan butik tersebut dapat memanfaatkan website sebagai media promosi dan informasi untuk memajukan butik tersebut dan menunjukkan bahwa butik tersebut memiliki kualitas yang setuju dalam hal promosi. Berdasarkan hasil analisis Penda Sudarto Hasugian pada perencanaan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Pada Ves Boutique, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut : 1. Pada perancangan website sebagai media promosi dan informas pada Ves Boutique, halaman admin yang diantaranya form kategori, form produk, form order, form login, form slide hanya dapat dikelola oleh admin. Sedangkan halaman utama website seperti form pemesanan, form detail produk, form kontak dapat dikelola oleh calon konsumen. 2. Dengan adanya website sebagai media promosi dan informasi pada ves boutique, dapat membantu memasarkan dan mempublikasikan berita, produk, kegiatan, diskon dan sebagainya yang akan diselenggarakan dalam penyampaian informasi dan promosi Ves Boutique. 3. Dapat melakukan pemesanan langsung melalui website tanpa mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke butik tersebut dapat membantu konsumen untuk lebih efisien dan efektif dalam berbelanja. Kemudian penelitian yang telah di lakukan oleh

Joko Samodra, Andreas Syah Pahlevi, dan Yon Ade Lose Hermanto pada tahun 2019 dengan kasus PASAR DESA DIGITAL BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI UMKM. Alasan kegiatan ini dilakukan karena permasalahan yang dimiliki pelaku Usaha Kecil Mikro dan Menengah (UMKM) di desa Tunjungtirto kecamatan Singosari Kabupaten Malang yaitu masih menjalankan usahanya dengan sistem tradisional, belum memiliki media promosi dan pemasaran serta belum memiliki ketrampilan yang memadai dalam menggunakan media berbasis web. Tujuan kegiatan ini agar para pelaku usaha memiliki media promosi dan pemasaran yang efektif bagi peningkatan penjualan produknya. Dari hasil evaluasi Joko Samodra, Andreas Syah Pahlevi, dan Yon Ade Lose Hermanto dapat diketahui bahwa setelah dilaksanakannya kegiatan ini terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dalam hal pemanfaatan media berbasis web untuk promosi produk UMKM.

Kabawetan adalah sebuah kecamatan di kabupaten Kepahiang, Bengkulu, Indonesia dengan luas  $\pm 63,31$  KM<sup>2</sup>. Daerah kabawetan merupakan daerah wisata alam yang merupakan kebun teh sejak zaman belanda yang luasnya mencapai  $\pm 360.000$  Hektar, dan merupakan daerah pariwisata alam yang ada di Kabupaten Kepahiang. Untuk membuat pemberdayaan masyarakat maka dibentuklah UMKM Kube Serumpun yang ada di kelurahan Tangsi Baru, Kecamatan Kabawetan, Kabupaten Kepahiang. UMKM Kube Serumpun merupakan usaha perdagangan yang menjual produk jajanan (snack) hasil produksi industri rumah tangga milik Ibu Mariamah, dalam menjalankan usaha perdagangan Ibu Mariamah memiliki struktur organisasi sederhana yang terdiri dari pemilik, dan karyawan. Pemilik yaitu Ibu Mariamah memiliki peran aktif menyiapkan produk (melakukan pembelian bahan produk), memasarkan produk dan menentukan harga. Karyawan memiliki peran aktif memproduksi produk. Kekurangan UMKM Kube Serumpun saat ini masih belum mempunyai media promosi yang menggunakan teknologi. Hal tersebut mengakibatkan UMKM Kube Serumpun menjadi kurang dikenal oleh target pasar. Kondisi inilah yang membuat penulis akhirnya memutuskan untuk membuat profil perusahaan berbasis website sebagai salah satu media promosi dengan menerapkan teknologi. Informasi yang akan di tampilkan dalam website profil perusahaan yaitu tentang usaha perdagangan, produk yang ditawarkan, dan contact person.

## LANDASAN TEORI

### Internet

Internet merupakan kepanjangan dari interconnected networking, yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya. Istilah INTERNET berasal dari bahasa Latin inter, yang berarti "antara". Internet adalah sebuah dunia maya jaringan computer (interkoneksi) yang terbentuk dari miliaran komputer di dunia. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda system operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi.

Internet ibarat lautan informasi yang berisi beragam info mulai dari berita, artikel, tutorial, tip dan trik, media social, media komunikasi melalui email atau chat, media penyimpanan online, sarana belajar online, sarana pencarian gambar, video yang kita butuhkan, dsb[9]. Dari kedua sumber tersebut dapat disimpulkan secara keseluruhan Internet adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang menghubungkan orang-orang dan komputer-komputer diseluruh dunia, melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi yang lain.

### Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam

internet, website juga dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, setuju data text, gambar, suara dan lainya yang dapat diakses secara online.

### Media Promosi

Media Promosi adalah suatu alat atau sarana dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak umum dengan tujuan untuk mempromosikan suatu produk agar dapat menarik minat para konsumen dan menguntungkan bagi produsen atau distributor dalam meningkatkan usaha yang mereka miliki.

### Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi code editor buatan Microsoft yang dapat dijalankan di semua perangkat desktop secara gratis. Kelengkapan fitur dan ekstensi membuat code editor ini menjadi pilihan utama para pengembang. Visual Studio Code bahkan mendukung hampir semua sistem operasi seperti Windows, Mac OS, Linux, dan lain sebagainya. Berdasarkan survey dari Stack Overflow, Visual Studio Code merupakan editor terpopuler di kalangan developer profesional.

Dari 21 aplikasi text editor saingannya, Visual Studio Code berada di peringkat satu dengan persentase user mencapai 71.07%. Bukan tanpa alasan, Visual Studio Code dibuat se-ringan dan se-nyaman mungkin sehingga pengguna tidak terlalu membutuhkan perangkat berspesifikasi tinggi. Aplikasi ini juga bisa dijalankan untuk membuat atau mengedit kode sumber berbagai programming language. Sebut saja seperti Node.js, JavaScript, TypeScript, dan masih banyak lagi. Selain itu, Visual Studio Code menawarkan ekstensi dan ekosistem yang cukup luas. Hal ini membuatnya memiliki kompatibilitas tinggi dengan bahasa atau runtime environment lain, diantaranya termasuk bahasa pemrograman Python, PHP, .NET, dan Java.

### Html

HTML singkatan dari Hyper Text Markup Language, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website[10]. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun website diantaranya sebagai berikut:

- a. Menentukan layout website.
- b. Memformat text dasar seperti pengaturan paragraf, dan format font.
- c. Membuat list.
- d. Membuat tabel.
- e. Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- f. Membuat link.
- g. formulir.

### Css

CSS (Cascading Style Sheet) secara sederhana adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan tag HTML, seperti font, color, text dan tabel menjadi lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulangan penulisan. CSS digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS, memungkinkan Kita untuk menampilkan halaman yag sama dengan format berbeda[16]. CSS berfungsi untuk membantu para web designer agar dapat mengubah dan menambahkan, setuju teks, gambar, hingga latar belakang sebuah halaman HTML. Biasanya, keberadaan CSS dapat langsung terlihat dengan adanya perbedaan pada warna teks.

### Javascript

Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengijinkan pengekseskuan perintah perintah di sisi user, yang artinya di sisi

browser bukan di sisi server web. Javascript bergantung kepada browser (navigator) yang memanggil halaman web yang berisi skrip-skrip dari Javascript dan tentu saja terselip di dalam dokumen HTML[17].

### **Fungsi JavaScript**

JavaScript adalah elemen penting dari pengembangan website, maka dari itu perlu diketahui apa saja fungsi yang bisa kamu raih jika menggunakan bahasa pemrograman ini, yaitu:

- a. Membuat website lebih interaktif  
Menggunakan JavaScript memungkinkan untuk membuat website yang dinamis dan interaktif. Salah satu fungsi dari JavaScript adalah agar konten-konten yang ada di website bisa bergerak secara otomatis tanpa harus dimuat secara manual.
- b. Membuat game berbasis web  
Yang dapat membuat game berbasis web. Untuk bisa mengembangkan game berbasis web, JavaScript didukung oleh framework khusus seperti Panda.js dan Playground.js.
- c. Dapat mengembangkan aplikasi handphone  
Menggunakan JavaScript semakin memudahkan untuk mengembangkan aplikasi di Android dan iOS dengan framework khusus untuk aplikasi di handphone, seperti React Native.
- d. Bisa menjalankan web server  
JavaScript bisa digunakan untuk sisi server berkat bantuan dari Node.js. Hal ini tentunya sangat bermanfaat untuk mengembangkan back-end, console, program desktop, handphone, hingga game di luar dari browser.

### **Unified Modelling Language (UML)**

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data-data yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- a. Studi Pustaka  
Peneliti melakukan tinjauan studi sebagai perbandingan antara penelitian yang sudah di lakukan dengan penelitian penulis, dan pengumpulan data-data dan informasi Jurnal yang terdapat pada Google Scholar. Serta peneliti juga melakukan pencarian di internet ataupun hasil penelitian yang berkaitan dengan Sistem Informasi Website Profile.
- b. Observasi  
Observasi, yaitu mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis dengan tujuan agar memperoleh data yang objektif.
- c. Wawancara  
Wawancara langsung (interview), yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan dalam bidang yang diteliti untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

### **UML (Unified Modelling Language)**

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML

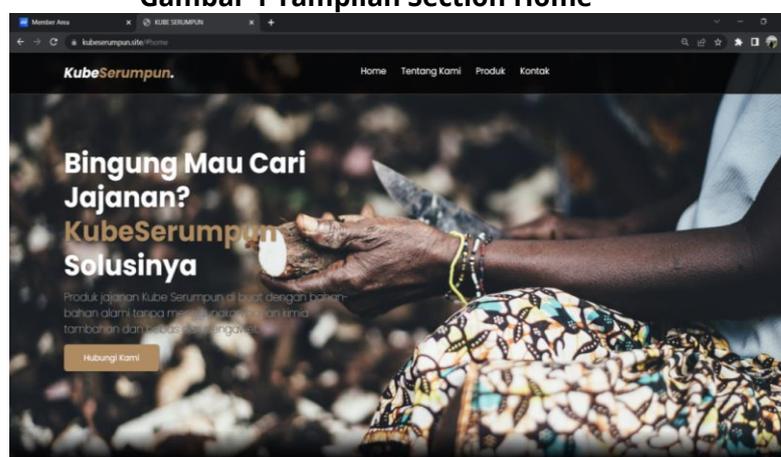
dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun[18].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah teknologi informasi berbasis website company profile yang dapat memperkenalkan identitas usaha perdagangan dan mempermudah konsumen untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan dan menjadi sebuah strategi pemasaran yang efektif dalam menarik minat konsumen. Dan berdasarkan hasil pengujian Beta yang disebarkan secara acak melalui google form dengan 18 responden dihasilkan nilai secara keseluruhan pengujian beta pada website profil kube serumpun mendapatkan nilai 86.4%.

Gambar 1 Tampilan Section Home



Gambar 1 menunjukkan halaman awal dari website profil perusahaan Kube Serumpun. Setiap kali pengguna melakukan kunjungan ke website, maka section ini yang pertama akan dilihat oleh pengguna

Gambar 2 Tampilan Section Tentang Kami



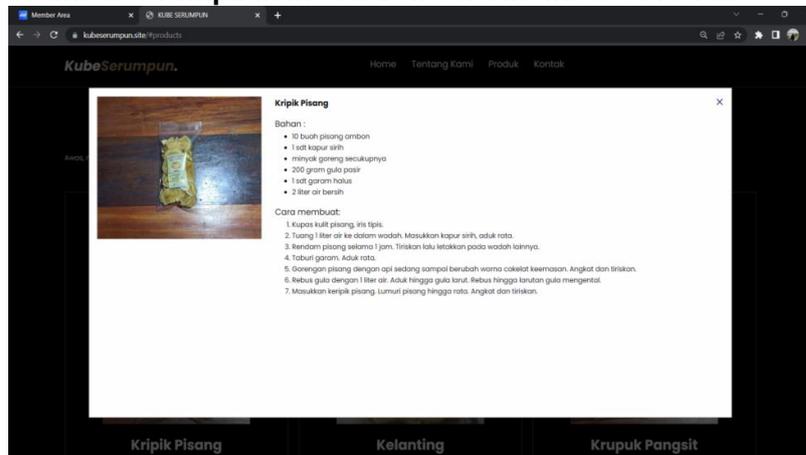
Gambar 2 merupakan section berisikan tentang sejarah, visi dan misi. Yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang profil Kube Serumpun.

**Gambar 3 Tampilan Section Produk Unggulan Kami.**



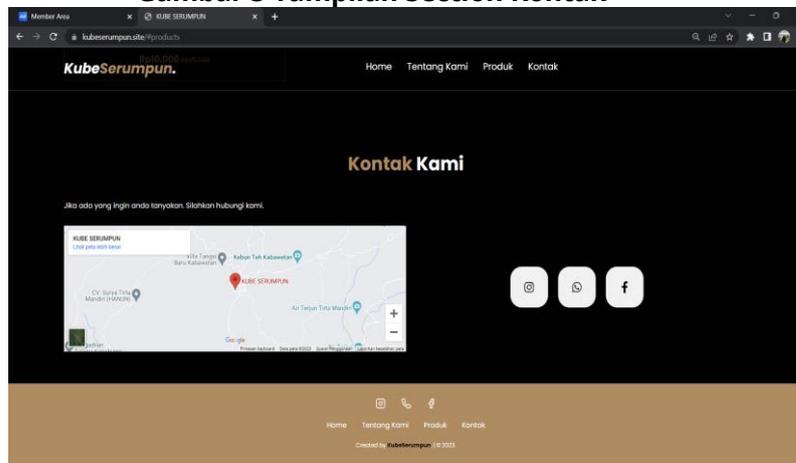
Gambar 3 merupakan section produk unggulan kami. Pada section ini berisikan informasi produk yang dimiliki oleh Kube Serumpun .

**Gambar 4 Tampilan Modal Box Cara Membuat Produk**



Gambar 4 merupakan modal box pada website profil perusahaan Kube Serumpun. Modal box bertujuan memberikan informasi tentang bahan dan cara pembuatan produk unggulan Kube Serumpun.

**Gambar 5 Tampilan Section Kontak**



Gambar 5 Merupakan halaman kontak pada website company profile kube serumpun. Halaman ini berisikan informasi peta lokasi dan sosial media. Hal tersebut diharapkan memudahkan pengunjung menemukan lokasi dan menghubungi Kube Serumpun.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah website kube serumpun yang terdiri dari Section Beranda, Section Tentang Kami, Section Produk, Modal Box cara pembuatan produk, Section Kontak.
2. Dengan selesainya pembuatan website profil perusahaan semoga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi UMKM Kube Serumpun yang dapat memperkenalkan identitas usaha perdagangan dan mempermudah customer untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan dan menjadi sebuah strategi pemasaran yang efektif dalam menarik minat konsumen.
3. Berdasarkan hasil pengujian Beta yang disebarkan secara acak melalui google form dengan 18 responden dihasilkan nilai dengan rincian sebagai berikut Tampilan website Kube Serumpun dengan nilai 91%, Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan dengan nilai 90%, Tampilan penyampaian informasi yang disajikan pada website dengan nilai 84%, Fitur sosial media memudahkan untuk menghubungi kube serumpun dengan nilai 83%, dan Kenyamanan dalam menggunakan website kube serumpun secara keseluruhan dengan nilai 84%. Jadi, secara keseluruhan pengujian beta pada website profil kube serumpun mendapatkan nilai 86.4%.

### Saran

1. Mengembangkan sistem ini dengan memasukkan teknologi E-Commerce dimana fasilitas layanan transaksi pembelian produk dapat dilakukan melalui jaringan internet, yang dapat memudahkan para konsumen untuk melakukan pembelian secara online kapanpun dan dimanapun.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan penelitian dengan variabel-variabel yang lainnya. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan tambahan sumber referensi yang lebih luas lagi bagi peneliti lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, pp. 82-86, 2018.
- L. Y. Siregar and M. I. P. Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online," *HIRARKI J. Ilm. Manaj. dan Bisnis*, vol. 02, no. 01, pp. 71-75, 2020, [Online]. Available: <http://journal.upp.ac.id/index.php/Hirarki%0APERKEMBANGAN>
- N. Prima, C. Jatiasih, and K. D. Widayati, "Implementasi SWOT Strategi Pemasaran Online dan Offline Pada PT Roti," vol. 2, no. 2, pp. 7-9, 2018.
- L. Dwiastanti, "PERANCANGAN MEDIA PROMOSI WINKLESHOES SEMARANG Proyek," *J. Skripsi*, p. 187, 2015, [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/22918/1/2411410021.pdf>
- V. M. M. Siregar, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk," *TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 9, no. 1, pp. 15-21, 2018.
- U. N. Malang and J. S. Malang, "10507-28878-1-Pb," vol. 2, no. 3, pp. 2017-2020, 2019.
- Emong Soewandi, "Kabawetan, Kepahiang," *wikipedia*, 2020. [https://id.wikipedia.org/wiki/Kabawetan,\\_Kepahiang#cite\\_note-5](https://id.wikipedia.org/wiki/Kabawetan,_Kepahiang#cite_note-5) (accessed May 12, 2023).
- A. G. Gani, "Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya," *J. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 71-72, 2018.

- hamid sakti wibowo, *Panduan Literasi Internet untuk Mahasiswa*. Semarang: teramedia, 2021. [Online]. Available:  
<https://books.google.co.id/books?id=uB0mEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- A. Josi, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)," *Jti*, vol. 9, no. 1, pp. 50–57, 2017.
- W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, "Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.
- M. Fahril and M. Farhan, "IJIRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering Web-Based Company Profile Information System Design At PT. Gotrans Logistics Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics 1," *IJIRSE Indones. J. Inform. Res. Softw. Eng.*, vol. 1, no. 1, pp. 45–52, 2021, [Online]. Available: <https://journal.irpi.or.id/index.php/ijirse>
- D. Anggraini, "Pengembangan Media Promosi Berbasis Video Katalog Digital Pada Online Shope Bernama Akun BIUGE.ID," p. 5, 2020.
- S. B. H. Gmbh, "濟無No Title No Title No Title," pp. 1–23, 2016.
- Nurul Huda, "Pengertian, Fitur, Keunggulan dan Jenisnya," *www.dewaweb.com*, 2022. <https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-visual-studio-code/> (accessed May 12, 2023).
- irvan lewonusa, *Dasar Penggunaan CSS pada Pengembangan Web*. Bogor, 2020. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=bZLTDwAAQBAJ&dq=pengertian+css&lr=&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=bZLTDwAAQBAJ&dq=pengertian+css&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s)
- A. Sahi, "Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk Lp3l Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter," *Tematik*, vol. 7, no. 1, pp. 120–129, 2020, doi: 10.38204/tematik.v7i1.386.
- G. Gunawan and D. A. Prabowo, "SISTEM UJIAN ONLINE SELEKSI PENERIMAAN MAHASISWA BARU DENGAN PENGACAKAN SOAL MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (Studi Kasus di Universitas Muhammadiyah Bengkulu)," *J. Inform. Upgris*, vol. 3, no. 2, pp. 143–151, 2017, doi: 10.26877/jiu.v3i2.1872.