



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GARAGETIVE STUDIO**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

M. ALIF WILDAN NAUFAL
11850314890



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2025**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN
RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GARAGETIVE STUDIO

TUGAS AKHIR

Oleh:

M. ALIF WILDAN NAUFAL
11850314890

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 15 Juli 2025

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing

Siti Monalisa, ST., M.Kom.
NIP. 198502142015032004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GARAGETIVE STUDIO

TUGAS AKHIR

Oleh:

M. ALIF WILDAN NAUFAL
11850314890

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 8 Juli 2025

Pekanbaru, 15 Juli 2025
Mengesahkan,



Dekan
Dr. Yuslenita Muda, S.Si., M.Sc.
NIP. 197701032007102001

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Siti Monalisa, ST., M.Kom.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : M. ALIF WILDAN NAUFAL
 NIM : 11850314890
 Tempat/Tgl. Lahir : Pulau Kecil 130 Januari 2001
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
 Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GARAGETIVE STUDIO

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan ~~Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah~~ lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah~~ lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah~~ lainnya* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Juli 2025

..... membuat pernyataan



M. ALIF WILDAN NAUFAL

NIM: 11850314890

*Pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman, dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



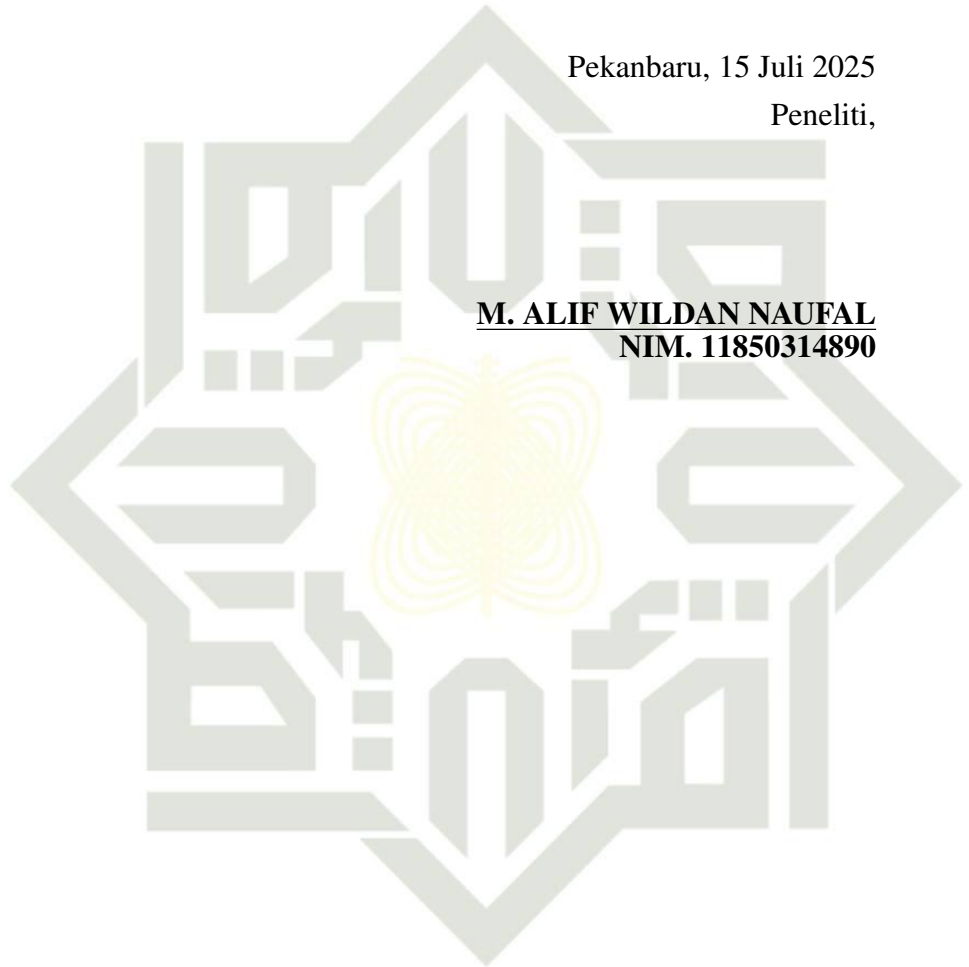
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 15 Juli 2025

Peneliti,

M. ALIF WILDAN NAUFAL
NIM. 11850314890



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan penuh rasa syukur, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala kemudahan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Sholawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu'Alaihi Wa Sallam* dengan melafalkan *Allahumma Sholli 'Ala Muhammad Wa 'Ala Ali Muhammad*.

Tugas Akhir ini peneliti persembahkan untuk orang tua saya paling sayangi, Ayahanda Abdul Azis dan Ibunda Aisyah yang telah berjuang tanpa pernah mengeluh dan mengatakan lelah demi mengantarkan peneliti hingga sampai pendidikan tinggi sekarang ini. Terima kasih yang tak terhingga atas do'a, dukungan, serta semangat yang selalu diberikan dari para sepupu, paman, bibi dan Adelia Nayla Azizah selaku adik kandung peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Peneliti berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini karena tak lepas dari motivasi yang mereka berikan sepanjang perjalanan hidup peneliti. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* membalas segala kebaikan mereka dengan keberkahan yang melimpah.

Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang telah bersedia membimbing peneliti selama proses mata kuliah Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang telah memotivasi dan selalu mengingatkan peneliti untuk terus bergerak maju ke depan hingga peneliti berhasil menyandang gelar Sarjana Komputer. Terakhir kepada para teman seperjuangan, peneliti ucapkan terima kasih di atas semua candaan dan semangat yang diberikan, karena mereka membuat masa perkuliahan peneliti menjadi lebih bermakna. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* membalas kebaikan mereka semua dengan keberkahan yang berlipat ganda.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat beriringan salam tidak lupa pula peneliti mengucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* yang telah membimbing manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan menjadi suri tauladan bagi kita semua dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer dan sebagai bentuk pertanggungjawaban atas proses pembelajaran yang telah peneliti lalui. Penyelesaian Tugas akhir ini tidak lepas dengan adanya bantuan dari pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada peneliti sehingga menjadi seperti saat ini. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., AK., CA sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Yuslenita Muda, S.Si., M.Sc sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi yang banyak meluangkan waktu, memberikan arahan dan sabar dalam menghadapi peneliti Sekaligus Penguji I peneliti yang telah memberi masukan berupa saran untuk Tugas Akhir ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini yang telah banyak memberikan masukan, arahan, motivasi, serta nasihat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak T. Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom selaku Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom sebagai Penasihat Akademik yang membantu peneliti dalam memastikan kelancaran masa studi peneliti dari awal hingga akhir perkuliahan.
7. Bapak Arif Marsal, Lc., MA selaku Ketua Sidang Tugas Akhir, peneliti tidak hanya belajar tentang bagaimana menyusun penulisan Tugas Akhir, namun juga mendapatkan pelajaran hidup, adab, serta nilai-nilai keislaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ibu Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs selaku Penguji II atas masukan, kritik, dan saran konstruktif yang telah diberikan, sehingga laporan Tugas Akhir ini menjadi semakin sempurna.
- Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau terkhususnya Program Studi Sistem Informasi yang memberikan ilmu dan bimbingannya dari awal hingga akhir masa perkuliahan.
- Kedua orang tua yang sangat saya cintai dan menjadi penyemangat peneliti, yang selalu memberikan dukungan penuh, semangat, serta do'a terbaik dan selalu menjadi motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Agensi Garagetive Studio sebagai wadah dalam memberikan kesempatan melakukan Kerja Praktek dan memberikan topik untuk Tugas Akhir ini.
- Para anggota Kuliah Kerja Nyata Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang yang memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.
- Teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2018 terkhusus kelas seperjuangan di Kelas B yang selalu mendukung, berbagi informasi, candaan menyenangkan, dan membantu peneliti dalam menjalankan masa perkuliahan.
- Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam Tugas Akhir ini, namun tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti dengan rendah hati membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang membangun, yang dapat disampaikan melalui *e-mail* pribadi milik peneliti, yaitu alifwildanofficial@gmail.com. Akhir kata, peneliti berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat kepada masyarakat luas khususnya di bidang teknologi informasi dan terima kasih atas segala perhatian telah diberikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 15 Juli 2025

Peneliti,

UIN SUSKA RIAU

M. ALIF WILDAN NAUFAL
NIM. 11850314890



RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GARAGETIVE STUDIO

M. ALIF WILDAN NAUFAL
NIM: 11850314890

Tanggal Sidang: 8 Juli 2025
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Penelitian ini merancang dan membangun sebuah *website company profile* sebagai media untuk mempromosikan segala jenis informasi pada Garagetive Studio, sebuah agensi di industri kreatif yang fokus utamanya yaitu menawarkan layanan branding digital untuk UMKM dan perusahaan *startup*. Saat ini, Garagetive Studio masih mengandalkan WhatsApp dan Instagram untuk menyampaikan informasi seperti layanan, portfolio, berita, dan latar belakang perusahaan. Penyampaian informasi dan promosi yang hanya mengandalkan aplikasi WhatsApp dan Instagram menimbulkan sejumlah masalah untuk seperti mengurangi profesionalisme, kredibilitas perusahaan, membatasi jangkauan pasar, dan menghambat efisiensi penyampaian informasi yang komprehensif kepada calon klien. Untuk mengatasi masalah ini, website dirancang dengan menggunakan pendekatan *Object-Oriented Analysis and Design*, diwujudkan melalui tiga diagram utama, antara lain *Use Case Diagram* untuk interaksi pengguna dan sistem, *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur data dan *relationship* antar kelas-kelas dalam sistem, dan *Activity Diagram* untuk memvisualisasikan alur atau urutan aktivitas dalam sistem. Kemudian *website* dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk mendukung fungsionalitasnya. Untuk menguji keayakannya, sistem ini diuji menggunakan Metode Black Box. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan *website company profile* memberikan banyak keuntungan bagi Garagetive Studio, seperti menjadi media promosi tanpa perlu mengeluarkan biaya sepeserpun. *Website* ini juga bermanfaat bagi masyarakat luas karena memudahkan calon klien dalam mengakses informasi secara efisien dan komprehensif mengenai layanan, portofolio, dan sejarah perusahaan.

Kata Kunci: *Black Box, Company Profile, Garagetive Studio, Object Oriented Analysis and Design, Website*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA GARAGETIVE STUDIO

M. ALIF WILDAN NAUFAL
NIM: 11850314890

Date of Final Exam: July 8th 2025
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

This research designs and builds a company profile website as a medium to promote all kinds of information on Garagetive Studio, an agency in the creative industry whose main focus is to offer digital branding services for MSMEs and startup companies. Currently, Garagetive Studio still relies on WhatsApp and Instagram to convey information such as services, portfolio, news, and company background. The delivery of information and promotions that only rely on WhatsApp and Instagram applications creates a number of problems such as reducing professionalism, company credibility, limiting market reach, and hampering the efficiency of delivering comprehensive information to prospective clients. To solve this problem, the website was designed using the Object-Oriented Analysis and Design approach, realized through three main diagrams, including Use Case Diagram for user and system interactions, Class Diagram used to describe data structures and relationships between classes in the system, and Activity Diagram to visualize the flow or sequence of activities in the system. Then website is built using the PHP programming language to support its functionality. To test its feasibility, this system was tested using the Black Box Method. The results of this study show that the existence of a company profile website provides many benefits for Garagetive Studio, serving as being a promotional medium without the need to spend additional costs. This website is also beneficial for the wider community because it makes it easier for prospective clients to access information efficiently and comprehensively about the company's services, portfolio, and history.

Keywords: *Black Box, Company Profile, Garagetive Studio, Object Oriented Analysis and Design, Website*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR SINGKATAN	xxii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Garagetive Studio	6
2.1.1 Visi	7
2.1.2 Misi	7
2.2 Website	7
2.3 Company Profile	8
2.3.1 Brosur	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3 METODOLOGI PENELITIAN

2.3.2	Surat Kabar	8
2.3.3	Video	9
2.3.4	Website	9
2.4	Media Promosi	9
2.5	<i>Object Oriented Analysis and Design</i>	10
2.6	<i>Unified Modeling Language</i>	10
2.7	Diagram-Diagram UML	11
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	11
2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	12
2.7.3	<i>Class Diagram</i>	12
2.8	<i>Balsamiq Wireframes</i>	12
2.9	PHP	13
2.10	MySQL	13
2.11	<i>Black Box Testing</i>	13

4 ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1	Analisa Sistem Berjalan	18
4.2	Analisa Sistem Yang Diusulkan	18
4.3	Perancangan Sistem Yang Diusulkan	19
4.4	<i>Use Case Diagram</i>	19
4.5	<i>Activity Diagram</i>	40
4.5.1	<i>Activity Diagram Login</i>	41
4.5.2	<i>Activity Diagram Services Sebagai Pengunjung</i>	41
4.6	<i>Class Diagram</i>	42
4.7	Perancangan <i>Interface</i> atau Antarmuka Sistem	43
4.7.1	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	44
4.7.2	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	44
4.7.3	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Profile</i>	45
4.7.4	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Ubah Password</i>	45
4.7.5	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Pengguna</i>	46
4.7.6	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah User</i>	46



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.7.7	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit User</i>	47
4.7.8	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus User</i>	47
4.7.9	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Staff</i>	48
4.7.10	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Staff</i>	48
4.7.11	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Staff</i>	49
4.7.12	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Staff</i>	49
4.7.13	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Client</i>	50
4.7.14	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Client</i>	50
4.7.15	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Client</i>	51
4.7.16	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Client</i>	51
4.7.17	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Portfolio</i>	52
4.7.18	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Portfolio</i>	52
4.7.19	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Portfolio</i>	53
4.7.20	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Portfolio</i>	53
4.7.21	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Berita</i>	54
4.7.22	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tulis Berita</i>	54
4.7.23	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Berita</i>	55
4.7.24	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Berita</i>	55
4.7.25	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Layanan</i>	56
4.7.26	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Layanan</i>	56
4.7.27	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Layanan</i>	57
4.7.28	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Layanan</i>	57
4.7.29	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Kategori Berita</i>	58
4.7.30	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tulis Kategori Berita</i>	58
4.7.31	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Kategori Berita</i>	59
4.7.32	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Kategori Berita</i>	59
4.7.33	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Kategori Staff</i>	60
4.7.34	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Kategori Staff</i>	60
4.7.35	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Kategori Staff</i>	61
4.7.36	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Kategori Staff</i>	61
4.7.37	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Kategori Client</i>	62
4.7.38	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Kategori Client</i>	62
4.7.39	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Edit Kategori Client</i>	63
4.7.40	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Kategori Client</i>	63
4.7.41	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Setting</i>	64
4.7.42	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Melihat Home</i>	64
4.7.43	Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Melihat Services</i>	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.7.44	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Layanan . . .	65
4.7.45	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat Portfolio	66
4.7.46	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Portfolio . . .	66
4.7.47	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat Blog	67
4.7.48	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Blog	67
4.7.49	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat <i>About Us</i>	68
4.7.50	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat <i>Our Values</i>	68
4.7.51	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat <i>Our Team</i>	69
4.7.52	Perancangan <i>Interface</i> Halaman Melihat Testimoni	69
4.7.53	Perancangan <i>Interface</i> Melihat <i>Frequently Asked Questions</i>	70

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 71

5.1	Implementasi Sistem	71
5.2	Lingkungan Implementasi Sistem	71
5.3	Hasil Implementasi	72
5.3.1	Implementasi Halaman <i>Login</i>	72
5.3.2	Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	72
5.3.3	Implementasi Halaman <i>Profile</i>	73
5.3.4	Implementasi Halaman Ubah <i>Password</i>	74
5.3.5	Implementasi Halaman Daftar Pengguna	74
5.3.6	Implementasi Halaman Tambah <i>User</i>	75
5.3.7	Implementasi Halaman <i>Edit User</i>	76
5.3.8	Implementasi Halaman Hapus <i>User</i>	76
5.3.9	Implementasi Halaman Daftar <i>Staff</i>	77
5.3.10	Implementasi Halaman Tambah <i>Staff</i>	77
5.3.11	Implementasi Halaman <i>Edit Staff</i>	78
5.3.12	Implementasi Halaman Hapus <i>Staff</i>	78
5.3.13	Implementasi Halaman Daftar <i>Client</i>	79
5.3.14	Implementasi Halaman <i>Edit Client</i>	79
5.3.15	Implementasi Halaman Hapus <i>Client</i>	80
5.3.16	Implementasi Halaman Daftar Portfolio	80
5.3.17	Implementasi Halaman Tambah Portfolio	81
5.3.18	Implementasi Halaman <i>Edit</i> Portfolio	81
5.3.19	Implementasi Halaman Hapus Portfolio	82
5.3.20	Implementasi Halaman Daftar Blog	82
5.3.21	Implementasi Halaman Tulis Blog	83
5.3.22	Implementasi Halaman <i>Edit</i> Blog	84



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.3.23	Implementasi Halaman Hapus Blog	84
5.3.24	Implementasi Halaman Daftar Layanan	85
5.3.25	Implementasi Halaman Tambah Layanan	85
5.3.26	Implementasi Halaman <i>Edit</i> Layanan	86
5.3.27	Implementasi Halaman Hapus Layanan	86
5.3.28	Implementasi Halaman Daftar Kategori Berita	87
5.3.29	Implementasi Halaman Tulis Kategori Berita	87
5.3.30	Implementasi Halaman <i>Edit</i> Kategori Berita	88
5.3.31	Implementasi Halaman Hapus Kategori <i>Berita</i>	88
5.3.32	Implementasi Halaman Daftar Kategori <i>Staff</i>	89
5.3.33	Implementasi Halaman Tambah Kategori <i>Staff</i>	89
5.3.34	Implementasi Halaman <i>Edit</i> Kategori <i>Staff</i>	90
5.3.35	Implementasi Halaman Hapus Kategori <i>Staff</i>	90
5.3.36	Implementasi Halaman Daftar Kategori <i>Client</i>	91
5.3.37	Implementasi Halaman Tambah Kategori <i>Client</i>	91
5.3.38	Implementasi Halaman <i>Edit</i> Kategori <i>Client</i>	92
5.3.39	Implementasi Halaman Hapus Kategori <i>Client</i>	92
5.3.40	Implementasi Halaman <i>Setting</i>	93
5.3.41	Implementasi Halaman Melihat <i>Home</i>	93
5.3.42	Implementasi Halaman Melihat <i>Services</i>	94
5.3.43	Implementasi Halaman Melihat Detail Layanan	95
5.3.44	Implementasi Halaman Melihat Portfolio	95
5.3.45	Implementasi Halaman Melihat Detail Portfolio	96
5.3.46	Implementasi Halaman Blog	96
5.3.47	Implementasi Halaman Detail Blog	97
5.3.48	Implementasi Halaman <i>About Us</i>	97
5.3.49	Implementasi Halaman <i>Our Values</i>	98
5.3.50	Implementasi Halaman <i>Our Team</i>	98
5.3.51	Implementasi Halaman Testimoni	99
5.3.52	Implementasi Halaman <i>Frequently Asked Questions</i>	99
5.4	Pengujian dengan Metode <i>Black Box</i>	100

PENUTUP	106
6.1 Kesimpulan	106
6.2 Saran	106

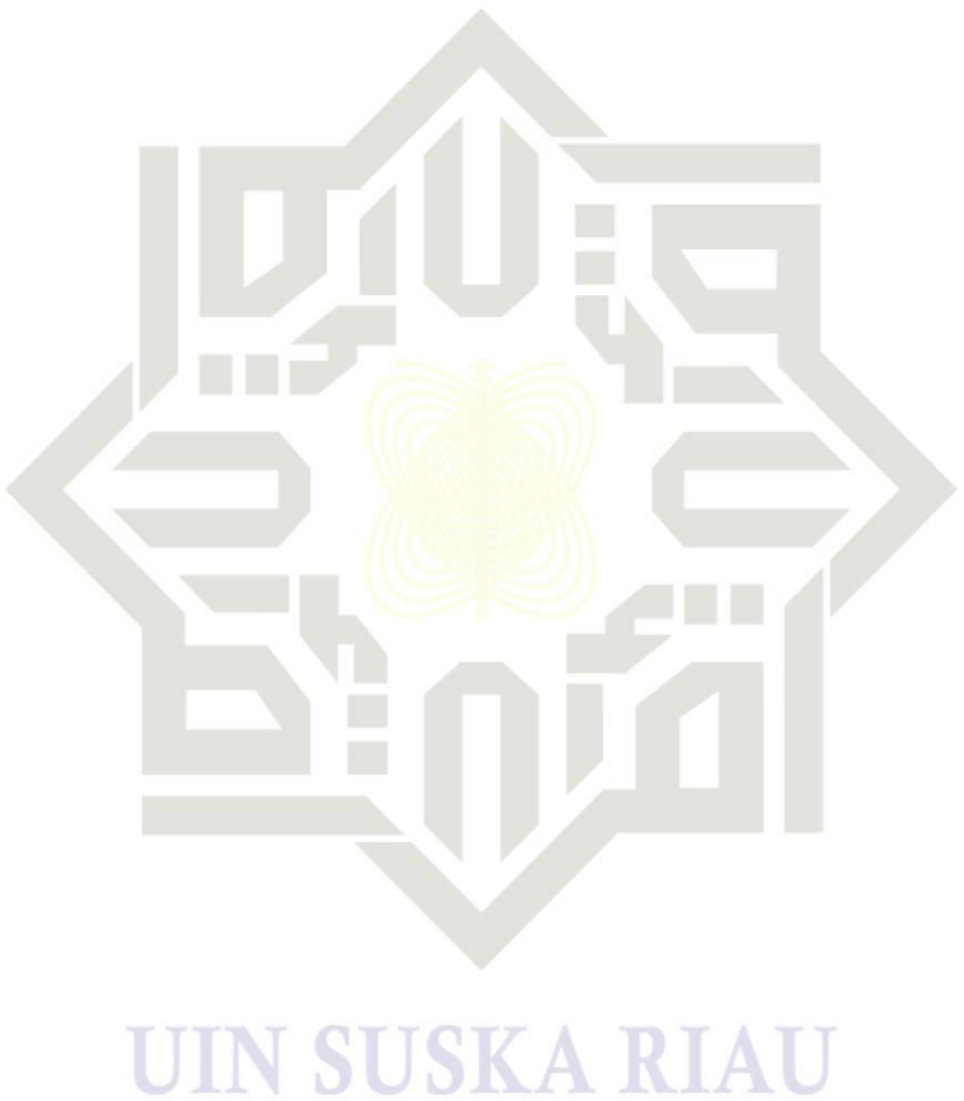
DAFTAR PUSTAKA

A - 1

B - 1

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA

LAMPIRAN B *ACTIVITY DIAGRAM*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Struktur Organisasi Agensi Garagetive Studio	7
3.1	Metodologi Penelitian	14
3.2	<i>Flowchart</i> Proses Bisnis Garagetive Studio	16
4.1	<i>Use Case Diagram</i> Admin Sistem <i>Back-end</i>	20
4.2	<i>Use Case Diagram</i> Staff Sistem <i>Back-end</i>	21
4.3	<i>Use Case Diagram</i> Pengunjung	21
4.4	<i>Activity Diagram</i> Login	41
4.5	<i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Service</i>	42
4.6	<i>Class Diagram</i> Website Garagetive Studio	43
4.7	<i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	44
4.8	<i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	45
4.9	<i>Interface</i> Halaman <i>Profile</i>	45
4.10	<i>Interface</i> Halaman <i>Ubah Password</i>	46
4.11	<i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Pengguna</i>	46
4.12	<i>Interface</i> Halaman <i>Tambah User</i>	47
4.13	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit User</i>	47
4.14	<i>Interface</i> Halaman <i>Hapus User</i>	48
4.15	<i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Staff</i>	48
4.16	<i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Staff</i>	49
4.17	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit Staff</i>	49
4.18	<i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Staff</i>	50
4.19	<i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Client</i>	50
4.20	<i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Client</i>	51
4.21	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit Client</i>	51
4.22	<i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Client</i>	52
4.23	<i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Portfolio</i>	52
4.24	<i>Interface</i> Halaman <i>Tambah Portfolio</i>	53
4.25	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit Portfolio</i>	53
4.26	<i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Portfolio</i>	54
4.27	<i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Berita</i>	54
4.28	<i>Interface</i> Halaman <i>Tulis Berita</i>	55
4.29	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit Berita</i>	55
4.30	<i>Interface</i> Halaman <i>Hapus Berita</i>	56
4.31	<i>Interface</i> Halaman <i>Daftar Layanan</i>	56

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.32	<i>Interface</i> Halaman Tambah Layanan	57
4.33	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Layanan	57
4.34	<i>Interface</i> Halaman Hapus Layanan	58
4.35	<i>Interface</i> Halaman Kategori Berita	58
4.36	<i>Interface</i> Halaman Tulis Kategori Berita	59
4.37	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Kategori Berita	59
4.38	<i>Interface</i> Halaman Hapus Kategori Berita	60
4.39	<i>Interface</i> Halaman Daftar Kategori <i>Staff</i>	60
4.40	<i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori <i>Staff</i>	61
4.41	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Kategori <i>Staff</i>	61
4.42	<i>Interface</i> Halaman Hapus Kategori <i>Staff</i>	62
4.43	<i>Interface</i> Halaman Daftar Kategori <i>Client</i>	62
4.44	<i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori <i>Client</i>	63
4.45	<i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori <i>Client</i>	63
4.46	<i>Interface</i> Halaman Hapus Kategori <i>Client</i>	64
4.47	<i>Interface</i> Halaman <i>Setting</i>	64
4.48	<i>Interface</i> Halaman Melihat <i>Home</i>	65
4.49	<i>Interface</i> Halaman Melihat <i>Services</i>	65
4.50	<i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Layanan	66
4.51	<i>Interface</i> Halaman Melihat Portfolio	66
4.52	<i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Portfolio	67
4.53	<i>Interface</i> Halaman Melihat Blog	67
4.54	<i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Blog	68
4.55	<i>Interface</i> Halaman Melihat <i>About Us</i>	68
4.56	<i>Interface</i> Halaman Melihat <i>Our Values</i>	69
4.57	<i>Interface</i> Halaman <i>Our Team</i>	69
4.58	<i>Interface</i> Halaman Melihat Testimoni	70
4.59	<i>Interface</i> Halaman <i>Frequently Asked Questions</i>	70
5.1	<i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	72
5.2	<i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	73
5.3	<i>Interface</i> Halaman <i>Profile</i>	73
5.4	<i>Interface</i> Halaman Ubah <i>Password</i>	74
5.5	<i>Interface</i> Halaman Daftar Pengguna	75
5.6	<i>Interface</i> Tambah <i>User</i>	75
5.7	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit User</i>	76
5.8	<i>Interface</i> Halaman Hapus <i>User</i>	76



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.9	<i>Interface</i> Halaman Daftar <i>Staff</i>	77
5.10	<i>Interface</i> Halaman Tambah <i>Staff</i>	77
5.11	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit Staff</i>	78
5.12	<i>Interface</i> Halaman Hapus <i>Staff</i>	78
5.13	<i>Interface</i> Halaman Daftar <i>Client</i>	79
5.14	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit Client</i>	79
5.15	<i>Interface</i> Halaman Hapus <i>Client</i>	80
5.16	<i>Interface</i> Halaman Daftar Portfolio	80
5.17	<i>Interface</i> Halaman Tambah Portfolio	81
5.18	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Portfolio	82
5.19	<i>Interface</i> Halaman Hapus Portfolio	82
5.20	<i>Interface</i> Halaman Daftar Blog	83
5.21	<i>Interface</i> Halaman Daftar Blog	83
5.22	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Blog	84
5.23	<i>Interface</i> Halaman Hapus Blog	84
5.24	<i>Interface</i> Halaman Daftar Layanan	85
5.25	<i>Interface</i> Halaman Tambah Layanan	85
5.26	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Layanan	86
5.27	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Layanan	86
5.28	<i>Interface</i> Halaman Daftar Kategori Berita	87
5.29	<i>Interface</i> Halaman Tulis Kategori Berita	87
5.30	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Kategori Berita	88
5.31	<i>Interface</i> Halaman Hapus Kategori Berita	88
5.32	<i>Interface</i> Halaman Daftar Kategori <i>Staff</i>	89
5.33	<i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori <i>Staff</i>	89
5.34	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Kategori <i>Staff</i>	90
5.35	<i>Interface</i> Halaman Hapus Kategori <i>Staff</i>	90
5.36	<i>Interface</i> Halaman Daftar Kategori <i>Client</i>	91
5.37	<i>Interface</i> Halaman Tambah Kategori <i>Client</i>	91
5.38	<i>Interface</i> Halaman <i>Edit</i> Kategori <i>Client</i>	92
5.39	<i>Interface</i> Halaman Kategori <i>Client</i>	92
5.40	<i>Interface</i> Halaman <i>Setting</i>	93
5.41	<i>Interface</i> Halaman Halaman Melihat <i>Home</i>	94
5.42	<i>Interface</i> Halaman <i>Services</i>	94
5.43	<i>Interface</i> Halaman Detail Layanan	95
5.44	<i>Interface</i> Halaman Melihat Portfolio	95
5.45	<i>Interface</i> Halaman Melihat Detail Portfolio	96



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.46	<i>Interface Halaman Blog</i>	96
5.47	<i>Interface Halaman Detail Blog</i>	97
5.48	<i>Interface Halaman About Us</i>	97
5.49	<i>Interface Halaman Our Values</i>	98
5.50	<i>Interface Halaman Our Team</i>	98
5.51	<i>Interface Halaman Testimoni</i>	99
5.52	<i>Interface Halaman Frequently Asked Question</i>	99
A.1	<i>Screenshot Wawancara Bersama Pemangku Kepentingan Garage-</i> <i>tive Studio</i>	A - 1
B.1	<i>Activity Diagram Staff</i>	B - 1
B.2	<i>Activity Diagram Client</i>	B - 1
B.3	<i>Activity Diagram Portfolio</i>	B - 2
B.4	<i>Activity Diagram Blog</i>	B - 2
B.5	<i>Activity Diagram Service</i>	B - 3
B.6	<i>Activity Diagram Melihat Portfolio</i>	B - 3
B.7	<i>Activity Diagram Melihat Blog</i>	B - 4
B.8	<i>Activity Diagram Melihat About Us</i>	B - 4

DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.1	Deskripsi Aktor	19
4.2	Deskripsi <i>Use Case</i>	22
4.3	Skenario <i>Login</i>	23
4.4	Skenario Kelola Data <i>Profile</i>	24
4.5	Skenario Kelola Data <i>Staff</i>	25
4.6	Skenario Kelola Data <i>Client</i>	27
4.7	Skenario Kelola Data Portfolio	29
4.8	Skenario Kelola Data Berita	31
4.9	Skenario Kelola Data Layanan	33
4.10	Skenario Kelola Data Kategori	35
4.11	Skenario Melihat <i>Services</i>	38
4.12	Skenario Melihat Portfolio	38
4.13	Skenario Melihat Blog	39
4.14	Skenario Melihat <i>About Us</i>	39
5.1	Spesifikasi Perangkat Keras	71
5.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	71
5.3	Pengujian Dengan Metode <i>Black Box</i>	100

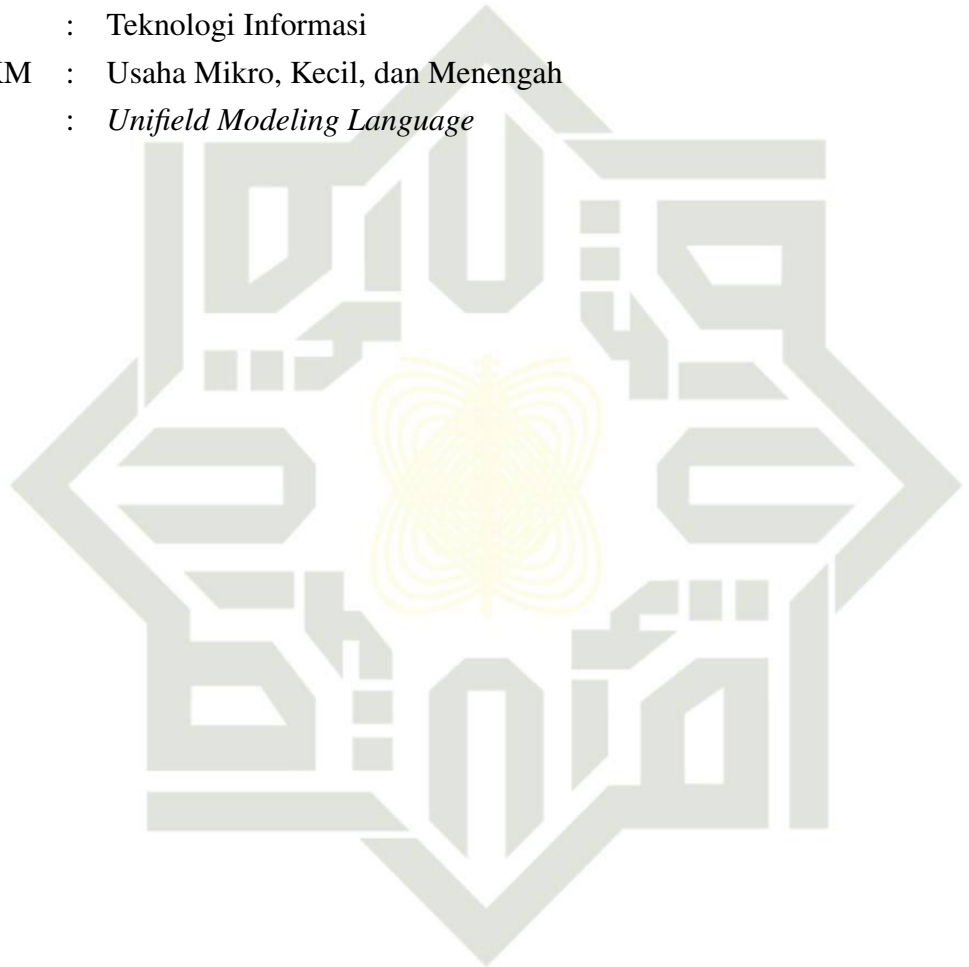


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

MySQL	: <i>My Structured Query Language</i>
OOA	: <i>Object-Oriented Analysis</i>
OOAD	: <i>Object-Oriented Analysis and Design</i>
OOD	: <i>Object-Oriented Design</i>
PHP	: <i>Hypertext Preprocessor</i>
PT	: Perseroan Terbatas
TI	: Teknologi Informasi
UMKM	: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
UML	: <i>Unified Modeling Language</i>



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital *modern* yang ditandai dengan percepatan perkembangan teknologi, Teknologi Informasi (TI) kini merupakan bagian yang sangat penting dalam mendorong kemajuan bisnis digital *modern*. Ini berarti, hampir setiap aspek bisnis saat ini sangat bergantung pada teknologi untuk bisa berkembang dan bersaing. TI berperan signifikan dalam mendorong peningkatan efisiensi operasional, produktivitas, serta daya saing perusahaan (Amira dan Nasution, 2023). Pemanfaatan TI memungkinkan optimalisasi berbagai proses bisnis, termasuk pengolahan data, analisis informasi, hingga manajemen organisasi. Selain itu, pengintegrasian TI dalam strategi bisnis juga dapat berkontribusi terhadap peningkatan mutu produk maupun layanan yang ditawarkan kepada konsumen.

Meskipun Teknologi Informasi memiliki peranan yang penting untuk perkembangan bisnis *modern*, tahap implementasinya tidak selalu bisa berjalan dengan lancar. Tidak sedikit perusahaan yang masih mengalami kesulitan untuk menggunakan TI karena karyawan mereka kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai di bidang teknologi. Ditambah lagi tingginya modal investasi awal, serta risiko atau kerentanan terhadap keamanan data perusahaan. Kendala-kendala tersebut dapat menghambat proses digitalisasi dan mengurangi efektivitas pemanfaatan TI dalam mendukung kegiatan bisnis. Maka dari itu, penting sekali untuk melakukan studi mendalam tentang bagaimana TI bisa diterapkan dalam sebuah usaha, guna memperoleh pemahaman yang menyeluruh terkait dampak positif maupun potensi risiko yang dapat timbul dari penggunaannya (Anggraeni dan Maulani, 2023).

Pemanfaatan Teknologi Informasi, khususnya ekspansi penggunaan internet pada aktivitas sehari-hari, sektor industri, dan sektor komersial merupakan salah satu contoh nyata dampak dari Revolusi Industri 4.0. Dampak tersebut juga menjadi salah satu pendorong dan titik yang menandai awal dari Revolusi Industri 4.0. Internet membuat individu atau perusahaan untuk mendapatkan suatu informasi dengan kecepatan tinggi dan kemudahan dengan modal yang terjangkau. Ini berarti, dengan beberapa ketukan atau klik saja pada perangkat digital mereka, tidak hanya perusahaan tetapi individu seperti masyarakat sipil juga bisa menemukan hampir semua informasi yang mereka butuhkan. Salah satu bentuk dari pemanfaatan internet yang paling umum adalah melalui *website*. *Website* merupakan sebuah platform digital yang revolusioner, karena memungkinkan individu atau perusahaan untuk menam-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pilkan informasi secara cepat dapat diakses pada waktu kapan saja dan dimana saja oleh pengguna internet (Soori, Arezoo, dan Dastres, 2023).

Dalam konteks bisnis, salah satu cara pemanfaatan *website* bagi sebuah perusahaan ialah dengan membuat *website company profile* yang memberikan banyak manfaat, di antaranya adalah meningkatkan visibilitas, membangun kredibilitas, dan menjangkau audiens yang lebih luas di internet (Prihandini dan Seba, 2021). Karena melalui tampilan *website* yang baik dapat memberikan kesan profesionalisme yang kuat, perusahaan yang memiliki kredibilitas tinggi, dan mempermudah calon pelanggan dalam mengenal layanan yang ditawarkan sehingga meningkatkan keinginan calon klien untuk mengambil keputusan atau menjalin kerja sama.

Oleh karena itu, keberadaan *website* menjadi sangat krusial dalam memperkenalkan perusahaan atau instansi kepada publik melalui internet. *Website* ini berfungsi sebagai sarana utama untuk menyebarkan informasi komprehensif terkait profil perusahaan, produk, layanan, visi, misi, dan nilai-nilai yang dianut. Dengan demikian, informasi tersebut dapat dengan mudah diakses oleh calon pelanggan dan masyarakat umum, baik melalui peramban di komputer maupun perangkat seluler, memastikan jangkauan promosi yang luas dan efisien.

PT. Sahabat Dunia Kreatif adalah perusahaan yang memiliki agensi bernama Garagetive Studio, fokus pada penyediaan jasa *digital marketing* di sektor ekonomi kreatif. Garagetive Studio terbentuk pada 1 September 2021. Setelah melalui proses yang panjang, agensi ini secara resmi memiliki badan hukum pada 21 Juli 2024, dan telah resmi terdaftar dalam basis data Direktorat Jenderal Administrasi Hukum Umum dengan nama PT. Sahabat Dunia Kreatif. Sejak awal mula terbentuk, Garagetive Studio bertujuan untuk membantu para mitranya terutama pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dan perusahaan rintisan untuk membantu pengembangan bisnis mereka melalui *branding* digital. Garagetive Studio menyediakan berbagai keperluan pelanggan dengan layanan yang ditawarkan seperti *Web Development*, *Branding*, *Social Media Management*, dan *Growth Academy*.

Saat ini, Garagetive Studio mempromosikan layanannya melalui pembuatan konten dan mengunggahnya di media sosial seperti WhatsApp dan Instagram. Calon pelanggan yang tertarik dengan konten tersebut umumnya akan langsung menghubungi admin untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai layanan yang ditawarkan. Hingga sekarang ini, agensi Garagetive Studio yang pada dasarnya agensi penyedia layanan digital marketing masih belum menggunakan sebuah teknologi informasi berupa *website*. Ketidadaan *website* dapat memberikan dampak yang cukup signifikan. Bisnis dapat kehilangan kesan profesional dan kredibel, mengalami keterbatasan dalam menjangkau audiens yang lebih luas,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta kesulitan dalam membangun kepercayaan dengan calon pelanggan. Akibatnya, potensi untuk menarik pelanggan baru pun menjadi lebih rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian pada Garagetive Studio dengan tujuan mengevaluasi dan merancang penerapan *website company profile* sebagai solusi dalam meningkatkan kredibilitas, jangkauan promosi, serta kemudahan penyampaian informasi layanan kepada calon pelanggan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan implementasi *website* yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan sebagai media promosi digital yang lebih efektif dan profesional.

1.2 Perumusan Masalah

Merujuk pada penjelasan latar belakang di atas, didapatkan rumusan masalahnya yaitu bagaimana merancang serta membangun *website company profile* sebagai media promosi pada Garagetive Studio.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Sistem yang dibuat untuk *company profile*.
2. *Website* yang akan dibangun meliputi informasi dasar perusahaan, produk yang ditawarkan, *client*, portfolio, berita, dan sejarah perusahaan.
3. Perancangan sistem menggunakan Metode *Object-Oriented Analysis and Design* dengan diagram *Unified Modeling Language* (UML). Adapun diagram UML yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.
4. Implementasi *website* dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dijalankan dengan *text editor* Sublime Text dan sistem basis data XAMPP.

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun *website company profile* untuk memudahkan mempermudah promosi dan informasi dari agensi Garagetive Studio kepada pengunjung *website*.

1.5 Manfaat

Diharapkan Tugas Akhir ini agar Menghadirkan manfaat antara lain:

1. Bagi agensi Garagetive Studio, *website company profile* dapat membantu memecahkan masalah yang diakibatkan tidak adanya sebuah *website*.
2. Bagi peneliti, Tugas Akhir ini membantu menambah wawasan, pengalaman, dan relasi dalam dunia kerja perusahaan agensi *digital marketing*.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bagi masyarakat, dapat memperoleh informasi secara cepat saat membutuhkan informasi perusahaan.

1.36 Sistematika Penulisan

Peneliti membagi laporan menjadi enam bab yang saling terkait, bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai masalah yang dibahas:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab Satu ini menguraikan fondasi penelitian yang dilakukan, dimulai dengan latar belakang yang menjelaskan konteks dan urgensi masalah yang diteliti. Selanjutnya rumusan masalah dirumuskan secara spesifik untuk membatasi ruang lingkup penelitian dan mengarahkan fokus penelitian. Bagian ini juga memaparkan tujuan penelitian yang ingin dicapai serta manfaat penelitian yang diharapkan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab Dua ini menguraikan teori-teori umum yang menjadi dasar dalam perancangan dan pengembangan *website company profile* sebagai sarana promosi yang efektif. Teori-teori ini bersumber dari berbagai referensi, termasuk studi kepustakaan, buku, dan jurnal ilmiah yang relevan. Pemahaman akan landasan teori ini krusial untuk memastikan bahwa desain dan fungsionalitas *website* selaras dengan tujuan promosi perusahaan.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab Tiga membahas langkah-langkah penelitian yang dimulai dari tahap perencanaan, dilanjutkan tahap pengumpulan data, tahap analisis dan perancangan mengikuti, kemudian tahap implementasi dan pengujian, dan terakhir tahap penulisan laporan.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab Empat ini menguraikan analisis mendalam terhadap proses bisnis yang sedang berjalan. Bagian ini juga membahas perancangan sistem baru yang akan dibangun.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab Lima ini berfokus pada tampilan antarmuka sistem yang telah dikembangkan. Bagian ini akan memerinci secara visual bagaimana desain dan fungsionalitas dari setiap halaman *website* terlihat setelah proses implementasi. Pembaca dapat memahami secara langsung pengalaman pengguna atau *User Experience* yang ditawarkan oleh sistem yang telah dibangun.

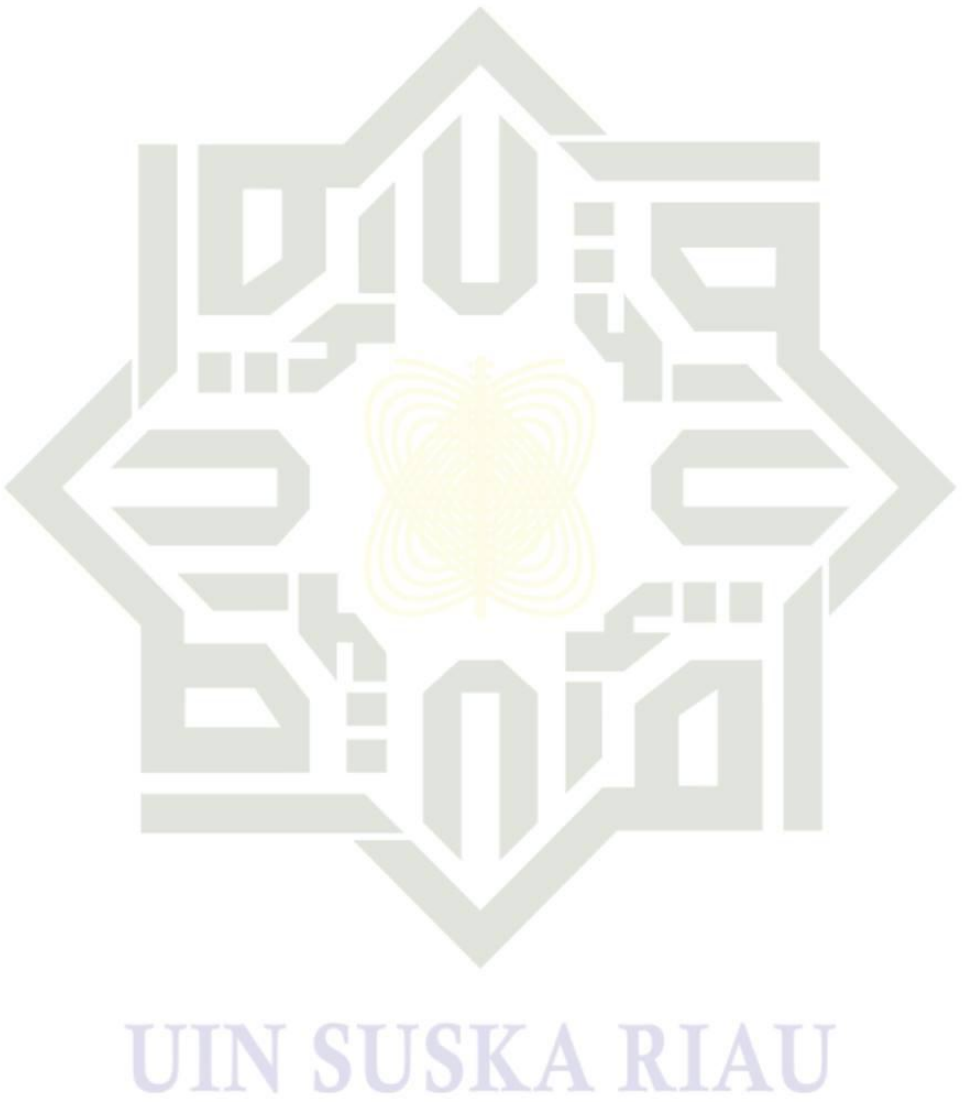
BAB 6. PENUTUP

Bab Enam atau merupakan bab terakhir dalam laporan penelitian ini, berfungsi sebagai penutup laporan yang menguraikan rangkuman hasil penelitian.

Selain itu, bab ini juga menyajikan rekomendasi atau masukan berdasarkan temuan, yang dapat ditujukan kepada berbagai pihak. Saran yang diberikan bertujuan untuk mendorong perbaikan dan pengembangan yang relevan dengan hasil penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah Garagetive Studio

Sebelum berdiri, *founder* Garagetive Studio menyadari Kota Pekanbaru, yang merupakan ibu kota Provinsi Riau, sebagai salah satu kota besar yang tumbuh pesat di pulau Sumatra. Dengan infrastruktur kota yang berkembang dan populasi yang semakin meningkat, Pekanbaru menawarkan peluang luar biasa besar bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah yang biasanya disingkat UMKM. Ini memungkinkan mereka memperluas jangkauan pasar mereka secara signifikan dan meningkatkan keunggulan di pasar yang sangat ketat dan kompetitif. Lokasi strategis Kota Pekanbaru yang menjadi penghubung antara berbagai wilayah di Sumatra, memperluas jangkauan pasar yang lebih besar bagi UMKM, bertujuan untuk membantu para mitra terutama UMKM dan perusahaan rintisan untuk membantu pengembangan bisnis melalui *branding* digital.

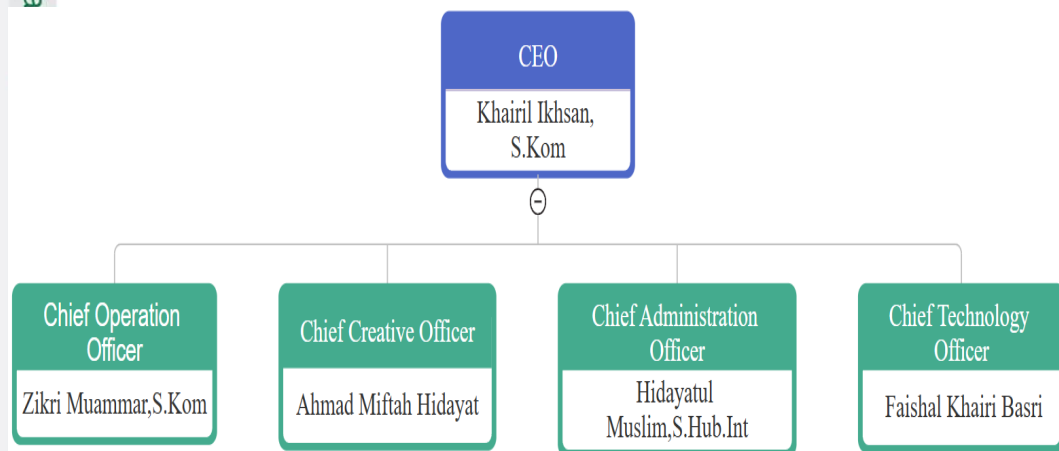
Sebagai respons terhadap tantangan dan peluang yang ada tersebut, pada tanggal 1 September 2021, para pendiri Garagetive Studio mengambil langkah strategis untuk mendirikan entitas usaha rintisan yang berfokus dan bergerak pada sektor ekonomi kreatif, khususnya di bidang *digital marketing*. Setelah melalui proses yang rumit dan panjang, pada akhirnya tanggal 21 Juli 2024, Garagetive Studio secara resmi memiliki badan hukum dengan nama PT Sahabat Dunia Kreatif yang terdaftar di *database* Direktorat Jenderal Administrasi Hukum Umum.

Sebagai agensi *digital marketing*, Garagetive Studio meyakini bahwa setiap UMKM memiliki potensi yang dapat dioptimalkan melalui pemasaran digital, meliputi penguatan identitas merek, pemanfaatan media sosial, serta implementasi iklan digital yang tepat sasaran. Dengan bekal wawasan praktis mengenai perilaku pemasaran digital, Garagetive berupaya menjadi mitra strategis dalam mendukung pertumbuhan UMKM secara berkelanjutan. Salah satu pelanggan Garagetive Studio yang sukses berkembang dengan adalah JNP Group, yang meliputi Vanhollano Bakery and Cafe, CA Chocolate, La Fusion, dan Green Olive Eatery.

Upaya Garagetive Studio tidak semata-mata difokuskan untuk meningkatkan performa penjualan pelanggan saja, melainkan juga pada penguatan identitas merek agar pelanggan dan Garagetive Studio sendiri untuk memperoleh pengakuan dan loyalitas dari masyarakat. Dengan demikian, Garagetive Studio diharapkan mampu mendapatkan menjadi lebih besar dan meningkatkan daya saing sebagai agensi *digital marketing* tidak hanya di tingkat kota, tapi juga berekspansi ke provinsi bahkan nasional.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun struktur perusahaan dari usaha Garagetive Studio terdapat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi Agensi Garagetive Studio

2.1.1 Visi

Menjadi mitra strategis bagi UMKM dan Perusahaan Rintisan dalam meningkatkan daya saing melalui branding dan pemasaran digital.

2.1.2 Misi

1. Membantu klien membangun merek yang kuat dan berkesan.
2. Menjadi mitra strategis bagi klien dalam mencapai pertumbuhan bisnis jangka panjang.

2 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman digital yang saling terkait, semuanya berada di bawah satu nama domain atau subdomain dan dapat diakses melalui internet. Di dalam *website* terdapat informasi atau konten yang disajikan dalam berbagai bentuk, antara lain berupa teks, foto, video dan elemen interaktif lainnya (MaySarah, Saputra, Monalisa, dan Ahsyar, 2024). *Website* dapat diakses melalui komputer dan telepon pintar, sehingga *website* umumnya dianggap lebih nyaman daripada media cetak secara tradisional seperti brosur dan surat kabar. Pada era digital saat ini, penggunaan *website* lebih diprioritaskan oleh perusahaan, instansi dan organisasi karena menawarkan aksesibilitas yang lebih baik, interaktivitas, dan jangkauan yang lebih luas kepada pengguna internet (Nurdin dan Alam, 2017).

Penggunaan *website* sudah sangat umum digunakan di berbagai sektor, baik itu sektor pendidikan, pemerintahan, kesehatan, bisnis dan banyak lagi. Pada sektor bisnis, *website* berfungsi sebagai alat yang sangat efektif. Hal ini dikarenakan *web-*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

site memungkinkan perusahaan untuk menjangkau audiens yang lebih luas, memberikan informasi layanan secara detail, dan memfasilitasi interaksi dengan pelanggan. Maka dari itu, memiliki *website* menjadi hal yang esensial bagi setiap perusahaan bisnis. *Website* yang terlihat profesional dan optimal demi kesuksesan bisnis perusahaan (Rambe, 2021).

2.3 Company Profile

Company profile adalah dokumen tertulis yang berfungsi sebagai pengantar sebuah perusahaan. Di dalamnya, orang-orang yang membaca akan menemukan informasi penting seperti sejarah perusahaan, visi dan misi, nilai-nilai yang diadopsi, tujuan bisnis, serta produk atau jasa yang ditawarkan (Firmansyah dan Zen, 2023). *Company profile* berisi gambaran umum perusahaan di mana perusahaan dapat memilih poin-poin yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publik. Tujuan utama dari *company profile* ialah agar ada gambaran tentang suatu perusahaan untuk ditunjukkan kepada klien, calon investor dan juga calon karyawan. *Company profile* juga bertujuan sebagai alat untuk menaikkan citra perusahaan sehingga dapat meningkatkan peluang dalam menjalin hubungan kerjasama dengan perusahaan lain (Christian dkk., 2023).

Company profile dapat dibuat dalam berbagai jenis format, Berikut adalah empat jenis *company profile* yang paling umum digunakan, antara lain:

2.3.1 Brosur

Menurut Amelia, Dharta, dan Santoso (2022), Brosur adalah salah satu bentuk media publikasi yang umum digunakan oleh perusahaan ataupun organisasi untuk menyampaikan informasi, promosi produk, promosi layanan, dan program kepada target pasar. Brosur biasanya berbentuk fisik dan dicetak pada selembarnya atau beberapa lembar kertas yang dapat dilipat. Isi brosur biasanya informasi perusahaan yang bersifat ringkas dan mudah untuk dipahami, kemudian dilengkapi dengan ilustrasi ataupun gambar yang dapat menarik perhatian pembacanya.

2.3.2 Surat Kabar

Surat kabar merupakan media cetak, seperti koran, tujuannya ialah untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan. Informasi yang terkandung dalam surat kabar bukanlah seperti surat biasa, tetapi berita. Berita dalam surat kabar mengikuti kaidah jurnalistik yang berbeda dengan surat-menyurat biasa (Pratiwi, 2022). Surat kabar efektif digunakan memperkenalkan profil perusahaan, sejarah, portfolio, dan layanannya kepada pembaca surat kabar.

Surat kabar biasanya menargetkan audiens yang jauh lebih luas dibanding-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ingkan brosur karena sifat distribusi dan cakupan isinya yang berbeda. Surat kabar didistribusikan secara massal, baik melalui langganan, kios, maupun daring. Surat kabar juga menjangkau demografi yang beragam dari berbagai latar belakang, usia, dan minat. Isinya yang bervariasi, mencakup berita nasional dan internasional, teknologi, politik, ekonomi, olahraga, hingga hiburan untuk menarik khalayak umum yang mencari informasi dan pembaruan terkini.

2.3.3 Video

Pada era digital sekarang ini, setelah internet lebih mudah diakses oleh banyak orang, video dapat dijadikan elemen yang penting dalam mempromosikan perusahaan. Video yang dibuat memiliki potensi jangkauan pasar yang sangat besar dan luas. Video dapat dibagikan melalui berbagai tempat, contohnya, Instagram, Facebook, Whatsapp dan TikTok. Promosi melalui video sudah terbukti efektif untuk memperkenalkan produk atau jasa dalam berbisnis (Iznillah dan Anita, 2022).

2.3.4 Website

Menurut Utami (2022), *website* ialah media digital yang dapat diakses dengan mudah dengan komputer dan telepon, namun tetap saja membutuhkan koneksi internet. Berkat internet yang menjadi akses utama untuk *website*, kemampuan *website* dalam memberikan informasi menjadi lebih cepat dan luas untuk dijangkau. Jika ingin naik skala pasar yang lebih besar, memilih *website* umumnya lebih menguntungkan dibandingkan brosur ataupun surat kabar. Karena jika dibandingkan dengan brosur atau surat kabar yang memiliki biaya untuk mencetak kertas dan pendistribusian yang signifikan, *website* memiliki biaya relatif yang lebih murah.

2.4 Media Promosi

Media promosi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pelaku usaha untuk melakukan promosi produk atau layanan mereka, guna meraih perhatian calon pembeli dan mendapat keuntungan (Ningsih dan Oemar, 2021). Tujuan utamanya adalah meningkatkan kesadaran merek atau *brand awareness*, menjangkau lebih banyak pelanggan, sehingga penjualan dapat meningkat, dan keuntungan bisnis lainnya.

Dalam konteks bisnis agensi *digital marketing*, diperlukan suatu strategi promosi yang tepat untuk meningkatkan peluang perkembangan agensi *digital marketing*. Tidak hanya dari segi kuantitas klien atau proyek, tetapi juga dari segi kualitas layanan dan hasil yang diberikan. Menurut Monalisa, Nurainun, dan Hartati (2021), untuk mencapai promosi yang efektif, perusahaan perlu menentukan segmen pasar yang tepat terlebih dahulu guna mengembangkan strategi promosi yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sesuai. Strategi promosi tersebut bisa dilakukan agensi *digital marketing* Garage-tive Studio melalui segmentasi kepada UMKM dan perusahaan rintisan. Melakukan promosi kepada UMKM dan perusahaan rintisan adalah hal yang tepat karena layanan agensi *digital marketing* dapat mendapatkan manfaat seperti:

- Membangun Portofolio Perusahaan**
Bekerja dengan UMKM dan perusahaan rintisan dapat membantu agensi membangun portofolio yang beragam dan menunjukkan kemampuan mereka dalam berbagai jenis proyek.
- Mendapatkan Klien Potensial**
UMKM dan perusahaan rintisan yang sukses dengan bantuan agensi *digital marketing* dapat menjadi referensi yang kuat untuk menarik klien lain di masa depan.
- Menciptakan Hubungan Jangka Panjang**
Kerjasama dengan UMKM dan perusahaan rintisan dapat berkembang menjadi hubungan jangka panjang, terutama jika agensi dapat memberikan nilai tambah yang signifikan.

2.5 Object Oriented Analysis and Design

Object Oriented Analysis and Design atau yang biasanya disingkat OOAD, merupakan kumpulan alat dan teknik yang dimanfaatkan untuk merancang serta membangun sistem atau *software* menggunakan pendekatan berorientasi objek (Apandi, 2023). OOAD ini tersusun atas dua komponen utama, yaitu *Object Oriented Analysis* (OOA) dan *Object Oriented Design* (OOD). Pada tahap OOA ini melibatkan pemahaman masalah dan kebutuhan sistem dari sudut pandang objek. OOA mengidentifikasi semua kelas-kelas pada objek, atribut, dan metodenya yang ada di dalam sistem. Sementara itu, pada OOD berfokus pada perancangan solusi perangkat lunak (*software*) dengan menggunakan konsep objek. OOD merancang bagaimana objek-objek berinteraksi, bagaimana mereka beroperasi, dan bagaimana mereka diorganisasikan dalam sistem.

2.6 Unified Modeling Language

Unified Modeling Language atau biasa disingkat dengan kata UML Language adalah bahasa umum yang dipakai di dunia perangkat lunak untuk membuat model, menjelaskan, membangun dan melakukan dokumentasi dari sistem dalam bentuk visual. Manfaat UML yaitu membantu pengembang dalam menyampaikan ide dan rancangan sistem kepada programmer maupun calon pengguna melalui pendekatan yang lebih teratur dan mudah dicerna melalui representasi grafis. Pendekatan ini mempermudah komunikasi antar pemangku kepentingan dalam proses



pengembangan perangkat lunak (Maita dan Muttaqin, 2023).

2.7 Diagram-Diagram UML

Unified Modeling Language menawarkan beragam jenis diagram untuk memodelkan sistem perangkat lunak dari berbagai sudut pandang. Ada tiga jenis dari diagram-diagram UML yang paling sering untuk digunakan, di antaranya yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan terakhir *Class Diagram*. *Use Case Diagram* berfungsi untuk membuat representasi visual dari interaksi antara pengguna atau disebut aktor dan sistem, sehingga memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi oleh sistem. Diagram ini bermanfaat pada langkah awal untuk analisis, karena dapat memberikan gambaran umum tentang fungsi-fungsi utama yang diharapkan dari sistem.

Sementara itu, *Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan alur kerja atau proses bisnis dalam sistem, menggambarkan urutan aktifitas yang dilakukan, termasuk keputusan dan kondisi yang mungkin terjadi. Diagram ini berguna untuk memahami logika proses secara lebih rinci. Di sisi lain, *Class Diagram* berperan dalam memvisualisasikan struktur data dan hubungan antar kelas dalam sistem, termasuk atribut dan metode yang dimiliki oleh masing-masing kelas. Dengan memanfaatkan ketiga diagram ini, pengembang dapat merancang sistem yang lebih terstruktur, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.7.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan fungsi-fungsi utama dari suatu sistem berdasarkan perspektif pengguna eksternal yang berinteraksi langsung dengan sistem tersebut, yang dalam UML disebut sebagai aktor. Diagram ini berfokus pada tujuan dan kebutuhan pengguna, serta bagaimana sistem merespons interaksi tersebut melalui serangkaian *use case* yang merepresentasikan layanan atau fitur yang disediakan (Laipaka, 2017).

Diagram ini memiliki dua fungsi utama, yaitu untuk menentukan fitur-fitur yang perlu disediakan oleh sistem serta menggambarkan karakteristik sistem berdasarkan sudut pandang pengguna. Dalam penyusunannya, penamaan *use case* harus dibuat sederhana dan sejelas mungkin agar mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat. Berikut penjelasan dari dua fungsi utama *use case*:

1. Aktor dalam konteks perancangan sistem informasi adalah entitas yang bisa orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan, tetapi berada di luar batasan sistem tersebut. Tujuan utama aktor pada *use case* adalah untuk berinteraksi dengan sistem dan mencapai



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tujuan tertentu.

2. *Use case* merupakan tindakan atau fungsi yang dapat dilakukan oleh aktor dalam sistem. Contohnya, "Login", "Pesan Tiket", "Bayar Tagihan", dan banyak lagi.

2.7.2 Activity Diagram

Menurut Putra, Maulana, Triandini, Nuryananda, dkk. (2022), *Activity Diagram* umumnya menggambarkan proses atau alur aktifitas dari tingkat atas, bukan detail internal sistem atau perilaku aktor. *Activity Diagram* lebih fokus pada gambaran umum proses bisnis atau alur kerja sistem secara keseluruhan. *Activity Diagram* berguna untuk sebagai berikut:

1. Mempermudah pemahaman alur proses bisnis, serta menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem secara terstruktur.
2. Dapat berperan untuk mengungkap potensi permasalahan atau ketidakefisienan pada suatu alur aktifitas.
3. Memastikan bahwa setiap langkah dalam alur kerja sistem diuji secara menyeluruh, berkontribusi pada validasi fungsionalitas dan keandalan sistem secara keseluruhan.
4. Memfasilitasi analisis *use case* dengan menyajikan urutan aktifitas yang terjadi dalam setiap skenario *use case* secara terperinci.

2.7.3 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk memvisualisasikan berbagai kelas yang terdapat dalam suatu sistem serta memberikan gambaran menyeluruh mengenai struktur sistem beserta hubungan antar kelas di dalamnya. Diagram ini juga menampilkan himpunan bagian dari setiap kelas, yang mencakup atribut serta operasi yang menggambarkan fungsi atau perilaku dari masing-masing kelas (Aman dkk., 2021).

Class Diagram tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk merancang sistem, tetapi juga merupakan dokumentasi teknis vital selama seluruh siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Diagram ini mempermudah pemeliharaan atau *maintenance* sistem karena setiap perubahan pada struktur atau hubungan antar kelas dapat terlihat dengan jelas, sehingga mengurangi kemungkinan munculnya *bug* (Mulyo, Yunianto, dan Sabila, 2024).

2.8 Balsamiq Wireframes

Menurut Huda (2022), Balsamiq Wireframes adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan oleh para desainer *User Interface* maupun *User Experience* untuk membuat rancangan kasar atau *wireframe website* yang sederhana. Perangkat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lunak ini memfasilitasi visualisasi struktur dan tata letak dasar dengan desain yang sederhana dan mudah dipahami. Desain yang tidak rumit dan fitur yang mudah digunakan membuat Balsamiq Wireframes menjadi salah satu perangkat lunak desain populer untuk pemula, meski tidak memiliki pemahaman tentang pemrograman.

2.9 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk pengembangan *website*. PHP beroperasi di sisi *server* atau *server-side* dan memungkinkan pengembang untuk membuat halaman web dinamis dengan memproses data sebelum ditampilkan di *browser* pengguna. PHP dapat disematkan dalam kode HTML biasa dan dieksekusi oleh *server*, menghasilkan output yang kemudian dikirimkan ke *browser* (Ariandi, Hadi, dan Lusinia, 2022).

2.10 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data yang bersifat *open-source* yang dikenal fleksibel dan aman. MySQL digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengambil data dalam format terstruktur, terutama dalam bentuk tabel. Populer karena beberapa faktor, termasuk sifat *open-source*-nya, keamanan yang baik, dan dapat berjalan di berbagai sistem operasi. Kemampuannya untuk menangani volume data besar dan integrasinya yang mudah dengan berbagai bahasa pemrograman menjadikannya pilihan utama untuk aplikasi web skala kecil hingga besar (Putri dkk., 2023).

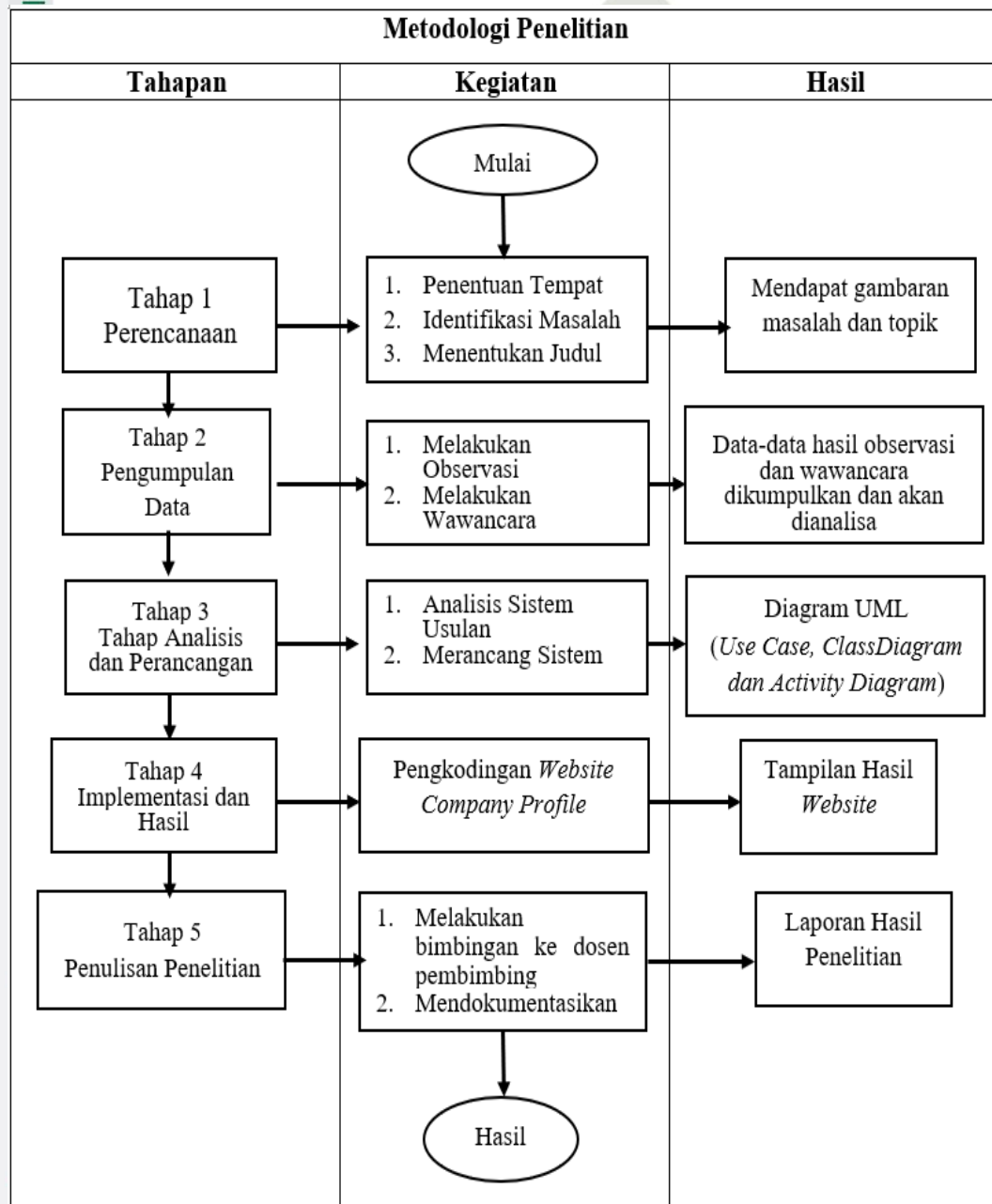
2.11 Black Box Testing

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada apakah program suatu aplikasi atau sistem berfungsi sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukannya, tanpa perlu melihat atau memahami bagaimana kode internal program tersebut bekerja (Melani dkk., 2021).

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab tiga ini membahas metodologi penelitian, menguraikan tahapan-tahapan yang ditempuh selama penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana penelitian dilakukan dan bagaimana data diolah hingga mendapatkan sebuah hasil. Adapun alurnya dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian



3.1 Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan dengan mengidentifikasi masalah yang diteliti. Identifikasi masalah ini akan menjadi dasar dalam menentukan topik yang relevan dan menarik. Setelah masalah teridentifikasi, peneliti melakukan riset awal topik untuk memastikan masalah tersebut masih belum banyak dikaji dan memiliki potensi untuk diangkat menjadi penelitian.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, kegiatan peneliti diawali dengan melakukan survei dan wawancara untuk mengumpulkan data bersama tim kreatif dan tim pemasaran dari agensi Garagetive (Lampiran A), guna mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi klien maupun agensi itu sendiri dalam proses digitalisasi layanan. Identifikasi dilakukan terhadap faktor internal seperti struktur layanan dan strategi promosi. Sementara faktor eksternal seperti tren pasar, perilaku pengguna digital, dan tingkat persaingan industri kreatif. Data yang dikumpulkan meliputi wawancara dengan tim internal agensi serta observasi pada performa akun media sosial dan *website* yang dikelola, untuk mengetahui segmentasi klien, keunggulan layanan, serta pola transaksi dan interaksi yang terjadi (Muttakin, Monalisa, dan Saputra, 2024).

3.3 Tahap Analisa dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap sistem yang saat ini sedang berjalan di perusahaan dan sistem yang akan diusulkan serta kebutuhan-kebutuhan yang perlu bangun. Adapun proses bisnis agensi digital marketing seperti Garagetive Studio ialah sebagai berikut:

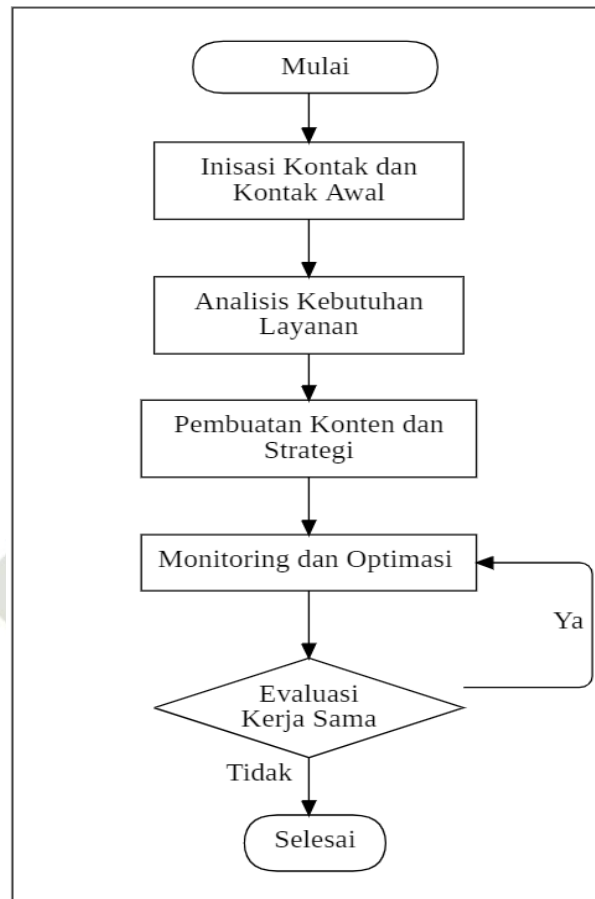
1. Proses bisnis agensi Garagetive Studio di mulai dari inisiasi pelanggan menghubungi tim marketing agensi WhatsApp atau Instagram. Kemudian dilakukan konsultasi singkat pihak agar dapat memahami kebutuhan dasar pelanggan.
2. Menganalisis kebutuhan layanan pelanggan, apakah perlu layanan *social media management*, *branding*, atau *growth academy*. Karena menurut (Monalisa, 2019), setiap pelanggan memiliki kebutuhan dan preferensi yang beragam, maka Garagetive Studio perlu menganalisis kebutuhan yang tepat untuk pelanggan.
3. Menghasilkan konten yang menarik dan efektif, bertujuan untuk mendukung tujuan pemasaran klien, Perlu strategi konten yang matang akan sehingga relevan dengan target audiens.
4. Melakukan monitoring untuk memastikan bahwa strategi bekerja efektif, mencapai target yang telah ditetapkan, dan memberikan hasil yang optimal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk kepuasan pelanggan.

Diperlukan kepuasan pelanggan untuk menjadi indikator utama keberhasilan strategi agensi digital marketing dan dapat memengaruhi keputusan untuk melanjutkan atau mengakhiri kerja sama. Adapun visualisasi dari proses bisnis agensi Garagetive Studio dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Flowchart Proses Bisnis Garagetive Studio

Kemudian selanjutnya dilakukan perancangan desain terhadap sistem yang diusulkan dengan menggunakan *tools* atau aplikasi yang bernama Baslamiq Wireframes. Baslamiq Wireframes adalah sebuah perangkat lunak dengan biaya gratis yang dimanfaatkan untuk merancang kerangka dasar visual untuk *website* maupun aplikasi.

3.4 Tahap Implementasi dan Pengujian

Pada tahap ini, perancangan yang telah dibuat diimplementasikan dengan menggunakan aplikasi *text editor* Sublime Text dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Pengimplementasian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang sesuai dengan apa yang dianalisa dan di-



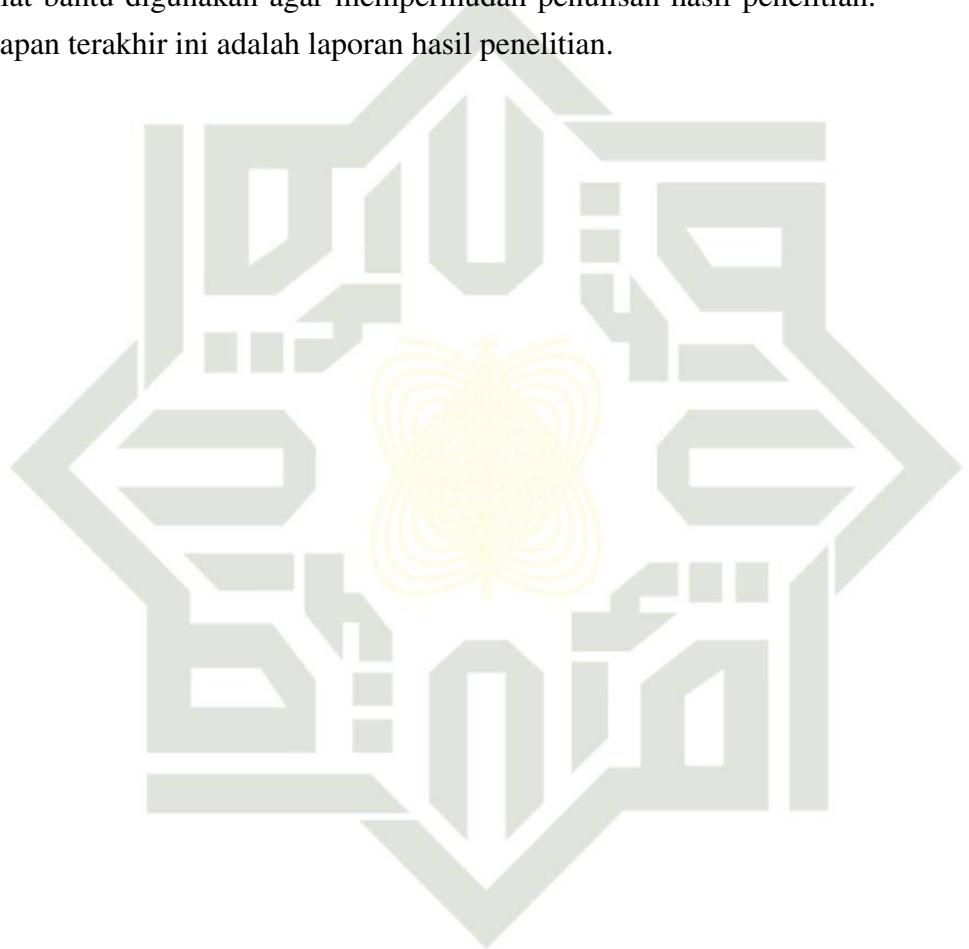
rancang sebelumnya. Terakhir pada tahap ini yaitu dilakukan uji kelayakan sistem dengan Metode *Black Box testing*.

3.5 Tahap Penulisan Penelitian

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan kegiatan bimbingan ke dosen mata kuliah atau pembimbing Tugas Akhir dan melakukan dokumentasi terhadap hasil penelitian. Pada tahap ini peneliti dapat menggunakan alat bantu yakni teknologi serta berbagai sumber referensi dari buku, jurnal dan sejenis yang bisa digunakan. Alat bantu digunakan agar mempermudah penulisan hasil penelitian. Hasil pada tahapan terakhir ini adalah laporan hasil penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

ANALISA DAN PERANCANGAN

Promosi Garagetive Studio saat ini dilakukan dengan mengunggah konten pada akun media sosial seperti Whatsapp dan Instagram yang kemudian memicu pertanyaan dari calon pelanggan kepada admin. WhatsApp, meskipun efektif untuk menjawab pertanyaan calon pelanggan secara langsung, memiliki keterbatasan dalam hal tampilan layanan kurangnya kredibilitas dibandingkan dengan memiliki sebuah *website* profesional. Sementara Instagram adalah sebuah *platform* berbasis visual yang cenderung membatasi penyampaian informasi detail layanan. Calon pelanggan mungkin membutuhkan informasi lebih lanjut seperti detail layanan dan testimoni yang tidak bisa ditampilkan secara komprehensif.

Tidak adanya *website* berdampak signifikan terhadap efektivitas promosi dan kredibilitas Garagetive Studio, karena *website* adalah fondasi penting dalam strategi *digital marketing*. *Website* memungkinkan agensi untuk membangun kredibilitas, menjangkau audiens yang lebih luas, dan mengendalikan narasi tentang bisnis Garagetive. Hal ini berpotensi menyebabkan penurunan kredibilitas dan profesionalisme, hambatan dalam menjangkau calon pelanggan secara luas, serta hilangnya peluang untuk membangun kepercayaan dan menarik klien baru. Agensi *digital marketing* yang tidak memiliki *website* dapat dinilai kurang profesional di mata calon klien, mengurangi jangkauan pemasaran, dan membatasi kemampuan untuk mempresentasikan portofolio serta testimoni yang krusial dalam membangun kepercayaan.

Tidak adanya *website* berdampak signifikan terhadap efektivitas promosi dan kredibilitas Garagetive Studio, karena *website* adalah fondasi penting dalam strategi pemasaran digital. Hal ini berpotensi menyebabkan penurunan kredibilitas dan profesionalisme, hambatan dalam menjangkau calon pelanggan secara luas, serta hilangnya peluang untuk membangun kepercayaan dan menarik klien baru.

Berdasarkan analisa di atas, maka peneliti mengusulkan sebuah solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menyediakan wadah berupa *website* yang dapat menampung informasi-informasi berupa konten berupa teks, gambar dan banyak elemen interaktif lainnya. Hal ini agar calon klien dan masyarakat mendapat informasi secara terstruktur dalam membaca informasi menjadi efisien.

4.3 Perancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan ini akan memberikan penjelasan dan gambaran bentuk dari rancangan kerja dari sistem tersebut dalam memenuhi kebutuhan *website*. Sistem perangkat lunak *website company profile* ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis data untuk penyimpanan dan pengelolaan informasi. Perancangan *interface* atau antarmuka akan difasilitasi oleh Balsamiq Wireframes, sebuah aplikasi yang bisa memvisualisasikan struktur dan tata letak halaman sebelum tahap pengembangan kode dilakukan.

4.4 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menspesifikasikan, menggambarkan serta mendokumentasikan perilaku sistem. *Use Case Diagram* digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem yang sedang berjalan atau syarat-syarat apa saja yang harus dipenuhi oleh sistem dari sudut pandang aktor atau pengguna sistem. *Use Case Diagram* terdiri dari tiga komponen utama yaitu aktor, *Use Case* serta *relationship*.

1. Aktor

Aktor adalah entitas yang berinteraksi dengan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Aktor bisa berupa orang, sistem lain, atau bahkan perangkat keras. Berikut aktor-aktor yang ada di dalam sistem beserta deskripsinya, dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
	Admin	Admin adalah aktor yang memiliki hak akses pada sistem <i>back-end</i> untuk bisa melakukan semua operasi yang ada pada sistem <i>website</i> Garagetive Studio
	Staff	Staff adalah aktor yang membantu admin dan hampir memiliki semua hak akses operasi pada sistem. Hanya saja terdapat perbedaan dengan admin, dimana Staff tidak bisa mengelola Data Staff dan Mengelola Setting Profil
	Pengunjung	Pengunjung adalah aktor yang hanya dapat membuka <i>website front-end</i> Garagetive Studio.

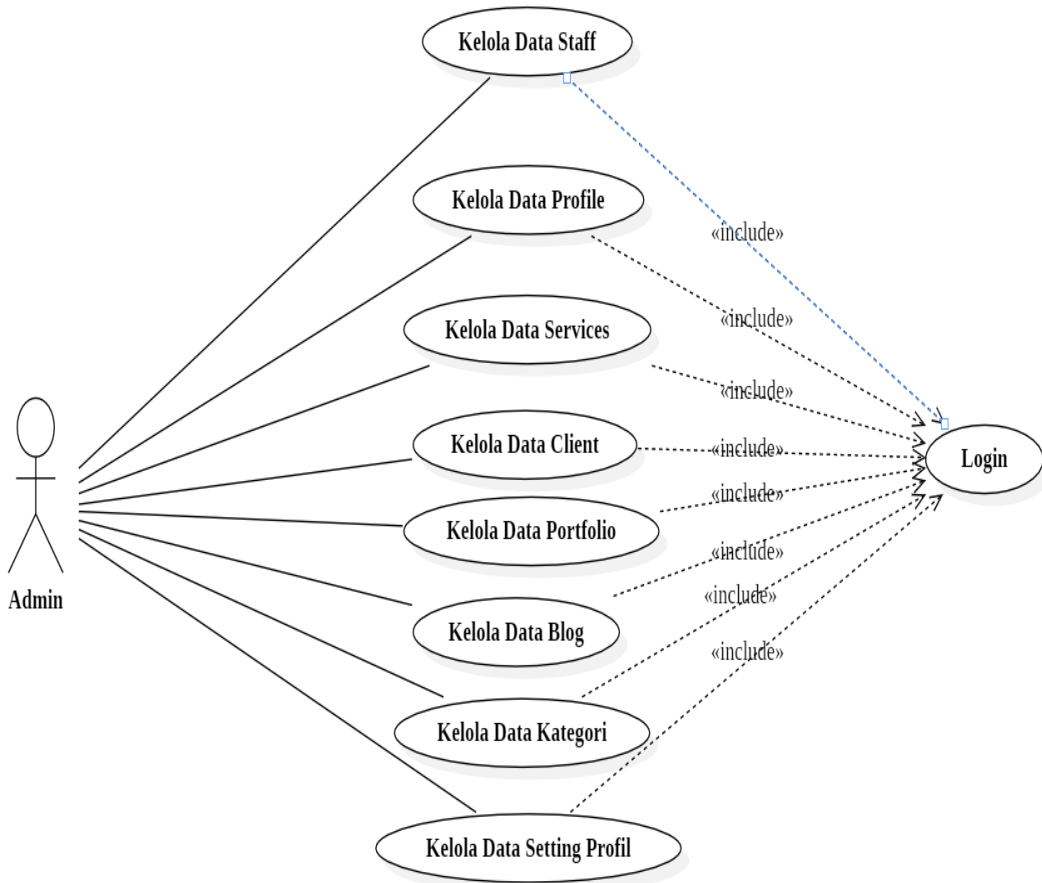
2. Penggambaran Use Case Diagram

Penggambaran *Use Case Diagram* ialah representasi visual yang menggambarkan interaksi antara pengguna sistem atau aktor dengan sistem.

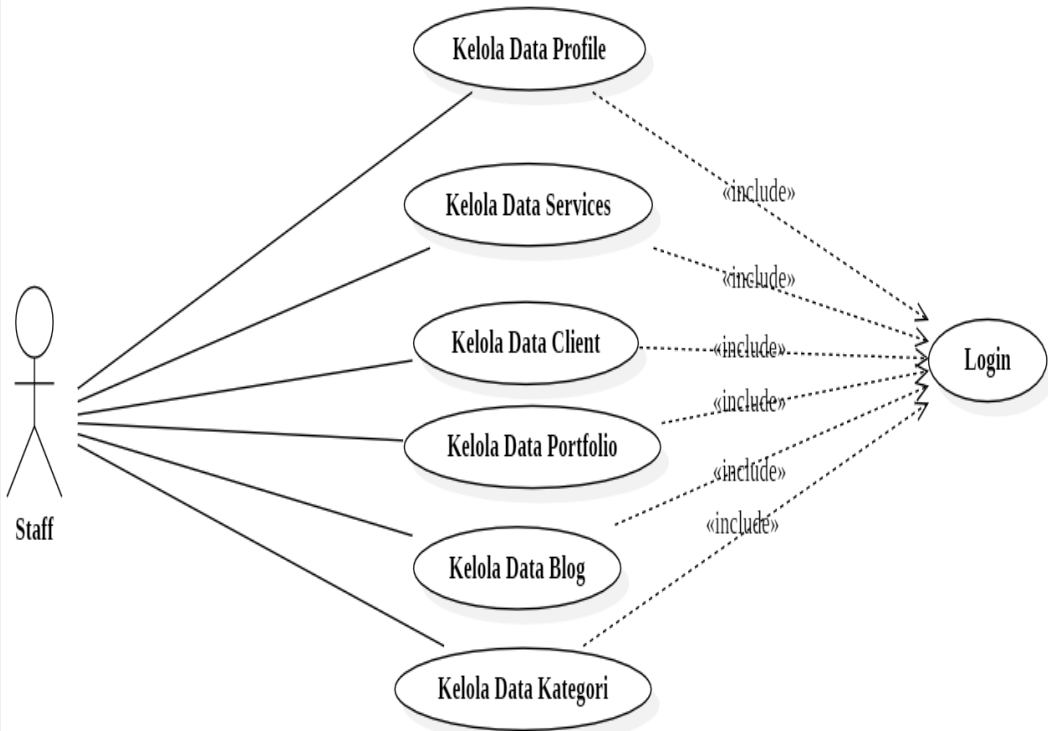
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

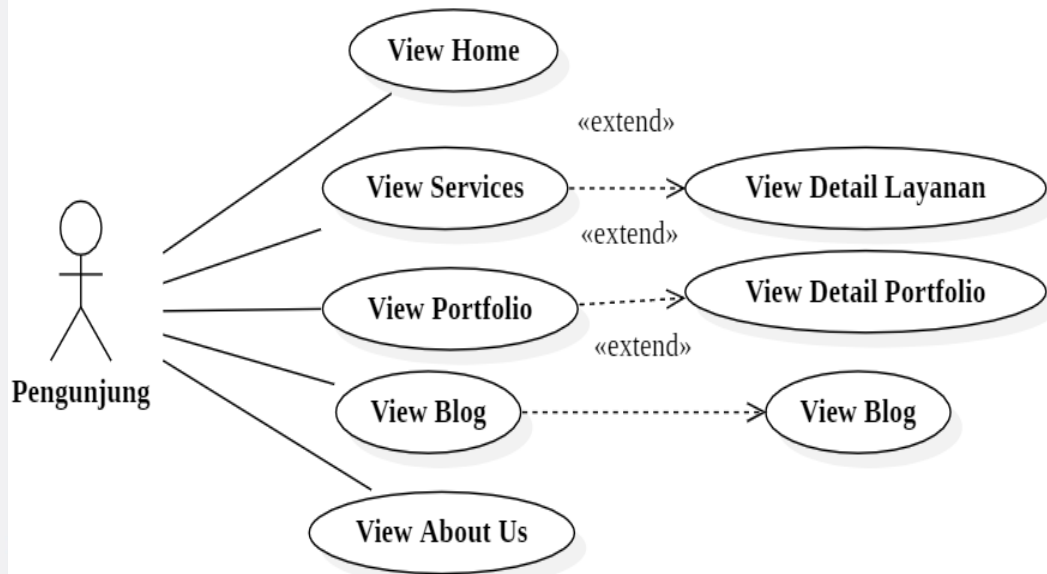
Penggambaran ini akan menunjukkan bagaimana aktor atau pengguna sistem berinteraksi dengan membentuk relasi dengan *use case*. Relasi yang paling umum adalah asosiasi, yang digambarkan dengan bentuk garis lurus yang menghubungkan antara aktor dengan *use case*. Selain itu, ada juga relasi *include* dan *extend* yang lebih kompleks yang menggambarkan ketergantungan antara *use case*. Relasi *include* mengindikasikan bahwa suatu *use case* secara wajib menyertakan perilaku dari *use case* lain untuk dapat menyelesaikan fungsinya. Sebaliknya, hubungan *extend* menunjukkan bahwa suatu *use case* secara opsional dapat diperluas dengan perilaku dari *use case* lain. Berikut merupakan penggambaran tiga rancangan interaksi aktor-aktor dalam *website* dalam bentuk *Use Case Diagram*.



Gambar 4.1. *Use Case Diagram Admin Sistem Back-end*



Gambar 4.2. Use Case Diagram Staff Sistem Back-end



Gambar 4.3. Use Case Diagram Pengunjung

Berdasarkan pada Gambar 4.1, Gambar 4.2, dan Gambar 4.3 dapat disimpulkan bahwa *website company profile* yang di rancang memiliki 3 aktor yaitu admin, *staff* dan pengunjung.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Deskripsi *Use Case*

Deskripsi *use case* ini berisikan informasi tentang tujuan adanya suatu *use case* dengan lebih detail, Adapun deskripsi *use case* dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Deskripsi *Use Case*

No	Use Case	Deskripsi
	<i>Login</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menangani verifikasi akun Admin atau <i>Staff</i> yang melakukan <i>login</i> ke sistem.
	Kelola Data Pengguna	<i>Use Case</i> ini digunakan Admin dan <i>Staff</i> untuk menambah, mengubah, atau menghapus akun Admin yang melakukan <i>login</i> ke sistem.
	Kelola Data <i>Staff</i>	<i>Use Case</i> ini ini digunakan Admin untuk menambah, mengubah, atau menghapus Data <i>Staff</i> .
4	Kelola Data <i>Client</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan Admin dan <i>Staff</i> untuk menambah, mengubah, atau menghapus Data <i>client</i>
5	Kelola Data Portfolio	<i>Use Case</i> ini digunakan Admin dan <i>Staff</i> untuk menambah, mengubah, atau menghapus Data portfolio
6	Melihat Data Blog	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bahwa Pengunjung hanya dapat melihat informasi perusahaan dan teknologi
7	Kelola Data <i>Services</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan Admin dan <i>Staff</i> untuk dapat menambah, mengubah, atau menghapus Data Layanan.
	Kelola Data Kategori	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk memudahkan pengelompokan entitas dan sebagainya pada Data <i>Staff</i> , <i>Client</i> , dan Blog.
	Kelola Data <i>Setting</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan admin untuk merubah informasi yang ingin ditunjukkan kepada pengunjung.
10	<i>View Home</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan kegiatan pengunjung ketika melihat menu <i>home</i> sebagai tampilan awal ketika membuka <i>website</i> .
11	<i>View Services</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan kegiatan pengunjung ketika melihat menu <i>services</i> yang berisikan layanan yang ditawarkan agensi Garagetive Studio.
12	<i>View Portfolio</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan kegiatan pengunjung ketika melihat menu Portfolio yang berisi portfolio perusahaan yang telah bekerja sama dengan agensi Garagetive Studio.



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* (Lanjutan...)

No	Use Case	Deskripsi
3	View Blog	<i>Use Case</i> ini menggambarkan kegiatan pengunjung ketika melihat menu Blog.
4	View About Us	<i>Use Case</i> ini menggambarkan kegiatan pengunjung ketika melihat menu <i>About Us</i> yang berisikan sejarah, visi, misi dan anggota tim yang menunjukkan profesionalisme tim dan perusahaan.

4. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan alur berupa aksi yang dilakukan dan bagaimana sistem bereaksi terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Di bawah ini terdapat tabel-tabel skenario *use case website company profile* yang diusulkan.

a. Skenario *Use Case Login*

Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin dan *staff* ketika mengakses halaman *Login*. Skenario *Use Case Login* dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Skenario *Login*

Nama <i>Use Case</i>: <i>Login</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini menggambarkan aktor masuk kedalam sistem	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>Login</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i>	2. Pemeriksaan valid atau tidak nya data yang dimasukkan oleh sistem
	3. Masuk ke halaman <i>Dashboard</i>
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukkan <i>e-mail</i> dan <i>password</i>	5. Pemeriksaan valid atau tidak nya data yang dimasukkan

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.3 Skenario *Login* (Lanjutan...)

Nama Use Case: <i>Login</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini menggambarkan aktor masuk kedalam sistem	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
	6. Sistem tetap berada dihalaman <i>Login</i> dengan peringatan gagal <i>login</i>

b. Skenario *Use Case* Kelola Data *Profile*

Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin dan *staff* ketika mengakses halaman *Profile*. Skenario *Use Case* *profile* dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4. Skenario Kelola Data *Profile*

Nama Use Case: Kelola Data <i>Profile</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data dari pengguna, baik admin maupun <i>staff</i>	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman Dashboard	
Kondisi Akhir: Sistem bisa menambah, mengubah, atau menghapus data <i>profile</i>	
Skenario Normal Edit Profile	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu pengguna	
Pilih pilihan <i>Profile</i>	
	3. Sistem menampilkan halaman <i>Profile</i>
Isi data pada perubahan nama atau informasi <i>Staff</i>	
Klik Simpan Perubahan	
	6. Sistem tetap berada di halaman <i>Profile</i> dengan data perubahan yang baru dibuat
Skenario Gagal Edit Profile	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol Simpan Perubahan	
	8. Sistem tetap berada pada halaman <i>profile</i> dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Ubah Password Profile	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.4 Skenario Kelola Data *Profile* (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data <i>Profile</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data dari pengguna, baik admin maupun <i>staff</i>	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman Dashboard	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>profile</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol ubah <i>password</i>	6. Sistem menampilkan halaman Ubah <i>Password</i>
Isi data <i>password</i> , <i>password</i> baru dan konfirmasi <i>password</i> baru	
Klik ubah <i>password</i>	6. Sistem kembali ke halaman Profile dengan data perubahan yang baru dibuat
Skenario Gagal Ubah Password Profile	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
5. Klik ubah <i>password</i>	6. Sistem tetap berada pada halaman ubah <i>password</i> dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
c. Skenario <i>Use Case</i> Kelola Data <i>Staff</i> Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin ketika mengakses halaman <i>Staff</i> . Skenario <i>Use Case staff</i> dapat dilihat pada Tabel 4.5.	

Tabel 4.5. Skenario Kelola Data *Staff*

Nama Use Case: Kelola Data <i>Staff</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data <i>staff</i> yang ada di sistem.	
Aktor: Admin	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman Dashboard	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>staff</i>	
Skenario Normal Tambah <i>Staff</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu <i>staff</i>	
Pilih pilihan tambah <i>staff</i>	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.5 Skenario Kelola Data *Staff* (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data <i>Staff</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data <i>staff</i> yang ada di sistem.	
Aktor: Admin	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>staff</i>	
3. Sistem menampilkan halaman <i>form</i> Tambah <i>Staff</i>	
Isi data pada <i>form</i> tambah <i>Staff</i>	
Klik Simpan Perubahan	
6. Sistem menampilkan halaman daftar <i>Staff</i> dengan tambahan <i>Staff</i> yang baru dibuat	
Skenario Gagal Tambah <i>Staff</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
7. Klik Simpan Perubahan	8. Sistem tetap berada pada halaman Tambah <i>Staff</i> dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Edit <i>Staff</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Pilih pilihan Daftar <i>Staff</i>	3. Sistem menampilkan halaman Daftar <i>Staff</i>
Klik tombol <i>edit</i> pada di bawah nama <i>staff</i> yang ingin diubah	
5. Isi perubahan data pada <i>form</i> Edit <i>Staff</i>	
Klik Simpan Perubahan	7. Sistem menampilkan halaman Daftar <i>Staff</i> dengan data <i>Staff</i> yang berhasil diubah
Skenario Gagal Edit <i>Staff</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik Simpan Perubahan	9. Sistem tetap berada pada halaman <i>form</i> Edit <i>Sstaff</i> dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Hapus <i>Staff</i>	



Tabel 4.5 Skenario Kelola Data *Staff* (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data <i>Staff</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data <i>staff</i> yang ada di sistem.	
Aktor: Admin	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>staff</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Klik tombol hapus pada di bawah nama <i>staff</i> yang ingin dihapus	3. Sistem menampilkan halaman Daftar <i>Staff</i>
5. Klik tombol hapus	5. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi penghapusan
	7. Sistem menampilkan halaman Daftar <i>Staff</i> dengan data <i>staff</i> yang berhasil dihapus
Skenario Gagal Hapus <i>Staff</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tutup	9. Kembali menampilkan halaman Daftar <i>Staff</i>

d. Skenario *Use Case* Kelola Data *Client*

Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin dan *staff* ketika mengakses halaman *Client*. Skenario *Use Case Client* dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Skenario Kelola Data *Client*

Nama Use Case: Kelola Data <i>Client</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data <i>client</i> yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>client</i>	
Skenario Normal Tambah <i>Client</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu <i>client</i>	
Pilih pilihan menambah <i>client</i>	

Tabel 4.6 Skenario Kelola Data *Client* (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data <i>Client</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data <i>client</i> yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>client</i>	
<p>3. Sistem menampilkan halaman <i>form</i> Tambah <i>Client</i></p> <p>Isi data pada <i>form</i> tambah <i>client</i></p> <p>Klik tombol buat <i>client</i></p>	6. Sistem menampilkan halaman Daftar <i>Client</i> dengan tambahan <i>Client</i> yang baru dibuat
Skenario Gagal Tambah <i>Client</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tombol buat <i>client</i>	9. Sistem tetap berada pada halaman Tambah <i>Client</i> dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Edit <i>Client</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Klik tombol <i>edit</i> pada di bawah nama <i>Client</i> yang ingin diubah	3. Sistem menampilkan halaman daftar <i>Client</i>
4. Isi perubahan data pada <i>form</i> edit <i>client</i>	
5. Klik tombol <i>edit client</i> untuk menyimpan data	7. Sistem menampilkan halaman Daftar <i>client</i> dengan data <i>Client</i> yang berhasil diubah
Skenario Gagal Edit <i>Client</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol <i>edit client</i> untuk menyimpan data	9. Sistem tetap berada pada halaman <i>edit client</i> dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.6 Skenario Kelola Data *Client* (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data <i>Client</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data <i>client</i> yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data <i>client</i>	
Skenario Normal Hapus <i>Client</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Klik tombol hapus pada di bawah nama <i>client</i> yang ingin dihapus	3. Sistem menampilkan halaman daftar <i>client</i>
5. Klik tombol hapus	5. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi penghapusan
	7. Sistem menampilkan halaman daftar <i>Staff</i> dengan hilangnya data <i>staff</i> yang berhasil dihapus
Skenario Gagal Hapus <i>Client</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tutup	9. Kembali menampilkan halaman daftar <i>client</i>
e. Skenario <i>Use Case</i> Data Portfolio	
Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin dan <i>staff</i> ketika mengakses halaman portfolio. Skenario <i>Use Case</i> portfolio dapat dilihat pada Tabel 4.7.	

Tabel 4.7. Skenario Kelola Data Portfolio

Nama Use Case: Kelola Data Portfolio	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data portfolio yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data portfolio	
Skenario Normal Tambah Portfolio	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu portfolio	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.7 Skenario Kelola Data Portfolio (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Portfolio	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data portfolio yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data portfolio	
Pilih pilihan menambah <i>client</i>	3. Sistem menampilkan halaman <i>form</i> tambah portfolio
Isi data pada <i>form</i> tambah portfolio	6. Sistem menampilkan halaman daftar portfolio dengan tambahan portfolio yang baru dibuat
Klik tombol buat portfolio	
Skenario Gagal Tambah Portfolio	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tombol buat portfolio	9. Sistem tetap berada pada halaman tambah portfolio dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Edit Portfolio	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol <i>edit</i> pada di bawah judul portfolio yang ingin diubah	3. Sistem menampilkan halaman daftar portfolio
Isi perubahan data pada <i>form edit</i> portfolio	7. Sistem menampilkan halaman daftar portfolio dengan data portfolio yang berhasil diubah
Klik tombol Simpan perubahan	
Skenario Gagal Edit Portfolio	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol Simpan Perubahan	9. Sistem tetap berada pada halaman <i>edit</i> portfolio dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.7 Skenario Kelola Data Portfolio (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Portfolio	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data portfolio yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data portfolio	
Skenario Normal Hapus Portfolio	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Klik tombol hapus pada di bawah nama portfolio yang ingin dihapus	3. Sistem menampilkan halaman daftar portfolio
5. Klik tombol hapus	5. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi penghapusan
	7. Sistem menampilkan halaman daftar portfolio dengan hilangnya data portfolio yang berhasil dihapus
Skenario Gagal Hapus Portfolio	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tutup	9. Kembali menampilkan halaman daftar portfolio
f. Skenario Use Case Kelola Data Berita	
Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin dan <i>staff</i> ketika mengakses halaman berita. Skenario Use Case berita dapat dilihat pada Tabel 4.8.	

Tabel 4.8. Skenario Kelola Data Berita

Nama Use Case: Kelola Data Berita	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data portfolio yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data portfolio	
Skenario Normal Tambah Berita	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu berita	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.8 Skenario Kelola Data Berita (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Berita	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data berita yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data berita	
Pilih pilihan menulis berita	3. Sistem menampilkan halaman form tulis berita
Isi data pada form tulis berita	6. Sistem menampilkan halaman daftar berita dengan tambahan berita yang baru dibuat
Klik tombol buat berita	
Skenario Gagal Tambah Berita	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik Simpan Perubahan	9. Sistem tetap berada pada halaman tulis berita dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Edit Berita	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol <i>edit</i> pada di bawah judul berita yang ingin diubah	3. Sistem menampilkan halaman daftar berita
Isi perubahan data pada form <i>edit</i> berita	7. Sistem menampilkan halaman daftar berita dengan data berita yang berhasil diubah
Klik tombol simpan perubahan	
Skenario Gagal Edit Berita	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik Simpan Perubahan	9. Sistem tetap berada pada halaman <i>edit</i> berita dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Hapus Berita	



Tabel 4.8 Skenario Kelola Data Berita (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Berita	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data berita yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data berita	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Sistem menampilkan halaman daftar berita	
4. Klik tombol hapus pada di bawah judul berita yang ingin dihapus	
5. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi penghapusan	
6. Klik tombol hapus	
7. Sistem menampilkan halaman daftar berita dengan hilangnya data berita yang berhasil dihapus	

Skenario Gagal Hapus Berita

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tutup	
9. Kembali menampilkan halaman daftar berita	

- g. Skenario *Use Case* Kelola Data Layanan
- Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni admin dan *staff* ketika mengakses halaman layanan. Skenario *Use Case* layanan dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9. Skenario Kelola Data Layanan

Nama Use Case: Kelola Data Layanan	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data layanan yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data Layanan	

Skenario Normal Tambah Layanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu Berita	
Pilih pilihan menulis berita	



Tabel 4.9 Skenario Kelola Data Layanan (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Layanan	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data layanan yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data Layanan	
3. Sistem menampilkan halaman form tambah layanan	
Isi Data pada <i>form</i> tambah layanan	
Klik tombol buat layanan	
6. Sistem menampilkan halaman daftar layanan dengan tambahan layanan yang baru dibuat	
Skenario Gagal Tambah Layanan	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tombol buat layanan	9. Sistem tetap berada pada halaman tambah layanan dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Edit Layanan	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Sistem menampilkan halaman daftar layanan	
4. Klik tombol <i>edit</i> pada di bawah judul layanan yang ingin diubah	
Isi perubahan data pada <i>form edit</i> layanan	
Klik tombol Simpan perubahan	
7. Sistem menampilkan halaman daftar layanan dengan data layanan yang berhasil diubah	
Skenario Gagal Edit Layanan	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik Simpan Perubahan	9. Sistem tetap berada pada halaman <i>edit</i> layanan dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Hapus Layanan	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tabel 4.9 Skenario Kelola Data Layanan (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Layanan	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data layanan yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data Layanan	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Sistem menampilkan halaman daftar layanan	
4. Klik tombol hapus pada di bawah judul layanan yang ingin dihapus	
5. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi penghapusan	
6. Klik tombol hapus	
7. Sistem menampilkan halaman daftar layanan dengan hilangnya data layanan yang berhasil dihapus	

Skenario Gagal Hapus Layanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tutup	
9. Kembali menampilkan halaman daftar layanan	

- h. Skenario *Use Case* Kelola Data Kategori
- Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni pengunjung ketika mengakses halaman kategori. Skenario *Use Case* kategori dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10. Skenario Kelola Data Kategori

Nama Use Case: Kelola Data Kategori	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data kategori yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data kategori	

Skenario Normal Tambah Kategori

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu berita	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.10 Skenario Kelola Data Kategori (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Kategori	
Deskripsi: Use Case ini untuk mengelola data kategori yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan Staff	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data kategori	
Pilih salah satu pilihan dari kategori Berita, <i>staff</i> atau <i>client</i>	3. Sistem menampilkan halaman data kategori dari suatu pilihan
4. Klik tombol tambah kategori	5. Sistem menampilkan notifikasi tambah kategori dari kategori pilihan
Isi data pada notifikasi tambah kategori	8. Sistem kembali menampilkan halaman daftar kategori pilihan dengan tambahan kategori yang baru dibuat
6. Klik tombol simpan	
Skenario Gagal Tambah Kategori	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
9. Klik tombol simpan	10. Sistem tetap berada pada halaman tambah layanan dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Edit Kategori	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih salah satu pilihan dari kategori Berita, <i>staff</i> atau <i>client</i>	3. Sistem menampilkan halaman daftar kategori pilihan
4. Klik tombol <i>edit</i> untuk nama kategori yang ingin diubah	3. Sistem menampilkan notifikasi <i>edit</i> kategori
Isi perubahan data pada notifikasi <i>edit</i> kategori yang muncul	
6. Klik tombol <i>edit</i> untuk menyimpan perubahan	

Tabel 4.10 Skenario Kelola Data Kategori (Lanjutan...)

Nama Use Case: Kelola Data Kategori	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk mengelola data kategori yang ada di sistem.	
Aktor: Admin dan <i>Staff</i>	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menambah, mengubah, atau menghapus data kategori	
7. Sistem menampilkan halaman daftar kategori pilihan dengan data kategori yang berhasil diubah	
Skenario Gagal Edit Kategori	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol <i>edit</i> untuk menyimpan perubahan	7. Sistem tetap berada pada halaman <i>edit</i> kategori dengan peringatan bahwa tidak boleh dikosongkan
Skenario Normal Hapus Kategori	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Pilih salah satu pilihan dari kategori berita, <i>staff</i> atau <i>client</i>	3. Sistem menampilkan halaman daftar kategori pilihan
4. Klik tombol hapus untuk nama kategori yang ingin dihapus	5. Sistem menampilkan notifikasi hapus kategori
6. Klik tombol hapus	7. Sistem kembali menampilkan halaman daftar kategori dengan hilangnya data layanan yang berhasil dihapus
Skenario Gagal Hapus Kategori	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Klik tutup	9. Kembali menampilkan halaman daftar kategori

i. Skenario *Use Case* Melihat *Services*

Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pa-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

da skenario ini, yakni pengunjung ketika mengakses halaman melihat *services*. Skenario *Use Case services* dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11. Skenario Melihat *Services*

Nama Use Case: Melihat <i>Services</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk menampilkan informasi <i>Services</i>	
Aktor: Pengunjung	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan <i>Home</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan detail <i>services</i>	
Skenario Membuka <i>Services</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pilih menu <i>services</i> pada <i>header</i>	
2. Pilih salah satu pilihan <i>services</i> dan klik <i>read more</i>	
	3. Sistem menampilkan halaman detail <i>services</i>

- Skenario *Use Case* Melihat Portfolio
Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni pengunjung ketika mengakses halaman portfolio. Skenario *Use Case* portfolio dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12. Skenario Melihat Portfolio

Nama Use Case: Melihat Portfolio	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk menampilkan informasi portfolio	
Aktor: Pengunjung	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan <i>Home</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan detail portfolio	
Skenario Membuka <i>Portfolio</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pilih menu portfolio pada <i>header</i>	
2. Pilih salah satu pilihan portfolio dan klik <i>read more</i> pada gambar	
	3. Sistem menampilkan halaman detail portfolio <i>client</i>

- Skenario *Use Case* Melihat Blog

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni pengunjung ketika mengakses halaman melihat blog. Skenario *Use Case* melihat blog dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13. Skenario Melihat Blog

Nama Use Case: Melihat Blog	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk menampilkan informasi mengenai blog	
Aktor: Pengunjung	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan <i>Home</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan detail blog	
Skenario Membuka Blog	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pilih menu blog pada <i>header</i>	2. Sistem menampilkan halaman blog
3. Pilih salah satu pilihan berita pada halaman blog	4. Sistem menampilkan halaman detail blog
5. Untuk membaca berita lain, pilih salah satu berita pada <i>sidebar</i>	6. Sistem menampilkan halaman detail blog baru

1. Skenario *Use Case* Melihat *About Us*

Skenario ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah aktor yang pada skenario ini, yakni pengunjung ketika mengakses halaman *about us*. Skenario *Use Case about us* dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14. Skenario Melihat *About Us*

Nama Use Case: Melihat <i>About Us</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk menampilkan informasi mengenai <i>About Us</i>	
Aktor: Pengunjung	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan <i>Home</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan detail <i>About Us</i>	
Skenario Membuka <i>Portfolio</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Pilih menu <i>About Us</i> pada <i>header</i>	

Tabel 4.14 Skenario Melihat *About Us* (Lanjutan...)

Nama Use Case: Melihat <i>About Us</i>	
Deskripsi: <i>Use Case</i> ini untuk menampilkan informasi mengenai <i>About Us</i>	
Aktor: Pengunjung	
Kondisi Awal: Sistem menampilkan <i>Home</i>	
Kondisi Akhir: Sistem menampilkan detail <i>About uUs</i>	
	3. Sistem menampilkan halaman detail <i>About Us</i>

4.5 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram UML yang memvisualisasikan tentang alur atau urutan aktifitas dalam sebuah sistem yang sedang dirancang, diagram ini merinci titik awal aktifitas, kondisi *decision* yang mungkin timbul, dan titik akhirnya. Selain itu, *Activity Diagram* juga mampu menggambarkan proses paralel yang dapat terjadi dalam satu alur eksekusi atau antar eksekusi yang berbeda. Tanpa *Activity Diagram* ini, pemahaman tentang alur kerja sistem bisa menjadi lebih abstrak dan sulit dipahami, terutama bagi mereka yang bukan pengembang. Adapun manfaat dari *Activity Diagram* yakni, membantu memvisualisasikan alur kerja, membantu memahami proses bisnis, dan mempermudah analisis sistem.

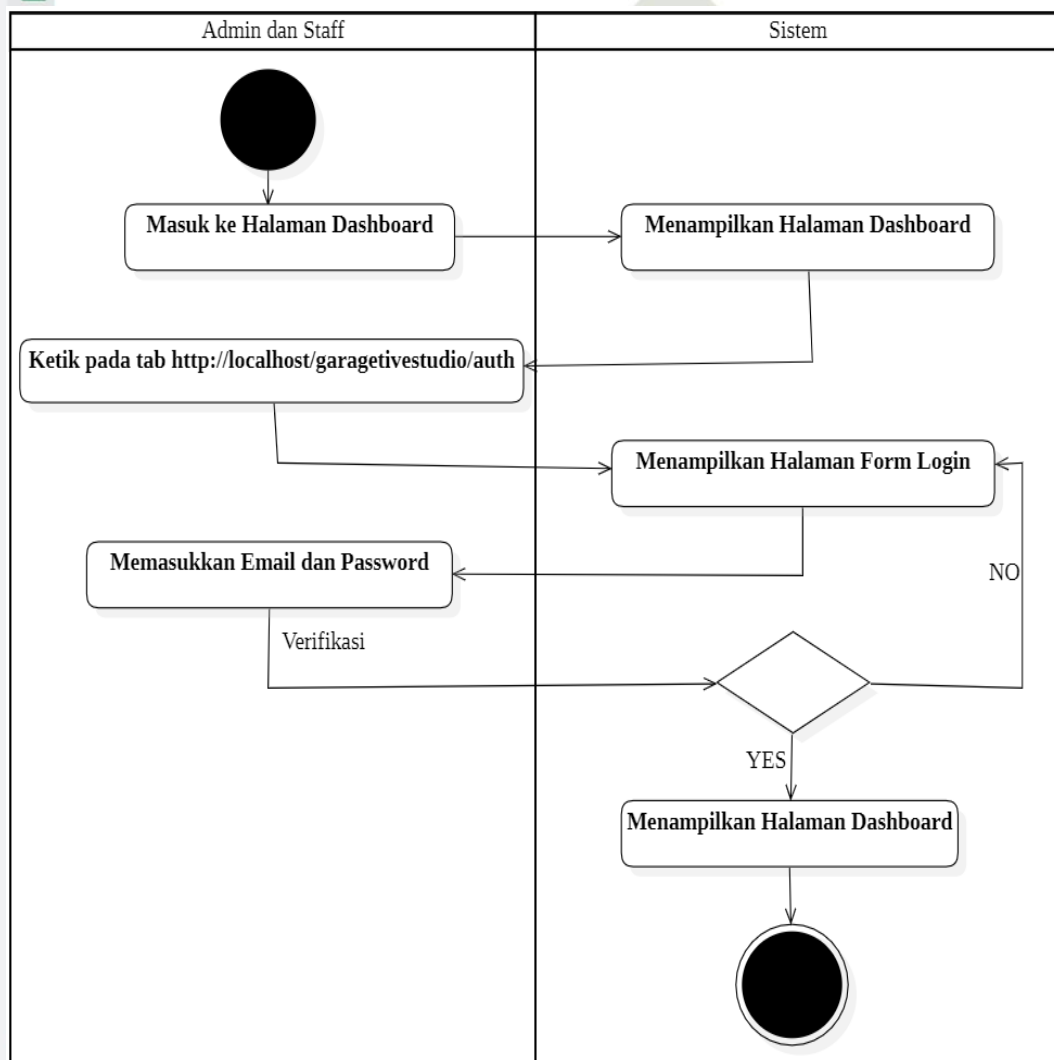
Berikut adalah komponen-komponen utama beserta fungsinya pada *Activity Diagram*.

1. *Initial State* yaitu komponen lingkaran hitam kecil, digunakan untuk menandakan status awal.
2. *Activity* yaitu komponen yang menggambarkan tindakan yang dilakukan dalam sistem.
3. *Decision* yaitu komponen yang mewajibkan sistem untuk mengambil salah satu aktifitas.
4. *Transition* yaitu garis panah yang menunjukkan aliran dari satu aktivitas ke aktifitas lain.
5. *Swimlanes* garis yang memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab pada aktifitas yang terjadi.
6. *End State* yaitu komponen lingkaran hitam kecil dengan *outer*, digunakan untuk menandakan status akhir.

Berikut merupakan rancangan *Activity Diagram* untuk situs web *company profile* Garagetive Studio:

4.5.1 Activity Diagram Login

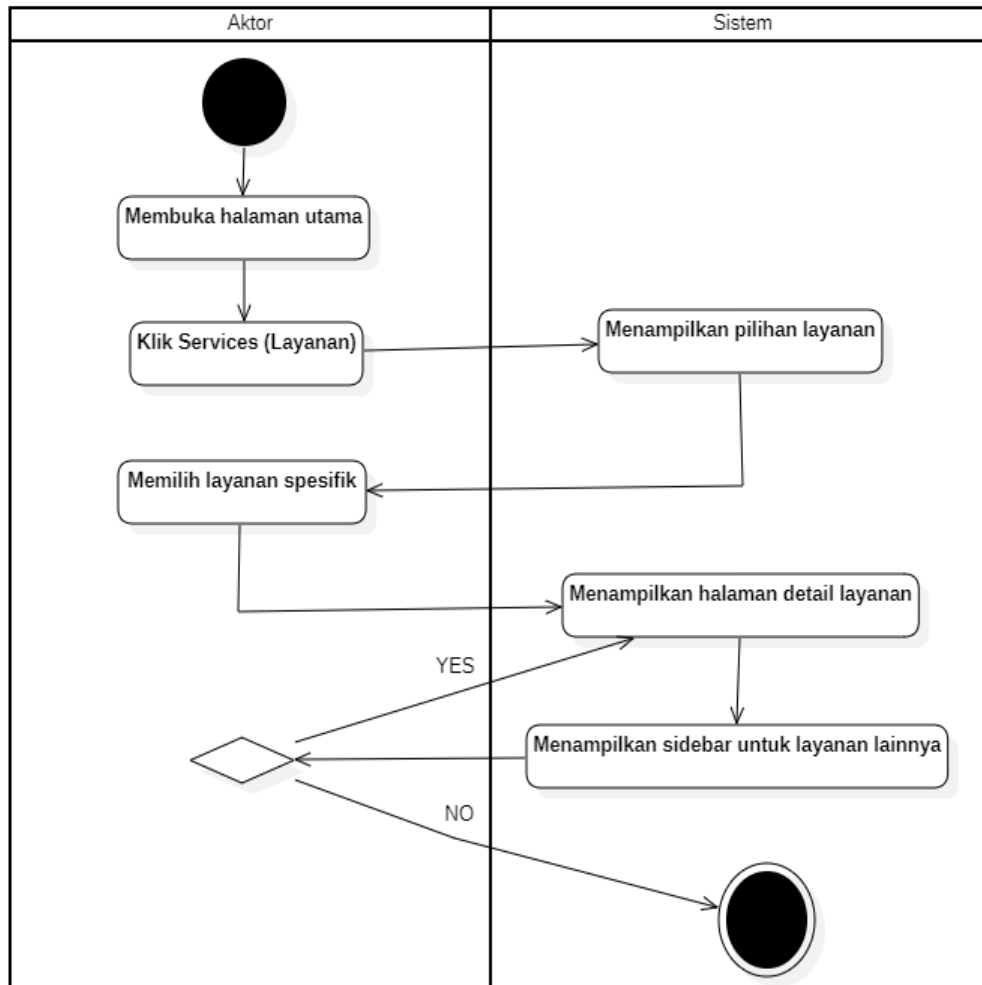
Activity diagram login menggambarkan alur kerja atau proses admin untuk login pada sistem, akan memuat halaman login yang akan menampilkan kolom *e-mail* dan *password*. Prosesnya yaitu admin atau *staff* melakukan input *e-mail* dan *password*, klik "Masuk", sistem akan memvalidasi data yang dimasukkan cocok dan terdaftar di dalam sistem atau tidak, jika data login benar, maka sistem akan menampilkan halaman "Dashboard", jika data login salah, admin atau *staff* harus mengulang login. Adapun alur login terdapat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Activity Diagram Login

4.5.2 Activity Diagram Services Sebagai Pengunjung

Activity Diagram Service sebagai pengunjung menggambarkan alur kerja atau proses oleh pengunjung *website* untuk melihat jasa yang ditawarkan oleh perusahaan. Adapun alur kerja ini divisualisasikan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Activity Diagram Melihat Service

Selanjutnya mengenai *Activity Diagram Staff*, *Activity Diagram Client*, *Activity Diagram Portfolio*, *Activity Diagram Blog*, *Activity Diagram Service*, *Activity Diagram Melihat Portfolio*, *Activity Diagram Melihat Blog*, dan *Activity Diagram Melihat About Us* dapat dilihat pada (Lampiran B).

4.6 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan kelas-kelas yang ada pada sistem serta hubungannya secara logika. *Class diagram* yang dibuat pada tahap *design* ini, merupakan deskripsi lengkap dari kelas-kelas yang dibatasi oleh sistem yang dimana masing-masing kelas telah dipenuhi dengan atribut serta operasi-operasi yang diperlukan. *Class Diagram* dapat memberikan pandangan secara luas dari suatu sistem dengan menunjukkan kelas-kelasnya dan hubungan mereka. *Class Diagram* rancang bangun *website company profile* pada Garagetive Studio terdapat

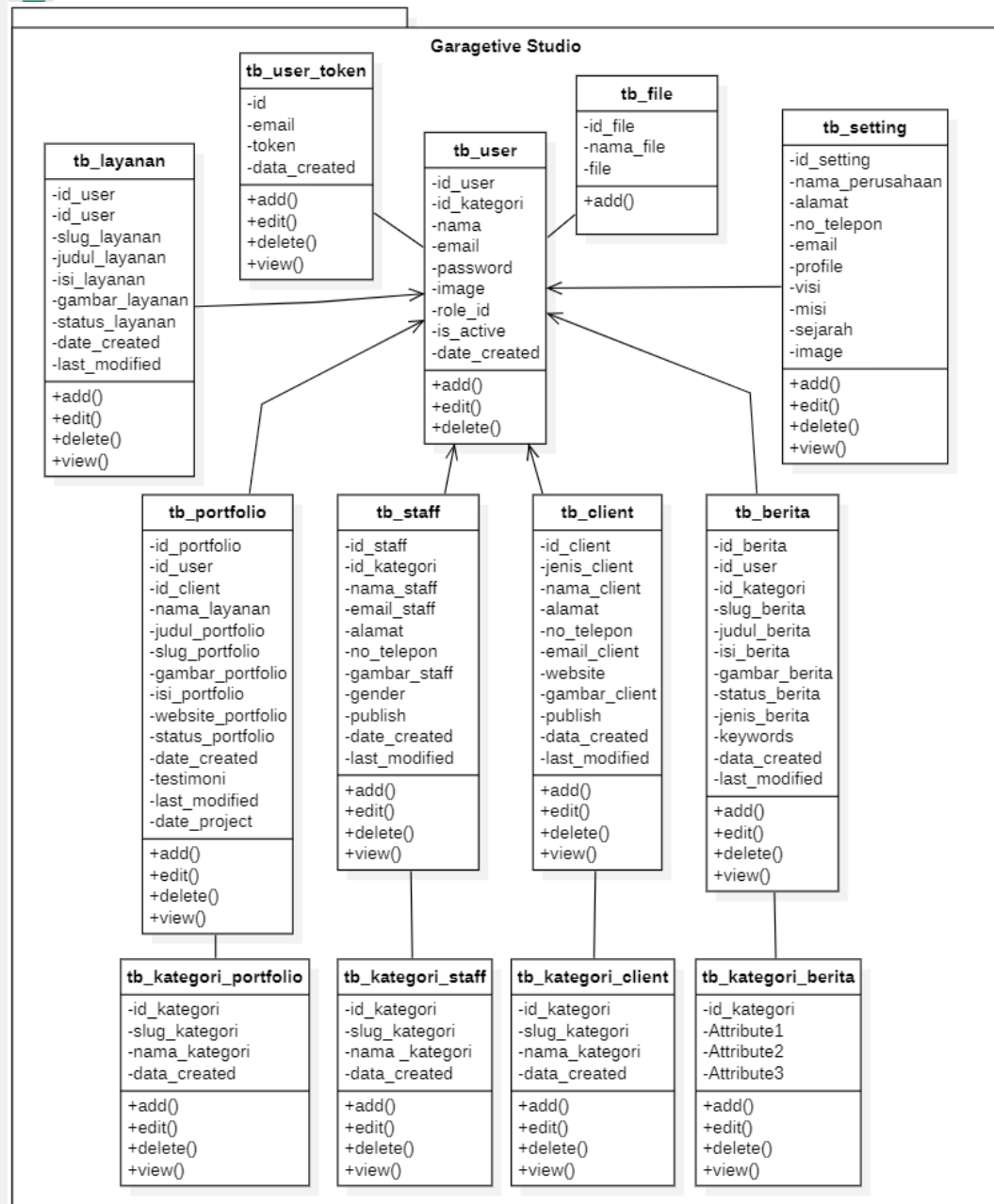
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Class Diagram Website Garagetive Studio

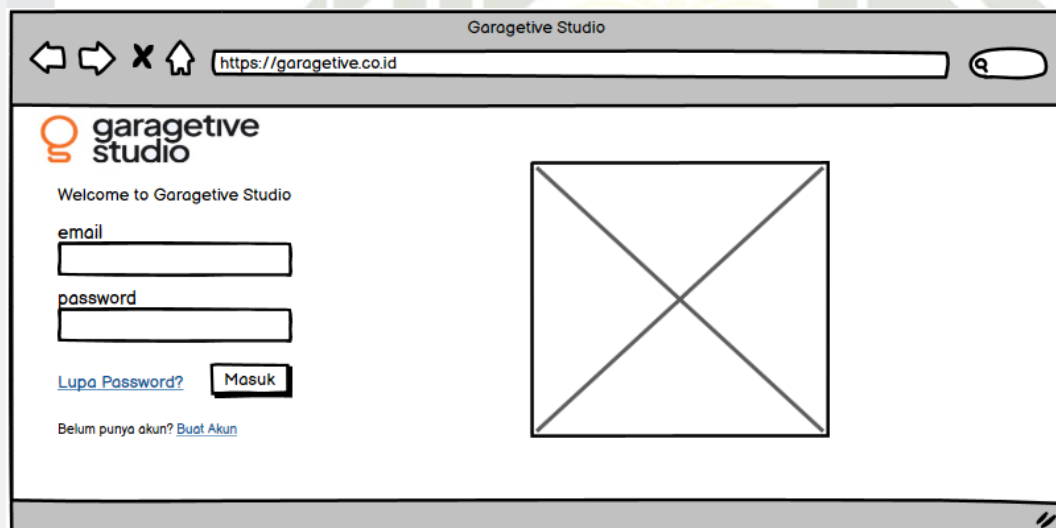
4. Perancangan Interface atau Antarmuka Sistem

Interface pada website merupakan tampilan untuk berinteraksi dengan pengguna, yang dirancang untuk memberikan informasi akurat. Peneliti menggunakan tools Balsamiq untuk merancang interface website, karena tools ini sangat mudah digunakan dan memang dikhususkan untuk mendesain website maupun aplikasi. Berikut merupakan rancangan interface website.

4.7.1 Perancangan Interface Halaman Login

Perancangan *interface* halaman *login* difokuskan untuk mengakomodasi akses pengguna internal agensi Garagetive Studio. Memiliki dua level yaitu level admin dan *staff*, sehingga tidak tersedia untuk pengunjung umum. Desain halaman ini secara mewajibkan *user* untuk mengisi alamat *e-mail* dan password untuk masuk ke dalam *sistem*, dengan mengisinya pada kolom yang telah disediakan. Setelah *e-mail* dan *password* dimasukkan, pengguna dapat mengklik tombol "Masuk" untuk memulai proses autentikasi dan mendapatkan akses ke sistem *back-end*.

Interface login ini dirancang dengan mempertimbangkan keamanan dan kemudahan penggunaan bagi orang-orang yang berwenang. Fokus utamanya adalah memastikan bahwa hanya pengguna terautentikasi dengan peran admin atau *staff* yang dapat mengakses fitur-fitur manajemen sistem. Dengan demikian, halaman ini menjadi gerbang utama yang terkontrol untuk seluruh operasi *back-end*, meminimalkan risiko akses tidak sah dari pihak eksternal. Perancangan *interface* ' halaman login dapat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7. Interface Halaman Login

4.7.2 Perancangan Interface Halaman Dashboard

Pada halaman *dashboard*, admin dapat melihat jumlah *user*, *staff*, *client*, layanan, berita dan portfolio yang telah terdaftar sebagai entitas di *database*. Disediakan pula petunjuk kegunaan untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami kepada admin dan *staff*. Perancangan *interface dashboard* terdapat pada Gambar 4.8.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

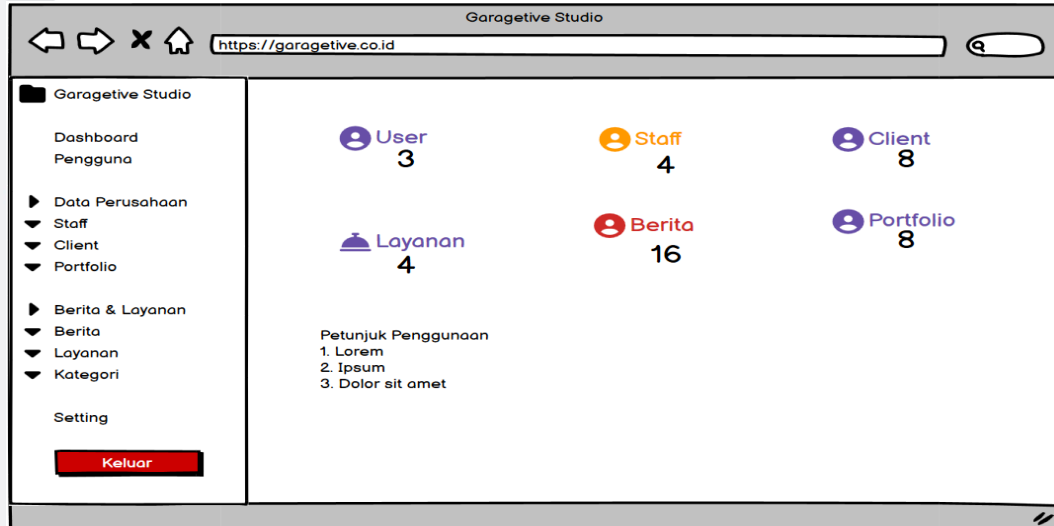
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

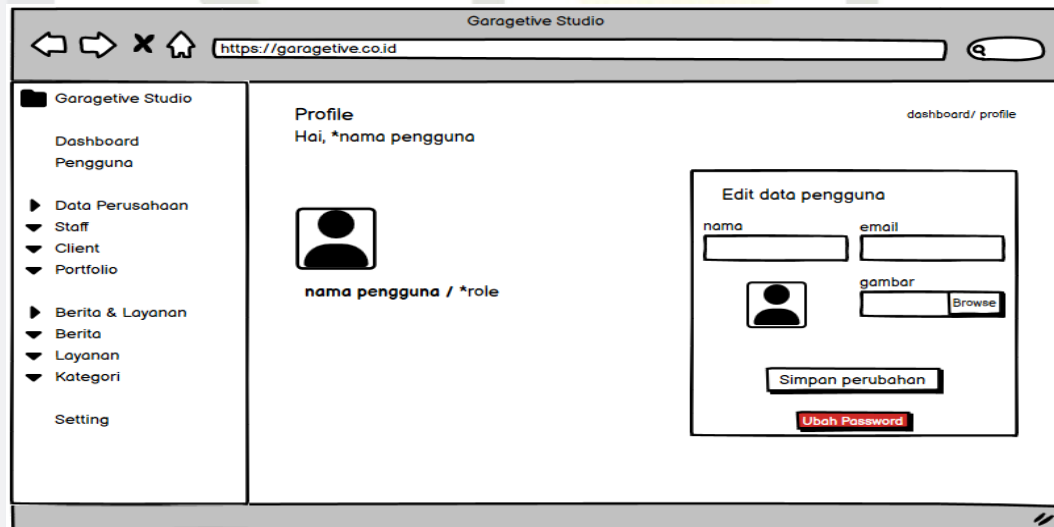
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.8. Interface Halaman Dashboard

4.7.3 Perancangan Interface Halaman Profile

Pada halaman *profile*, admin atau *staff* dapat mengubah data mereka sendiri yang *login* berupa nama, *e-mail* dan *password*. Admin atau *staff* juga dapat mengubah gambar *profile*. Perancangan halaman *profile* terdapat pada Gambar 4.9.



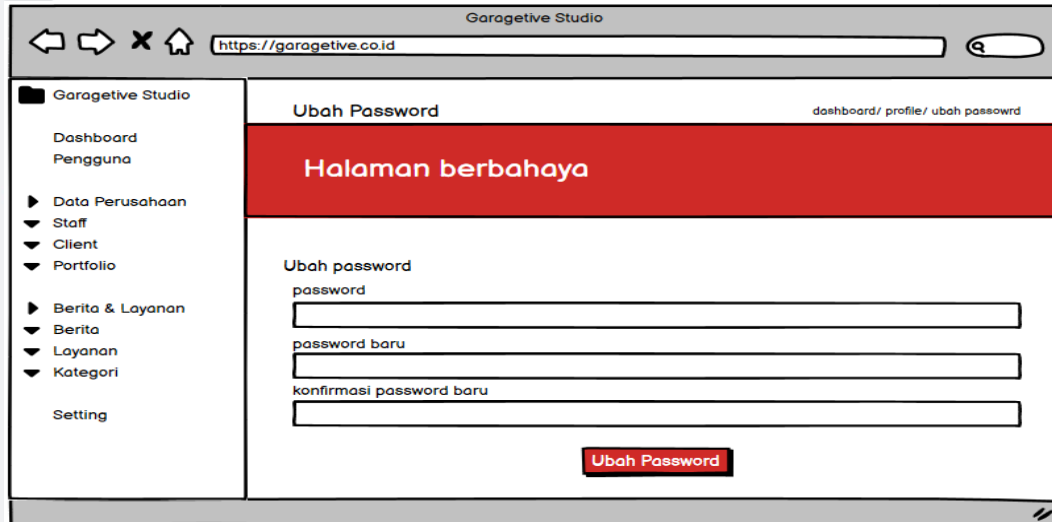
Gambar 4.9. Interface Halaman Profile

4.7.4 Perancangan Interface Halaman Ubah Password

Pada halaman *ubah password*, pengguna dapat mengubah *password* untuk mengakses *login*. Halaman ini bisa di akses jika pengguna sudah merasa *password* yang digunakan tidak aman. Perancangan halaman *ubah password* terdapat pada Gambar 4.10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

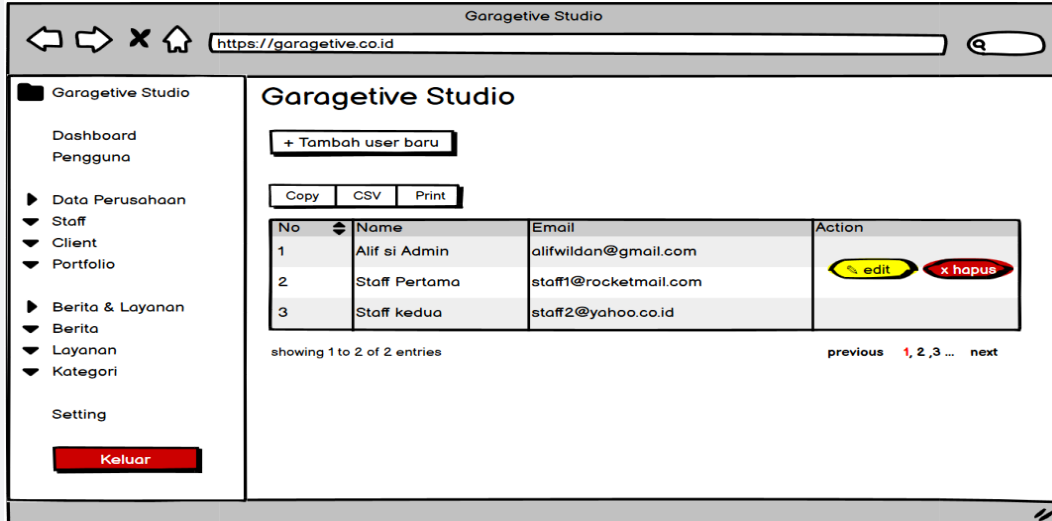
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.10. Interface Halaman Ubah Password

4.7.5 Perancangan Interface Halaman Daftar Pengguna

Pada halaman daftar pengguna, hanya admin yang dapat melihat data pengguna telah dibuat. Admin juga dapat membuka halaman tambah *user* baru, mengubah atau menghapus *staff*, tetapi tidak dapat mengubah atau menghapus ke sesama admin. Perancangan halaman daftar *user* dapat dilihat pada Gambar 4.11.



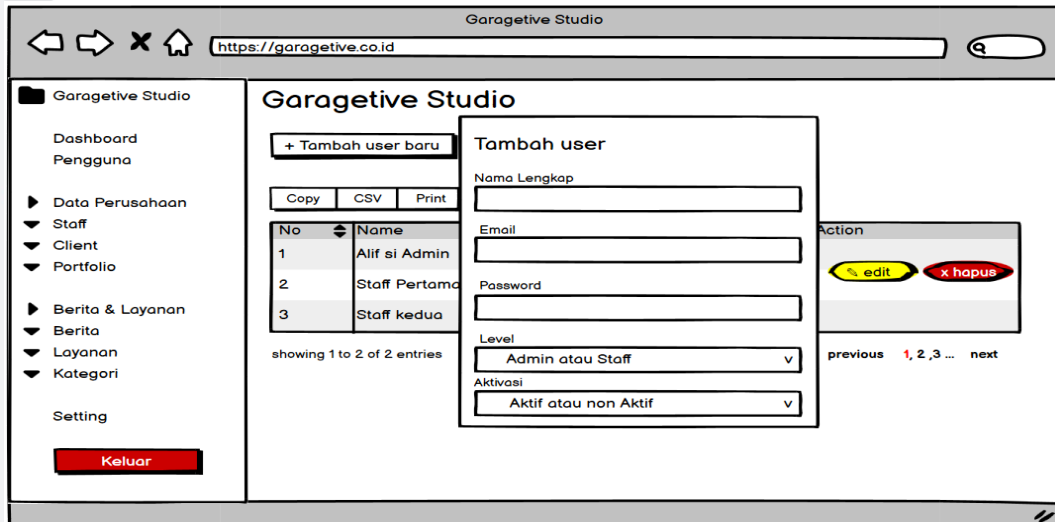
Gambar 4.11. Interface Halaman Daftar Pengguna

4.7.6 Perancangan Interface Halaman Tambah User

Pada halaman tambah *user*, hanya *user* dengan hak akses level admin yang dapat menambahkan data *user* baru. *User* dengan level *staff* tidak memiliki akses ke fungsi ini. *User* baru yang ditambahkan dapat diatur sebagai level admin atau *staff* sesuai kebutuhan. Perancangan halaman daftar *user* terdapat pada Gambar 4.12.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

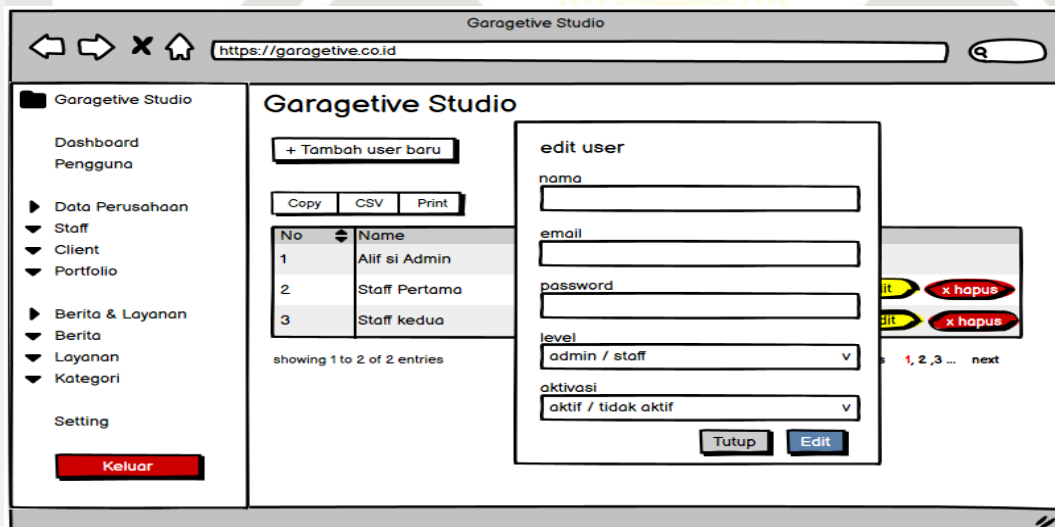
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.12. Interface Halaman Tambah User

4.7.7 Perancangan Interface Halaman Edit User

Pada halaman *edit user*, user dapat mengubah data user. Perancangan halaman *edit user* terdapat pada Gambar 4.13.



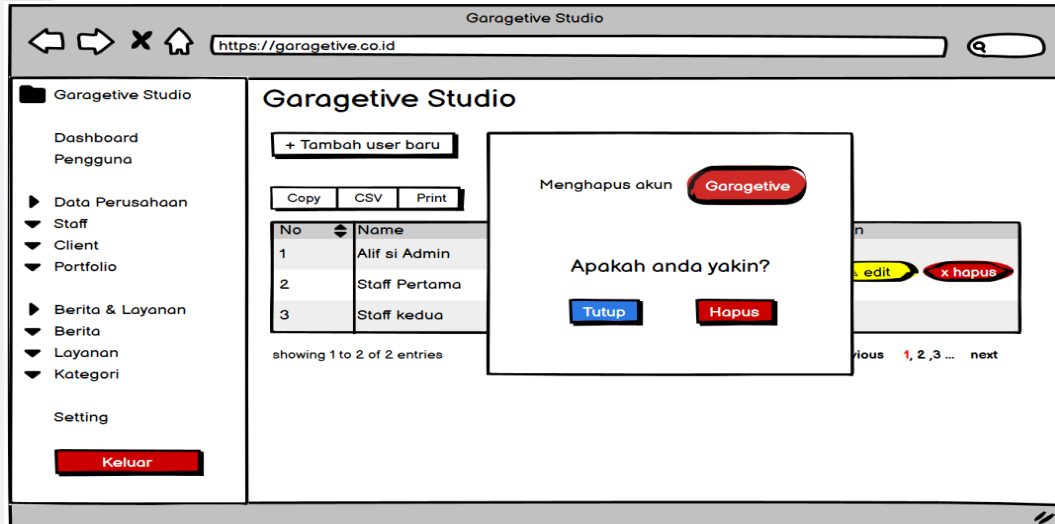
Gambar 4.13. Interface Halaman Edit User

4.7.8 Perancangan Interface Halaman Hapus User

Pada halaman *hapus user*, user dengan level admin dapat menghapus data user maupun *staff*, sementara user dengan level *staff* tidak memiliki akses untuk melakukan fungsi tersebut. Perancangan halaman *hapus user* terdapat pada Gambar 4.14.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

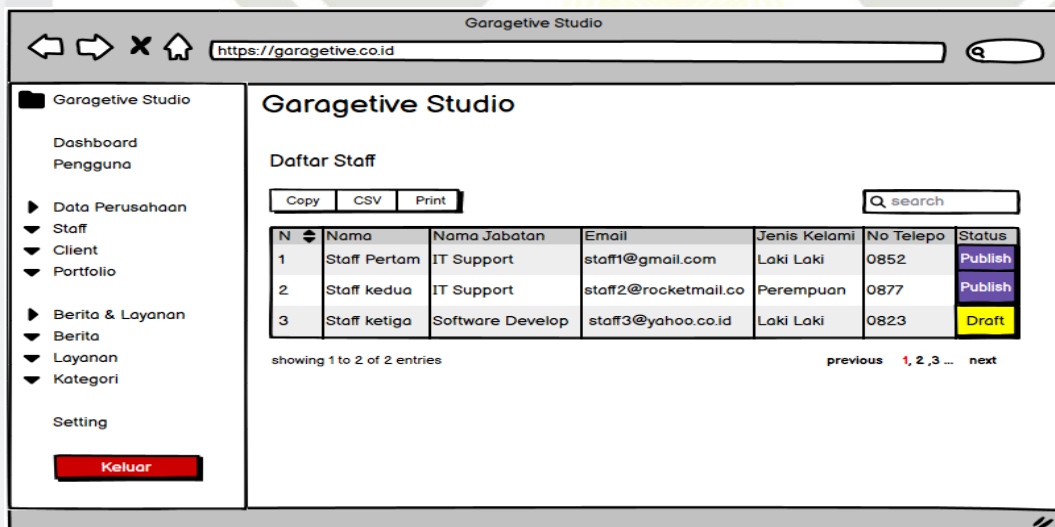
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.14. Interface Halaman Hapus User

4.7.9 Perancangan Interface Halaman Daftar Staff

Pada halaman daftar *staff*, *user* level admin dapat melihat data *staff* yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman tambah *staff* baru, mengubah, atau menghapus data *user*. Perancangan halaman daftar *staff* terdapat pada Gambar 4.15.



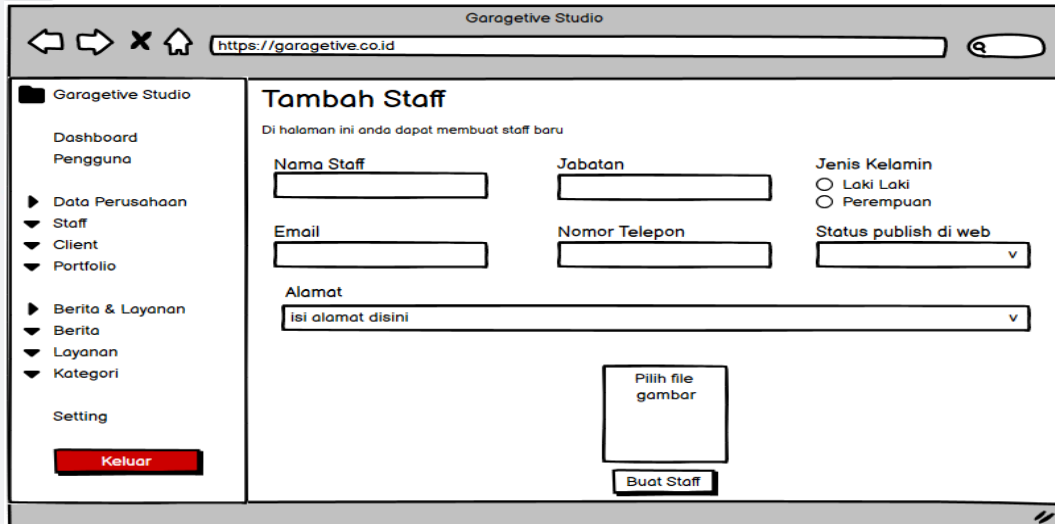
Gambar 4.15. Interface Halaman Daftar Staff

4.7.10 Perancangan Interface Halaman Tambah Staff

Pada halaman tambah *staff*, hanya *user* level admin yang dapat menambah data *staff* baru, Perancangan halaman daftar *staff* terdapat pada Gambar 4.16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

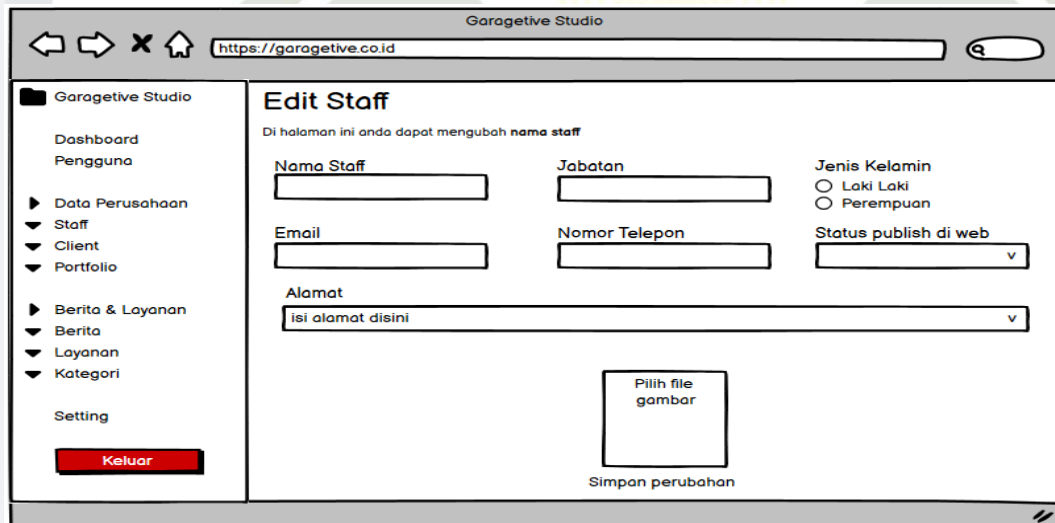
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.16. Interface Halaman Tambah Staff

4.7.11 Perancangan Interface Halaman Edit Staff

Pada halaman *edit staff*, user dapat mengubah detail informasi pada data *staff*. Perancangan halaman *edit staff* terdapat pada Gambar 4.17.



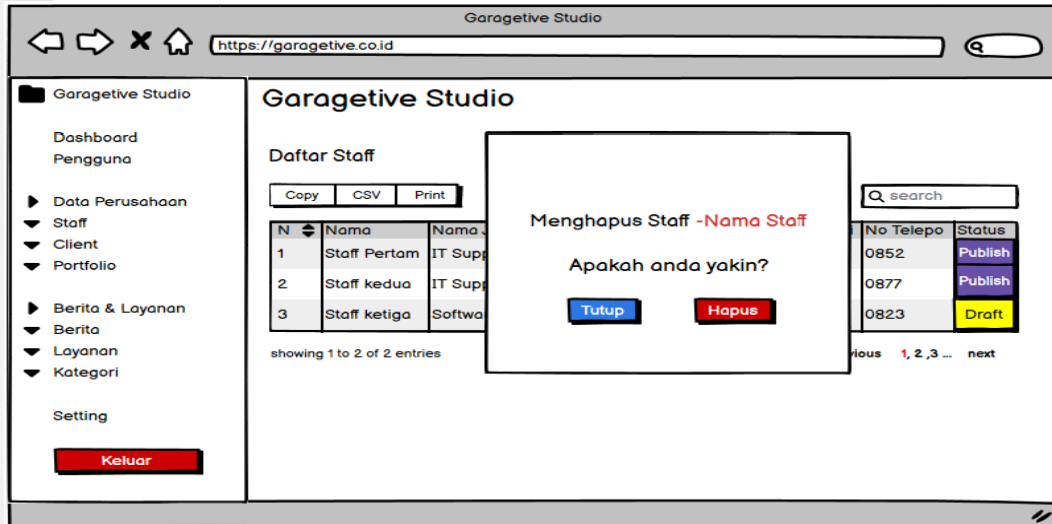
Gambar 4.17. Interface Halaman Edit Staff

4.7.12 Perancangan Interface Halaman Hapus Staff

Pada halaman *hapus staff*, user dapat menghapus data *staff*. Perancangan halaman *hapus staff* terdapat pada Gambar 4.18.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

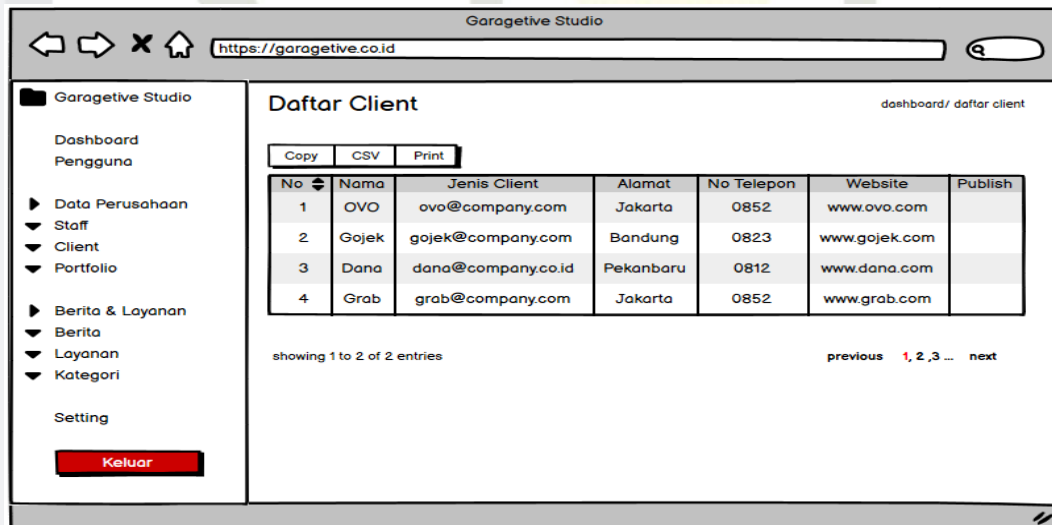
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.18. Interface Halaman Hapus Staff

4.7.13 Perancangan Interface Halaman Daftar Client

Pada halaman daftar *client*, *user* melihat data *client* yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus *client*. Perancangan halaman daftar *client* dapat terdapat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19. Interface Halaman Daftar Client

4.7.14 Perancangan Interface Halaman Tambah Client

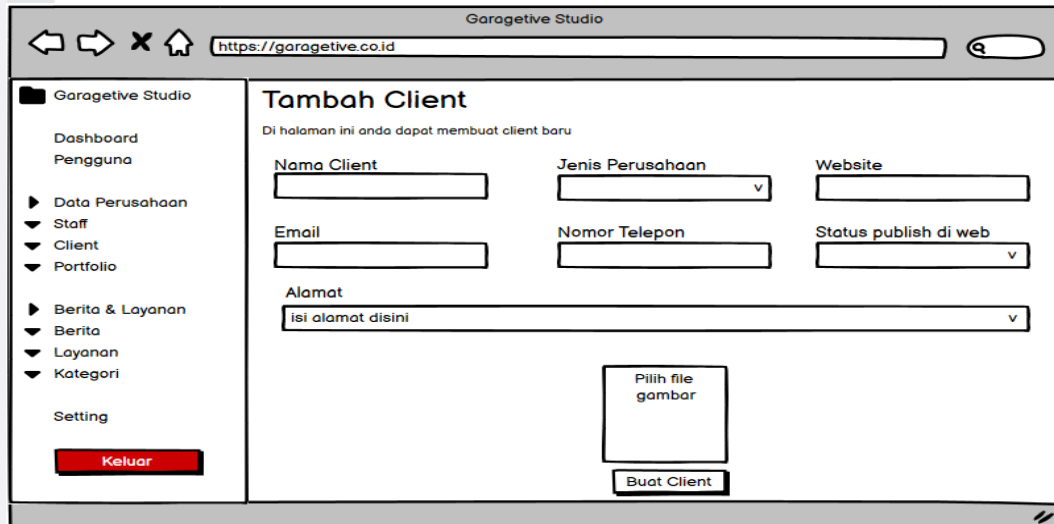
Pada halaman tambah *client*, *user* dapat menambah data *user client*. Perancangan halaman daftar *client* terdapat pada Gambar 4.20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

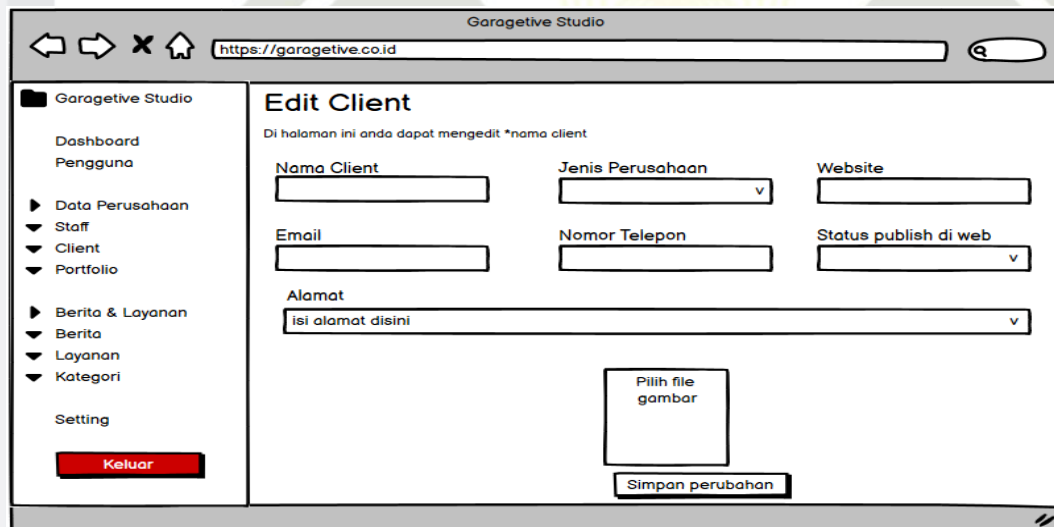
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.20. Interface Halaman Tambah Client

4.7.15 Perancangan Interface Halaman Edit Client

Pada halaman *edit client*, user dapat mengubah data *client*. Perancangan halaman *edit client* terdapat pada Gambar 4.21.



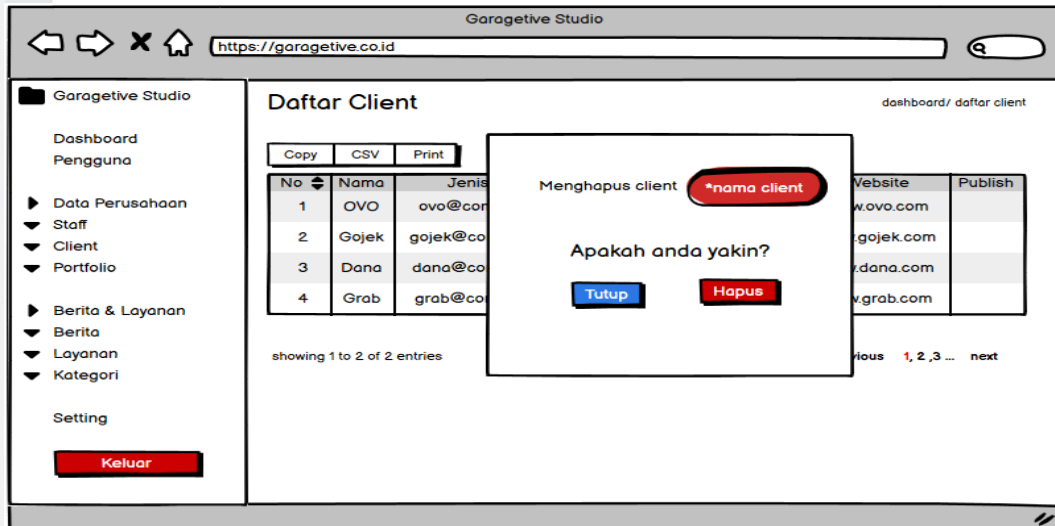
Gambar 4.21. Interface Halaman Edit Client

4.7.16 Perancangan Interface Halaman Hapus Client

Pada halaman *hapus client*, user dapat menghapus data *client*. Perancangan halaman *hapus data client* terdapat pada Gambar 4.22.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

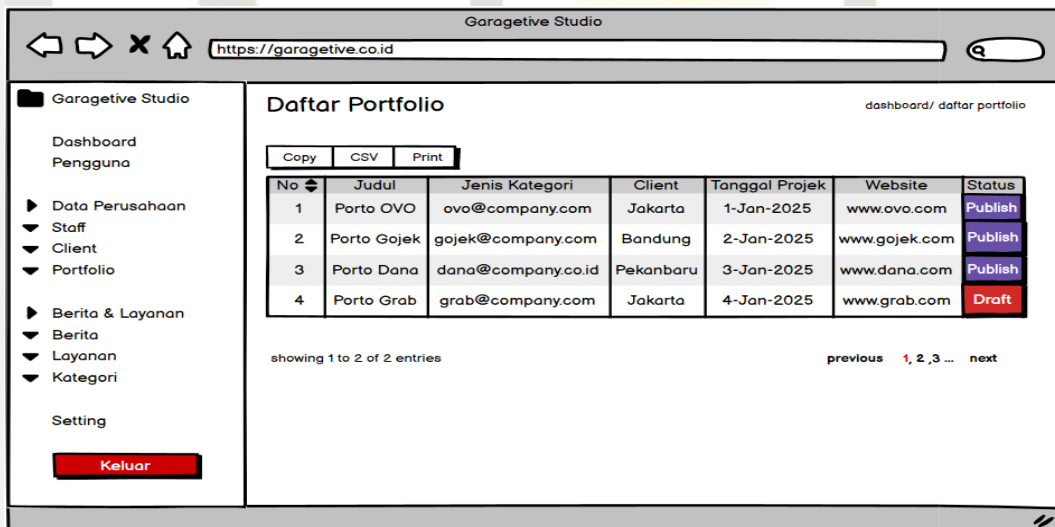
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.22. Interface Halaman Hapus Client

4.7.17 Perancangan Interface Halaman Daftar Portfolio

Pada halaman daftar portfolio, *user* melihat data portfolio yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus portfolio. Perancangan halaman daftar portfolio terdapat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23. Interface Halaman Daftar Portfolio

4.7.18 Perancangan Interface Halaman Tambah Portfolio

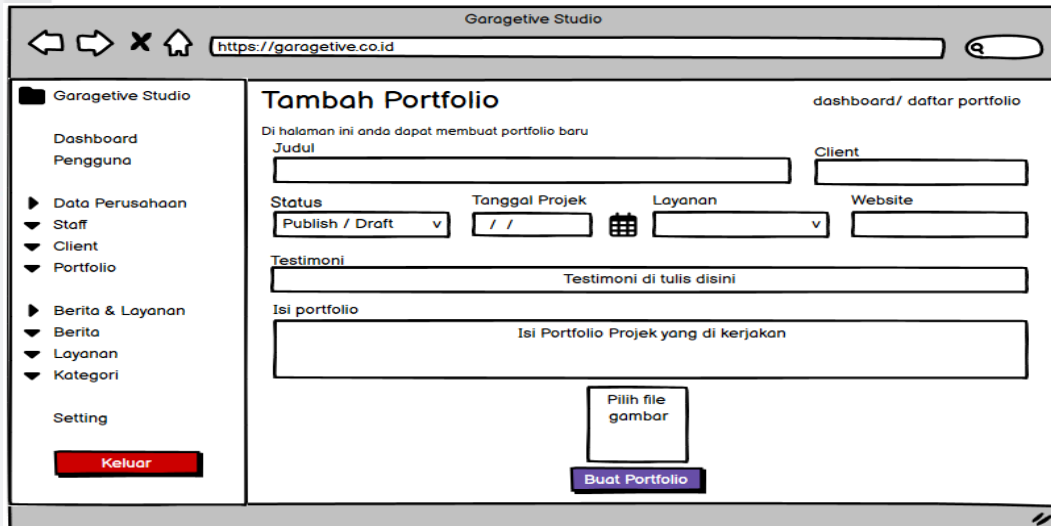
Pada halaman tambah portfolio, *user* dapat menambah data *user* portfolio. Perancangan halaman daftar portfolio terdapat pada Gambar 4.24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

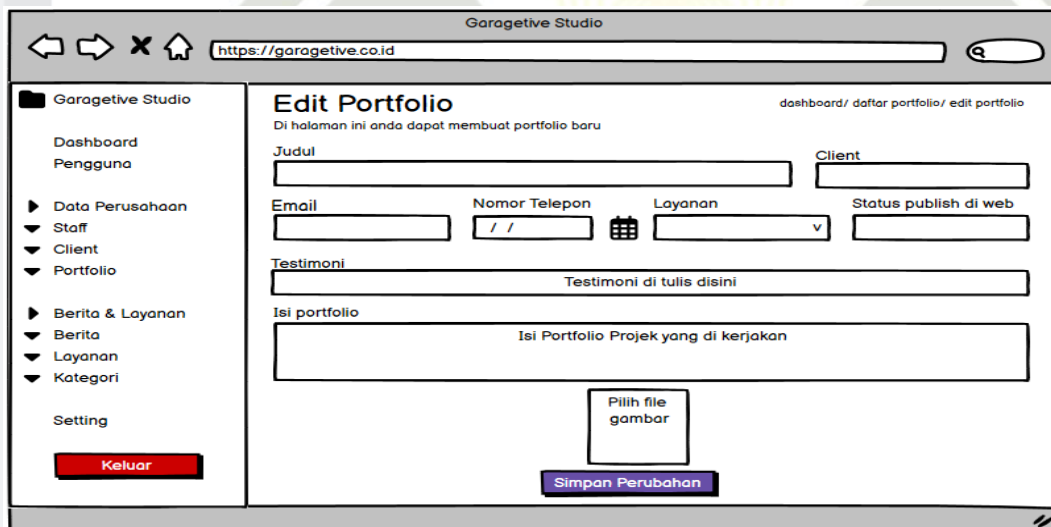
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.24. Interface Halaman Tambah Portfolio

4.7.19 Perancangan Interface Halaman Edit Portfolio

Pada halaman *edit* portfolio, *user* dapat mengubah data portfolio. Perancangan halaman *edit* portfolio terdapat pada Gambar 4.25.



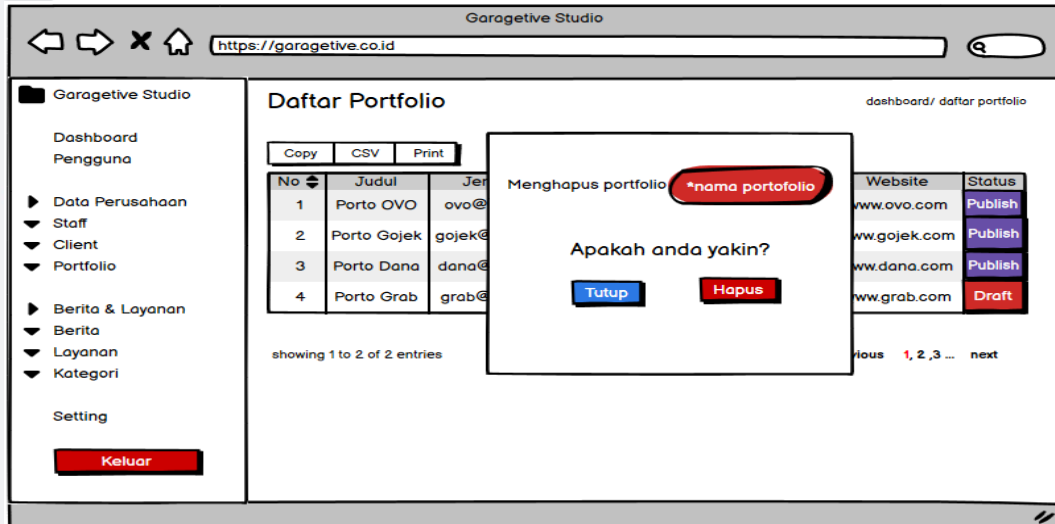
Gambar 4.25. Interface Halaman Edit Portfolio

4.7.20 Perancangan Interface Halaman Hapus Portfolio

Pada halaman hapus portfolio, *user* dapat menghapus data portfolio. Perancangan halaman hapus portfolio terdapat pada Gambar 4.26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

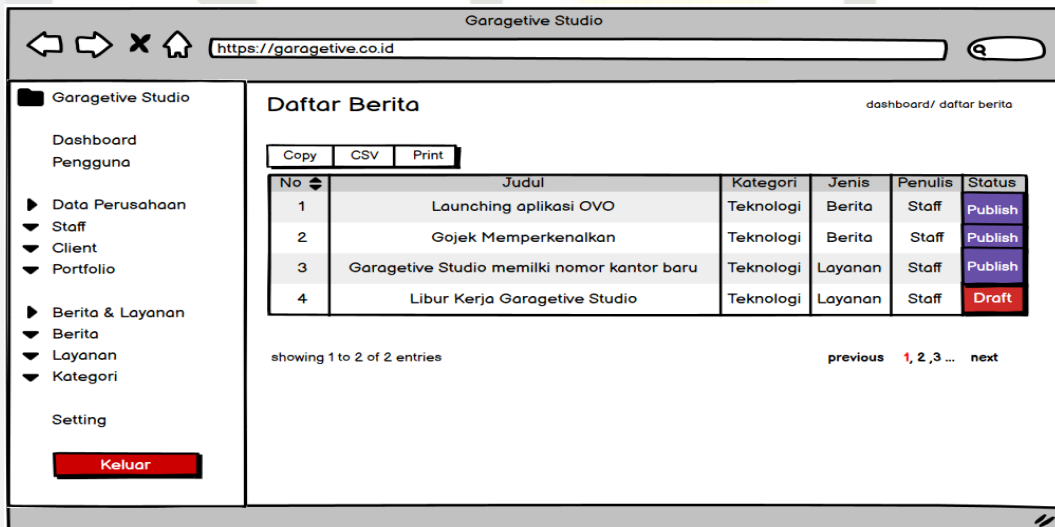
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.26. Interface Halaman Hapus Portfolio

4.7.21 Perancangan Interface Halaman Daftar Berita

Pada halaman daftar berita, *user* melihat data berita yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus berita. Perancangan halaman daftar berita terdapat pada Gambar 4.27.



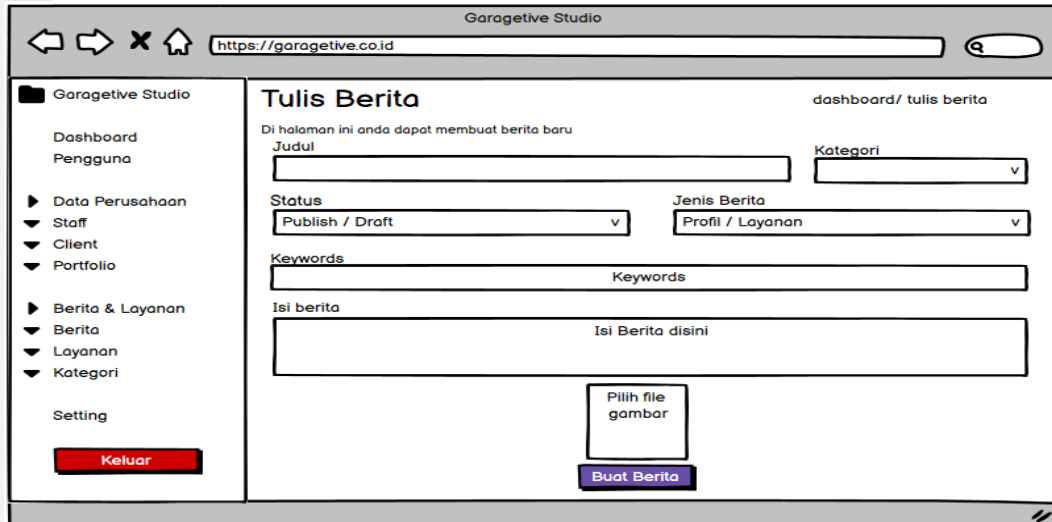
Gambar 4.27. Interface Halaman Daftar Berita

4.7.22 Perancangan Interface Halaman Tulis Berita

Pada halaman tulis berita, *user* dapat menambah data berita baru, Perancangan halaman daftar berita terdapat pada Gambar 4.28.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.28. *Interface Halaman Tulis Berita*

4.7.23 Perancangan *Interface* Halaman *Edit* Berita

Pada halaman *edit* berita, user dapat mengubah data berita. Perancangan halaman *edit* berita terdapat pada Gambar 4.29.



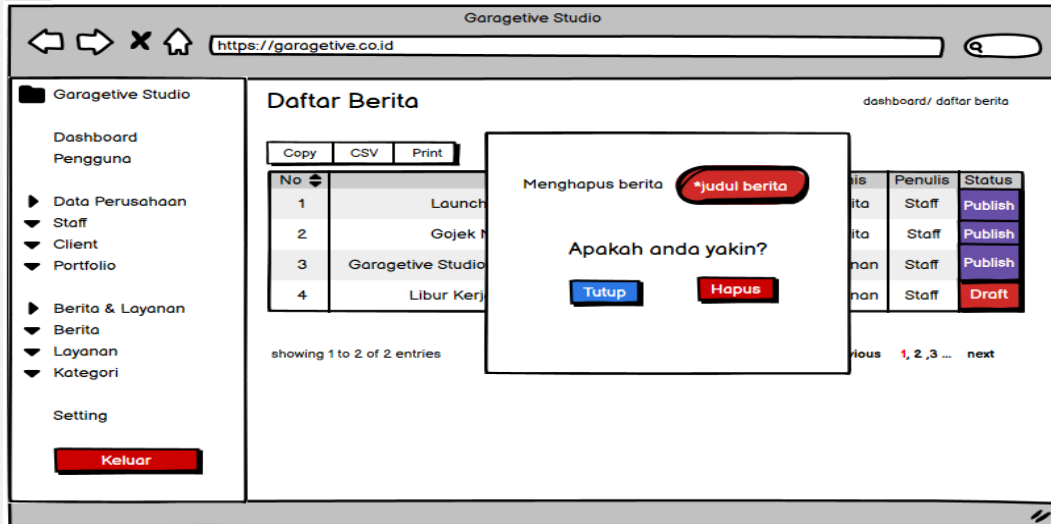
Gambar 4.29. *Interface Halaman Edit Berita*

4.7.24 Perancangan *Interface* Halaman Hapus Berita

Pada halaman hapus berita, *user* dapat menghapus berita *user*. Perancangan halaman hapus berita terdapat pada Gambar 4.30.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

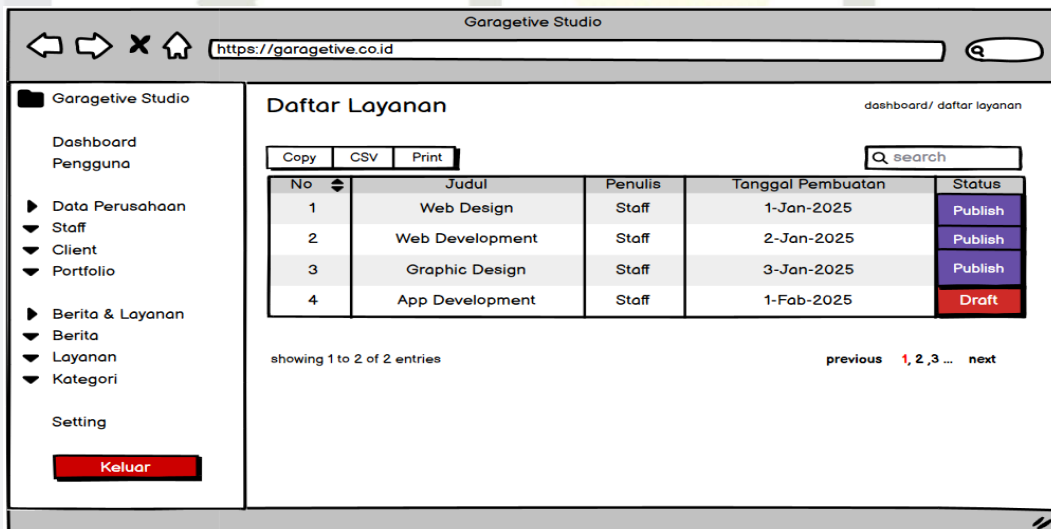
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.30. Interface Halaman Hapus Berita

4.7.25 Perancangan Interface Halaman Daftar Layanan

Pada halaman daftar layanan, *user* melihat data layanan yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus layanan. Perancangan halaman daftar layanan terdapat pada Gambar 4.31.



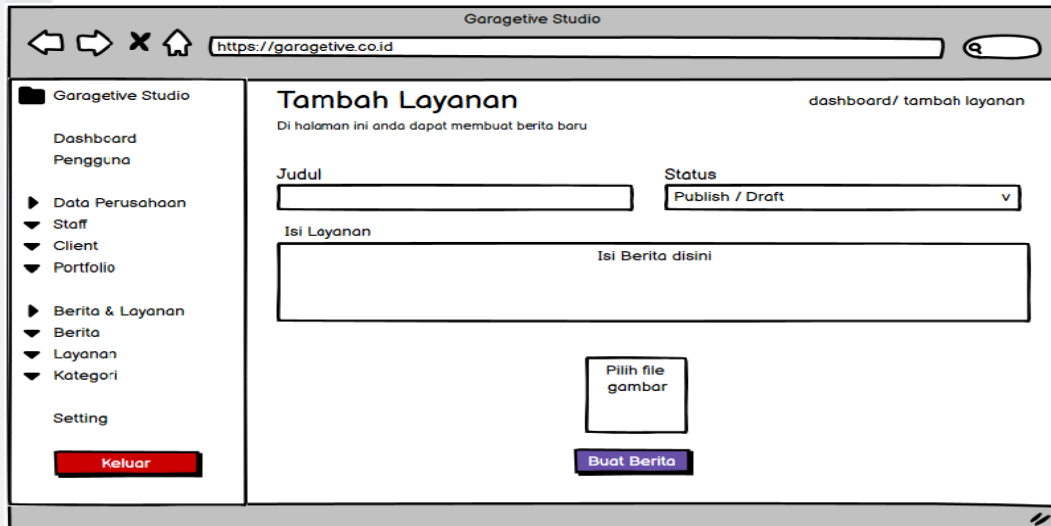
Gambar 4.31. Interface Halaman Daftar Layanan

4.7.26 Perancangan Interface Halaman Tambah Layanan

Pada halaman tambah layanan, *user* dapat menambah data layanan baru. Perancangan halaman daftar layanan terdapat pada Gambar 4.32.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

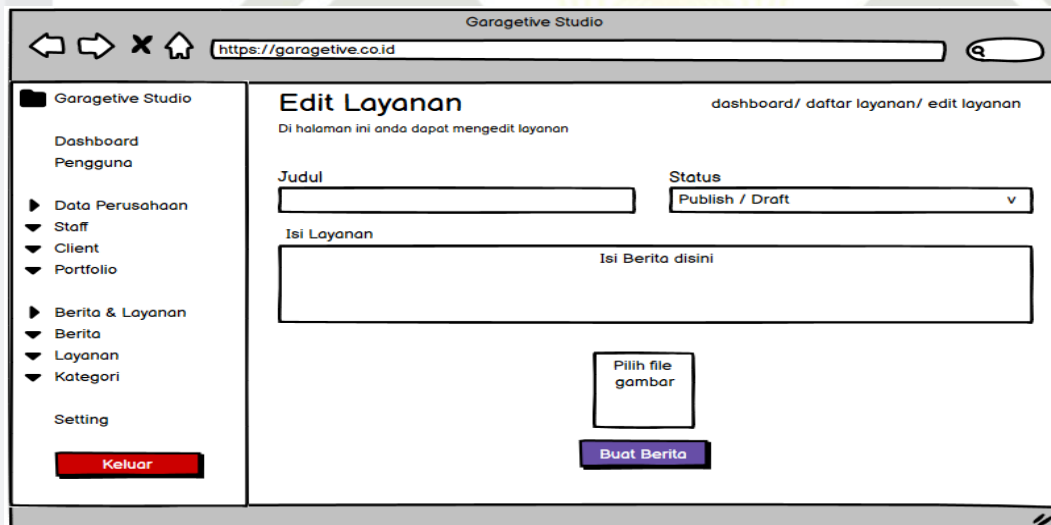
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.32. *Interface Halaman Tambah Layanan*

4.7.27 Perancangan Interface Halaman Edit Layanan

Pada halaman *edit* layanan, *user* dapat mengubah data layanan. Perancangan halaman *edit* layanan terdapat pada Gambar 4.33.



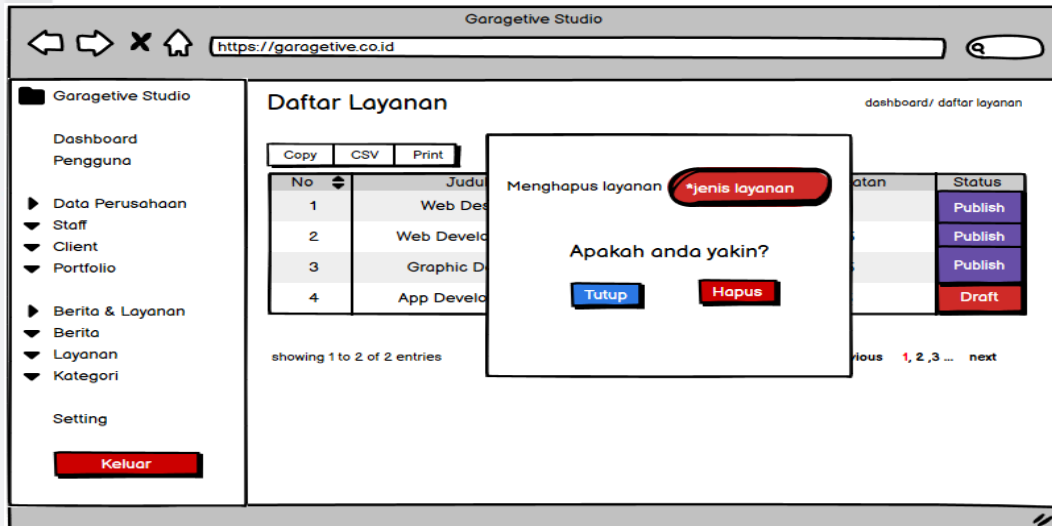
Gambar 4.33. *Interface Halaman Edit Layanan*

4.7.28 Perancangan Interface Halaman Hapus Layanan

Pada halaman hapus layanan, *user* dapat menghapus data layanan. Perancangan halaman hapus layanan terdapat pada Gambar 4.34.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

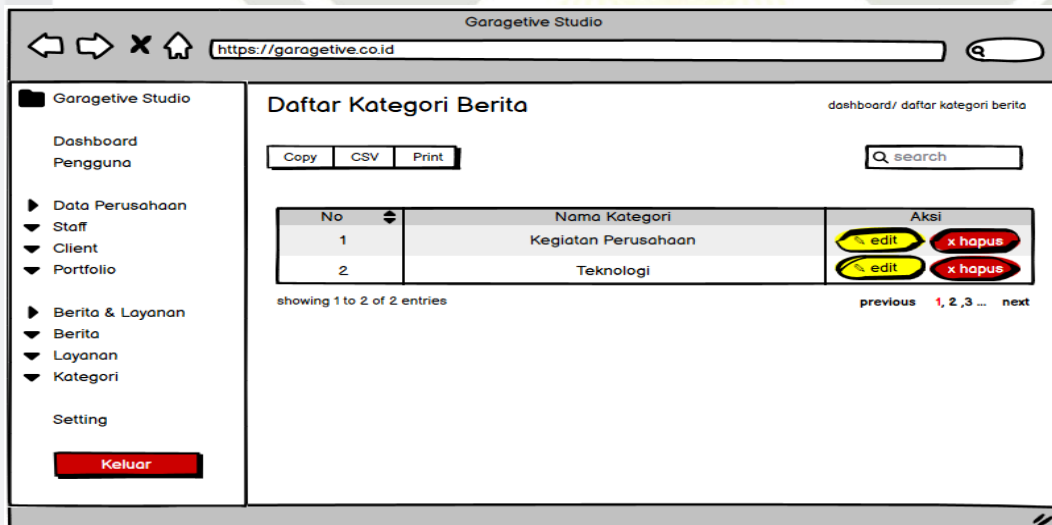
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.34. Interface Halaman Hapus Layanan

4.7.29 Perancangan Interface Halaman Daftar Kategori Berita

Pada halaman kategori berita, *user* dapat menambah kategori berita dan melihat data kategori berita yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus kategori berita. Perancangan halaman daftar kategori berita terdapat pada Gambar 4.35.



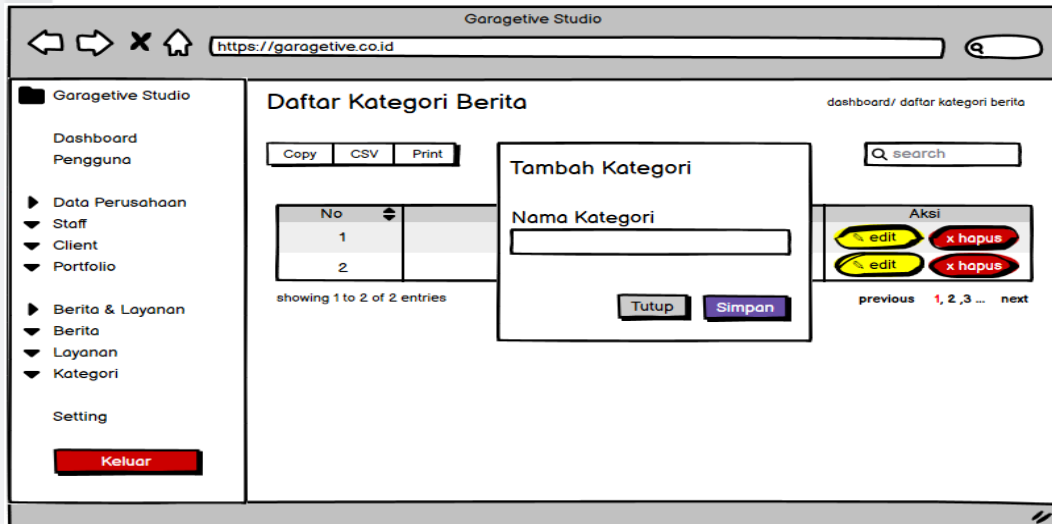
Gambar 4.35. Interface Halaman Kategori Berita

4.7.30 Perancangan Interface Halaman Tulis Kategori Berita

Pada halaman tambah kategori berita, *user* dapat menambah nama dari jenis kategori berita yang baru. Perancangan halaman tambah kategori berita dapat dilihat pada Gambar 4.36.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

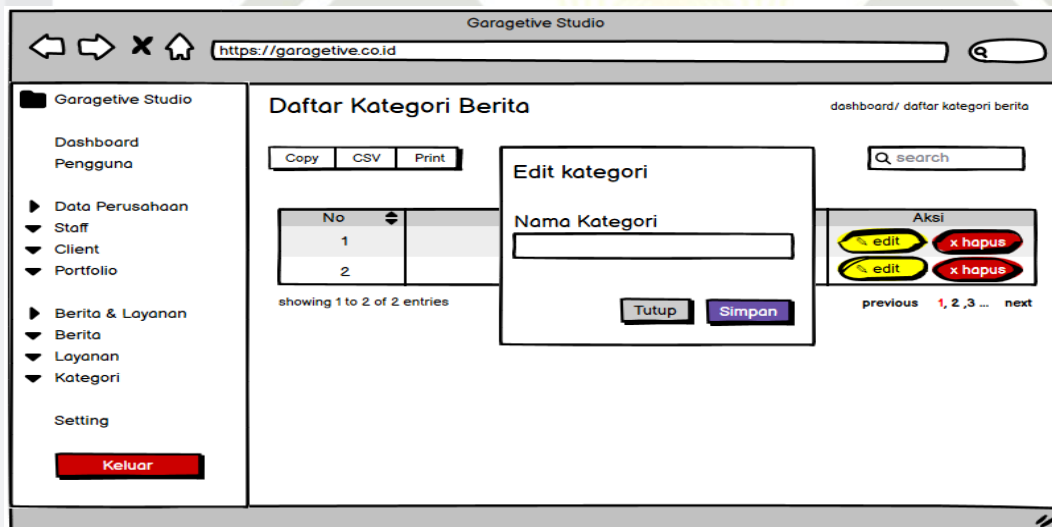
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.36. Interface Halaman Tulis Kategori Berita

4.7.31 Perancangan Interface Halaman Edit Kategori Berita

Pada halaman kategori *edit* berita, *user* dapat mengubah data kategori berita. Perancangan halaman *edit* kategori berita dapat dilihat pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37. Interface Halaman Edit Kategori Berita

4.7.32 Perancangan Interface Halaman Hapus Kategori Berita

Pada halaman hapus kategori berita, *user* dapat menghapus data kategori berita. Perancangan halaman hapus kategori berita dapat dilihat pada Gambar 4.38.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

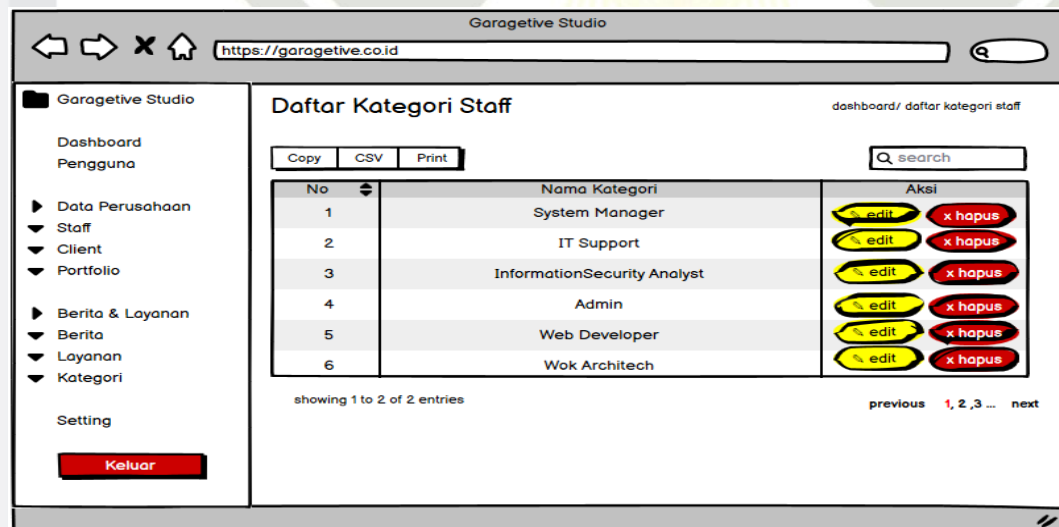
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.38. Interface Halaman Hapus Kategori Berita

4.7.33 Perancangan Interface Halaman Daftar Kategori Staff

Pada halaman daftar kategori *staff*, *user* dapat menambah kategori *staff* dan melihat data kategori *staff* yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus kategori *staff*. Perancangan halaman daftar kategori *staff* terdapat pada Gambar 4.39.



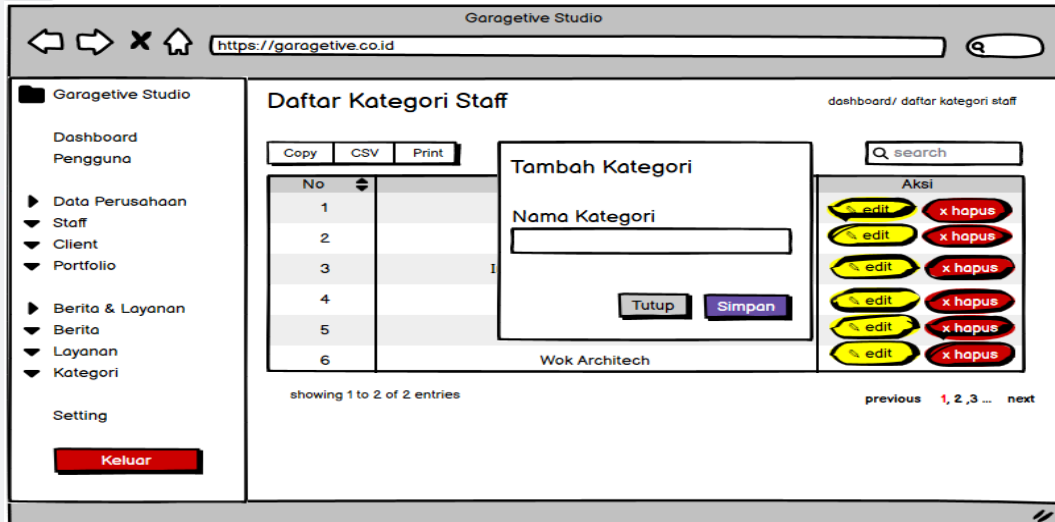
Gambar 4.39. Interface Halaman Daftar Kategori Staff

4.7.34 Perancangan Interface Halaman Tambah Kategori Staff

Pada halaman tambah kategori *staff*, *user* dapat menambah nama dari jenis kategori *staff* yang baru. Perancangan halaman tambah kategori *staff* terdapat pada Gambar 4.40.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

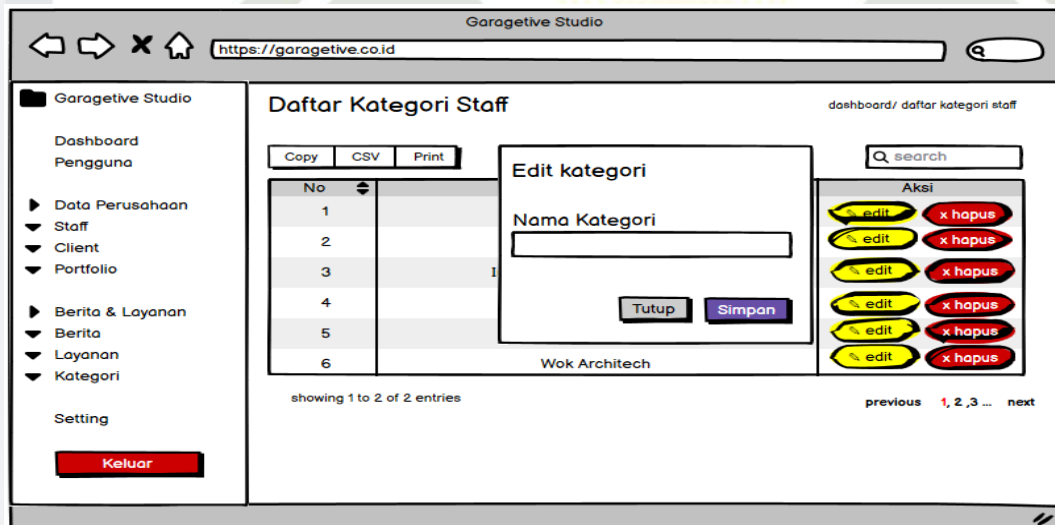
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.40. Interface Halaman Tambah Kategori Staff

4.7.35 Perancangan Interface Halaman Edit Kategori Staff

Pada halaman *edit kategori staff*, user dapat mengubah data kategori *staff*. Perancangan halaman *edit kategori staff* terdapat pada Gambar 4.41.



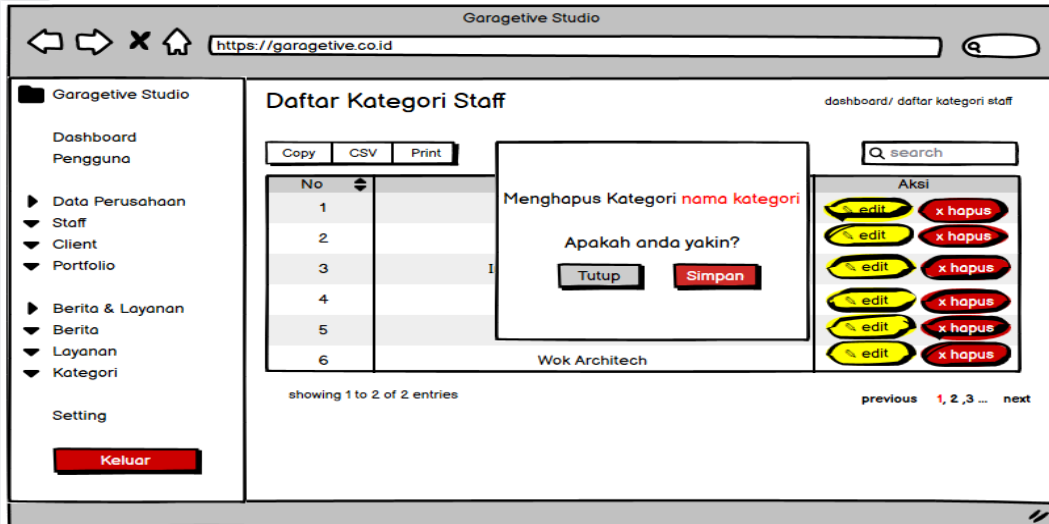
Gambar 4.41. Interface Halaman Edit Kategori Staff

4.7.36 Perancangan Interface Halaman Hapus Kategori Staff

Pada halaman *hapus kategori staff*, user dapat menghapus data kategori *staff*. Perancangan halaman *hapus kategori staff* terdapat pada Gambar 4.42.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

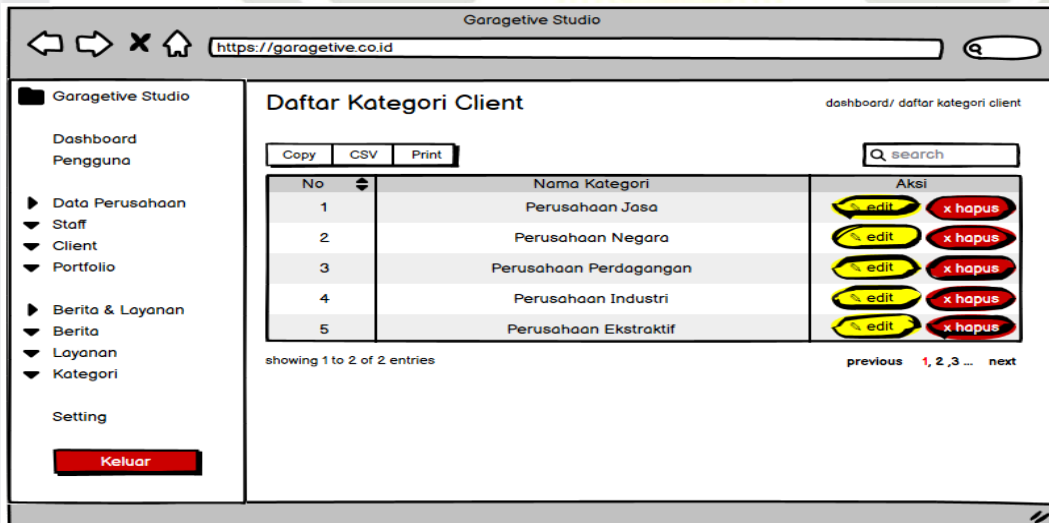
1. Diarant mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.42. Interface Halaman Hapus Kategori Staff

4.7.37 Perancangan Interface Halaman Daftar Kategori Client

Pada halaman kategori *client*, admin atau *staff* dapat menambah kategori *client* dan melihat data kategori *client* yang telah ada. *User* juga dapat membuka halaman untuk mengubah atau menghapus kategori *client*. Perancangan halaman daftar kategori *client* terdapat pada Gambar 4.43.



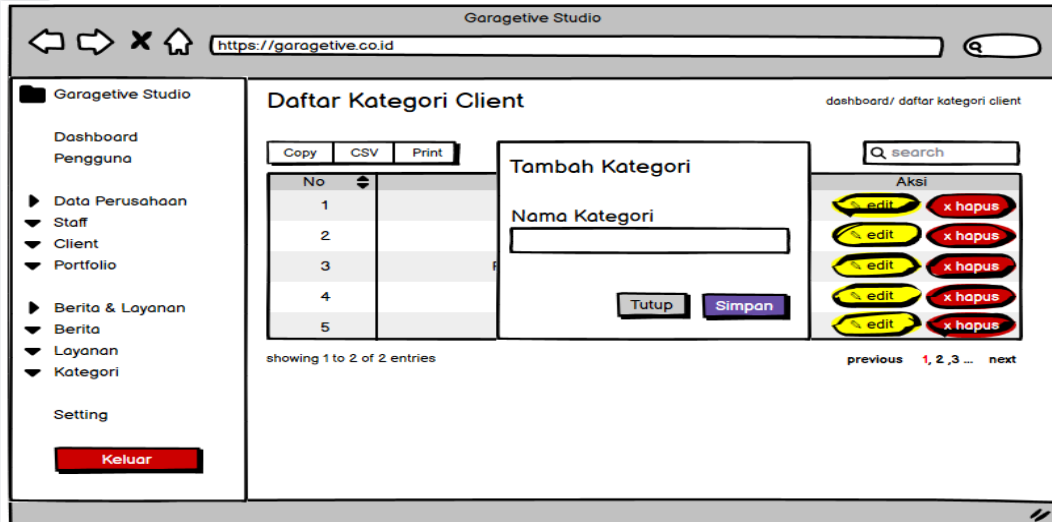
Gambar 4.43. Interface Halaman Daftar Kategori Client

4.7.38 Perancangan Interface Halaman Tambah Kategori Client

Pada halaman tambah kategori *client*, admin atau *staff* dapat menambah nama dari jenis kategori berita yang baru. Perancangan halaman tambah kategori *client* terdapat pada Gambar 4.44.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

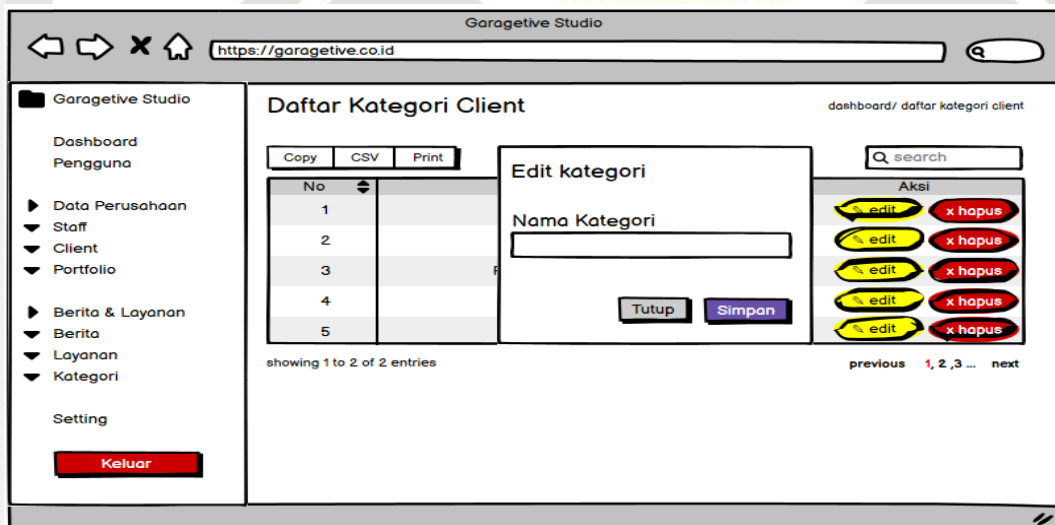
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.44. Interface Halaman Tambah Kategori Client

4.7.39 Perancangan Interface Halaman Edit Kategori Client

Pada halaman edit kategori *client*, admin atau *staff* dapat mengubah data kategori *client*. Perancangan halaman *edit* kategori *client* terdapat pada Gambar 4.45.



Gambar 4.45. Interface Halaman Tambah Kategori Client

4.7.40 Perancangan Interface Halaman Hapus Kategori Client

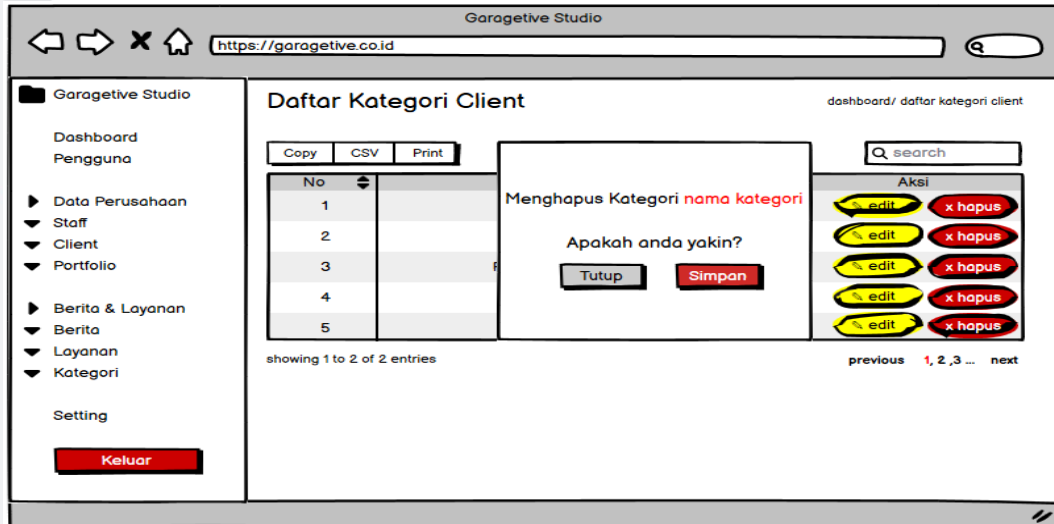
Pada halaman hapus *client*, admin atau *staff* dapat menghapus kategori *client*. Perancangan halaman hapus kategori *client* terdapat pada Gambar 4.46.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

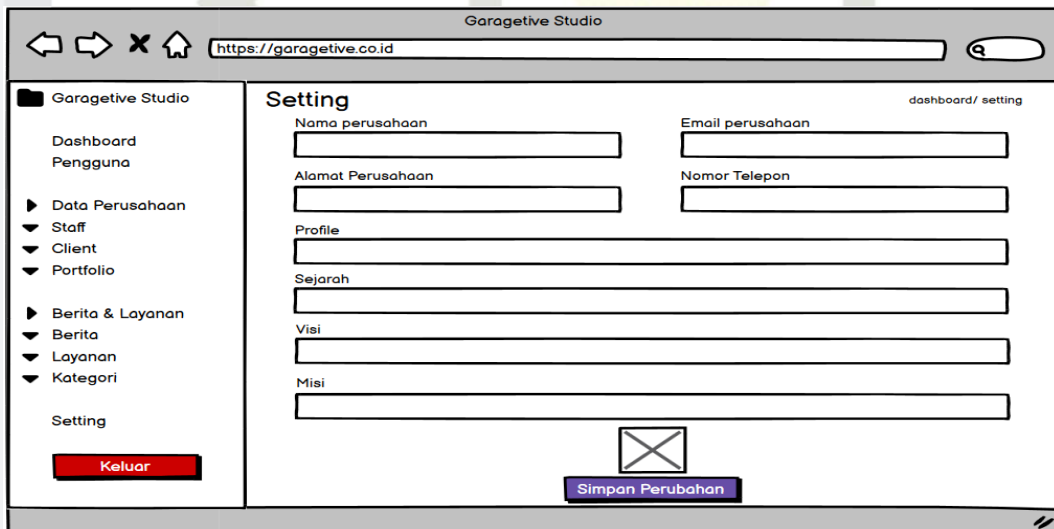
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.46. Interface Halaman Hapus Kategori Client

4.7.41 Perancangan Interface Halaman Setting

Pada halaman setting, admin dapat mengubah profil perusahaan. halaman hapus user, user dapat menghapus data user. Perancangan halaman setting terdapat pada Gambar 4.47.



Gambar 4.47. Interface Halaman Setting

4.7.42 Perancangan Interface Halaman Melihat Home

Perancangan interface Melihat Home menggambarkan halaman utama untuk menyambut pengunjung website yang baru tiba. Perancangan interface Melihat Home terdapat pada Gambar 4.48.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

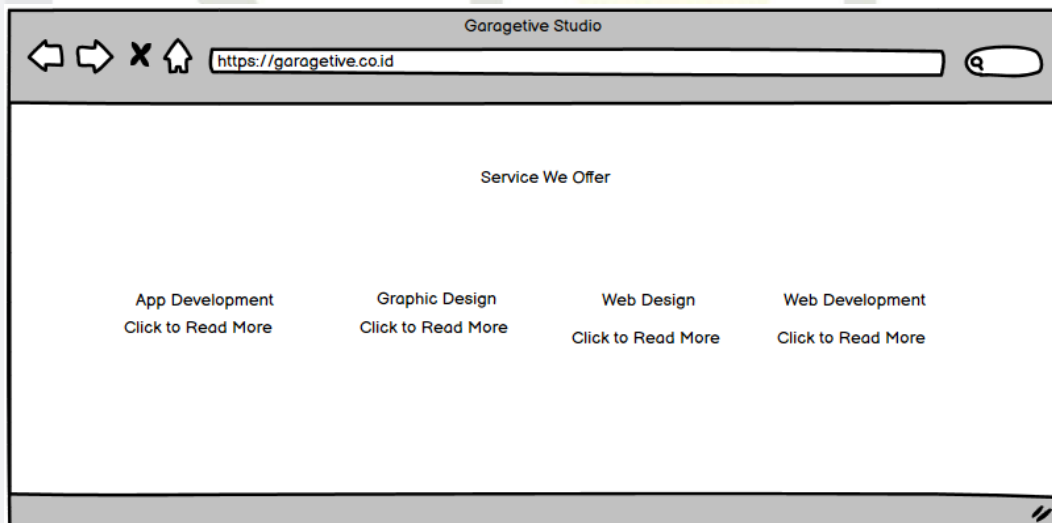
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.48. *Interface Halaman Melihat Home*

4.7.43 Perancangan *Interface* Halaman Melihat *Services*

Perancangan *interface services* merupakan halaman yang akan menampilkan informasi berupa layanan-layanan yang ditawarkan oleh Garagetive Studio. Perancangan *interface* melihat *services* terdapat pada Gambar 4.49.



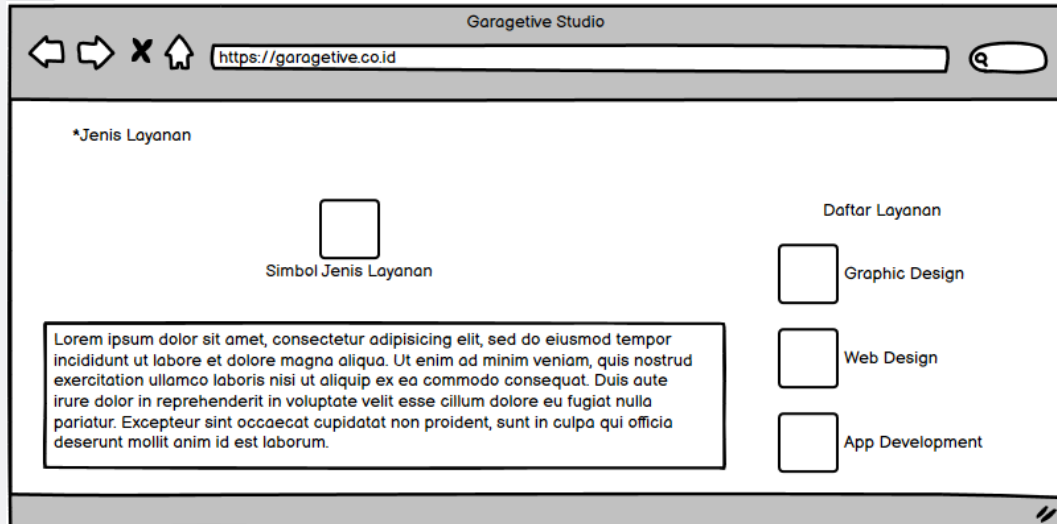
Gambar 4.49. *Interface Halaman Melihat Services*

4.7.44 Perancangan *Interface* Halaman Melihat Detail Layanan

Melalui *interface* halaman layanan sebelumnya, klien atau pengunjung bisa memilih atau mengklik salah satu jenis layanan dan akan beralih ke halaman detail layanan. Perancangan *interface* melihat detail layanan terdapat pada Gambar 4.50.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

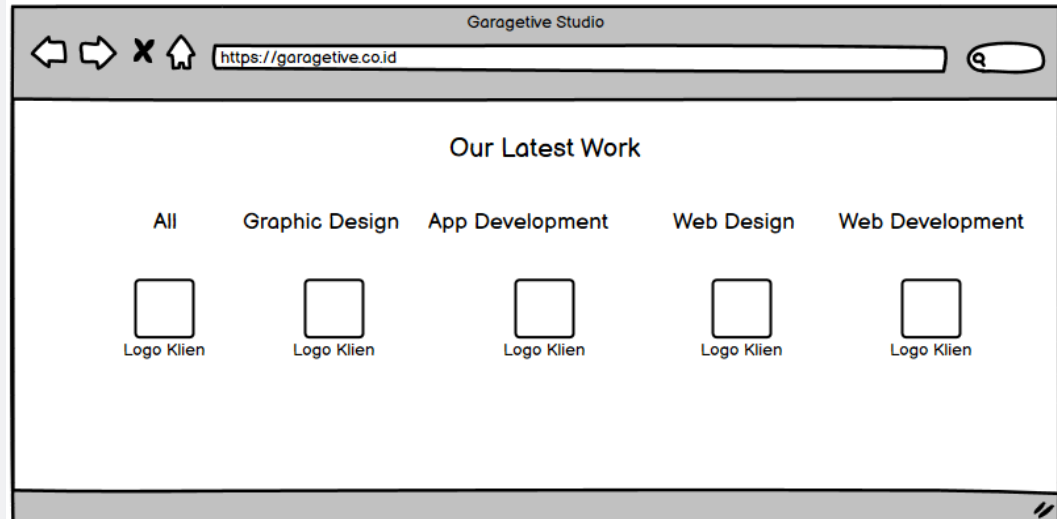
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.50. *Interface* Halaman Melihat Detail Layanan

4.7.45 Perancangan *Interface* Halaman Melihat Portfolio

Perancangan *interface* portfolio merupakan halaman yang akan menampilkan informasi berupa daftar-daftar klien yang menjadi klien dan layanan apa yang mereka pesan. halaman baru yang menjelaskan portfolio tersebut secara detail. Perancangan *interface* melihat portfolio terdapat pada Gambar 4.51.



Gambar 4.51. *Interface* Halaman Melihat Portfolio

4.7.46 Perancangan *Interface* Halaman Melihat Detail Portfolio

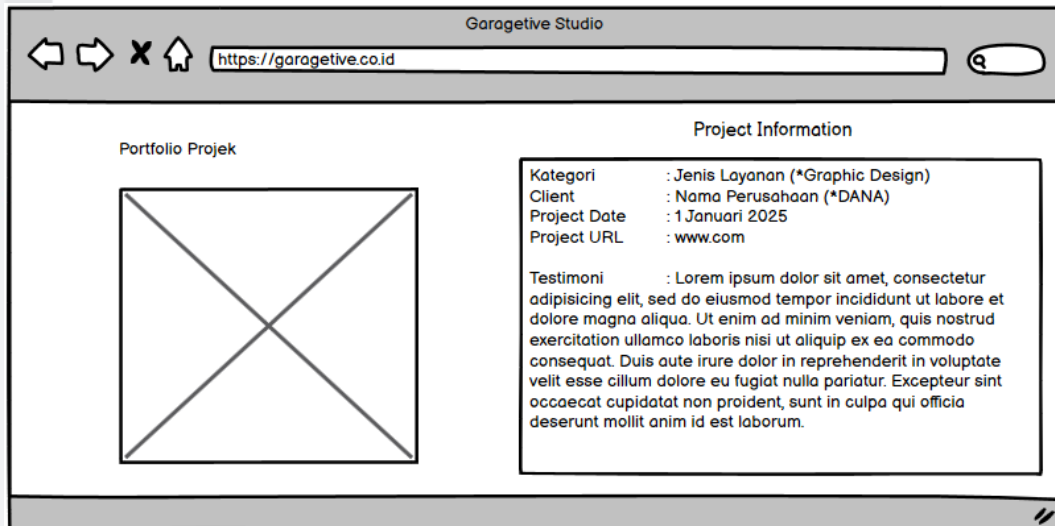
Melalui *interface* halaman portfolio sebelumnya, klien atau pengunjung bisa memilih atau mengklik salah satu profil klien dan akan beralih ke halaman detail portfolio. Perancangan *interface* melihat beranda terdapat pada Gambar 4.52.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

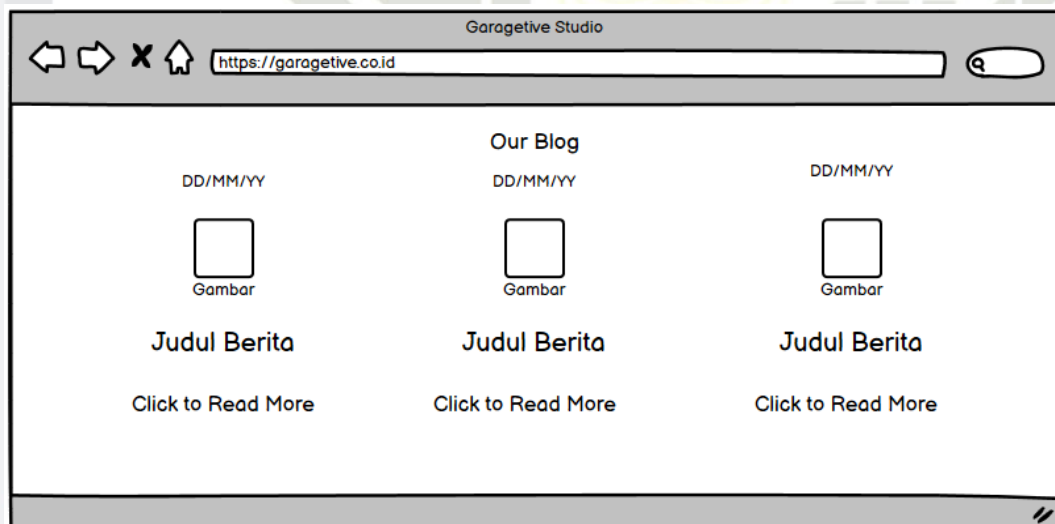
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.52. *Interface* Halaman Melihat Detail Portfolio

4.7.47 Perancangan *Interface* Halaman Melihat Blog

Perancangan halaman melihat berita merupakan halaman yang akan menampilkan informasi berupa berita-berita umum yang mungkin akan menarik perhatian pembaca. Terdiri dari tanggal berita, gambar berita, judul berita, *link Read More* untuk menampilkan detail berita. Perancangan *interface* melihat blog dapat di lihat pada Gambar 4.53.



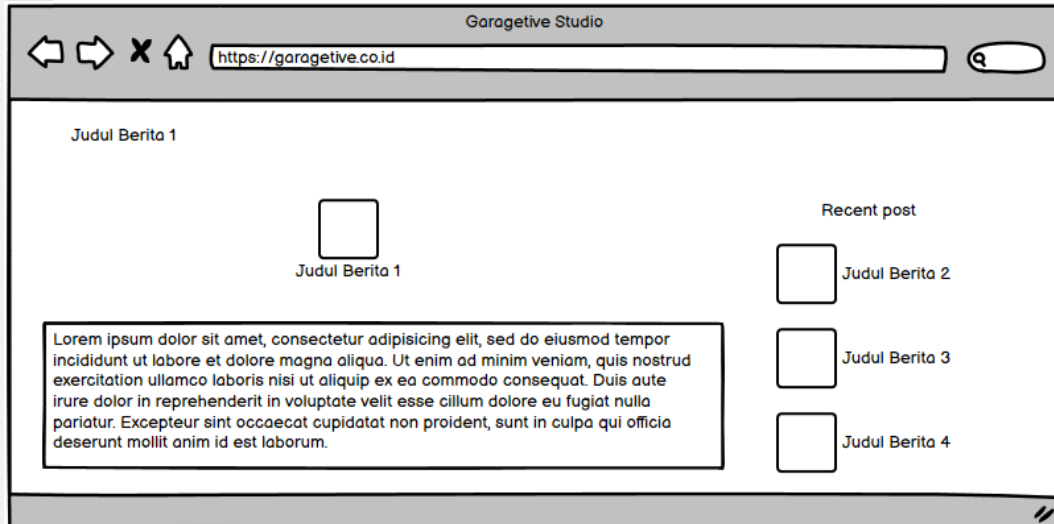
Gambar 4.53. *Interface* Halaman Melihat Blog

4.7.48 Perancangan *Interface* Halaman Melihat Detail Blog

Melalui *interface* halaman berita sebelumnya, klien atau pengunjung bisa memilih atau mengklik salah satu berita dan akan beralih ke halaman detail berita. Perancangan *interface* melihat detail berita dapat di lihat pada Gambar 4.54.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.54. *Interface* Halaman Melihat Detail Blog

4.7.49 Perancangan *Interface* Halaman Melihat *About Us*

Perancangan *interface* disini merupakan halaman yang akan menampilkan informasi berupa deskripsi umum, visi, misi, sejarah. Perancangan *interface* melihat profil perusahaan dapat di lihat pada Gambar 4.55.



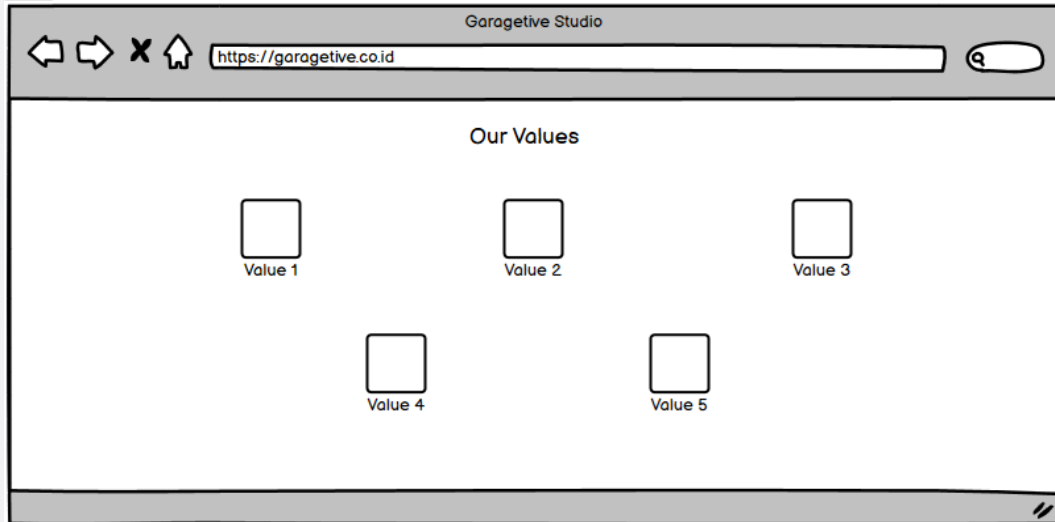
Gambar 4.55. *Interface* Halaman Melihat *About Us*

4.7.50 Perancangan *Interface* Halaman Melihat *Our Values*

Perancangan halaman melihat nilai perusahaan menampilkan nilai-nilai perusahaan bertujuan untuk membangun kepercayaan klien dan menarik minat talenta yang ingin bergabung dengan tim. Perancangan *interface* nilai perusahaan dapat di lihat pada Gambar 4.56.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

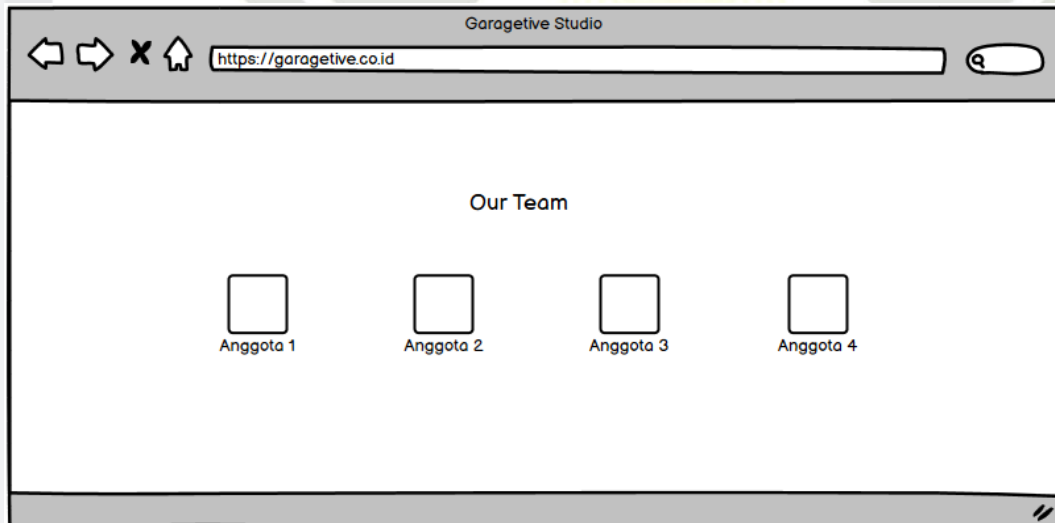
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.56. *Interface Halaman Melihat Our Values*

4.7.51 Perancangan *Interface* Halaman Melihat *Our Team*

Perancangan halaman ini bertujuan untuk membangun hubungan yang lebih personal, menunjukkan profesionalisme serta kapasitas. Memperlihatkan wajah dan profil masing-masing anggota tim, perancangan *interface* melihat anggota tim dapat di lihat pada Gambar 4.57.



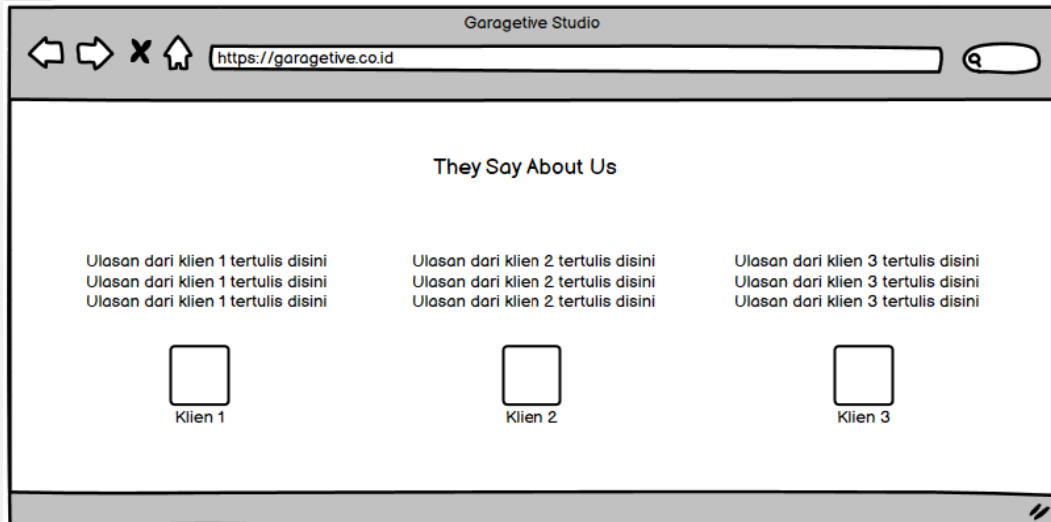
Gambar 4.57. *Interface Halaman Our Team*

4.7.52 Perancangan *Interface* Halaman Melihat Testimoni

Perancangan halaman testimoni bertujuan meyakinkan calon klien bahwa jasa perusahaan sudah terbukti berhasil. Perancangan halaman testimoni dapat di lihat pada Gambar 4.58.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

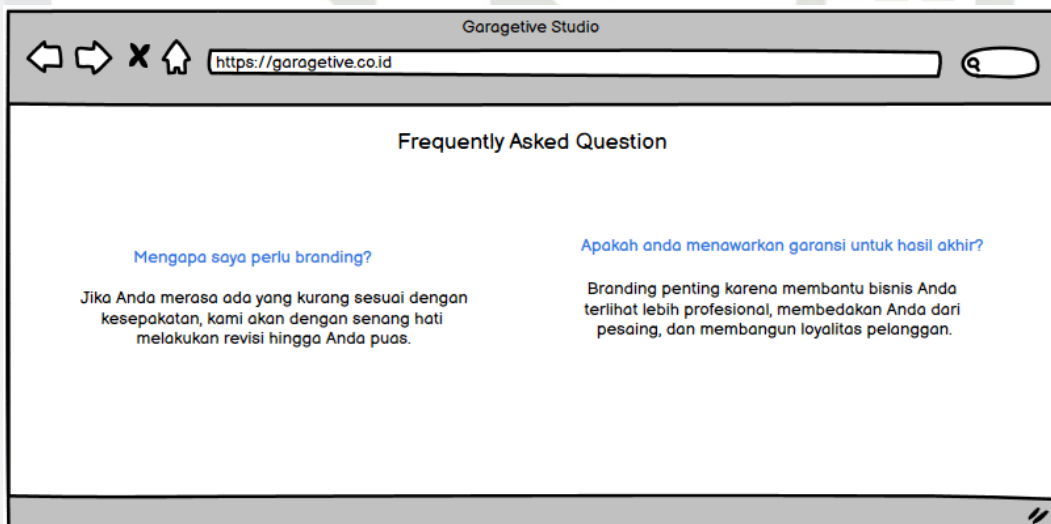
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.58. *Interface Halaman Melihat Testimoni*

4.7.53 Perancangan *Interface Melihat Frequently Asked Questions*

Perancangan halaman ini menampilkan tanya jawab bertujuan mengurangi keraguan calon pelanggan. Pelanggan yang masih ragu untuk kontak langsung, maka bisa melihat jawaban atas pertanyaan yang mungkin ada di benak mereka. *Frequently Asked Questions* memungkinkan calon pelanggan untuk langsung lanjut ambil keputusan. Perancangan *Frequently Asked Questions* terdapat pada Gambar 4.59.



Gambar 4.59. *Interface Halaman Frequently Asked Questions*



BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari tugas akhir ini adalah:

1. Dengan adanya Website company profile pada Garagetive Studio, calon pelanggan dapat dengan mudah menemukan informasi-informasi mengenai layanan yang di tawarkan sehingga website ini bisa dibilang menjadi sarana promosi yang efektif.
2. Website company profile membuat Garagetive Studio menjadi agensi yang lebih profesional karena desain dengan tampilan menarik dan informasi terstruktur.
3. Dengan adanya Website company profile pada Garagetive Studio, memungkinkan agensi untuk menjangkau pasar yang lebih luas, baik dari luar kota pekanbaru bahkan hingga ke luar negara.

6.2 Saran

Masih terdapat kekurangan dari sisi sistem maupun laporan, untuk itu penulis membutuhkan beberapa saran pengembangan sebagai berikut:

1. Diharapkan pada pengembang selanjutnya dibuat fitur notifikasi, sehingga *user* seperti admin atau *staff* dapat langsung mengetahui ketika ada pemberitahuan baru yang masuk, seperti adanya pesan masuk.
2. Dalam penggunaannya diharapkan selalu melakukan *backup* data sehingga apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, data masih tetap ada.
3. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya dibuat menggunakan *framework* lain dan ditambah keamanan yang lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Assyar, T. K. (2011). *Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web pada SMK Labor Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Retrieved from <https://repository.uin-suska.ac.id/415/>
- Amman, M., dkk. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Wedding Organizer Menggunakan Pendekatan Sistem Berorientasi Objek pada CV Pesta. *Jurnal Janitra Informatika dan sistem informasi*, 1(1), 47–60.
- Amelia, T. F., Dharta, F. Y., dan Santoso, M. P. T. (2022). Strategi Komunikasi Pemasaran Menggunakan Brosur dalam Pengambilan Keputusan Pembelian Rumah pada Perumahan Serasi Indah Selaras Karawang. *Media Bina Ilmiah*, 16(11), 7737–7746.
- Amira, B., dan Nasution, M. I. P. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Meningkatkan Efisiensi dan Pengembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM). *Jurnal Riset Manajemen*, 1(4), 362–371.
- Amrulloh, A., Septiadi, A. D., Septiara, M., dan Wicaksono, P. A. (2023, Dec.). Black box testing using the equivalence partitions technique to test the functionality of the ternaku.id website. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 2(3), 171–178. Retrieved from <https://journal.educollabs.org/index.php/JMTT/article/view/43> doi: 10.35671/jmtt.v2i3.43
- Anggraeni, R., dan Maulani, I. E. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Perkembangan Bisnis Modern. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(2), 94–98.
- Apandi, A. (2023). Pembuatan Website Sistem Informasi Objek Wisata Menggunakan Pendekatan Object Oriented Analysis And Design (OOAD). *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(2), 23–33.
- Ariandi, V., Hadi, F. F. H., dan Lusia, S. A. (2022). Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Penyakit Dada dengan Menggunakan Metode Naives Bayes dan Bahasa Pemrograman PHP dan MYSQL. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 4(1), 35–46.
- Christian, Y., dkk. (2023). Company Profile Website Development Using Prototyping Method. *Cakrawala Repositori IMWI*, 6(1), 1–7.
- Firmansyah, A., dan Zen, B. P. (2023). Company Profile Application System At PT. Powerkerto Wahyu Keprabon Using Scrum Method. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 5(1), 1–11.
- Hada, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian CV. Langsung Jaya Berbasis Website. *Technology and Informatics Insight Journal*, 1(1), 1–12.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Iznillah, M. L., dan Anita, N. (2022). Upaya Peningkatan Branding Produk UMKM Binaan Csr PT Pertamina Ru Ii Sei Pakning Melalui Video Promosi. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 6(3), 234–240.
- Laipaka, R. (2017, Apr.). Penerapan Teknologi Informasi Pembelajaran E-learning Menggunakan Addie Model. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 9(1), 1–12. Retrieved from <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/689> doi: 10.5281/zenodo.3411828
- Maíta, I., dan Muttaqin, M. R. (2023). Layanan Konsultasi Penasehat Akademik Berbasis Android di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*.
- MaySarah, M., Saputra, E., Monalisa, S., dan Ahsyar, T. K. (2024). Analisis Kualitas Layanan Website Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Interface Performance Analysis pada Dinas Xyz. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 5(3), 1201–1214.
- Melani, Y. I., dkk. (2021). Black Box Testing Using Equivalence Partition Method In Sintana Application. Dalam *4th Forum In Research, Science, And Technology (first-t1-t2-2020)* (hal. 529–535).
- Monalisa, S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Catering Berbasis Customer Relationship Management pada Ria Catering. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 145–152.
- Monalisa, S., Nurainun, T., dan Hartati, M. (2021, Feb.). Penerapan Algoritma K-means dan Metode Marketing Mix dalam Segmentasi Mahasiswa dan Strategi Pemasaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(1), 61–68. Retrieved from <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/1939> doi: 10.25126/jtiik.0811939
- Mulyo, M. F. H., Yudianto, D. R., dan Sabila, W. I. (2024). Multi-threading Reverse Engineering untuk Membangun Class Diagram. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika (snestik)* (Vol. 1, hal. 190–197).
- Muttakin, F., Monalisa, S., dan Saputra, E. (2024). Analisis Business Model Canvas dengan Pendekatan Blue Ocean Strategy pada Perusahaan Penerbitan. Dalam *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* (hal. 201–207).
- Ningsih, Y. A., dan Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan Company Profile PT Wiradecon Multi Berkah sebagai Media Promosi. *Barik-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 97–110.
- Nordin, N., dan Alam, T. (2017). Analisis Perbandingan Website Media Online Lex



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sawerigading Express. Com dengan Koran Akselerasi News Palopo. Com Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 3(2), 59–85.

Patiwi, C. L. (2022). *Analisis Strategi Promosi Jawa Pos Radar Madiun dalam Menarik Minat Pemasang Iklan di Koran Harian pada Masa Pandemi Covid-19* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Prihandini, A., dan Seba, N. (2021). Penyusunan Company Profile bagi UMKM. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*.

Putra, H. P., Maulana, H., Triandini, E., Nuryananda, P. F., dkk. (2022). Relasional Desain Activity Diagram Sistem Informasi Agen Travel. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* (Vol. 2, hal. 238–241).

Patri, M. P., Nadeak, E., Malahayati, M., Rahmi, N., Rini, A., Sari, D. N., ... Pratama, R. A. A. (2023). Sistem Manajemen Basis Data Menggunakan MYSQL.

Rambe, P. F. (2021). *Pengaruh Minat Berwirausaha terhadap Pendapatan Jual Beli Online bagi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19 (studi pada Mahasiswa Ekonomi Syariah UIN Sultan Syarif Kasim Riau)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/56808>

Soori, M., Arezoo, B., dan Dastres, R. (2023, 04). Internet Of Things For Smart Factories In Industry 4.0, A Review. *Internet of Things and Cyber-Physical Systems*. doi: 10.1016/j.iotcps.2023.04.006

Utami, A. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Website sebagai Media Promosi Digital Sepatu Mojo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(04), 104–110.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA



Gambar A.1. Screenshot Wawancara Bersama Pemangku Kepentingan Garagetive Studio

1. Bagaimana cara Garagetive Studio saat ini mempromosikan layanannya kepada calon pelanggan?

Jawaban: Sampai sekarang kami membuat konten kreatif, lalu dibagikan di media sosial, biasanya di Whatsapp dan Instagram. Klien yang tertarik biasanya langsung menghubungi admin lewat DM.

2. Apa kendala yang dihadapi dalam proses promosi menggunakan media sosial saja? Jawaban: Promosi lewat media sosial memang cukup efektif, tapi ada beberapa keterbatasan, seperti jangkauan yang terbatas pada followers kami saja, serta kesan kurang profesional. Kami juga sering mendapat pertanyaan yang sama secara berulang karena informasi layanan belum terdokumentasi secara lengkap di satu tempat.

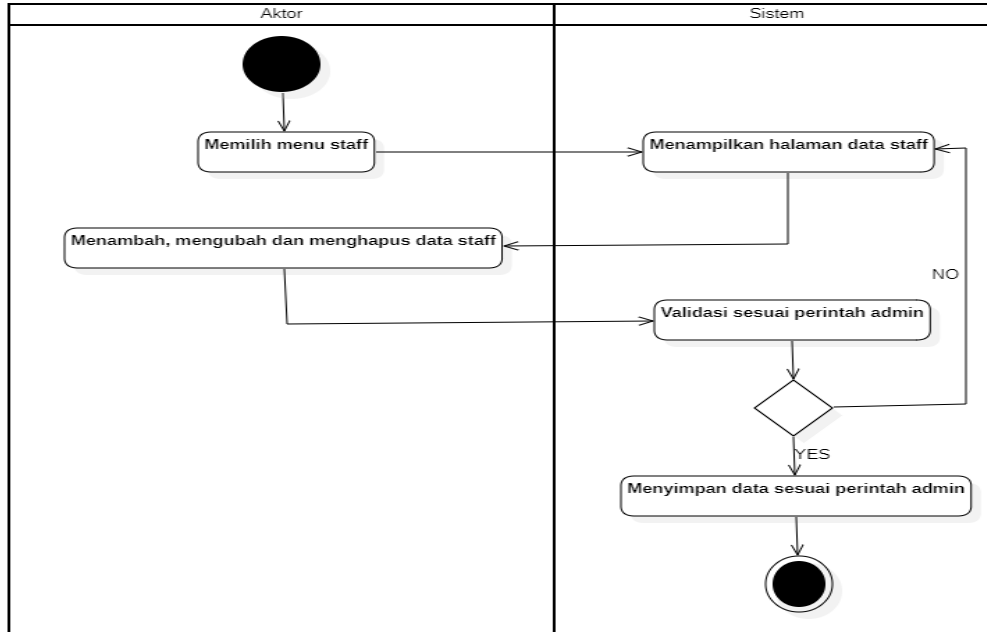
3. Jika saya menyarankan pembuatan *website* untuk agensi Anda, bagaimana pendapat Anda? Jawaban: Ya, kami merasa sangat perlu. *Website* bisa membantu kami tampil lebih profesional dan memberikan kepercayaan lebih kepada calon pelanggan. Dan juga, informasi tentang layanan kami bisa dijelaskan secara lebih rinci dan bisa diakses kapan saja tanpa perlu menunggu respon admin kami.

4. Apa saja informasi atau fitur yang Anda anggap penting untuk ditampilkan dalam situs web Garagetive Studio?

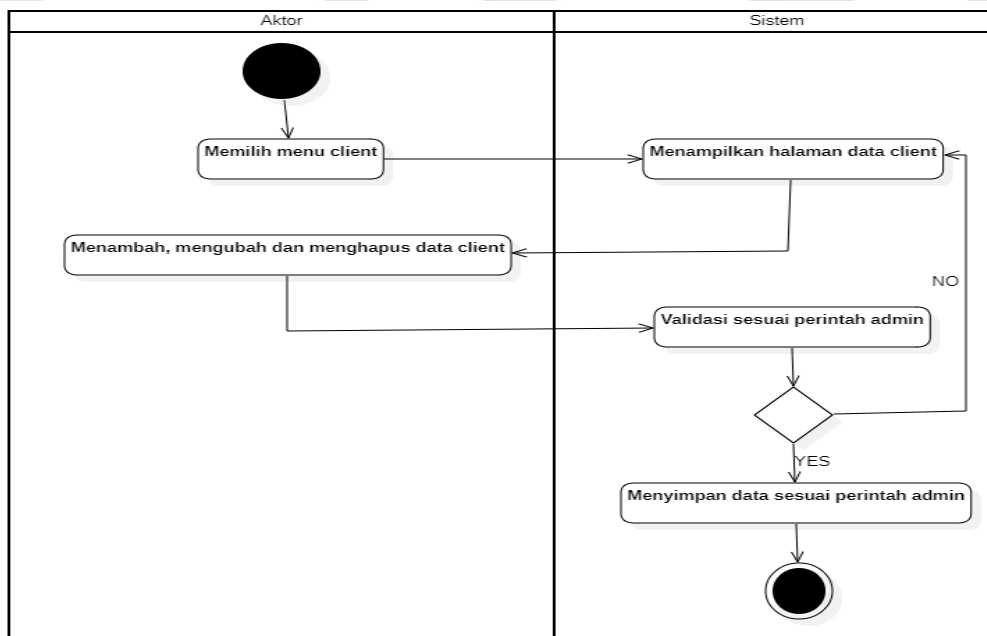
Jawaban: Profile sejarah perusahaan kami sudah pasti. Dan fiturnya bisa menampilkan detail layanan, portofolio, testimoni klien, serta kontak kami yang mudah diakses.

LAMPIRAN B

ACTIVITY DIAGRAM

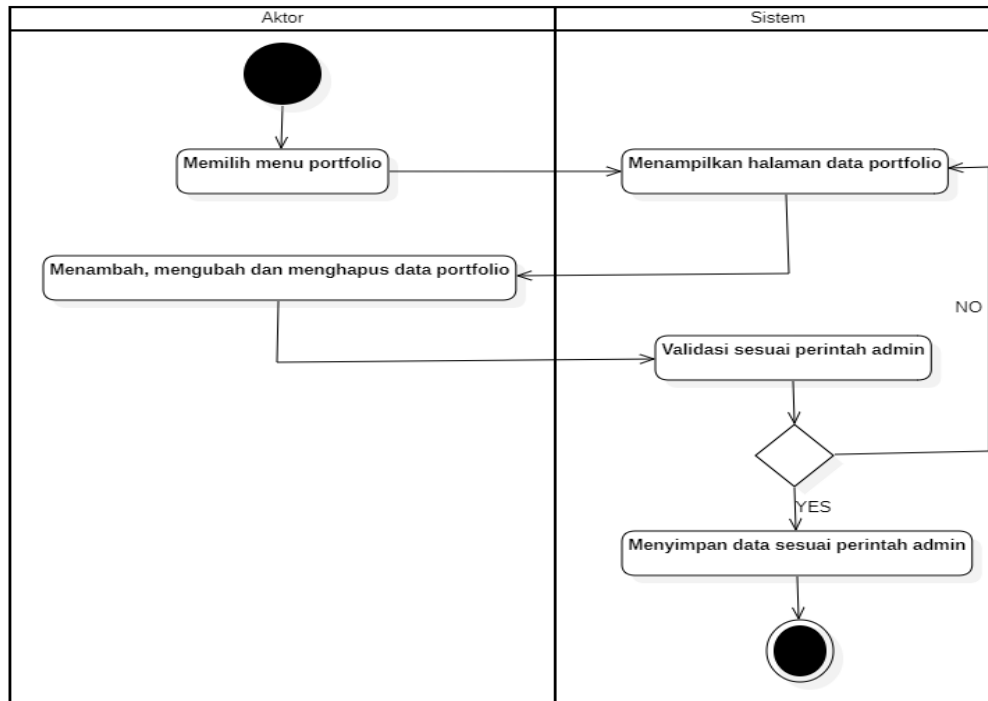


Gambar B.1. Activity Diagram Staff

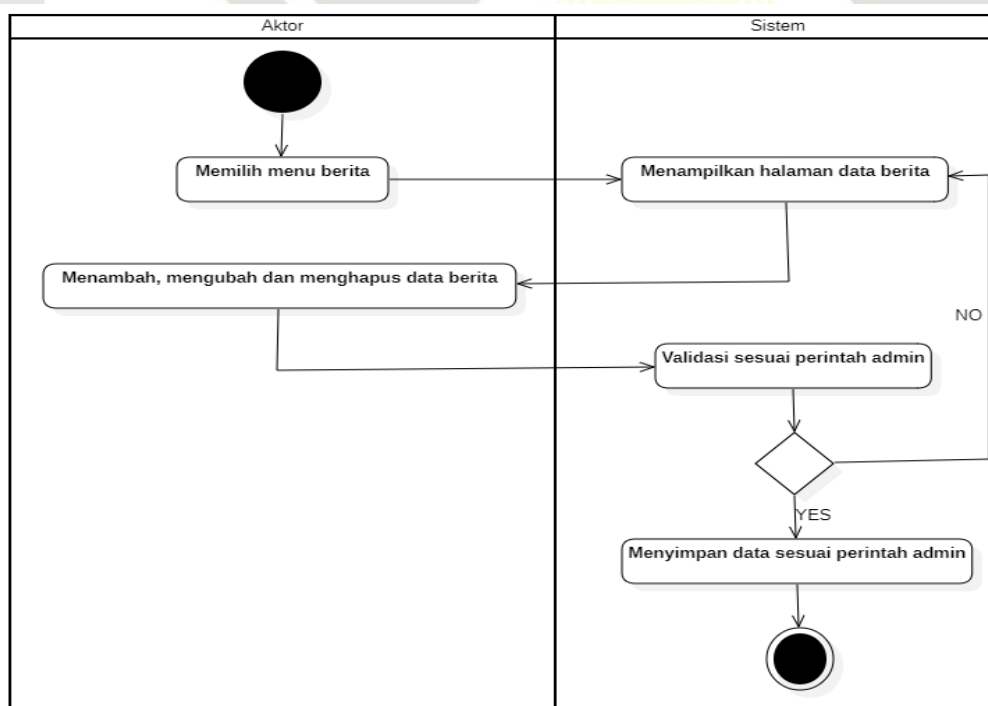


Gambar B.2. Activity Diagram Client

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.3. *Activity Diagram Portfolio*

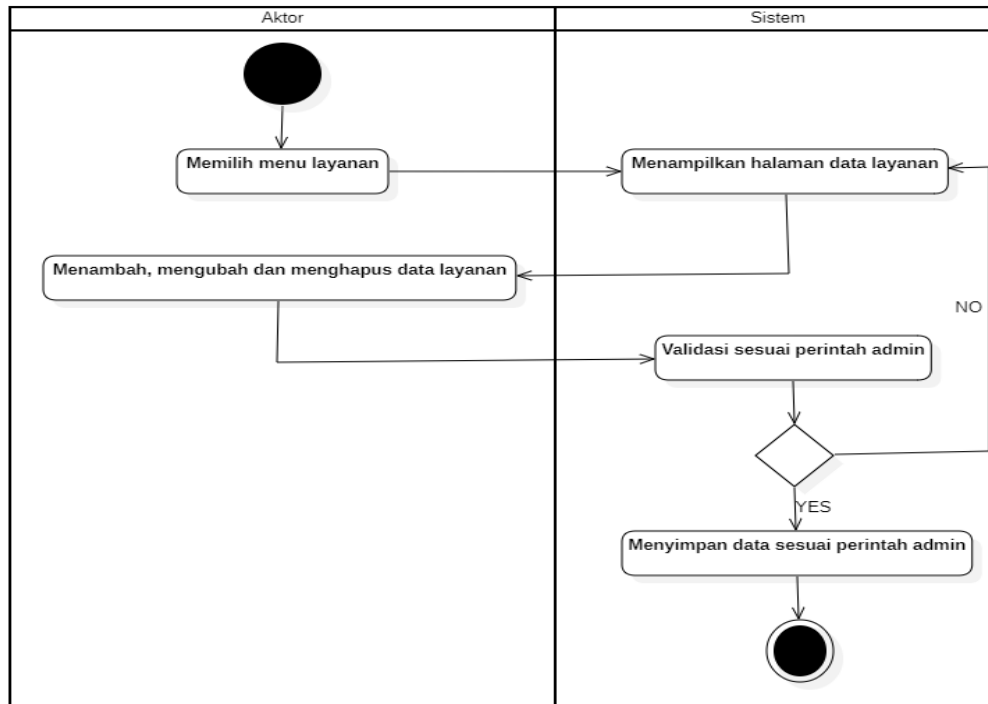


Gambar B.4. *Activity Diagram Blog*

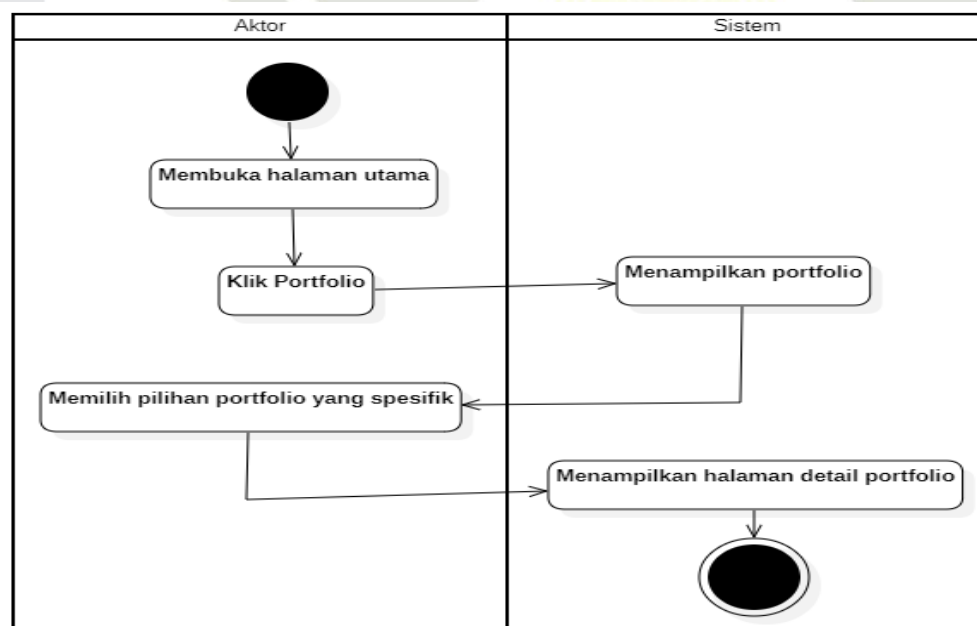
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

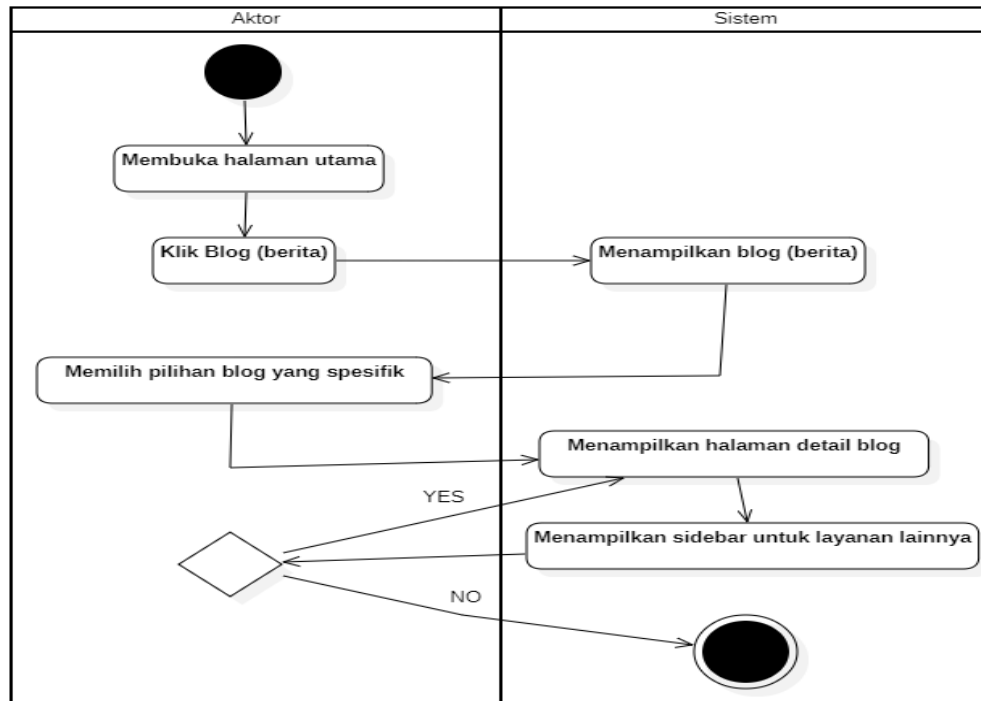
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



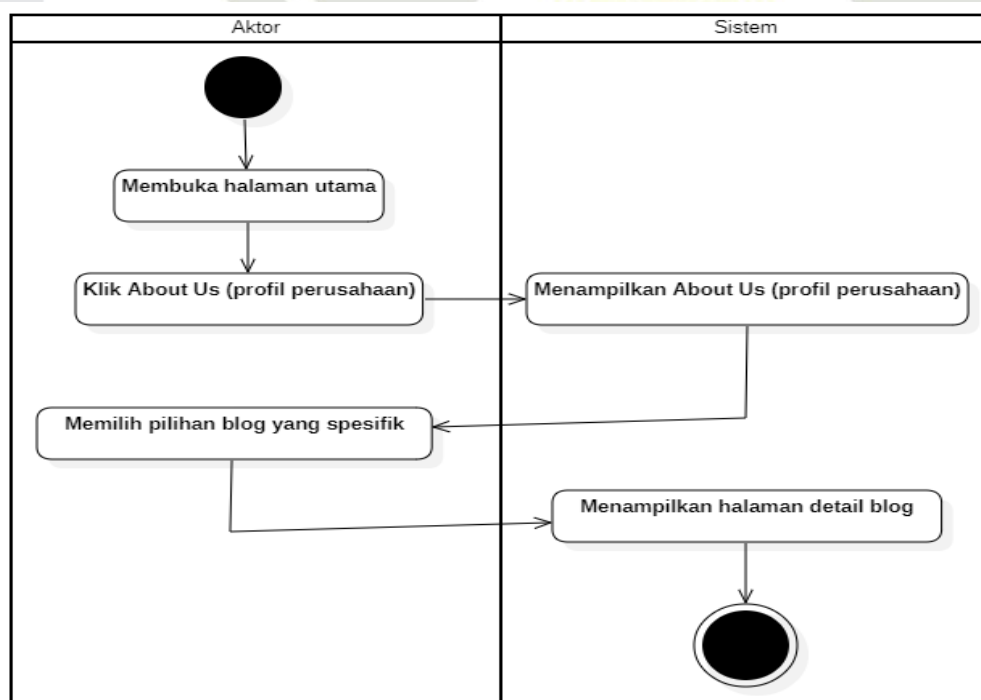
Gambar B.5. *Activity Diagram Service*



Gambar B.6. *Activity Diagram Melihat Portfolio*



Gambar B.7. Activity Diagram Melihat Blog



Gambar B.8. Activity Diagram Melihat About Us



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



M. Alif Wildan Naufal dilahirkan Desa Pulau Kecil pada tanggal 30 Januari 2001. Merupakan putra sulung dari dua bersaudara, putra dari Abdul Azis dan Ibu Aisyah. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Peneliti memulai riwayat pendidikannya pada tahun 2006 di Sekolah Dasar (SD) Negeri 012 Pulau Kecil, dan lulus pada tahun 2012. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Al-Husniyah Pulau Kijang dan lulus pada tahun 2015. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Reteh hingga bulan desember 2016. Mengikuti orang tua yang pindah tempat tinggal ke Kota Pekanbaru, peneliti pindah sekolah pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 15 Pekanbaru dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi sebagai mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.