

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### ***2.1 Company Profile***

##### ***2.1.1 Pengertian Company Profile***

Menurut (Echols dan Shadily, dalam M.Bagir 2017:10), *company profile* berasal dari dua kata berbahasa Inggris yang memiliki pengertian yang berbeda tapi saling terkait, yakni kata “*company*” dan “*profile*”, dimana kedua kata tersebut dapat. *Company* sendiri merupakan perusahaan, maskapai, firma perseroan, persekutuan, kompi, dan rombongan. Sedangkan *profile* merupakan tampang, penampang dan riwayat.

*Company profile* dalam suatu perusahaan adalah aset yang dapat digunakan untuk meningkatkan citra perusahaan dan membentuk kemitraan dengan bisnis, organisasi, dan institusi terkait lainnya. Selain itu *company profile* dapat dikatakan sebagai gambaran ringkas yang menggambarkan identitas, visi, misi, nilai-nilai inti, sejarah singkat, produk atau layanan yang ditawarkan, Informasi-informasi ini dirangkum dalam halaman *web* yang dirancang untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada masyarakat atau calon pelanggan, (Siregar dkk., 2021:48).

Menurut (Oktaviyanti, N. Q., 2018:13), ada berbagai cara penyajian *company profile* yang selama ini kita kenal, antara lain:

1. Pembuatan *company profile* menggunakan media cetak seperti booklet, brosur, majalah internal, dan sebagainya.
2. Penyajian *company profile* dalam bentuk video recording yang ditayangkan di berbagai media elektronik dan internet.
3. Penyusunan *company profile* di dalam sebuah *website*
4. Pembuatan *company profile* dalam bentuk slide presentasi yang biasa disajikan dalam berbagai format.

Menurut (Oktavianti, N. Q., 2018:14), *company profile* umumnya memuat informasi sebagai berikut:

- a. Bagian/halaman pembuka.
- b. Profil perusahaan yang dijabarkan secara singkat dan deskriptif.
- c. Goal atau tujuan berdirinya perusahaan tersebut.
- d. Struktur organisasi.
- e. Penghargaan.
- f. Visi dan misi.
- g. Portfolio atau deretan produk yang dibuat.
- h. Profil pemilik, CEO, Presiden Direktur, dan lainnya.
- i. Timeline sejarah organisasi atau perusahaan.
- j. Laba perusahaan sepanjang tahun.

### **2.1.2 Fungsi *Company Profile***

*Company profile* sangatlah penting untuk dimiliki oleh perusahaan maupun personal, dikarenakan *company profile* ini sebagai media untuk mengenalkan perusahaan atau personal sehingga bisa dikenal. Fungsi lain dari *company profile* menurut (Kriyantono, dalam M.Bagir 2017:11) adalah :

1. Representasi perusahaan. *Company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan. bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga *public* tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan
2. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya mutual understanding.
3. Menghemat waktu transaksi. Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang perusahaan, produk, pasar, visi, misi, posisi keuangan dll. Hal itu

dapat dipelajari melalui company profile, sebelum dan sesudah pertemuan.

4. Membangun identitas dan citra korporat. *Company profile* yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan dan bonafit.

## 2.2 Internet

Menurut (Ali, dalam Oktaviyanti, N. Q., 2018:10), Internet (*interconnection networking*) adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar yang mencakup seluruh dunia dan saling berhubungan baik lewat jaringan telepon atau jaringan satelit. Internet terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dari seluruh dunia, yang saling berbagi berbagai macam informasi seperti: gambar, audio, video, teks dan sebagainya untuk dapat saling dinikmati bersama-sama.

Internet berawal dari Institusi pendidikan dan penelitian di Amerika Serikat. Penggunaan Internet untuk kepentingan bisnis baru dilakukan semenjak tahun 1995 melalui sebuah proyek yang disebut dengan ARPANET. Misi awal dari proyek ini awalnya hanya untuk keperluan militer saja, tetapi lambat laun terus berkembang dan bisa dinikmati oleh semua kalangan. Hingga saat ini orang awam pun bisa menggunakan internet. Di luar negeri, internet ini sering diasosiasikan dengan perguruan tinggi, sementara di Indonesia, Internet lebih diasosiasikan dengan bisnis (ISP, e-commerce) dan entertainment. (Oktaviyanti, N. Q., 2018:10).

## 2.3 Website

### 2.3.1 Pengertian Website

Salah satu aplikasi terpenting dari internet adalah *website*. Menurut (Yuhefizar, dalam Oktaviyanti, N. Q., 2018:11), *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas

banyak halamann *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink* sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Menurut (Siregar dkk., 2021:48) Sebuah *website* terdiri dari halaman-halaman yang dipublikasikan oleh *web* server. Salah satu atau beberapa elemen-elemen ini harus ada dalam sebuah halaman agar halaman web tersebut memiliki maksud dan arti tertentu. Elemen-elemen tersebut adalah segala sesuatu yang bisa kita lihat maupun dengar dalam sebuah halaman *website* diantaranya teks, gambar, *hyperlink*, audio dan video.

### **2.3.2 Manfaat Website**

Menurut (Oktaviyanti, N. Q., 2018:12) manfaat *website* diantaranya:

- a. Media untuk memperkenalkan diri atau mempromosikan institusi/lembaga, tentunya dengan menyediakan informasi yang akurat dan jelas pada *website*.
- b. Media untuk berkomunikasi.
- c. Media untuk berbagi informasi
- d. Media untuk belajar dan mengajar.
- e. Media untuk berbisnis

### **2.3.3 Jenis Jenis Website**

Jenis-jenis *website* menurut (Oktaviyanti, N. Q., 2018:12) ada tiga macam diantaranya :

- a. *Website* Statis adalah suatu *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. yang artinya adalah untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual yitu dengan cara mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari *website* itu sendiri.

- b. *Website* Dinamis adalah merupakan suatu *website* yang secara strukturnya diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain dimana utamanya yang bisa diakses oleh para pengguna (*user*) pada umumnya, juga telah disediakan halaman *backend* yaitu untuk mengedit konten dari *website* tersebut. Contoh dari *website* dinamis seperti *web* berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita.
- c. *Website* Interaktif adalah suatu *website* yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya *website* interaktif seperti forum dan blog. Di *website* ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

## 2.4 Perancangan *Website*

Menurut (Lusyani, dalam Oktaviyanti, N. Q., 2018:15), perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu *web*, yang menggambarkan bagaimana suatu web dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk konfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu *web*.

Menurut (Oktaviyanti, N. Q., 2018:15), Tujuan dari perancangan *website* adalah :

- a. Memenuhi kebutuhan *website*.
- b. Memberikan Gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap untuk kebutuhan *website*.

### 2.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Menurut (Oktaviyanti, N. Q., 2018:16), kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari *website* company profile CV Indah Jaya Motor ini meliputi :

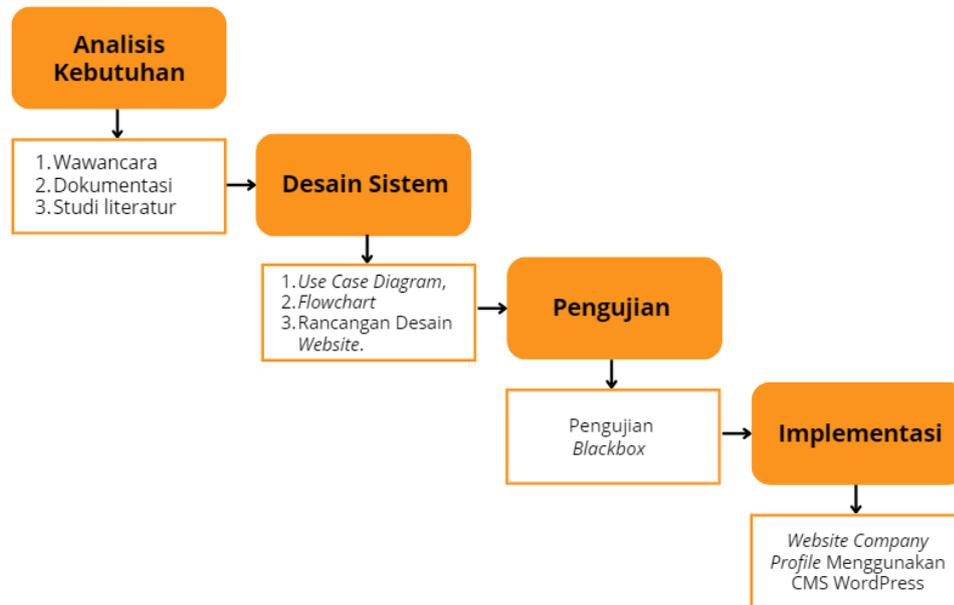
- a. Kebutuhan pengguna
  1. Mendapatkan informasi detail tentang profil perusahaan.

2. Mendapatkan informasi detail tentang produk viar.
  3. Mendapatkan informasi tentang service produk.
  4. Mendapatkan informasi seputar viar melalui blog
  5. Menghubungi admin dealer.
  6. Memberikan kritik dan saran tentang perusahaan.
- b. Kebutuhan administrator
1. Melakukan login pada `wordpress.com` untuk mengakses *website*.
  2. Menambahkan data informasi terkini perusahaan.
  3. Menambahkan data gambar, teks, video maupun audio.
  4. Mendapatkan informasi kritik dan saran dari pengguna.
  5. Mendapatkan analisis kunjungan *website* dari pengguna.

#### **2.4.2 Metode *Waterfall***

Proses pengembangan sebuah perangkat lunak yang dijalankan secara sistematis sehingga menghasilkan sebuah produk yang baik dan berkualitas. Terdapat banyak jenis model pengembangan perangkat lunak yang biasa disebut SDLC (*Software Development Life Cycle*). (Annisah, W., 2023:9)

Salah satu contoh model pengembangan perangkat lunak adalah metode *waterfall*. *Waterfall* adalah salah satu jenis pengembangan perangkat lunak yang masuk dalam siklus hidup klasik, yang menekankan fase berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya seperti air terjun dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga bawah, (Annisah, W., 2023:9). Model *waterfall* digambarkan pada diagram alur berikut.



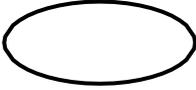
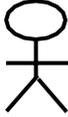
**Gambar 2.1 Metode Waterfall**

Sumber: (Annisah, W., 2023:10)

### 2.4.3 Use Case Diagram

Menurut (Sukanto dalam Indraswari, P. G., 2019:17) *Use case* diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Simbol-simbol diagram use case ditunjukkan pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Simbol-Simbol pada Diagram *Use case*

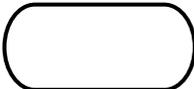
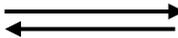
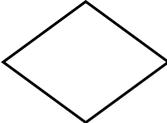
No.	Simbol	Deskripsi
1.	 <i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>Use case</i> .
2.	 Aktor/ <i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.	 <i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>Use case</i> yang berpartisipasi pada <i>Use case</i> atau <i>Use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	<i>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</i>	Relasi <i>Use case</i> tambahan ke sebuah <i>Use case</i> dimana <i>Use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>Use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek.
5.	 <i>&lt;&lt;include&gt;&gt;</i>	Relasi <i>Use case</i> tambahan ke sebuah <i>Use case</i> dimana <i>Use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>Use case</i> ini.
6.	<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>Use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
7.	 <i>Realization</i>	Penjelasan use case dari sisi physical yaitu basis datanya.
8.	 <i>Note</i>	Memberikan informasi method apa yang ada di dalamnya dan nama database.

Sumber: Indraswari, P. G., 2019:17

#### 2.4.4 Flowchart

*Flowchart* merupakan urutan-urutan langkah kerja suatu proses yang digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang disusun secara sistematis. Pembuatan *flowchart* tidak terdapat patokan yang bersifat mutlak karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisis suatu masalah dengan komputer (Eka Iswandy, dalam Indraswari, P. G., 2019:16) Flowchart memiliki simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan program seperti pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Flowchart***

No.	Simbol	Nama	Deskripsi
1.		Terminal	Simbol titik terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu proses
2.		<i>Flowline</i>	Simbol arah data atau arus data atau aliran data
3.		<i>Process</i>	Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan computer
4.		<i>Decision</i>	simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban ya atau tidak.
5.		<i>Database</i>	Simbol penyimpanan (storage) pada komputer, misalnya menyimpan database.
6.		<i>Display</i>	Tampilan dilayar/monitor
7.		Manual input	Simbol untuk memasukan data secara manual

Sumber: Indraswari, P. G., 2019:16

## **2.5 Content Management System (CMS)**

### **2.5.1 Pengertian CMS**

Menurut (Abdulloh dalam Kuncoro, A. S., 2018:4) *Content management system* (CMS) merupakan sebuah aplikasi *web* atau *software web* yang tujuannya untuk memudahkan dalam pengelolaan upload, edit, dan menambahkan konten dalam sebuah *website/blog/aplikasi* tanpa harus dibekali pengetahuan tentang hal-hal bersifat teknis serta tanpa harus memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman *web*. Sebagai contoh dari pengaplikasian CMS adalah WordPress. WordPress merupakan sebuah contoh dari CMS dan saat ini banyak dikenal dikalangan pembuat *website*.

### **2.5.2 Fungsi dan Manfaat CMS**

Menurut (Kuniawan, W., 2022:10) CMS memiliki beberapa fungsi dan manfaat bagi penggunanya antara lain:

1. Manajemen data, merupakan fungsi utama CMS, semua data/informasi baik yang telah ditampilkan ataupun yang belum dapat diorganisasikan dan disimpan secara baik. sewaktu-waktu data/informasi dapat digunakan kembali sesuai kebutuhan.
2. Mengatur siklus hidup server, banyak CMS memberikan fasilitas kepada para penggunanya untuk mengelola bagian atau isi mana saja yang akan ditampilkan masa/ waktu penampilan dan lokasi penampilan di server.
3. Mendukung *website* templating dan standarisasi, setiap halaman server yang dihasilkan berasal dari template yg terlebih dahulu disediakan oleh CMS.
4. Personalisasi server, setelah sebuah isi ditempatkan kedalam CMS, isi tersebut dapat ditampilkan sesuai keinginan dan kebutuhan penggunanya.
5. Sindikasi, memberikan kemungkinan kepada semua server membagi isinya pada server-server lain.

6. Akuntabilitas, mendukung alur kerja dan hak akses yg jelas kepadapara penggunanya, data/ informasi yg disampaikan dapat dipertanggung jawabkan dengan baik.

### 2.5.3 Cara Kerja CMS

Untuk memahami cara kerja sistem manajemen konten, pengguna perlu memahami lebih dulu bagian-bagian yang menyusun *website* dan proses pembuatan *website* dari awal. Pada dasarnya, *website* terdiri dari dua bagian utama: *front-end* dan *back-end*. *Front-end* adalah bagian luar *website* yang bisa dilihat dan diakses pengunjung, seperti postingan blog, gambar, dan video. Area ini umumnya dibuat dengan bahasa markup standar seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Sementara itu, *back-end* adalah area ‘dapur’ *website*, seperti *database* dan fungsionalitas *website*. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk *back-end* meliputi PHP, Python, Ruby, dan Java. (Ariata C, 2024).

Agar *website* bisa dionlinekan di internet dan diakses oleh orang lain, pengguna perlu mengupload semua konten *website* ke web server secara manual. Database web server kemudian akan menyimpan konten tersebut lalu menampilkannya dari back-end ke front-end saat pengunjung mengakses *website*. Nah, fungsi CMS adalah untuk menyederhanakan semua proses ini agar pengguna tidak perlu melakukan coding, serta bisa mengupload konten *website* ke server secara jauh lebih mudah. Editor kontennya yang user-friendly juga memungkinkan pengguna membuat konten seperti postingan dan halaman tanpa perlu repot. Selain menangani file teks seperti PDF, software ini memungkinkan pengguna mengatur halaman web, gambar, video, teks, dan file audio. Sebagian besar CMS menyediakan antarmuka yang memungkinkan proses revisi konten. pengguna bisa menggunakannya untuk mengonfigurasi *website* dan mengatur sistem izin. Intinya, CMS dimaksudkan untuk memudahkan user pemula yang belum punya skill teknis (Ariata C, 2024).

## 2.5.4 Jenis Jenis CMS

### 1. WordPress

WordPress dapat diartikan sebagai suatu *platform website* bersifat *open source* dan bisa dikatakan cukup terkenal dikalangan CMS lainnya. WordPress juga dapat digunakan sebagai alat untuk membuat *website* dengan berbagai macam *plugin* didalamnya tanpa perlu memahami bahasa pemrograman (Siregar dkk., 2021:48).

### 2. Drupal

Drupal adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen konten yang bebas dan terbuka yang didistribusikan dibawah *General Public License*. Drupal dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, Drupal dapat dipasang pada beberapa jenis database seperti MySQL, PostgreSQL, SQLite, MariaDB dan juga MsSQL. Web server yang mendukung diantaranya Apache, Nginx, IIS yang berjalan pada sistem operasi Cross-platform seperti Microsoft Windows, Mac OS, Linux dan FreeBSD (Renaldy, R., 2012:20).

### 3. Joomla!

Joomla merupakan serapan dari kata “Swahli jumla” yang berisi arti “kebersamaan”. Joomla yakni salah satu *website* yang memiliki sifat *Content Management System* (CMS). CMS atau sistem manajemen konten merupakan sebuah perangkat lunak yang diterapkan untuk menumbuhkan atau memanipulasi (mengubah) konten suatu situs web. Joomla pertama kali dirilis dengan versi 1.0.0. Joomla yaitu CMS yang terbuka dan bebas (free open source), ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL untuk keperluan di internet dan intranet (Nugroho, G.A., 2019:45).

## 2.6 WordPress

### 2.6.1 Pengertian WordPress

Menurut Susanto dalam (Syauqi, M. A., 2023:7) WordPress adalah platform yang diperuntukkan untuk membangun sebuah *website* dan dibentuk dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL serta bersifat *open source* yang mampu membuat siapa saja menjadi bebas dan leluasa untuk memodifikasinya. WordPress dikategorikan sebagai *Content Management Sistem (CMS)* yang penggunaanya cukup hanya fokus untuk mengelola konten yang akan ditampilkan dalam *website* tersebut sehingga tidak diperlukan pemahaman Bahasa pemrograman yang mendalam.



**Gambar 2.2 Logo WordPress**  
Sumber: [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com)

Menurut (Silkalns, A., 2024) Ada sekitar 472 juta situs web menggunakan WordPress pada tahun 2024. Ini mewakili sekitar 43,3% dari seluruh situs web. Hal ini menjadikan WordPress sebagai platform CMS yang paling banyak digunakan di dunia dan paling cepat berkembang.

### 2.6.2 Sejarah WordPress

Menurut (Pragusna, A., 2017:3) WordPress memiliki banyak fitur, seperti Template serta arsitektur *Plugin* yang beragam. WordPress pertama kali dikembangkan oleh Matt Mullenweg. Pada tahun 2002, Matt yang saat itu terbiasa menulis Blog di b2 ([bbpress.org](http://bbpress.org)) saat ini tidak beroperasi lagi, kemudian memiliki ide untuk mengembangkan

Blogware sendiri, tetapi masih mengikuti standar *Website* dengan struktur baik dan nuansa yang bersih, keinginan Matt semakin kuat saat tahun 2003 dimana Matt mengajak rekannya, Mike Little untuk memulai mengembangkan CMS Wordpress. Hal ini pada akhirnya membuat para pengembang b2, Michael Valdrighi, bergabung bersama Matt dan Mike Little.

### 2.6.3 Fungsi dan Manfaat WordPress

Menurut (Arsa, M. F., 2020:15) berikut fungsi dan manfaat WordPress yaitu:

#### 1. *Website Personal (Blog)*

Fungsi pertama platform CMS ini yaitu untuk mengembangkan situs *web* personal atau biasa kenal sebagai blog. pengguna dapat menciptakan sebuah blog baik lewat WordPress.com maupun di *platform* WordPress.org. WordPress juga menyediakan banyak sekali pilihan desain tema, plugin dan berbagai fitur. Melalui fitur-fitur ini pengguna lebih gampang meningkatkan tampilan dan performa blog.

#### 2. *Website Curriculum Vitae*

Dengan kemudahan penggunaan dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh WordPress, memudahkan mahasiswa dan professional untuk membuat *web curriculum vitae* (CV) untuk kebutuhan melamar kerja . Fitur-fitur kustomisasi yang tersedia memungkinkan pembuatan CV online yang mencerminkan kepribadian dan keahlian unik masing-masing individu.

#### 3. *Website Company Profile*

WordPress adalah *platform* yang ideal untuk membuat *website company profile* karena menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengelolaan konten dan desain. Dengan WordPress, perusahaan dapat membuat halaman profesional yang informatif dan menarik, lengkap dengan portofolio, layanan, kontak, dan testimonial

klien. Keamanan yang handal dan komunitas pengguna yang besar menjadikan WordPress sebagai pilihan utama untuk membangun *website company profile* yang efektif dan efisien.

#### 4. *Website Sekolah*

Dengan WordPress, sekolah dapat dengan mudah membuat dan mengelola situs web yang informatif dan menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. WordPress menyediakan berbagai tema dan *plugin* yang dapat disesuaikan untuk menampilkan informasi penting seperti berita sekolah, jadwal kegiatan, profil guru, dan prestasi siswa. Selain itu, fitur blog pada WordPress memungkinkan sekolah untuk berbagi artikel, pengumuman, dan materi edukatif secara rutin.

#### 5. *Website E-commerce*

WordPress memungkinkan user untuk mengembangkan sebuah web toko online / *e-commerce*. Tetapi pengguna perlu tahu bahwa layanan *e-commerce* tidak bisa dinikmati jika menginstal versi gratis di WordPress.com. Agar bisa membangun web *e-commerce* maka pengguna wajib memakai WordPress.org. Di sini, pengguna bisa menginstal *plugin WooCommerce* untuk menjalankan fungsi *ecommerce* di dalam *website*.

### **2.6.4 Jenis Jenis Server WordPress**

Server WordPress adalah server yang digunakan untuk menjalankan situs web yang menggunakan platform WordPress.

1. Shared Hosting adalah server yang dapat berbagi dengan situs web lain. Cocok untuk situs dengan lalu lintas rendah hingga sedang.
2. Virtual Private Server (VPS) adalah Server virtual dengan sumber daya yang lebih terdedikasi dibandingkan shared hosting. Cocok untuk situs dengan lalu lintas menengah hingga tinggi.
3. Cloud Server yaitu Hosting yang memanfaatkan infrastruktur cloud, memungkinkan skalabilitas dan fleksibilitas yang lebih besar. Cocok

untuk situs dengan lalu lintas yang fluktuatif atau tinggi.

4. Server Mandiri (Self-Hosting) adalah Server yang dihosting di lokasi sendiri atau di data center yang dipilih oleh pengguna wordpress.

### 2.6.5 Jenis-Jenis WordPress

Menurut (Arsa, M. F., 2020:13-14) berikut jenis-jenis WordPress yaitu:

#### 1. WordPress.com

WordPress.com merupakan situs untuk membuat *website* secara gratis dan mudah melalui *hosting* milik WordPress. WordPress.com diperuntukan bagi pengguna yang ingin membuat *website* atau blog dengan sangat mudah. Pengguna perlu membayar apabila ingin menggunakan fitur-fitur khusus ataupun menaikkan kapasitas layanan.

Pemeliharaan *web* akan sepenuhnya dikelola oleh *Automatic*, perusahaan penyedia layanan WordPress.com. Penggunaan theme, plugin, dan kapasitas disk terbatas untuk versi gratis. Pengguna harus membayar cukup mahal untuk menggunakan fitur-fitur esensial dalam pembuatan sebuah *website*. Satu lagi yang menjadi ciri khas layanan ini, nama domain sudah ditentukan contohnya: `blogsaya.wordpress.com`.

#### 2. WordPress.org

WordPress.org atau banyak yang menyebutnya hanya dengan sebutan "WordPress" atau "WordPress *Self Hosted*" merupakan platform *Content Mangement System* (CMS) yang bersifat *open souuce* dan gratis. Pengguna dapat menggunakannya pada *web* server sendiri. Semua pengelolaan, pemeliharaan, dan kustomisasi menjadi tanggung jawab masing-masing pemilik *website*. Dengan menggunakan WordPress *Self Hosted* ini pengguna akan lebih leluasa mengontrol dan mengatur sedemikian rupa *website*, agar sesuai dengan yang diinginkan.

### 2.6.6 Kelebihan dan Kekurangan Wordpress.com

Menurut (Andayani, 2024) kelebihan menggunakan wordpress.com diantaranya:

1. Lebih cepat, mudah dan praktis untuk membuat *website* sehingga lebih hemat waktu pembuatan dan pengaturan.
2. Hampir seluruh manajemen situs sudah dikelola secara otomatis oleh penyedia *hosting* (WordPress). Pengguna tidak perlu melakukan tugas rumit, seperti akses FTP atau menambah domain lewat cpanel.
3. Tidak memerlukan pemahaman atau kemampuan teknis apapun untuk membangun dan mengelola situs.
4. Tersedia layanan obrolan dan dukungan email lewat layanan berbayar.
5. Bisa mengirimkan trafik dengan memberi tampilan *web* di portal pasar yang sudah tersedia.

Menurut (Andayani, 2024) kekurangan menggunakan WordPress.com diantaranya yaitu:

1. Konten *web* bukan hak mutlak, melainkan milik pihak WordPress.
2. Akses terbatas pada *template*, *themes* dan *plugin*.
3. Situs akan menampilkan iklan secara otomatis, namun tidak bisa menghasilkan uang karena tidak dapat monetisasi.
4. Tidak bisa memasang *ads* memakai Google Ads ataupun *platform* lainnya.

### 2.6.7 Kelebihan dan Kekurangan WordPress.org

Menurut (Andayani, 2024) kelebihan menggunakan WordPress.org diantaranya:

1. Bisa menyesuaikan dan merubah desain sesuai yang diinginkan tanpa penambahan biaya.
2. Tersedia akses dan kontrol menyeluruh atas *website*.
3. Dapat melakukan perubahan di bagian direktori file *web* karena *hosting* menggunakan server sendiri.

4. Tersedia layanan untuk memasang iklan pada situs

Menurut (Andayani, 2024) kekurangan menggunakan WordPress.org diantaranya:

1. Memerlukan pemahaman dan kemampuan teknis dalam melakukan pemasangan dan pengelolaan *website*.
2. Dibutuhkan pemahaman yang baik mengenai *coding front end* dan *back end*.
3. Karena menggunakan *hosting* pribadi, butuh penanganan maksimal pada keamanan dan pengelolaan.
4. Pemilik web memiliki tanggung jawab penuh atas pembaruan *backup*, *support*, dan tingkat keamanan pada situs *web*.

## 2.7 Pengujian

### 2.7.1 *Black Box Testing*

Menurut Cholifah yang dikutip oleh (Kurniawan, D. P., 2021:11) *Black box testing* merupakan metode pengujian dimana pengujian perangkat lunak didasarkan oleh spesifikasi kebutuhan *functional*. Pengujian dalam *black box testing* tidak dilihat dari desain dan *source code* program, tetapi berfokus kepada *input* dan *output* yang dihasilkan oleh sistem yang diuji. *Black box testing* juga merupakan solusi praktis untuk peningkatan akurasi dalam memperbaiki *error* yang ada.

*Black box testing* dilakukan berdasarkan kebutuhan dari pengguna sehingga kebutuhan yang kurang atau kebutuhan tidak terduga dapat diidentifikasi dengan mudah. *Black box testing* membutuhkan *test case* yang dirancang berdasarkan kebutuhan dari sistem yang diuji. *Test case* tersebut pada umumnya berisi kondisi pengujian, skenario pengujian, data pengujian yang digunakan sebagai input, hasil uji yang diharapkan, dan hasil uji sesungguhnya. (Kurniawan, D. P., 2021:11)