ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

SISTEM INFORMASI PROMOSI DIGITAL CV.ALKASVA UNTUK MENDUKUNG STRATEGI PEMASARAN MENGGUNAKAN METODE *E-DESIGN*

Maman Sutadi[1)], **Darius Antoni**[2)], **Hendra Di Kesuma**[3)]

[1), 2), 3),] *Program Studi Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri*
Jl. Jend. Sudirman Km.4 Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129, Telp:0711-357754
Email : mamansutadi@Gmail.com[1] , dariusantoni@uigm.ac.id [2)], hendra.dikesuma@uigm.ac.id [3)]

ABSTRACT

The development of information technology encourages companies to utilize web-based information systems to improve service quality and business process effectiveness. CV. Alkasva, which operates in the field of interior design, architecture, and construction services, still carries out promotion, ordering, and service management processes manually, so that the delivery of information and services to customers is not optimal. This study aims to design and develop an integrated web-based Digital Promotion Information System to support promotions while simplifying the design service ordering process. The system development applies the E-Design method which focuses on interface design (User Interface) and user experience (User Experience) through the stages of needs analysis, design planning, prototyping, implementation, and evaluation. The resulting system provides features for company profiles, service catalogs, ordering, payment, consultation, design results management, revisions, and dashboards for customers, admins, and the design team. Testing results using Black Box Testing show that all system functions run according to user needs with valid status. The developed system is able to improve the quality of information delivery, simplify service management, support digital marketing strategies, and strengthen the professional image of CV. Alkasva, making it suitable for use as a web-based promotional and service media

Keywords : *Information System, Digital Promotion, E-Design, UI/UX,* CV. Alkasva

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk memanfaatkan sistem informasi berbasis *web* dalam meningkatkan kualitas layanan dan efektivitas proses bisnis. CV. Alkasva yang bergerak di bidang jasa desain *interior,* arsitektur, dan konstruksi masih menjalankan proses promosi, pemesanan, serta pengelolaan layanan secara manual sehingga penyampaian informasi dan pelayanan kepada pelanggan belum optimal. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Promosi Digital berbasis *web* yang terintegrasi untuk mendukung promosi sekaligus mempermudah proses pemesanan jasa desain. Pengembangan sistem menerapkan metode *E-Design* yang berfokus pada perancangan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan prototipe, implementasi, dan evaluasi. Sistem yang dihasilkan menyediakan fitur profil perusahaan, katalog layanan, pemesanan, pembayaran, konsultasi, pengelolaan hasil desain, revisi, serta *dashboard* bagi pelanggan, admin, dan tim desain. Hasil pengujian menggunakan *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna dengan status *valid*. Sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi, mempermudah pengelolaan layanan, mendukung strategi pemasaran digital, serta memperkuat citra profesional CV. Alkasva sehingga layak digunakan sebagai media promosi dan layanan berbasis *web*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Promosi Digital, Pemesanan Jasa, *E-Design*, *Black Box Testing.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah menjadi bagian penting dalam mendukung pertumbuhan dan keberlangsungan perusahaan. Teknologi informasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu operasional, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efisiensi, inovasi, serta daya saing perusahaan di era digital (Mubarok et al, 2024). Dalam bidang pemasaran, digitalisasi telah mengubah strategi promosi dari media konvensional menjadi media digital seperti *website* dan media sosial yang lebih efektif, interaktif, serta mampu menjangkau pasar yang lebih luas. Selain itu, strategi pemasaran modern juga menekankan pentingnya pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam membangun hubungan yang baik antara perusahaan dan pelanggan (Nicko Albart and Marsudi, 2025).

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

CV. Alkasva merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa desain interior, arsitektur, dan konstruksi di Kota Palembang. Perusahaan ini telah menangani berbagai proyek pemerintah maupun swasta. Namun, kegiatan promosi masih mengandalkan media sosial dan brosur sehingga informasi mengenai profil perusahaan, layanan, dan portofolio proyek belum terintegrasi dengan baik serta penyampaiannya kurang konsisten. Kondisi tersebut menyebabkan efektivitas promosi perusahaan dalam menjangkau calon klien belum optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan sistem informasi promosi berbasis *web* sebagai media penyampaian informasi perusahaan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada penyediaan informasi dan promosi produk atau jasa tanpa memperhatikan aspek kualitas desain antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) secara menyeluruh (Rami et al, 2025). Akibatnya, sistem yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi belum mampu memberikan pengalaman penggunaan yang optimal maupun meningkatkan daya tarik visual sebagai media promosi digital. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan pendekatan pengembangan sistem yang tidak hanya berorientasi pada fungsi, tetapi juga pada kemudahan penggunaan, estetika tampilan, dan interaksi pengguna.

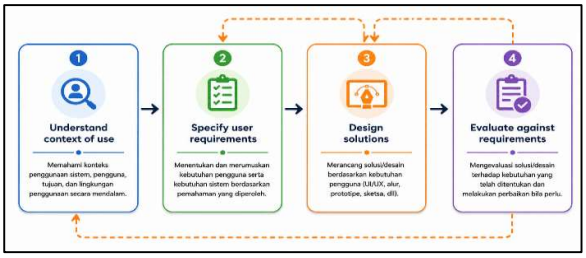
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pembangunan Sistem Informasi Promosi Digital berbasis *web* yang mampu menyajikan profil perusahaan, layanan, serta portofolio proyek secara profesional, interaktif, dan mudah diakses. Penelitian ini menggunakan metode *E-Design* karena metode tersebut berfokus pada perancangan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) melalui proses analisis kebutuhan pengguna, perancangan visual, pembuatan prototipe, serta evaluasi desain. Dibandingkan pendekatan perancangan konvensional, E-Design mampu menghasilkan sistem yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik sehingga mendukung efektivitas promosi digital (Raihani, 2025).

Kontribusi penelitian ini adalah menghasilkan rancangan dan implementasi Sistem Informasi Promosi Digital berbasis *web* yang mengintegrasikan informasi profil perusahaan, katalog layanan, portofolio proyek, serta fitur pendukung dalam satu platform dengan pendekatan *E-Design*. Selain meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna, penelitian ini juga memberikan alternatif solusi bagi perusahaan jasa desain dan konstruksi dalam meningkatkan efektivitas promosi digital, memperluas jangkauan pemasaran, serta memperkuat citra profesional perusahaan di era digital.

2. Pembahasan

A. Metode Pengembangan Sistem

E-Design merupakan metode perancangan berbasis teknologi digital yang digunakan untuk menghasilkan desain antarmuka yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan (Aryani et al, 2025). Metode ini berfokus pada penerapan user interface (UI) dan user experience (UX) agar sistem tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memberikan kenyamanan bagi pengguna (Esty Purwanti and Lupiana, 2023). Dalam pengembangan sistem informasi promosi digital, *E-Design* membantu menciptakan tampilan visual yang profesional, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, metode *E-Design* diterapkan dalam perancangan Sistem Informasi Promosi Digital CV. Alkasva untuk menampilkan profil perusahaan, layanan, dan portofolio proyek secara lebih modern dan interaktif.

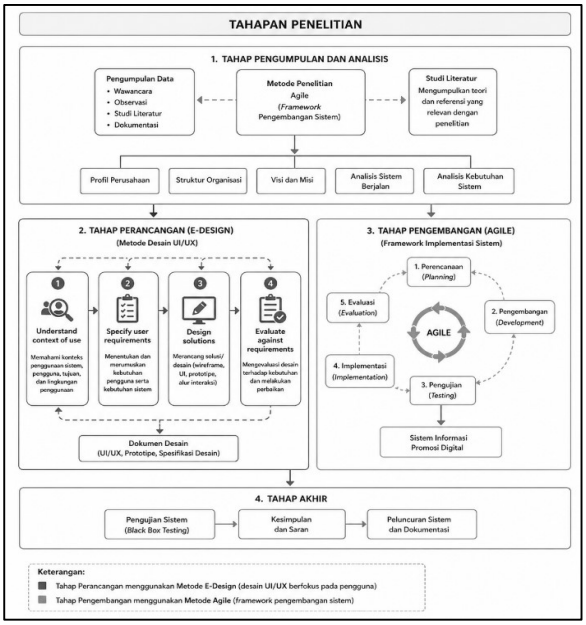


Sumber: (Polgan *et al.*, 2025)

Gambar 1. Metode *E-Design*

B. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Dalam pengembangan perangkat lunak, metode *Agile* diterapkan melalui beberapa tahap, yaitu Pengumpulan Data, Perancangan, Pengembangan, Pengujian, Evaluasi, dan Peluncuran (Magistretti and Trabucchi, 2025). Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



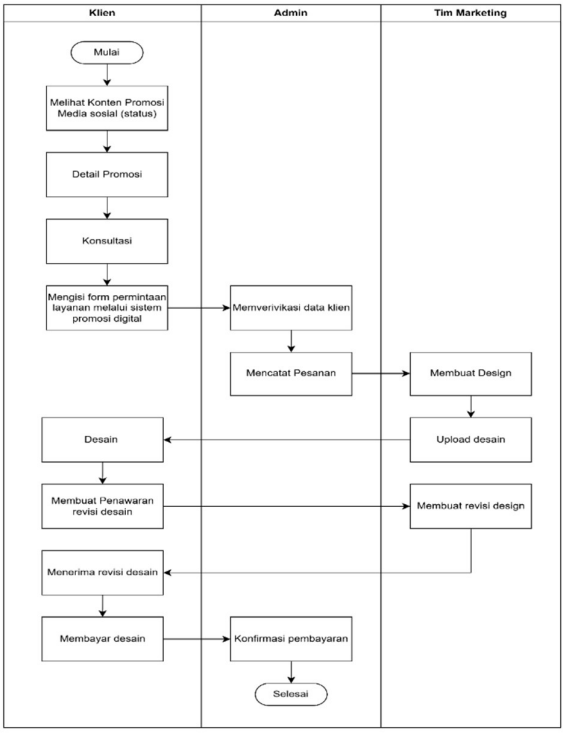
Gambar 2. Tahapan Penelitian

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Gambar 2 menunjukkan tahapan penelitian yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu pengumpulan dan analisis data, perancangan sistem, pengembangan sistem, serta tahap akhir. Pada tahap pengumpulan dan analisis data dilakukan observasi, wawancara, studi literatur, serta analisis kebutuhan sistem. Selanjutnya, proses perancangan antarmuka (UI/UX) menggunakan metode *E-Design* melalui tahapan *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements* untuk menghasilkan rancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan menggunakan *framework Agile* pada tahap pengembangan sistem, yang meliputi perencanaan, pengembangan, implementasi, pengujian, dan evaluasi secara iteratif. Tahap terakhir adalah pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing*, kemudian dilakukan penyusunan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.

C. Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di CV. Alkasva, proses promosi yang berjalan saat ini dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3. *Flowchart* Sistem Yang Berjalan

D. Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan dirancang untuk menyederhanakan proses pemesanan desain dengan menyediakan layanan berbasis web yang lebih terorganisir. Melalui platform ini, klien dapat langsung mengakses situs untuk meninjau katalog desain, memilih layanan yang sesuai, dan melakukan pemesanan tanpa harus melalui komunikasi manual. Pendekatan ini memberikan proses yang lebih cepat, mudah, dan terstruktur sehingga memudahkan baik klien maupun tim dalam menjalankan aktivitas layanan.

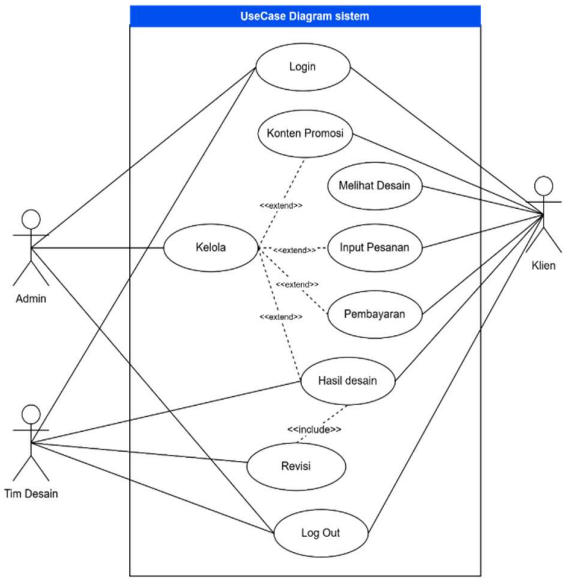
Pada tahapan ini, kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis diubah menjadi model sistem yang akan dibangun.

E. Perancangan Sistem

Peneliti menerapkan pendekatan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), yang meliputi *usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram*. Seluruh model tersebut digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen utama sistem, mulai dari aliran data, proses bisnis, hingga rancangan antarmuka pengguna.

1. *Use Case* Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem informasi. Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi utama sistem serta siapa saja aktor yang terlibat dalam penggunaan fungsi tersebut, sehingga membantu memahami kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna (Farid Aidil Fitrah, Faisal Akib and Erfina Erfina, 2025), Selain itu, *Use Case* Diagram juga merepresentasikan proses dan layanan sistem berdasarkan skenario interaksi pengguna, sehingga memudahkan pengembang dalam mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem. Diagram ini berperan penting sebagai alat komunikasi antara pengguna dan pengembang dalam tahap analisis dan perancangan sistem informasi (Murmafikoh and Fathurohman, 2025).



Gambar 4. *Use Case* Diagram Sistem

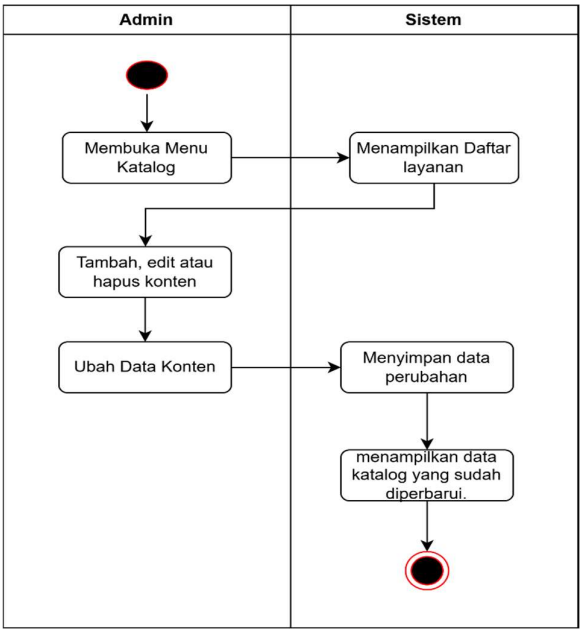
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Use Case Diagram tersebut menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem informasi promosi digital. Pengguna dapat melakukan *login*, melihat konten promosi, melihat desain, melakukan pemesanan, pembayaran, melihat hasil desain, revisi, hingga *logout* dari sistem. Selain itu, terdapat fitur kelola yang digunakan admin untuk mengatur data desain, pesanan, dan pembayaran agar sistem dapat berjalan dengan baik.

2. *Activity* Diagram

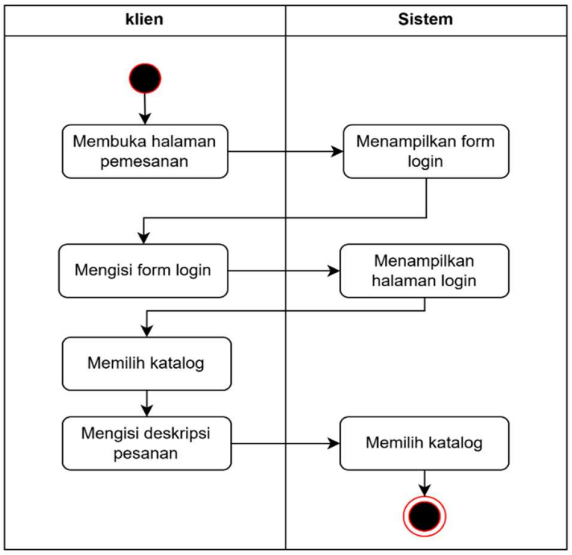
Activity Diagram adalah diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi untuk memodelkan alur kerja, logika prosedural, dan proses bisnis dalam suatu sistem secara grafis dan terstruktur. Diagram ini menggambarkan bagaimana setiap aktivitas saling berhubungan dan bagaimana proses berjalan secara berurutan atau paralel sesuai kebutuhan sistem. Dalam perancangan sistem informasi, *Activity Diagram* membantu pengembang untuk memahami langkah-langkah proses yang terjadi dalam sistem tanpa bergantung pada implementasi kode program (Wayahdi & Ruziq, 2023).

Activity diagram menggambarkan aktivitas utama dari pengguna atau user pada sistem informasi yang dibuat. Menurut definisi "Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan alur kerja atau sebuah aktivitas suatu sistem, proses bisnis atau menu yang terdapat di perangkat lunak" (Salameh *et al.*, 2022).



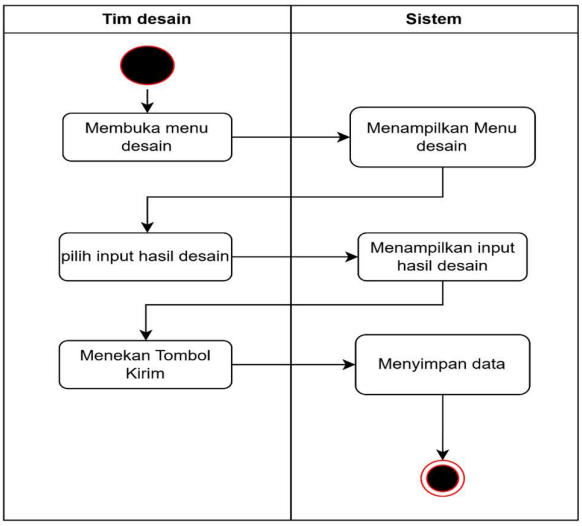
Gambar 5. *Activity* Diagram Kelola Katalog

Activity diagram tersebut menggambarkan proses pengelolaan katalog layanan oleh admin pada sistem. Proses dimulai ketika admin membuka menu katalog, kemudian sistem menampilkan daftar layanan yang tersedia. Setelah itu, admin dapat melakukan tambah, edit, atau hapus konten katalog sesuai kebutuhan. Perubahan data yang dilakukan admin kemudian disimpan oleh sistem, lalu sistem menampilkan kembali data katalog yang telah diperbarui. Diagram ini menunjukkan alur interaksi antara admin dan sistem dalam mengelola informasi katalog layanan secara terstruktur.



Gambar 6. *Activity* Diagram Pemesanan

Activity diagram tersebut menggambarkan proses pemesanan layanan yang dilakukan oleh klien pada sistem. Proses dimulai ketika klien membuka halaman pemesanan, kemudian sistem menampilkan *form login*. Setelah itu, klien mengisi data *login* dan sistem menampilkan halaman utama setelah proses *login* berhasil. Selanjutnya, klien memilih katalog layanan yang tersedia dan mengisi deskripsi pesanan sesuai kebutuhan. Diagram ini menunjukkan alur interaksi antara klien dan sistem dalam melakukan proses pemesanan layanan secara terstruktur.



Gambar 7. *Activity* Diagram Hasil Desain

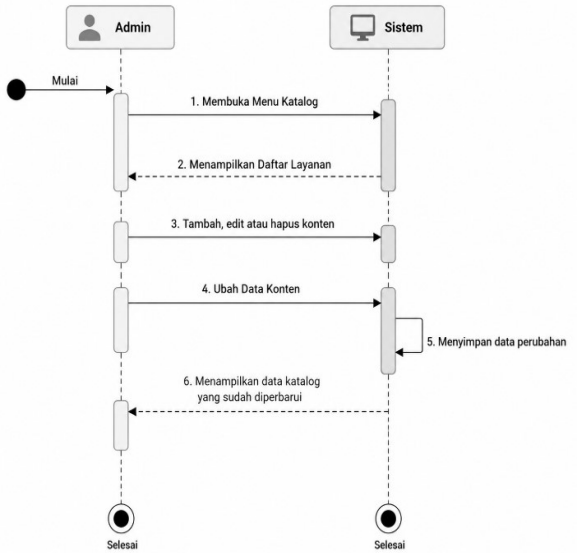
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Activity diagram tersebut menggambarkan proses penginputan hasil desain yang dilakukan oleh tim desain melalui sistem. Proses dimulai ketika tim desain membuka menu desain, kemudian sistem menampilkan menu desain kepada pengguna. Setelah itu, tim desain memilih fitur *input* hasil desain dan sistem menampilkan halaman atau *form input* hasil desain. Setelah data hasil desain diisi, tim desain menekan tombol kirim. Selanjutnya sistem memproses dan menyimpan data hasil desain ke dalam database hingga proses selesai.

3. *Sequence* Diagram

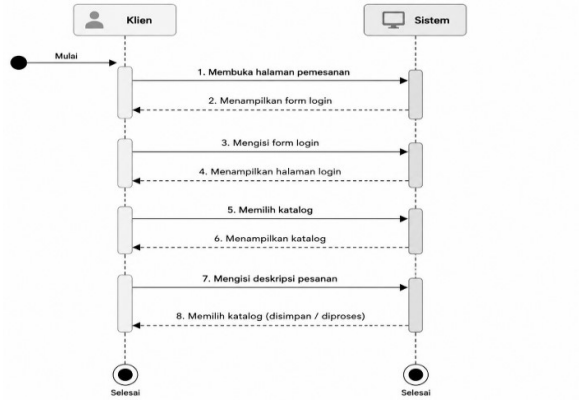
Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan perilaku dalam suatu skenario serta interaksi antara entitas dan sistem, termasuk pesan-pesan yang dipertukarkan selama interaksi. Semua pesan ditampilkan berdasarkan urutan eksekusinya. Diagram ini memperlihatkan perilaku objek dalam sebuah *use case* dengan menunjukkan masa hidup objek serta pesan yang dikirim dan diterima. Aditya and Pranatawijaya (2021).

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek yang diatur berdasarkan urutan waktu. Diagram ini terkait erat dengan *use case* karena memperlihatkan langkah-langkah yang harus terjadi untuk mencapai hasil tertentu. Karena sifatnya yang sederhana dan mudah digunakan, diagram ini sangat dianjurkan untuk diterapkan pada tahap awal desain atau analisis. Khilda Nistrina (2024).



Gambar 8. *Sequence* Diagram Kelola Katalog

Sequence Diagram Kelola Katalog merupakan interaksi antara admin dan sistem dalam mengelola katalog layanan. Proses dimulai saat admin membuka menu katalog, melakukan tambah, ubah, atau hapus data, kemudian sistem akan menyimpan perubahan dan menampilkan katalog yang telah diperbarui.



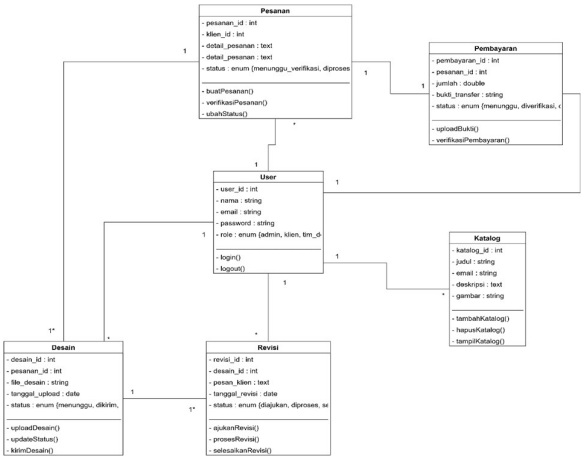
Gambar 9. *Sequence* Diagram Pemesanan

Sequence Diagram Pemesanan menggambarkan interaksi antara klien dan sistem dalam proses pemesanan layanan. Proses dimulai dari login, pemilihan katalog, hingga pengisian deskripsi pesanan, kemudian sistem memproses dan menyimpan data pemesanan.

4. *Class* Diagram

Class Diagram adalah diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis sistem melalui representasi kelas-kelas, atribut, operasi, serta relasi antar kelas. Diagram ini membantu pengembang dan analis dalam memahami bagaimana komponen sistem saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem. Dalam pemodelan sistem penerimaan anggota baru, *Class* Diagram dipakai untuk memetakan relasi antar kelas sehingga proses pengembangan dan dokumentasi sistem menjadi lebih terstruktur dan jelas (Wayahdi & Ruziq, 2023)

Class berfungsi untuk mengilustrasikan susunan kelas. *Class* juga dapat menampilkan relasi antar kelas dan menjelaskan rincian tentang masing-masing kelas dalam model desain (perspektif logis) suatu sistem (Ariati et al., 2024).



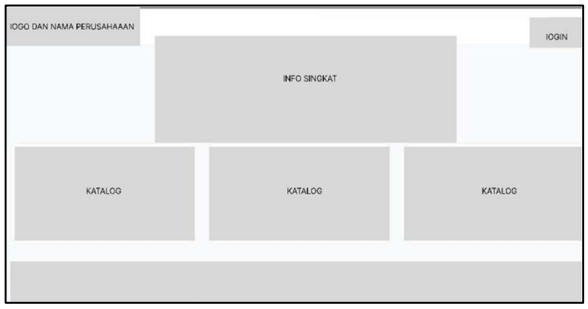
ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Gambar 10. *Class* Diagram Sistem

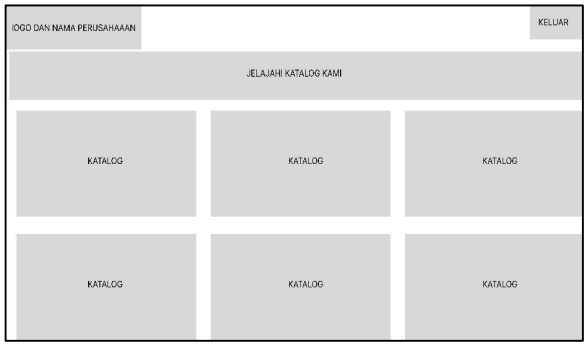
Class diagram tersebut menggambarkan sistem pemesanan jasa desain yang terdiri dari kelas *User*, Pesanan, Pembayaran, Katalog, Desain, dan Revisi. *User* dapat melihat katalog, melakukan pesanan, dan pembayaran. Pesanan yang dibuat akan diproses menjadi desain, kemudian jika diperlukan perubahan maka akan dikelola pada bagian revisi. Diagram ini menunjukkan hubungan antar kelas dalam proses pemesanan hingga revisi desain.

F. Desain Antarmuka

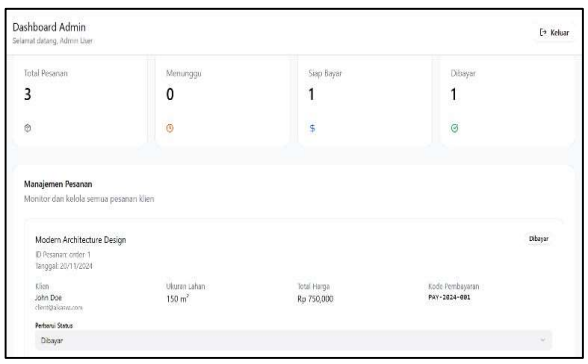
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem yang telah dilakukan sebelumnya, dirancanglah antarmuka pengguna yang sesuai. Di bawah ini merupakan visualisasi desain menu sistem informasi yang diterapkan di CV. Alkasva.



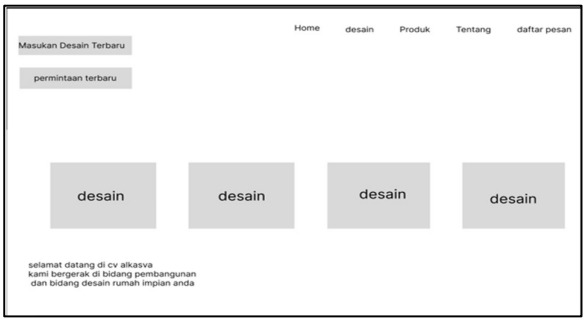
Gambar 11. Desain Halaman Utama



Gambar 12. Desain Halaman *Dashboard User*



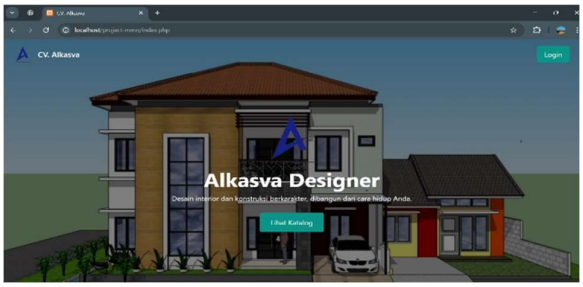
Gambar 13. Desain *Dashboard* Admin



Gambar 14. Desain *Dashboard* Tim Desain

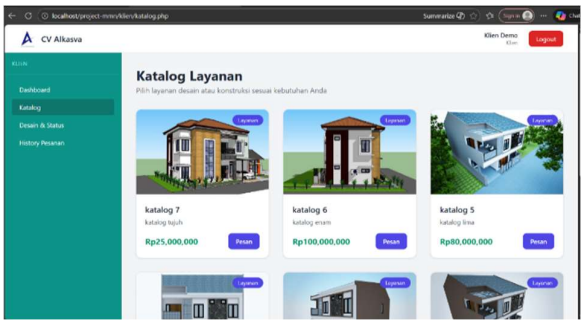
G. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan kelanjutan dari tahap perancangan sistem yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Tahap ini menjadi salah satu proses penting dalam pengembangan sistem, di mana rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi sistem yang nyata dan dapat dioperasikan sesuai kebutuhan. Implementasi melibatkan pengujian terhadap komponen-komponen sistem, integrasi antar modul, hingga memastikan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.



Gambar 15. Tampilan Halaman Utama

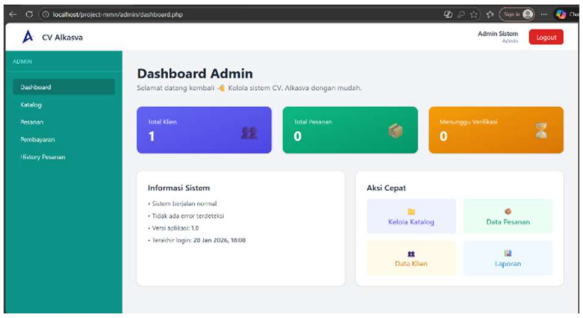
Gambar 15 menampilkan halaman utama Sistem Informasi Promosi Digital CV. Alkasva yang berisi logo, nama perusahaan, slogan, tombol *Login*, dan tombol Lihat Katalog. Tampilan ini dirancang sederhana dan responsif untuk memudahkan pengguna memperoleh informasi serta mengakses layanan yang tersedia, sekaligus memperkuat citra profesional perusahaan melalui visualisasi portofolio proyek.



ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

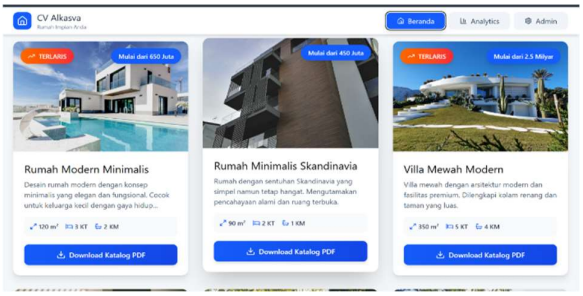
Gambar 16. Tampilan Halaman *Dashbaord User*

Menunjukkan halaman Katalog Layanan yang menampilkan daftar layanan desain beserta gambar, nama, deskripsi, harga, dan tombol Pesan. Halaman ini dilengkapi menu navigasi untuk memudahkan pengguna mengakses fitur lain sehingga proses pemilihan layanan menjadi lebih mudah dan efisien



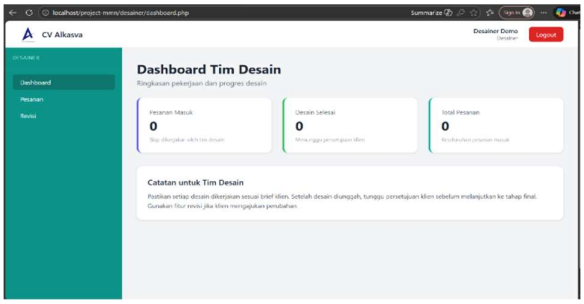
Gambar 17. Tampilan *Dashbaord* Admin

Dashboard Admin yang digunakan untuk mengelola seluruh data pada sistem. Halaman ini menyediakan menu pengelolaan katalog, pesanan, pembayaran, hasil desain, revisi, dan pengguna sehingga memudahkan admin dalam mengelola serta memantau aktivitas sistem secara terpusat.



Gambar 18. Tampilan Halaman Admin Kelola Sistem

Halaman Admin Kelola Sistem yang digunakan untuk mengelola seluruh data yang terdapat pada sistem. Pada halaman ini, admin dapat menambah, mengubah, menghapus, serta mengelola data seperti katalog layanan, data pengguna, pesanan, pembayaran, hasil desain, dan revisi. Halaman ini dirancang untuk mempermudah proses administrasi sehingga pengelolaan data menjadi lebih terstruktur, akurat, dan efisien.



Gambar 19. Tampilan Halaman *Dashbaord* Tim Desain

Gambar 19 menunjukkan halaman *Dashboard* Tim Desain yang digunakan untuk mengelola proses pengerjaan desain. Halaman ini menyediakan fitur untuk melihat pesanan, mengelola hasil desain, memperbarui status pekerjaan, dan melakukan revisi sehingga memudahkan tim desain dalam menjalankan tugas secara efektif dan terorganisir.

H. Pengujian *BlackBox Testing*

Berdasarkan hasil pengujian *blackbox testing* yang telah dilakukan oleh peneliti pada halaman pelanggan, admin, dan tim desain, seluruh fitur sistem berhasil berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan menguji fungsi-fungsi utama sistem tanpa melihat struktur kode program, melainkan berfokus pada kesesuaian antara *input*, proses, dan *output* yang dihasilkan oleh sistem.

Pada halaman pelanggan, pengujian dilakukan terhadap fitur *login*, *dashboard*, katalog desain, desain dan status, *history* pesanan, konsultasi, pemesanan, preview brosur, revisi, serta pembayaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dapat digunakan dengan baik dan menghasilkan output yang sesuai dengan harapan. Pelanggan dapat melakukan *login*, melihat katalog desain, memesan desain rumah, melakukan konsultasi, melihat status pesanan, hingga menerima kode pembayaran dengan lancar. Seluruh pengujian memperoleh hasil *valid* sehingga sistem dinilai mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pelanggan dalam menggunakan layanan.

Pada halaman admin, pengujian dilakukan untuk memastikan fitur pengelolaan sistem dapat berjalan dengan baik. Fitur yang diuji meliputi *login*, *dashboard*, katalog, desain dan status, *history* pesanan, konsultasi, pemesanan, *preview* brosur, revisi, dan pembayaran. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur berhasil dijalankan sesuai fungsi yang diharapkan dan memperoleh status *valid*. Admin dapat mengelola data pesanan, memantau proses desain, melakukan verifikasi pembayaran, serta mengontrol jalannya sistem dengan baik. Dampak dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sistem mampu membantu admin dalam melakukan pengelolaan data dan pelayanan secara lebih efektif dan terstruktur.

Selanjutnya, pada halaman tim desain, pengujian dilakukan terhadap fitur *login*, *dashboard*, katalog, pesanan, pembayaran, histori pesanan, dan konsultasi.

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan sistem. Tim desain dapat melihat data pesanan, mengelola katalog desain, memverifikasi pesanan, memantau status pekerjaan, serta berkomunikasi dengan pelanggan melalui fitur konsultasi. Seluruh pengujian memperoleh hasil *valid*, sehingga sistem dinilai dapat mendukung proses kerja tim desain menjadi lebih mudah, cepat, dan terorganisir.

Secara keseluruhan, hasil pengujian *blackbox testing* menunjukkan bahwa sistem yang dibangun telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna pada setiap hak akses, yaitu pelanggan, admin, dan tim desain. Semua fitur yang diuji mendapatkan hasil *valid* tanpa ditemukan kesalahan fungsi, sehingga sistem layak digunakan untuk mendukung proses pemesanan dan pengelolaan desain rumah berbasis *web*.

3. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Promosi Digital berbasis web pada CV. Alkasva menggunakan metode *E-Design* sebagai pendekatan dalam perancangan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). Sistem yang dihasilkan mampu mengintegrasikan informasi profil perusahaan, layanan, portofolio proyek, serta proses pemesanan dalam satu platform sehingga mendukung penyampaian informasi dan pelayanan kepada pelanggan secara lebih efektif.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan metode *E-Design* dalam pengembangan sistem promosi digital yang tidak hanya berorientasi pada aspek fungsional, tetapi juga pada kemudahan penggunaan dan kualitas antarmuka. Pendekatan tersebut menghasilkan media promosi digital yang lebih interaktif, profesional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat menjadi alternatif solusi bagi perusahaan jasa desain dan konstruksi dalam meningkatkan strategi pemasaran digital.

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box Testing*, seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga sistem dinilai layak untuk diimplementasikan. Untuk pengembangan selanjutnya, sistem dapat ditambahkan fitur notifikasi otomatis berbasis *email* atau *WhatsApp*, pembayaran daring (*online payment*), serta peningkatan keamanan data, serta pengembangan aplikasi berbasis *mobile* guna meningkatkan kualitas layanan dan fleksibilitas akses pengguna.

Daftar Pustaka

Aditya, R. and Pranatawijaya, V.H. (2021) 'Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype', 1(June), pp. 47–57.

Ariati, N, Coyanda, J.R. And Antony, F. (2024) "Sistem Informasi Reminder Pasien Penyakit Kronis Dan Imunisasi Menggunakan Whatsapp Gateway," *Malcom: Indonesian Journal Of Machine Learning And Computer Science*, 4(1), Pp. 198–204. Available At: Https://Doi.Org/10.57152/Malcom.V4i1.1051.

Aryani, Y., Aqil, I. And Paramita, B. (2025) "Penerapan Unified Modeling Language (Uml) Pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan," *Digital Transformation Technology*, 4(2), Pp. 1032–1040. Available At: Https://Doi.Org/10.47709/Digitech.V4i2.5153.

Esty Purwanti, A. And Lupiana, F. (2023) "Peran Sistem Informasi Pemasaran Dalam Mengelola Proses Pemasaran Melalui Digital Marketing," *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Dan Bisnis*, 2(2), Pp. 88–102. Available At: Https://Doi.Org/10.51903/Jimeb.V2i2.607.

Farid Aidil Fitrah, Faisal Akib And Erfina Erfina (2025) "Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Pada Asn Dan Non-Asn Di Smp Negeri 1 Tinggimoncong Kabupaten Gowa Menggunakan Metode Pieces," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), Pp. 289307. Available At: Https://Journal.Sinov.Id/Index.Php/Juisik/Article/View/1651.

Khilda Nistrina, T.A.L. (2024) 'Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma', 0, pp. 8–17.

Magistretti, S. And Trabucchi, D. (2025) 'Agile-As-A-Tool And Agile-As-A-Culture: A Comprehensive Review Of Agile Approaches Adopting Contingency And Configuration Theories', Review Of Managerial Science, 19(1), Pp. 223–253. Available At: Https://Doi.Org/10.1007/S11846-024-00745-1.

Mubarok, Moh Husni; Taufikurrahman, M; Hartini, T. (2024) "Dampak Teknologi Informasi Dalam Perencanaan Strategis," *Jurnal Bisnis Manajemen*, 2(4), Pp. 1099–1112.

Murmafikoh, S. And Fathurohman, A. (2025) "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Kasir Warmindo Berbasis Mobile Untuk Menunjang Efisiensi Transaksi Dan Manajemen Usaha," *Jurnal Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2). Available At: Https://Doi.Org/10.26714/Jkti.V3i2.18014.

Nicko Albart And Marsudi, A.S. (2025) "Earnings Management On New Fraud Diamond And Financial Statement Fraud In Indonesian Infrastructure Firms," *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 13(4), Pp. 2617–2630. Available At: Https://Doi.Org/10.37641/Jimkes.V13i4.3451.

Polgan, J.M. *Et Al.* (2025) "Perancangan Ui / Ux Website Sakiverse Dengan Metode User-Centered Design Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian," 14(September), Pp. 1519–1533.

Raihani, K. (2025) "Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Penyediaan Informasi Pada Toko Lac Of Beauty: Studi Penggunaan Php Dan Mysql," *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), Pp. 757–767.

Rami, P.A. *et al.* (2025) 'Jurnal Teknologi Informasi Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Mobil Travel Menggunakan Metode Rapid

ISSN PRINT : 2302-500X
ISSN ONLINE : 2477-3786

Application Development Berbasis Web (Studi Kasus : PT Sempati Star)', pp. 33–41.

Salameh, A.A. Et Al. (2022) 'Modelling The Significance Of Website Quality And Online Reviews To Predict The Intention And Usage Of Online Hotel Booking Platforms',Heliyon, 8(9), P. 1. AvailableA t: Https://Doi.Org/10.1016/J.Heliyon.2022.E10735.

Wayahdi, M.R. And Ruziq, F. (2023) "Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru Dengan Unified Modeling Language (Uml) (Studi Kasus: Programmer Association Of Battuta)," *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), Pp. 1514–1521.