Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 27942-27955

Rancang Bangun Sistem Informasi Lakuning Mediaco Menggunakan Metode *Waterfall*

Muhammad Hakiki [1], Istikoma[2], Putri Yuli Utami[3]
[1,2,3]Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer,
Universitas Muhammadiyah Pontianak
Email: hakiki2204@gmail.com

Abstrak

Published: Oktober, 2025

ABSTRAK

Information systems are an important requirement for social media management services, including Lakuning Mediaco, which previously only used WhatsApp and Instagram to provide information and coordination, which was then channeled through these platforms. This makes the information that has been channeled have limitations to be accessed one by one by prospective clients so that the information received is incomplete and less efficient. This research aims to design a website-based information system that can help the administration process, project management and client documentation at Lakuning Mediaco. The system development method used is the waterfall method, which consists of requirements analysis, system design, implementation, testing and maintenance. Testing is done using black box testing which serves to test all features can be run properly according to user needs. The UAT test results obtained a value of 91.2% on a Likert scale, which is included in the "strongly agree" category. This research produces a system that can help Lakuning Mediaco to improve efficiency and effectiveness at this agency.

Kerwords: *black box, lakuning mediaco, information system, uat, waterfall*

ABSTRAK

Sistem informasi menjadi kebutuhan penting bagi layanan jasa manajemen sosial media, termasuk Lakuning Mediaco yang sebelumnya hanya menggunakan *Whatsapp* dan *Instagram* untuk menyediakan informasi dan koordinasi yang kemudian disalurkan melalui *platform* tersebut. Hal ini membuat informasi yang telah disalurkan memiliki keterbatasan untuk diakses satu per satu oleh calon klien sehingga informasi yang diterima tidak lengkap serta kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu proses administrasi, manajemen proyek dan dokumentasi *client* di Lakuning Mediaco. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*, yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan perawatan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *black box testing* yang berfungsi untuk menguji semua fitur dapat dijalankan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian UAT diperoleh nilai 91,2% pada skala *likert*, yang termasuk dalam kategori "sangat setuju". Penelitian ini menghasilkan sistem yang dapat membantu Lakuning Mediaco untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pada agensi ini.

Kata Kunci: *black box*, lakuning mediaco, sistem informasi, *UAT*, *waterfall*

© The Author(s). 2025 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi start-up saat ini berjalan sangat pesat yang mendorong berbagai instansi dan perusahaan untuk mengadopsi digitalisasi dalam operasional keseharian. Lakuning Mediaco adalah salah satu agensi kreatif yang didirikan oleh Maya Afrisa Adila Sari yang berlokasi di Kota Madiun, Provinsi Jawa Timur pada tahun 2020. Adanya sistem informasi dapat mempermudah kinerja usaha terutama untuk penyaluran informasi, promosi, branding, dan meningkatkan efisiensi kordinasi dalam bekerja. Website tidak hanya berfungsi sebagai wajah digital perusahaan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang efektif dengan klien, sarana untuk memperluas jangkauan pasar, serta alat bantu dalam membangun kredibilitas dan profesionalitas.

Lakuning Mediaco menyediakan layanan digital marketing dengan fokus pada pengelolaan media sosial secara profesional untuk meningkatkan nilai brand klien. Salah satu layanan unggulannya adalah social media management, terutama di platform Instagram. Namun dalam praktiknya, Lakuning Mediaco menghadapi kendala dalam keterbatasan penyediaan informasi yang mumpuni seperti website.

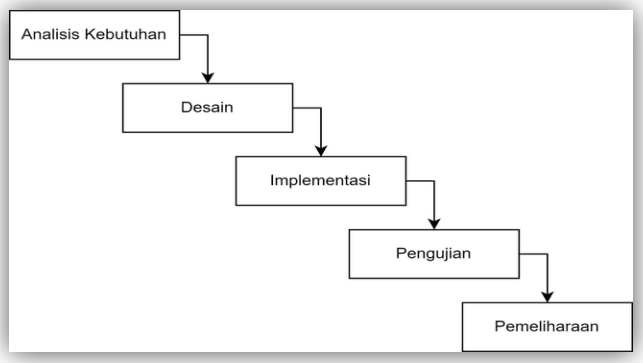
Hasil wawancara menunjukkan bahwa Lakuning Mediaco masih mengandalkan WhatsApp dan Instagram untuk penyaluran informasi serta koordinasi proyek, yang menyebabkan informasi sulit diakses, rawan terlewat, dan rata-rata menghabiskan 20–30 menit waktu kerja hanya untuk menelusuri chat, bahkan terjadi 3–5 kasus miskomunikasi per proyek. Kondisi ini membuktikan perlunya solusi alternatif yang mendukung efisiensi alur kerja dengan menggunakan Sistem Informasi sebagai pendukung penyampaian informasi dan meningkatkan kepercayaan calon klien dengan menggunakan website profesional. Dibandingkan tools manajemen proyek siap pakai yang bersifat generik, terbatas dalam personalisasi, dan memerlukan biaya berlangganan, website custom lebih unggul karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan unik Lakuning Mediaco, terintegrasi dengan database internal, mendukung identitas branding perusahaan, serta memberikan kontrol penuh terhadap data dan pengembangan jangka Panjang.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan sebuah solusi untuk merancang sistem informasi untuk Lakuning Mediaco berbasis website dengan menggunakan metode waterfall. Metode waterfall digunakan karena sesuai untuk pengembangan sistem dengan kebutuhan yang stabil, memiliki alur terstruktur, dan menghasilkan dokumentasi lengkap sehingga memudahkan proses penelitian. Sistem ini akan mempermudah karyawan dan klien dalam mengakses informasi seperti layanan dan informasi yang dibutuhkan untuk membangun kepercayaan klien.

Penelitian terkait lainnya pernah dilakukan Supriatiningsih, Mulyanto, Sutrisno, dan Safira (2023) yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pembuatan Konten Media Sosial PT. Bikin Kreatif Digital Agency Purwokerto". Hasil yang diperoleh yaitu Adanya sistem informasi mempermudah staf, graphic designer dan content writer dalam urusan laporan, membuat caption dan mentransfer desain. Metode Waterfall lebih cocok dalam perencanaannya yang terstruktur dan sistematis, memastikan setiap tahap proyek selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga cocok untuk proyek dengan kebutuhan yang jelas dan stabil.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem dengan model *waterfall*. Menurut Sholikhah, Sairan, dan Syamsiah (2017), menerangkan bahwa metode *Waterfall* merupakan model klasik yang bersifat berurut dalam merancang perangkat lunak. Secara umum, model Waterfall terdiri dari beberapa tahapan yang dijalankan satu demi satu, dan setiap tahap harus diselesaikan sebelum tahap berikutnya dapat dimulai. Tahapan dalam metode *waterfall* adalah sebagai berikut;
Berikut ini adalah tahapan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:



Gambar 1. Tahap Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

   Tahapan ini peneliti melakukan serangkaian analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan sistem yang akan dibangun. Analisis dilakukan melalui wawancara yang melibatkan pihak Lakuning Mediaco dan Ibu Maya Afrisa. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa Lakuning Mediaco hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *instagram* dalam menyampaikan informasi yang dinilai kurang efektif dan efisien, yakni informasi yang disediakan kurang lengkap dan kurang profesional. Selain itu, proses kordinasi proyek hanya menggunakan *whatsapp* yang dapat menyebabkan resiko kehilangan data dan tidak terbaca. Hal ini yang menyebabkan penggunaan website dapat menjadi lebih praktis, efisien dan menghindari resiko kehilangan data.
2. Desain Sistem Informsi

   Tahapan ini menjelaskan tentang perancangan dan pemodelan sistem yang akan di desain. Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengetahui *user interface* sistem seperti apa yang di inginkan oleh *user*. Pada tahapan perancangan sistem menggunakan *UML* seperti *use case diagram* dan *activity diagram*. Kemudian perancangan basis data, struktur tabel, dan rancangan antar muka.
3. Implementasi (*Implementation*)

   Pada tahapan ini dilakukan pembuatan aplikasi berdasarkan perancangan dan pemodelan yang telah dibuat pada tahapan desain. Pembuatan aplikasi menggunakan *visual studio code* sebagai *program text* editor, kemudian untuk pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrorgraman PHP, HTML, *framework boostrap* dan *MySQL* sebagai *Data Base Management System* (DBMS).
4. Pengujian (*Testing*)

   Pada tahapan ini dilakukan pengujian sistem menggunakan metode *black box testing* dan *UAT*. Pengujian *software* akan dilakukan dengan metode *black box testing* dengan tujuan untuk mengetahui fungsi dari setiap fitur yang ada tanpa mengetahui susunan kode yang telah dibuat. Sedangkan *UAT* adalah pengujian interaksi antara *end-user* dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan *user*. UAT bertujuan untuk mengetahui seberapa besar sistem dapat diterima oleh pengguna.
5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

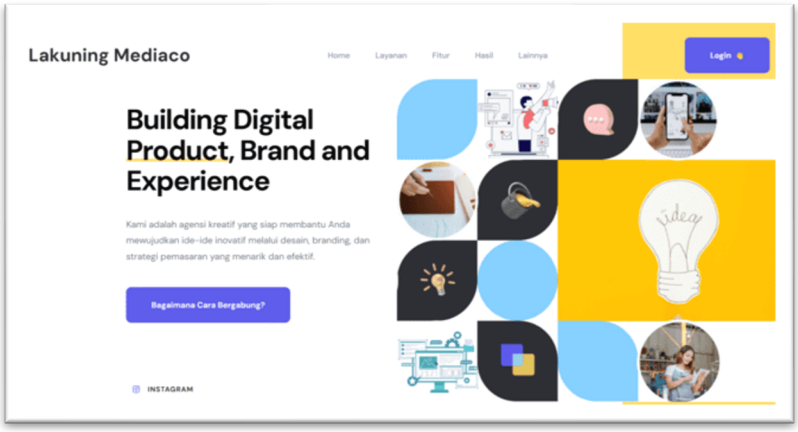
   Dalam metode *Waterfall*, tahap pemeliharaan adalah tahap akhir di mana sistem yang telah dipasang terus dipantau dan diperbaiki untuk memastikan kinerjanya tetap optimal. Tim pengembang akan melakukan perbaikan jika ada bug atau masalah penggunaan. Selain itu, pemeliharaan juga berarti meningkatkan fitur atau menyesuaikan sistem untuk memenuhi kebutuhan baru di masa depan. Ini dilakukan untuk memastikan sistem tetap relevan dan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi atau lingkungan bisnis.

Adapun teknik pengumpulan data adalah Penulis mewawancarai secara langsung ibu Diana Fitri selaku staff dan ibu Maya Afrisa selaku *owner* Lakuning Mediaco secara *online* melalui *zoom meet*. Analisis data yang di gunakan adalah Pada bagian ini dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Proses analisis kebutuhan ini terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional berkaitan dengan fitur-fitur atau fungsi yang harus dimiliki oleh sistem yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Beranda

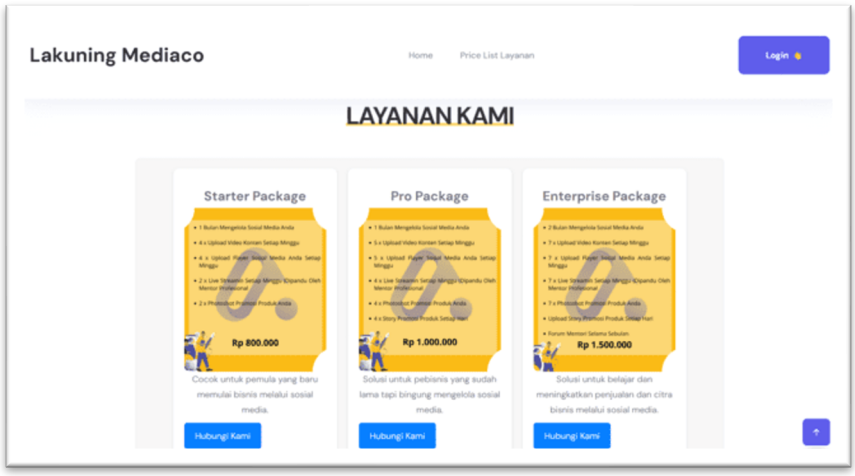
   Tampilan halaman beranda adalah tampilan awal dari *website* Lakuning Mediaco, pada halaman ini terdapat beberapa beberapa informasi seperti portofolio layanan dan penjelasan mengenai layanan yang ditawarkan kepada mitra.



Gambar 2. Halaman Beranda

2. Halaman *Pricelist*

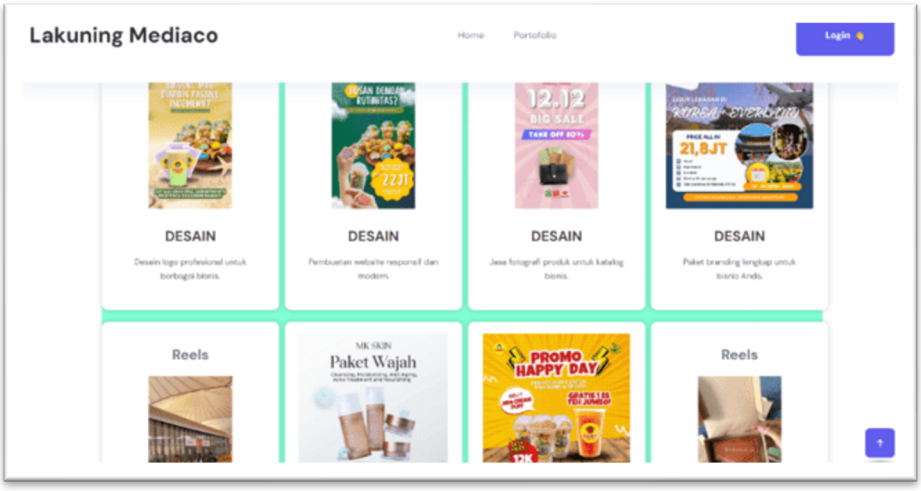
Pada gambar 3 tampilan halaman layanan adalah tampilan *website* yang menampilkan beberapa layanan seperti layanan *social media management* dan *live host*. Halaman *pricelist* juga memiliki informasi Langkah yang perlu dilakukan oleh calon mitra untuk melakukan pemesanan.



Gambar 3. Halaman Layanan

3. Halaman Portofolio

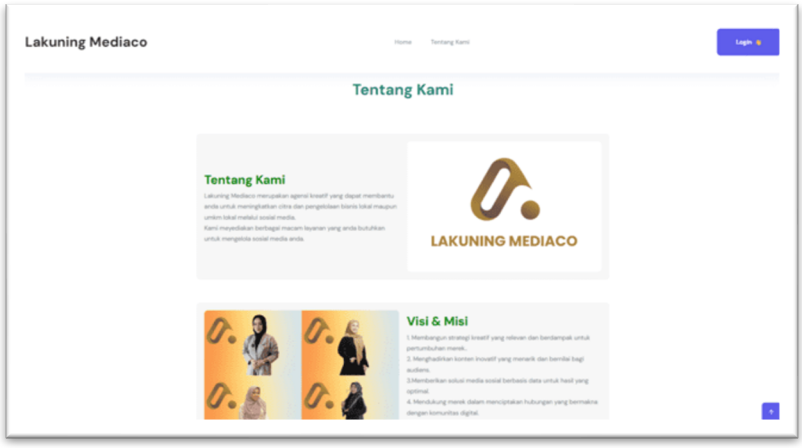
Pada gambar 4 merupakan halaman portofolio adalah halaman yang menampilkan beberapa hasil dari proyek yang telah dikerjakan.



Gambar 4. Halaman Portofolio

4. Halaman Tentang Kami

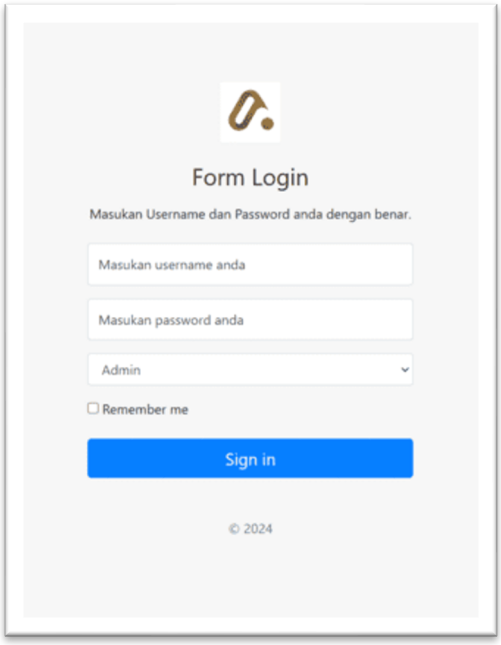
Pada gambar 5 merupakan halaman tentang kami menampilkan beberapa informasi Lakuning Media beserta visi/misi dan tujuan dari agensi kreatif Lakuning Mediaco.



Gambar 5. Halaman Tentang Kami

5. Halaman *Login*

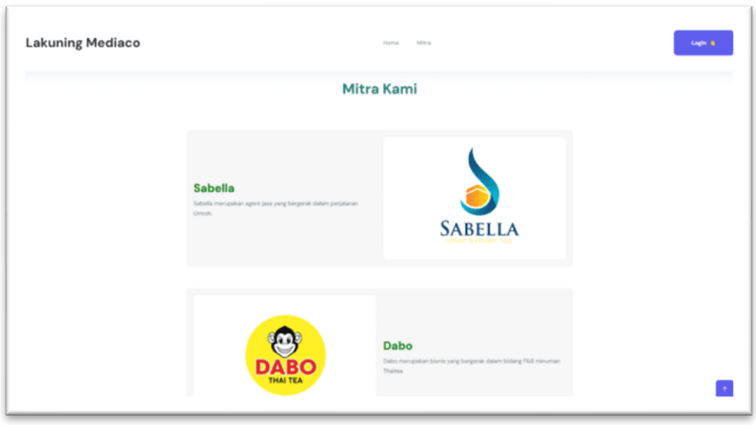
Pada gambar 6 halaman login menampilkan halaman untuk *user* melakukan *login* agar dapat mengakses beberapa informasi pada halaman *dashboard* terkait proyek dan koordinasi.



Gambar 6. Halaman *Login*

6. Halaman Mitra

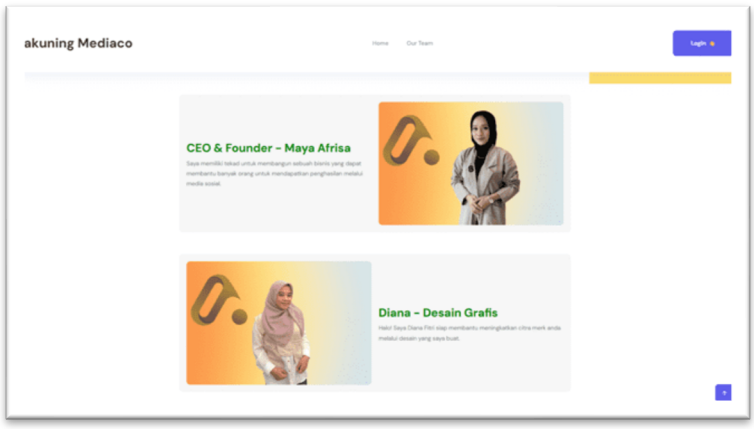
Pada gambar 7 halaman mitra menapilkan beberapa usaha yang mempercayai jasa atau bekerja sama yang berkaitan dengan layanan yang disediakan.



Gambar 7. Halaman Mitra

7. Halaman Tim Kami

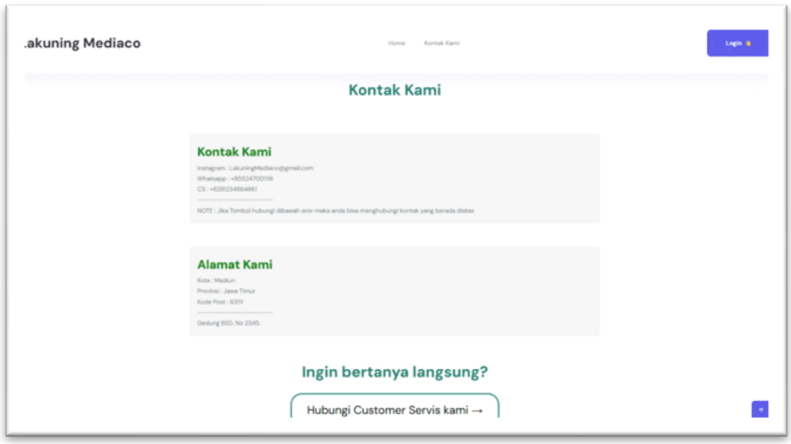
Pada gambar 8 halaman tim kami menampilkan halaman untuk memperkenalkan tim yang professional untuk mengelola bisnis mitra.



Gambar 8. Halaman Tim Kami

8. Halaman Kontak

Pada gambar 9 halaman kontak berisi beberapa kontak yang dapat dihubungi oleh calon mitra untuk bergabung menjadi mitra Lakuning Mediaco.



Gambar 9. Halaman Kontak

9. Halaman Jenis Layanan

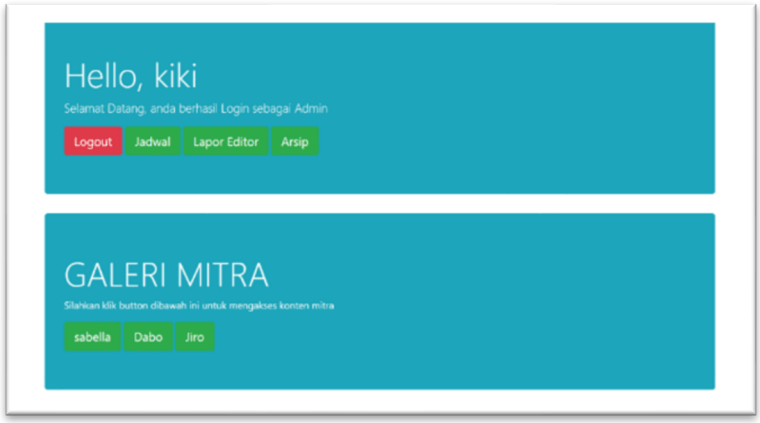
Pada gambar 10 halaman jenis layanan menyediakan informasi seluruh layanan yang Lakuning Mediaco sediakan untuk kepentingan calon mitra.



Gambar 10. Halaman Jenis Layanan

10. Halaman *Dashboard* Admin

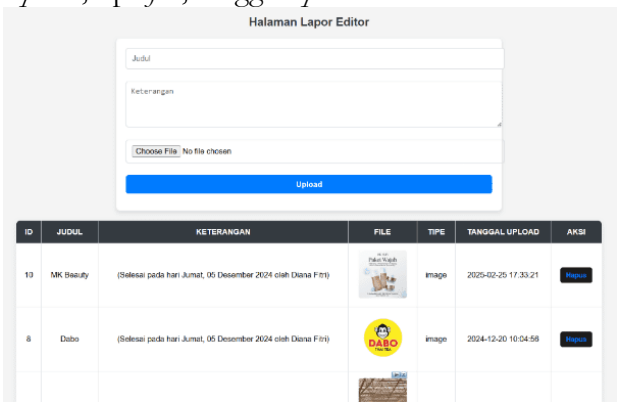
Gambar 11 *dashboard* admin setelah berhasil *login* kemudian admin dapat mengakses seluruh halaman yang berkaitan dengan editor dan mitra. Halaman ini juga berisi formulir ubah sandi.



Gambar 11. Halaman *Dashboard* Admin

11. Halaman Lapor Editor

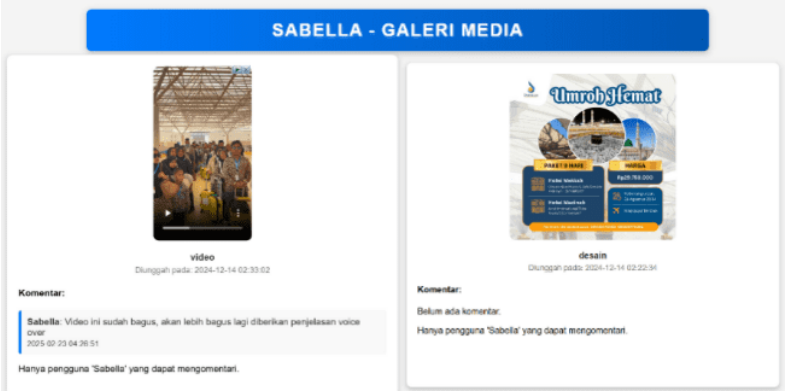
Gambar 12 halaman lapor editor adalah halaman yang menyediakan *form upload* yang berisi *id*, judul, keterangan, *file upload*, tipe *file*, tanggal *upload* dan aksi.



Gambar 12. Halaman Lapor Editor

12. Halaman Galeri Mitra

Pada gambar 13 halaman mitra merupakan halaman yang menampilkan hasil proyek yang telah diupload pada halaman lapor kemudian ditampilkan pada halaman galeri sesuai dengan nama bisnis mitra.



Gambar 13. Halaman Galeri Mitra

HASIL PENGUJIAN *BLACK BOX*

Tabel 1. Hasil Uji Fungsionalitas Menu *Login*

No	Skenario Pengujian	Input	Ekspektasi Sistem	Hasil Aktual
1	Menekan tombol *login* tanpa mengisi kolom *username* dan *password*	*Username:* (kosong) *Password: (kosong)*	Sistem menampilkan notifikasi peringatan: *"please fill out this field"*	Sesuai
2	Mengisi *username* salah dan *password* benar, lalu *login*	*Username:* 111 *Password:* kiki	Sistem memberikan pesan kesalahan: "Maaf, *Login* Gagal, *Username* anda tidak terdaftar"	Sesuai
3	*Username* valid dimasukkan, tapi *password* salah	*Username:* kiki *Password:* 123	Sistem memunculkan pesan: "Maaf *Login* Gagal, *Password* anda tidak sesuai"	Sesuai
4	*Username* dan *password* yang benar dimasukkan	*Username:* (kiki) *Password:* (kiki)	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman profil/*dashboard*	Sesuai

Tabel 2. Hasil Pengujian Fungsionalitas Ubah *Password*

No	Skenario Pengujian	*Input*	Ekspektasi Sistem	Hasil Aktual
1	Pengguna tidak mengisi seluruh kolom dalam *form* ubah *password*	*Password* Lama: (kosong) *Password* baru: (kosong) Konfirmasi *password* :(kosong)	Sistem menampilkan notifikasi peringatan: *"please fill out this field"*	Sesuai

2	Pengguna mengisi *password* lama yang salah, serta mengisi *password* baru dan konfirmasi dengan benar	*Password* lama :222 *Password* baru:123 Konfirmasi *password* :123	Sistem menampilkan pesan kesalahan: "Maaf, *password* lama Anda tidak sesuai"	Sesuai
3	Pengguna mengisi *password* lama dengan benar, tapi *password* baru dan konfirmasinya tidak cocok	*Password* lama: zzz *Password* baru: 123 Konfirmasi *Password*:456	Sistem memberikan peringatan: "Maaf, *password* baru dan konfirmasi *password* tidak sesuai"	Sesuai
4	Pengguna mengisi semua kolom dengan data yang valid dan cocok	*Password* lama: kiki *Password* baru: 123 Konfirmasi *password*:123	Sistem menampilkan notifikasi: "*Password* Anda berhasil diubah, silakan *logout* untuk mencoba *password* baru"	Sesuai

Tabel 3. Hasil Pengujian Fitur Lapor Editor

No	Skenario Pengujian	*Input*	Ekspektasi Sistem	Hasil Aktual
1	Pengguna tidak mengisi semua kolom *form* dan langsung menekan tombol unggah	Judul: (kosong) Keterangan: (kosong) *Choose file*: (kosong)	Sistem menampilkan notifikasi *pop-up*: *"please fill out this field"*	Sesuai
2	Pengguna mengisi judul dan keterangan tetapi tidak memilih *file*	Judul (Dabo) Keterangan (Selesai pada hari Jumat, 05 Desember 2024 oleh Diana Fitri) *Choose file*: (kosong)	Sistem akan menampilkan peringatan *pop-up* "*please select a file*".	Sesuai
3	Pengguna menekan tombol hapus untuk menghapus *file* "Tukuoiki"	Aksi: Tekan tombol hapus	Sistem menghapus *file* "Tukuoiki" dari daftar laporan editor dan memperbarui tampilan	Sesuai
4	Pengguna mengisi semua kolom *form* dengan benar dan	Judul: (Dabo) Keterangan: (Selesai pada	Sistem menampilkan informasi *file* yang	Sesuai

	memilih *file* sebelum mengunggah	hari Jumat, 05 Desember 2024 oleh Diana Fitri) *Choose file*: (Foto)	diunggah: judul, keterangan, gambar, jenis *file*, dan tanggal unggah	

Tabel 4. Hasil Pengujian Fitur Halaman Jadwal

No	Pengujian	Uji Kasus	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pengguna tidak mengisi seluruh *form* dan langsung menekan tombol unggah.	Judul: (kosong) Keterangan: (kosong) *Choose file* (kosong)	Sistem memunculkan peringatan *pop-up*: *"please fill out this field"*	Sesuai
2	Pengguna mengisi formulir judul dan keterangan sedangkan formulir *choose file* dikosongkan	Judul (MK *Beauty*) Keterangan (Selesai pada hari Selasa, 11 Maret 2025 oleh Diana Fitri) Choose file (kosong)	Sistem menampilkan notifikasi: *"please select a file"*	Sesuai
3	pengguna menghapus *file* Wokin Indonesia kemudian menekan tombol aksi hapus	Aksi: Tekan tombol hapus	Sistem menghapus *file* "Wokin Indonesia" dari tampilan pada halaman jadwal	Sesuai
4	Pengguna mengisi seluruh data dengan benar dan memilih *file* sebelum mengunggah	Judul: (MK *Beauty*) Keterangan: (Selesai pada hari Selasa, 11 Maret 2025 oleh Diana Fitri) *Choose file:* (file txt)	Sistem menampilkan data unggahan: judul, keterangan, tombol *download*, tautan ke *file*, jenis *file*, dan tanggal unggah	Sesuai

Tabel 5. Hasil Pengujian Fitur Arsip Laporan

No	Skenario Pengujian	*Input*	Ekspektasi Sistem	Hasil Aktual
1	Pengguna menekan tombol arsipkan pada tabel lapor editor	Tanda centang pada baris	Setelah *file* berhasil diarsipkan, sistem memberikan tanda centang sebagai indikator	Sesuai

2	Pengguna menekan tombol arsipkan pada tabel lapor editor	Aksi: Klik tombol arsipkan	Sistem menampilkan *file* yang telah diarsipkan pada halaman khusus arsip	Sesuai

Tabel 6. Hasil Pengujian Fitur Komentar pada Galeri

No	Skenario Pengujian	*Input*	Ekspektasi Sistem	Hasil Aktual
1	Pengguna selain Sabella mencoba mengakses fitur komentar pada galeri Sabella	Sistem mendeteksi pengguna dabo yang tidak memiliki izin	Selain *user* sabella akan muncul peringatan "Hanya pengguna 'Sabella' yang dapat mengomentari.".	Sesuai
2	Pengguna Sabella menambahkan komentar terhadap salah satu konten di galeri	Komentar: "Video ini sudah bagus, akan lebih bagus lagi diberikan penjelasan *voice over*."	Komentar tampil di bawah konten secara real-time	Sesuai

User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) adalah pengujian interaksi antara *end user* dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 40 responden. Pengujian UAT menggunakan skala *likert*. Untuk pengujian skala *likert,* kuesioner disebarkan kepada pengguna agar mengetahui sejauh mana aplikasi yang telah dibuat dinilai, berdasarkan skala *likert*, sebagaimana ditampilkan pada tabel 7

Tabel 7. Rentang Nilai Persentase *Likert*

Skor Likert	Interval Presentasi Pencapaian	Pilihan
1	0% - 19%	Sangat Tidak Setuju
2	20% - 39,99%	Tidak Setuju
3	40% - 59,99%	Netral
4	60%-79,99%	Setuju
5	80%-100%	Sangat Setuju

Pada tabel 8 merupakan hasil pengujian dari *User Acceptance Testing.*

Tabel 8. Hasil pengujian *User Acceptance Testing*

No	Kuesioner	Kategori Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Apakah tampilan *website* Lakuning Mediaco menarik dan mudah dipahami.	30	8	2		
2	Apakah fitur laporan konten membuat proses koordinasi menjadi lebih efektif dan terstruktur?	16	22	2		
3	Apakah informasi yang ditampilkan pada *website* sudah lengkap dan mudah	29	11			

	diakses?					
4	Apakah sistem ini memudahkan saya dalam memenuhi kebutuhan informasi layanan jasa yang dibutuhkan?	17	22	1		
5	Apakah secara keseluruhan, saya merasa puas dengan penggunaan sistem informasi layanan ini?	26	13	1		

a. Sangat Setuju (SS) = 5x118 = 590
b. Setuju (S) = 4x76 = 304
c. Netral (N) = 3x6 = 18
d. Tidak Setuju (TS) 2x0 = 0
e. Sangat Tidak Setuju (STS) 1x0 = 0
Total Skor = 912

Kemudian dilakukan perhitungan nilai x (skor tertinggi) dan y (skor terendah) sebagai berikut:

X= Skor Tertinggi x (Jumlah Pernyataan x Jumlah Responden)
X= 5 x (5 x 40) = 1.000
Y= Skor Terendah x (Jumlah Pernyataan x Jumlah Responden)
Y= 1 x (5 x 40) = 200
M=*Mean*

Setelah itu dilakukan perhitungan persentase *UAT* menggunakan rumus sebagai berikut:

M=Total Skor/x * 100%
M= 912/1000 * 100% = 91,2%

Berdasarkaan persamaan diperoleh persentase sebesar 91,2% sehingga nilai tersebut masuk dalam interval 80-100% pada skala *likert* yang menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan dengan kategori tertinggi, yaitu "Sangat Setuju" terhadap sistem informasi Lakuning Mediaco. Sistem yang dirancang berhasil memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna akan kebutuhan informasi yang berkaitan dengan layanan jasa serta memudahkan pihak staff Lakuning Mediaco dalam menyediakan informasi dan pihak mitra yang menerima informasi.

KESIMPULAN

Lakuning Mediaco membutuhkan *website* informasi untuk mengatasi masalah alur kerja yang masih konvensional. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses kerja antar-staf seperti *digital marketer*, penulis konten, desain grafis, dan admin media sosial dengan menggunakan model *Waterfall*.

Metode *waterfall* dalam penelitian ini diterapkan melalui lima tahapan utama. Pertama, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi layanan dan informasi yang diperlukan karyawan maupun klien. Kedua, perancangan sistem disusun dengan membuat desain *database*, alur sistem, serta antarmuka *website* sesuai kebutuhan pengguna. Ketiga, tahap implementasi dilakukan dengan membangun *website* berdasarkan rancangan menggunakan bahasa pemrograman dan *framework* yang sesuai. Keempat, dilakukan pengujian guna memastikan setiap fitur dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan. Terakhir, tahap pemeliharaan mencakup pembaruan konten, perbaikan bug, dan peningkatan kualitas agar sistem tetap optimal serta dapat meningkatkan kepercayaan klien.

Pengujian menggunakan metode *black box testing* menunjukkan bahwa aplikasi berjalan tanpa ditemukan kesalahan. Hasil pengujian *UAT* menunjukkan persentase sebesar 91,2%, yang menempatkannya dalam rentang nilai 80–100, hal itu menunjukkan bahwa sistem informasi Lakuning Mediaco dianggap "Sangat Setuju" oleh pengguna. Dengan kata lain, sistem informasi Lakuning Mediaco yang dibangun berhasil membantu pihak *owner*, staff dan mitra dalam menyajikan serta mengakses informasi layanan serta meningkatkan efisiensi penyampaian informasi dan sistem koordinasi, sehingga lebih praktis, cepat dan meminimalisir kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

Bastari, M. A., Darmansah, D., & Rakhmadani, D. P. (2022). Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, *9*(2), 305.

Damayanti, P., & Masripah, S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, *2*(1), 30-41.

Finandhita, A. (2017). Pengenalan Uml-Use Case Diagram.

Harahap, N., Irawan, M. D., & Hanifiah, Y. (2022). SIPENMA: Pemodelan UML dan Uji BlackBox pada Perancangan Sistem Pendaftaran Magang. *Query: Journal of Information Systems, 6*(2).

Hidayat, F. (2019). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan*. Deepublish Publisher.[https://books.google.co.id](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dJfwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=konsep+dasar+sistem&ots=Gk3yEfrAL9&sig=qzlmqQ3nfReAWO05JZp1v0Zwm1c&redir_esc=y#v=onepage&q=konsep dasar sistem&f=false)

Hidayatullah, & Kawistara. (2017). *Pemrograman WEB*. Bandung: Informatika.

Hidayatulloh, N. W., Dellia, P., & Aini, N. (2023). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH TERINTEGRASI MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI SMK PGRI 1 BANGKALAN. *JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*, *7*(1), 1-6.

Juliany, I. K., Salamuddin, M., & Dewi, Y. K. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web. *Semnasteknomedia Online, 6*(1), 2-10.

Kurniawan, I., Maulana, Y., Sulthony, M., Mubais, A., Hikmah, N., Putri, V. F., & Kurniati, Z. (2022). Analisis Dan Perancangan Sistem Digital Branding UMKM Berbasis Web Dalam Membantu Promosi Dan Pemasaran Produk. *Journal of Information System and Computer*, *2*(2), 14-19.

Lnu, W. (2020). Materi 5-Activity Diagram.

Lumbanraja, H. D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Akademik Online Menggunakan Black Box Testing Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surya Nusantara. *TeIKa, 8*(2), 9-18.

Mulitawati, I. M., & Retnasary, M. (2020). Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Membangun Brand Image Melalui Sosial Media Instagram (Studi Kasus Deskriptif Komunikasi Pemasaran Produk Polycrol Forte melalui akun Instagram @ahlinyaobatmaag). *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial,* *4*(1), 23. https://doi.org/10.30829/komunikologi.v4i1.7616

Mutawalli, L., Fathoni, B. K., & Asyari, H. (2020). Implementasi Scrum dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis. *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi, 3*(2), 116-122.

Nilfaidah, N. (2021). Pengembangan Sistem Absensi Mahasiswa Realtime Menggunakan PHP, MYSQL, SMS Gateway, dan Framework Codeigniter (Disertasi Doktoral, Universitas Negeri Makassar).

Nurhayati, N., Aksani, M. L., & Rudianto, R. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Order Jasa Desain Grafis Menggunakan Metode Rapid Application Development. *JIKA (Jurnal Informatika, 7*(1), 104-111.

Novitasari, C. (2018, Agustus 17). Pengertian Metode Waterfall. *Pelajarindo.* https://pelajarindo.com/pengertian-metode-waterfall

Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.

Putera, A. R., & Ibrahim, M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku Perpustakaan SMP Negeri 1 Madiun. *Journal of Computer and Information Technology, 1*(2), 57-61.

Rosid, M. A., Alfian, M. R., & Eviyanti, A. (2024). Final Project Portfolio Information System [Sistem Informasi Portofolio Tugas Akhir]. *Indonesian Journal of Applied Technology, 1*(1), 56-69.

Satria, M. N. D. (2022). Sistem Informasi Pemeringkatan Prestasi Siswa Berbasis Web Pada SMK Pelita Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 3*(1), 114-122.

Sari, I. P., Azzahrah, A., Qathrunada, I. F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). Perancangan sistem absensi pegawai kantoran secara online pada website berbasis HTML dan CSS. *Blend sains jurnal teknik*, *1*(1), 8-15.

Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Sumantri, R. B. B., Setiawan, W., & Triwibowo, D. N. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Jasa Desain Logo Dengan Metode Waterfall Berbasis Website. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, *6*(2), 157-163.

Syafarwan, I. (2019). Apakah UAT? Dipetik tanggal 10 November 2019 dari https:// sprout.co.id/id/apakah-uat/

Wijaya, K., Suparianto, R., & Istiawan, E. (2020). Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah (STITQI) Indraalaya berbasis Web. *JSK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi), 4*(2), 7-11.