

OPTIMALISASI PENGGUNAAN HTML, CSS, DAN JAVASCRIPT DALAM IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX PADA SITUS WEB PROFIL PERUSAHAAN

Muhammad Erlangga Gunawan¹, Uus Firdaus²

¹Universitas Djuanda, i.2210161@unida.ac.id

²Universitas Djuanda, uus.firdaus@unida.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, situs web telah menjadi elemen vital dalam membangun citra dan visibilitas perusahaan. PT Kibaru Media Teknologi menghadapi kendala dalam desain situs web yang tidak responsif, navigasi yang kurang intuitif, serta keterbatasan fitur karena ketergantungan pada platform pihak ketiga. Proyek ini bertujuan untuk mengoptimalkan situs web perusahaan dengan fokus pada peningkatan desain antarmuka (UI) dan pengamalan pengguna (UX) melalui HTML, CSS, dan JavaScript. Metodologi Agile diterapkan untuk memungkinkan pengembangan yang iteratif dan fleksibel. Hasil proyek mencakup penyempurnaan berbagai komponen situs web seperti Navbar, Hero Section, About Section, Career, Contact, Our Team, dan Footer, yang kini lebih responsif dan user-friendly. Proyek ini berhasil menciptakan situs web yang lebih modern dan fungsional, meskipun terdapat beberapa elemen yang perlu penyesuaian lebih lanjut. Optimalisasi ini diharapkan dapat meningkatkan citra perusahaan serta pengalaman pengguna yang lebih baik.

Kata Kunci: situs web, UI/UX, responsif, HTML, CSS, JavaScript

PENDAHULUAN

Dalam era revolusi digital yang pesat, keberadaan situs web perusahaan telah menjadi suatu keharusan. Situs web tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai representasi identitas perusahaan di dunia maya. (Fikriansyah et al., 2024) menyatakan bahwa situs web dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti transaksi, pembelajaran, dan komunikasi. Bagi perusahaan teknologi seperti PT Kibaru Media Teknologi, yang bergerak di bidang Teknologi Informasi, Mechanical Electrical, Fabrikasi, Civil Engineering, dan General Trading, memiliki situs web profil perusahaan yang profesional dan menarik adalah krusial untuk

membangun citra merek yang kuat serta meningkatkan daya saing di pasar yang semakin kompetitif.

Evaluasi terhadap situs web profil perusahaan PT Kibaru Media Teknologi menunjukkan bahwa saat ini situs tersebut dibangun menggunakan layanan Wix, sebuah platform pembuat situs web berbasis cloud yang memungkinkan pengguna membuat dan mengelola situs web tanpa memerlukan keterampilan coding. Meskipun praktis, situs web yang ada memiliki beberapa kekurangan, termasuk tampilan yang kurang modern, navigasi yang kurang intuitif, dan kurangnya fitur interaktif. Kekurangan ini berdampak pada pengalaman pengguna yang kurang memuaskan dan berpotensi minat calon klien

Sejalan dengan tren desain web terkini yang mengutamakan tampilan minimalis, responsif, dan user-friendly, serta maraknya penggunaan perangkat mobile, pembaruan situs web profil perusahaan menjadi sangat penting. Tujuan proyek ini adalah menciptakan situs web yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan, responsif, dan mampu memberikan informasi yang relevan bagi calon klien (Febrian, 2024).

Dalam kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ini, penulis berperan sebagai UI/UX Designer dan Frontend Developer, bertanggung jawab dalam merancang dan membangun ulang situs web profil perusahaan PT Kibaru Media Teknologi. Proses pengembangan dilakukan secara efisien menggunakan HTML sebagai struktur, CSS untuk styling, dan JavaScript untuk interaktivitas, dengan harapan dapat menghasilkan situs web yang kuat, fleksibel, dan sesuai secara spesifik dengan penuh dengan kebutuhan bisnis. Pendekatan ini memungkinkan developer memiliki kontrol penuh atas setiap aspek pengembangan, sehingga dapat menghasilkan situs web yang memenuhi standar kualitas tinggi serta mendukung tujuan bisnis perusahaan.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam proyek ini adalah pendekatan kualitatif yang berfokus pada proses pengembangan dan evaluasi desain situs web. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk mendalami dan mengevaluasi setiap tahapan dalam pengembangan situs web, termasuk penggunaan metodologi Agile dengan kerangka kerja Scrum.

Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data kuantitatif ataupun wawancara langsung yang dianalisis secara formal. Sebaliknya, wawancara dilakukan secara informal dengan stakeholder perusahaan untuk mendapatkan pemahaman awal mengenai kebutuhan dan harapan terhadap situs web, namun hasilnya tidak dimasukkan sebagai data analisis. Pendekatan ini lebih menekankan pada evaluasi desain dan implementasi teknis, serta bagaimana proses pengembangan diatur untuk mencapai hasil yang optimal.

Dalam hal ini, evaluasi usability dan analisis deskriptif digunakan untuk mengukur dan menilai keefektifan dan pengalaman pengguna situs web yang dikembangkan, tanpa memerlukan analisis data formal dari wawancara atau survei pengguna.

B. Metode Pengembangan

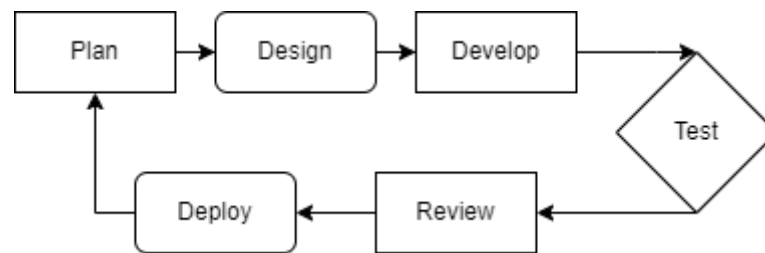
Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Agile, dengan kerangka kerja Scrum. Metode Agile adalah kumpulan beberapa metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berulang dan bertahap sesuai dengan kebutuhan (kosmos, 2024). Agile dipilih karena sifatnya yang fleksibel dan adaptif, yang memungkinkan pengembangan dilakukan secara iteratif dan inkremental, sehingga perubahan kebutuhan atau umpan balik dari stakeholder dapat direspons dengan cepat dan efisien (Lail, 2021).

Dalam konteks proyek ini, kerangka kerja Scrum dipilih karena memberikan struktur yang jelas dalam pengelolaan proyek, dengan pembagian siklus pengembangan menjadi beberapa iterasi pendek yang disebut Sprint. Setiap Sprint terdiri dari fase perencanaan, pengembangan, dan

evaluasi, yang diulang sampai seluruh fitur utama dalam situs web selesai dibangun.

Scrum memberikan fleksibilitas untuk mengatasi perubahan kebutuhan selama pengembangan dan memastikan peningkatan berkelanjutan melalui evaluasi berulang di setiap Sprint (Lail, 2021). Meskipun Scrum biasanya digunakan dalam pengembangan tim, dalam proyek ini metode ini diadaptasi untuk pengembangan oleh satu individu. Hal ini memungkinkan pengembang untuk mengikuti alur proses yang terstruktur, meskipun bekerja sendiri.

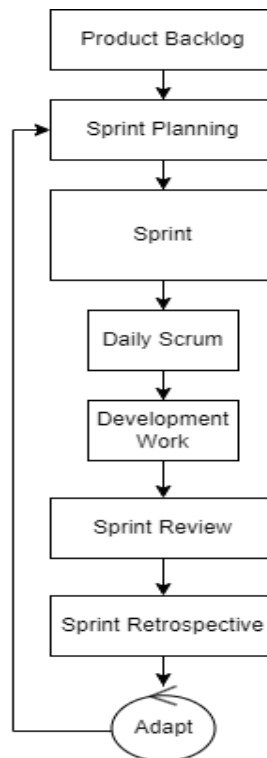
Gambar 1 adalah diagram alur Agile secara umum yang mengilustrasikan pendekatan iteratif dan fleksibel dari metode Agile. Diagram ini diadaptasi dari (Iskandar, 2024).



Gambar 1 Diagram Agile

- 1) Plan: Menetapkan tujuan, ruang lingkup proyek, dan mengumpulkan kebutuhan.
- 2) Design: Merancang arsitektur sistem, database, dan antarmuka pengguna.
- 3) Develop: Membangun perangkat lunak sesuai spesifikasi desain.
- 4) Test: Memastikan perangkat lunak memenuhi persyaratan melalui berbagai pengujian.
- 5) Review: Mengevaluasi perangkat lunak untuk memastikan standar kualitas terpenuhi.
- 6) Deploy: Merilis perangkat lunak ke lingkungan produksi.

Selain itu, Gambar 2 adalah diagram Agile Workflow yang menunjukkan alur proses Scrum secara lebih spesifik, mulai dari “Sprint Planning”, “Pengembangan”, hingga “Sprint Review”. Diagram ini diadaptasi dari (Lail, 2021).



Gambar 2 Diagram Scrum

- 1) Product Backlog: Daftar fitur atau pekerjaan yang perlu dilakukan.
- 2) Sprint Planning: Memilih pekerjaan dari backlog untuk untuk dikerjakan dalam satu sprint.
- 3) Daily Scrum: Pertemuan harian untuk memastikan kemajuan tim.
- 4) Development Work: Pengerjaan item-item yang telah direncanakan.
- 5) Sprint Review: Presentasi hasil sprint untuk mendapatkan umpan balik.
- 6) Sprint Retrospective: Evaluasi tim terhadap proses kerja dan perbaikan.

7) Adapt: Implementasi perubahan untuk sprint berikutnya.

C. Teknik Analisis dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengujian langsung terhadap hasil desain UI/UX situs web. Teknik analisis meliputi:

1) Analisis Deskriptif

Pendekatan ini digunakan untuk mendokumentasikan dan mengevaluasi setiap tahapan dalam proses pengembangan, termasuk analisis kemajuan dan hasil proyek. Tujuannya adalah untuk memahami seberapa efektif dan efisien proses pengembangan situs web dilakukan, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama implementasi.

2) Analisis Usability

Pengukuran kegunaan dan efektivitas desain UI/UX dilakukan berdasarkan feedback dari pengguna dan mentor. Evaluasi usability mencakup aspek kepuasan pengguna, navigasi, tampilan, dan interaksi dengan situs web. Umpan balik yang didapatkan digunakan untuk melakukan perbaikan pada iterasi pengembangan berikutnya, sesuai dengan pendekatan Agile yang adaptif terhadap perubahan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi berbagai alat pengembangan web yang mendukung proses desain dan implementasi, yaitu:

1. Visual Studio Code

Text editor yang digunakan untuk menulis dan mengelola kode HTML, CSS, dan JavaScript selama pengembangan situs web.

2. Figma

Platform desain UI/UX yang digunakan untuk membuat wireframe sebagai desain awal situs web.

3. Browser (Google Chrome, Firefox)

Digunakan untuk pengujian kompatibilitas dan performa situs web, termasuk pengujian tampilan responsif dan perilaku situs di berbagai perangkat.

E. Analisis Awal Terhadap Situs Web Sebelumnya

Analisis ini bertujuan mengidentifikasi masalah utama pada situs web PT. Kibaru Media Teknologi yang ada sebelum pengembangan situs baru. Teknik yang digunakan mencakup observasi, wawancara dengan stakeholder, dan evaluasi UI/UX.

1. Performa Situs Web

- a. Waktu Muat Halaman: Situs lama mengalami waktu muat yang lambat akibat gambar yang tidak dioptimalkan dan skrip yang tidak efisien.
- b. Kecepatan Respons: Kecepatan respons situs bervariasi menurut perangkat dan jaringan, mengakibatkan pengalaman pengguna yang tidak konsisten.

2. Tampilan UI/UX

- a. Desain Visual: Desain situs web lama terlihat ketinggalan zaman dengan elemen visual yang tidak sesuai dengan tren modern.
- b. Navigasi: Struktur navigasi kurang intuitif dengan menu dan tombol yang tidak konsisten, mengakibatkan kebingungan pengguna.

3. Responsivitas

- a. Adaptasi pada Berbagai Perangkat: Situs tidak responsif di perangkat mobile dan tablet, dengan tampilan yang tidak nyaman.
- b. Layout yang Kaku: Konten tidak menyesuaikan dengan baik pada resolusi layar berbeda, sering kali memerlukan pengguliran horizontal.

4. Keterbatasan Teknologi

- a. Platform Wix: Wix membatasi fungsionalitas dan kustomisasi, tidak memungkinkan penyesuaian mendalam.

- b. Watermark: Watermark Wix mengurangi profesionalisme dan kredibilitas situs.
5. Kendala Fungsional
- a. Fitur Interaktif: Kekurangan fitur interaktif seperti formulir dinamis dan integrasi media sosial.
 - b. Kemampuan Kustomisasi: Keterbatasan dalam menambahkan fitur baru atau penyesuaian mendalam.

Analisis ini memberikan wawasan tentang kekurangan situs web lama dan menjadi dasar untuk perancangan situs web baru yang lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

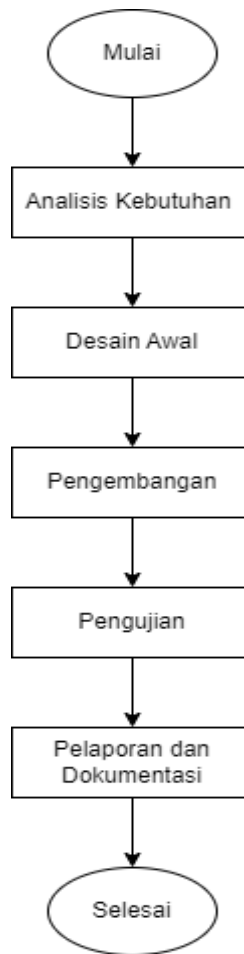
A. Desain/Rancangan Kuliah Kerja Lapangan (KKL)

1. Tujuan

Mendesain ulang situs web PT. Kibaru Media Teknologi untuk menciptakan antarmuka yang responsif, user-friendly, dan sesuai dengan identitas perusahaan. Tujuan ini juga untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan HTML, CSS, dan JavaScript melalui proyek nyata yang tidak bergantung pada layanan pihak ketiga.

2. Diagram Proses pengembangan

Proses pengembangan situs web mengikuti kerangka kerja Agile dengan Scrum, yang memecah pengembangan menjadi beberapa sprint, memungkinkan fleksibilitas dan revisi sesuai umpan balik dari tiap tahap. Diagram proses pengembangan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Diagram Proses Pengembangan

3. Analisis Kebutuhan

Melalui diskusi dengan PT. Kibaru Media Teknologi, kebutuhan desain UI/UX diidentifikasi untuk menciptakan struktur yang sesuai dengan brand, navigasi yang mudah, dan tampilan modern. Setiap elemen disesuaikan dengan kebutuhan spesifik perusahaan.

4. Desain Awal

Wireframe dirancang dengan figma untuk memberikan gambaran visual sebelum implementasi. Struktur dan tata letak disesuaikan dengan prinsip desain UI/UX untuk memastikan fungsionalitas dan kemudahan navigasi.

5. Pengembangan

Pengembangan situs dilakukan dalam beberapa sprint:

- a. Sprint 1: Navbar dan hero-section.

- b. Sprint 2: About-section dan our-team.
- c. Sprint 3: Contac dan footer.
- d. Sprint 4: Career-section dan Service-section.

Tabel 1 adalah tabel yang menunjukkan progress sprint dari 1-4 yang mencerminkan pencapaian tiap sprint:

Tabel 1 Tabel Progress Sprint

Sprint	Tugas	Status
Sprint 1	Navbar, Hero-Section	Selesai
Sprint 2	About-Section, Our Team	Selesai
Sprint 3	Contact, Footer	Selesai
Sprint 4	Career-Section, Service-Section	Sedang Berlangsung

6. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memverifikasi fungsionalitas dan kegunaan. Masalah yang ditemukan diperbaiki sebelum tahap finalisasi.

7. Pelaporan dan Dokumentasi

Proses pengembangan, tantangan, dan solusi yang diimplementasikan didokumentasikan. Laporan akhir mencakup analisis hasil serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

8. Penggunaan Teknologi dan Tools

Proyek ini menggunakan teknologi dan tools, diantaranya:

- a. HTML, CSS, JavaScript untuk pengembangan web.
- b. VS Code sebagai kode editor.
- c. Git dan Github sebagai kontrol versi dan alat kolaborasi.
- d. Laragon sebagai server lokal.
- e. Figma untuk pembuatan wireframe.

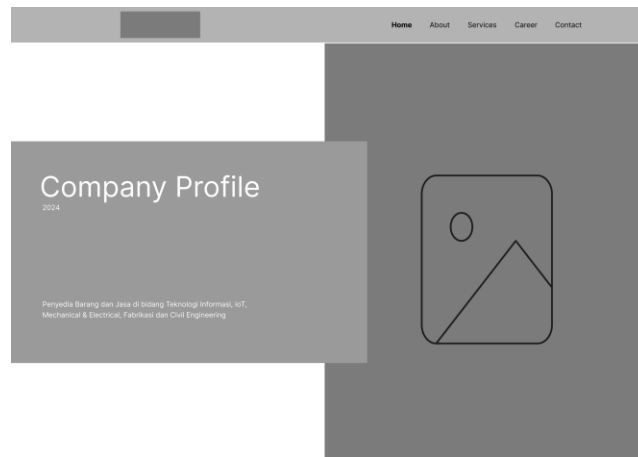
B. Deskripsi Data

1. User Flow

User flow dikembangkan untuk memetakan perjalanan pengguna dari halaman utama ke halaman-halaman penting lainnya, seperti About, Services, dan Contact. Diagram user flow yang dirancang dengan pendekatan minimalis memastikan bahwa setiap langkah dalam perjalanan pengguna dioptimalkan untuk mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi navigasi. Pengujian dilakukan dengan skenario pengguna hipotetis untuk memastikan struktur navigasi intuitif dan efisien. Misalnya, pengguna dapat menemukan informasi layanan perusahaan dalam satu atau dua klik dari halaman utama.

2. Pembuatan Wireframe

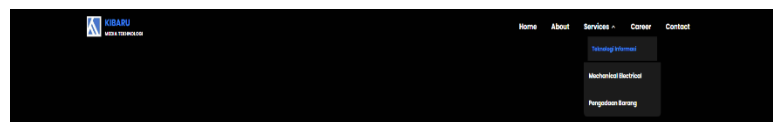
Wireframe dikembangkan untuk menggambarkan struktur dasar situs web, termasuk elemen seperti Navbar, Hero Section, About Section, Services Section, Our Team, Contact Section, dan Footer. Wireframe berfungsi sebagai panduan awal untuk pengembangan dan diskusi internal tim, mengacu pada hasil observasi dan wawancara. Misalnya, Hero Section dirancang dengan pesan utama perusahaan dan CTA yang jelas untuk menarik perhatian pengguna. Gambar 4 menunjukkan wireframe dari Navbar dan Hero Section sebagai contoh visual dari struktur yang telah dikembangkan.



Gambar 4 Wireframe Navbar dan Hero-Section

3. Implementasi Desain

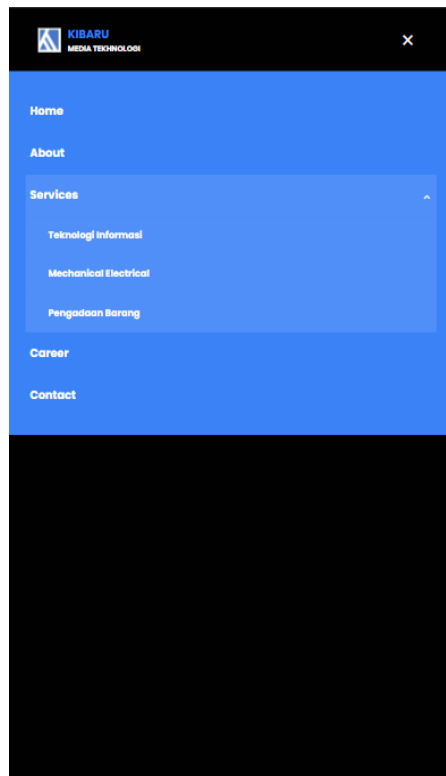
Desain situs web diimplementasikan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript dengan prinsip mobile-first. Beberapa bagian utama yang telah dikembangkan termasuk Navbar, Hero Section, About Section, Our Team, Contact Section, Career Section, dan Footer. Media Queries digunakan untuk menangani berbagai ukuran layar, sementara JavaScript murni ditambahkan untuk interaktivitas tanpa mengorbankan performa. Sebagai contoh, dropdown menu pada Navbar dirancang agar responsif pada perangkat mobile. Contoh implementasi desain dari Navbar desktop dapat dilihat pada Gambar 5, Navbar mobile pada Gambar 6, Dropdown Navbar mobile Gambar 7, dan Hero-Section pada Gambar 8.



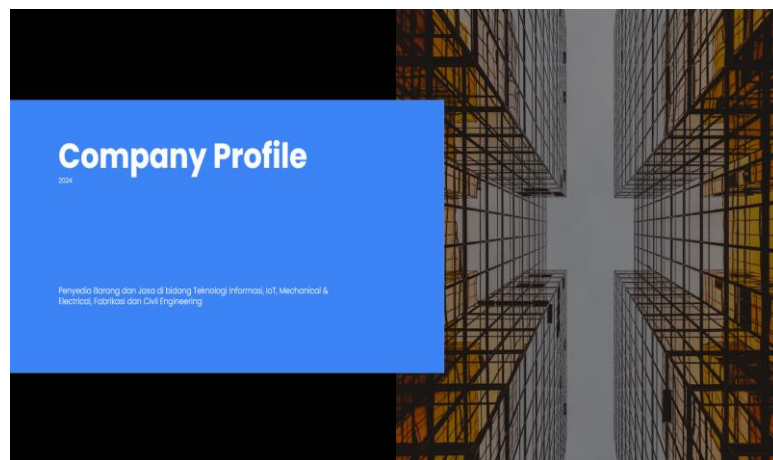
Gambar 5 Navbar Desktop



Gambar 6 Navbar Mobile



Gambar 7 Dropdown Navbar Mobile



Gambar 8 Hero-Section

4. Tantangan dan Solusi

Tantangan utama selama pengembangan termasuk memastikan responsivitas dan kompatibilitas lintas browser. Elemen seperti hero image dan grid layout pada Our Team Section mengalami distorsi pada beberapa browser. Untuk mengatasi hal ini, Media Queries yang lebih detail dan teknik JavaScript digunakan untuk menyesuaikan ukuran elemen secara dinamis. Flexbox dan Grid dalam CSS juga diterapkan untuk menciptakan

layout yang stabil. Pengujian responsivitas dilakukan dengan Chrome DevTools dan BrowserStack untuk memastikan kompatibilitas yang luas.

C. Interpretasi Hasil KKL

1. Analisis Deskriptif

Bagian ini menyajikan analisis deskriptif mengenai proses pengembangan dan interaksi pengguna situs web. Analisis ini menjelaskan desain dan fungsionalitas situs web dalam konteks penggunaannya. Tabel 4.2 merangkum detail proses pengembangan dan interaksi pengguna.

Tabel 2 Tabel Analisis Deskriptif

Aspek	Deskripsi
Proses Pengembangan	Pembuatan Wireframe: <i>Wireframe</i> awal dikembangkan berdasarkan video <i>ComPro</i> dari pimpinan perusahaan.
	Implementasi Desain: Desain diimplementasikan menggunakan <i>HTML</i> , <i>CSS</i> , <i>JavaScript</i> . Kendala teknis seperti responsivitas dan kompatibilitas lintas browser diatasi dengan penggunaan <i>Media Queries</i> dan pengujian pada berbagai perangkat.
Interaksi Pengguna	Meskipun data kuantitatif belum tersedia, umpan balik dari tim <i>Backend</i> dan pimpinan menunjukkan bahwa desain yang diusulkan telah sesuai dengan harapan mereka. Interaksi pengguna diharapkan akan diukur setelah situs web selesai dan diluncurkan.

2. Analisis Usability

Bagian ini membahas analisis usability situs web untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Fokus utama adalah bagaimana desain dan fungsionalitas mempengaruhi pengalaman pengguna. Tabel 4.3 merangkum detail tentang aspek-aspek ini.

Tabel 3 Tabel Analisis Usability

Aspek	Deskripsi
Efektivitas	Situs web yang sedang dikembangkan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan desain yang mencerminkan identitas perusahaan dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Video ComPro memberikan panduan yang jelas mengenai harapan pimpinan perusahaan terkait desain dan fungsionalitas.
Efisiensi	Evaluasi awal menunjukkan bahwa implementasi desain diharapkan memberikan efisiensi dalam navigasi dan akses informasi. Penyesuaian lebih lanjut akan dilakukan berdasarkan umpan balik pengguna setelah situs web diluncurkan.
Kepuasan Pengguna	Kepuasan pengguna akan dinilai setelah situs web selesai dan diuji. Saat ini, umpan balik dari pemimpin perusahaan menunjukkan bahwa desain awal sudah berada di jalur yang benar.

D. Pembahasan

1. Kekuatan Desain

Desain situs web yang dikembangkan telah berhasil mencerminkan identitas perusahaan dengan penggunaan warna korporat yang konsisten, tipografi yang elegan, dan visual yang kuat. Elemen seperti Navbar, Hero Section, About Section, Contact Section, dan Footer telah dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan tujuan perusahaan. Navigasi yang intuitif dan tampilan visual yang menarik adalah kekuatan utama dari desain ini. Penekanan pada desain responsif juga memastikan bahwa situs web dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, meningkatkan aksesibilitas dan user experience.

2. Kelemahan Desain

Meskipun desain awal menunjukkan hasil yang memuaskan, terdapat beberapa elemen yang masih memerlukan penyesuaian, terutama dalam hal responsivitas pada layar yang lebih kecil dan kompatibilitas lintas

browser. Career Section dan Services Section, yang masih dalam tahap pengerjaan, juga memerlukan perhatian tambahan untuk menyempurnakan desain dan fungsionalitasnya. Tantangan ini menunjukkan bahwa meskipun desain awal berhasil mencerminkan identitas perusahaan, masih ada ruang untuk perbaikan agar situs web dapat berfungsi secara optimal di semua perangkat dan memberikan pengalaman pengguna yang terbaik.

3. Optimalisasi Situs Web

a. Penggunaan HTML5 untuk SEO dan Struktur Semantik

1. Kondisi Sebelumnya: Struktur HTML situs lama tidak semantik dan kurang SEO-friendly
2. Perbaikan: HTML5 digunakan dengan elemen semantik seperti `<header>`, `<nav>`, `<section>`, dan `<footer>`, yang meningkatkan pemahaman mesin pencari dan peringkat SEO.

b. Optimalisasi CSS untuk Responsivitas

1. Kondisi Sebelumnya: Situs lama kurang responsif di berbagai perangkat.
2. Perbaikan: Implementasi CSS modern, termasuk Media Queries, Flexbox, dan Grid Layout, memastikan tampilan yang konsisten dan responsif pada berbagai ukuran layar.

c. Implementasi JavaScript untuk Interaktivitas

1. Kondisi Sebelumnya: Situs lama memiliki fitur interaktif terbatas.
2. Perbaikan: JavaScript ditambahkan untuk fitur interaktif seperti navigasi dropdown, animasi scroll, dan validasi formulir, meningkatkan pengalaman pengguna.

d. Solusi Masalah Situs Lama

1. Masalah: Situs lama menggunakan Wix dengan fitur terbatas dan watermark.

2. Solusi: Situs baru dikembangkan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript tanpa platform pihak ketiga, menghilangkan watermark dan memungkinkan kustomisasi penuh.

KESIMPULAN

Selama Kuliah Kerja Lapangan di PT. Kibaru Media Teknologi, pengembangan ulang situs web perusahaan telah berhasil mencapai semua tujuan yang ditetapkan. Situs web yang sebelumnya menggunakan Wix kini telah dirancang ulang dengan fokus pada antarmuka yang responsif dan user-friendly, memberikan tampilan modern yang sesuai dengan identitas perusahaan dan mempermudah akses informasi. Dengan penerapan HTML, CSS, dan JavaScript, situs web ini tidak bergantung pada layanan pihak ketiga, memberikan kontrol penuh kepada perusahaan untuk pengembangan lebih lanjut. Meskipun beberapa fitur masih memerlukan penyesuaian tambahan, pencapaian ini menunjukkan bahwa tujuan KKL telah terpenuhi dengan baik.

A. Batasan Penelitian

1. Kurangnya Data Kuantitatif: Tidak ada data kuantitatif yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas desain secara empiris.
2. Tahap Pengujian: Situs web yang dikembangkan masih dalam tahap pengujian, sehingga belum ada evaluasi pengguna yang komprehensif.

B. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam konteks pengembangan situs web untuk perusahaan kecil dan menengah. Penerapan desain responsif tanpa bergantung pada framework eksternal menawarkan wawasan praktis tentang tantangan dan solusi dalam pengembangan situs web dengan sumber daya yang terbatas. Temuan ini juga bermanfaat bagi praktisi yang ingin

memahami bagaimana mengimplementasikan teknologi web modern untuk hasil yang optimal.

C. Rekomendasi

- 1) **Pembaruan Desain Berkala:** Lakukan pembaruan desain secara berkala untuk mengikuti tren dan kebutuhan pengguna.
- 2) **Penggunaan Alat Analitik:** Terapkan alat analitik untuk memantau kinerja situs dan mengidentifikasi area perbaikan.
- 3) **Pengembangan Fitur Tambahan:** Pertimbangkan menambah fitur baru untuk meningkatkan fungsionalitas situs web.
- 4) **Pembentukan Tim Pengembang Internal:** Bentuk tim internal untuk mengelola dan memelihara situs web secara berkelanjutan.
- 5) **Melakukan Kuesioner Pengguna:** Lakukan survei pengguna secara berkala untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan perbaikan

REFERENSI

Febrian, S. (2024, May 20). *14 Tren Desain Website Terbaru Beserta Fungsinya Lengkap*.

<https://nextdigital.co.id/tren-desain-website/>

Fikriansyah, M., Widiyanto, A. S., Fiqih, M., Fauzi, A. I., Haq, M. I., Fachriansyah, M.

H., Fadilah, M. N., Sasikirana, F., Fahriansyah, M., & Almubarak, R. (2024).

PEMBUATAN WEBSITE SEDERHANA MENGGUNAKAN REACTJS DAN

TAILWINDCSS DI SMK TARUNA BHAKTI. *APPA : Jurnal Pengabdian Kepada*

Masyarakat, 1(5), Article 5.

Iskandar, D. (2024). Perbandingan Metodologi Waterfall dan Agile Dalam

Pengembangan Aplikasi. *Jurnal*.

https://www.academia.edu/113152111/Perbandingan_Metodologi_Waterfall_dan_Agile_Dalam_Pengembangan_Aplikasi

kosmos, pusti. (2024, February 7). *Pengertian Metode Agile: Tujuan, Jenis, Kelebihan dan Kekurangan*. <https://bie.telkomuniversity.ac.id/pengertian-metode-agile-tujuan-jenis-kelebihan-dan-kekurangan/>

Lail, H. (2021). *Metodologi Agile dan SCRUM dalam Pengembangan Sistem*.

https://www.academia.edu/50118563/Metodologi_Agile_dan_SCRUM_dalam_Pengembangan_Sistem