

IMPLEMENTASI DESAIN COMPANY PROFILE DALAM BENTUK WEBSITE PADA PT. ANTEX INDONESIA MANUFACTURING

Muhammad Ilham Gelantara, Ari Saputro, M. Kom

Program Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

Telp. (021) 5853753, Fax. (021) 5866369

Email: igelantara@gmail.com, ari.saputro@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan website pada suatu perusahaan sangat penting karena memberikan citra positif kepada klien, penggunaan website dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan promosi pada sebuah perusahaan yang bernama PT. Antex Indonesia Manufacturing. Memberikan keunggulan sebuah citra merek sekaligus memperkenalkan kembali ke masyarakat luas dalam persaingan pasar yang bersaing ketat, menjadi inti dari studi perancangan, promosi ditujukan untuk berusaha mendapatkan perhatian dari calon pembeli, karena menjadi proses awal dari suatu produk, sampai menciptakan dan menumbuhkan keinginan pada diri calon pembeli. Oleh karena itu penulis melakukan riset dengan mengangkat tema Implementasi Desain Website Sebagai Media Promosi Produk pada PT. Antex Indonesia Manufacturing. PT. Antex Indonesia Manufacturing adalah perusahaan yang bergerak di bidang Pengolahan Kayu (Wood Working). Dalam pembuatan sebuah laporan, penulis berencana akan menyusun langkah yang bertujuan untuk membuat tampilan website responsive dan menerapkannya di bidang promosi ke dalam desain stationary dan merchandise. Hasil laporan penulisan ini terciptanya tampilan website serta desain stationary dan merchandise sebagai media promosi.

Kata Kunci: Website, Promosi, Produk.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mencari informasi di internet dapat dilakukan dengan mengunjungi suatu Website. Website merupakan salah satu aplikasi pada internet yang berupa *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain. *website* mengandung isi yang beraneka ragam, termasuk suara, gambar, grafik, teks dari berbagai pengarang dan melalui *website* dapat memasarkan atau mempromosikan suatu produk perusahaan.

Perlu diketahui bahwa PT. Antex Indonesia Manufacturing adalah anak perusahaan dari Antex Manufacturing Inc. Di Taiwan yang adalah perusahaan seratus persen *export*. Dari awal berdirinya di Indonesia, PT. Antex Indonesia Manufacturing hanya memproduksi pesanan dari pelanggan lama yang merupakan pelanggan dari Antex Manufacturing Inc. Pendirinya sendiri sengaja tidak memproduksi produknya secara khusus, karena perusahaan memang membatasi produksinya, serta hanya memilih pelanggan lama dan memilih pelanggan baru hanya yang kredibilitasnya terpercaya.

Pada saat ini, PT. Antex Indonesia Manufacturing belum memiliki *website* untuk mempromosikan produk perusahaan. Oleh karena itu, penulis selaku mahasiswa jurusan Manajemen Informatika peminatan *Multimedia Graphic* Desain Universitas Budi Luhur berencana untuk membuat sebuah media interaktif berupa *website* pada PT. Antex Indonesia Manufacturing dengan judul

“IMPLEMENTASI DESAIN COMPANY PROFILE
DALAM BENTUK WEBSITE PADA PT. ANTEX
INDONESIA MANUFACTURING.”

1.2 Rumusan Suatu Masalah

Dari latar belakang yang sudah tertera, dapat disimpulkan suatu permasalahan pada PT. Antex Indonesia Manufacturing, sebagai berikut:

- a. Kurangnya penggunaan teknologi informasi berbasis website sebagai media promosi/pemasaran produk untuk meningkatkan keunggulan produk pada PT. Antex Indonesia Manufacturing
- b. Belum adanya penggunaan media interaktif berupa *website* pada PT. Antex Indonesia Manufacturing.

1.3 Tujuan Riset dan Penulisan

Tujuan Riset dan penulisan yang telah penulis lakukan dari hasil pengamatan yaitu:

- a. Bertujuan untuk laporan penelitian dalam membuat media promosi berupa tampilan *website responsive*.
- b. Bertujuan untuk bahan pengalaman dari ilmu yang telah diberikan.
- c. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma 3.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Pada laporan ini, penulis hanya membuat media promosi yaitu:

- a. Dalam penulisan riset ini hanya membuat tampilan *website* untuk digunakan sebagai

media promosi produk pada PT. Antex Indonesia *Manufacturing*.

- b. *Merchandise* yang dibuat berupa *mug* (gelas), serta *stationary* berupa kop surat dan amplop.

1.5 Metode Sautu Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan, antara lain sebagai berikut:

- a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada bagian Sekertaris *Marketing* PT. Antex Indonesia *Manufacturing* mengenai kegiatan dan proses produksi apa saja yang ada di dalam PT. Antex Indonesia *Manufacturing*

- b. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung ke perusahaan, guna untuk mendapatkan informasi dalam kebutuhan metode penelitian.

- c. Implementasi

Setelah analisa dilakukan maka diputuskanlah media yang akan dibuat terbagi 5 kategori yaitu Desain Website, Desain Logo, Stationary berupa Kartu Nama, Kop Surat dan Amplop, merchandise berupa Mug (gelas).

- d. Menentukan konsep dasar

Setelah dilakukan pengamatan langsung pada perusahaan, dalam pembuatan *website* interaktif penulis memilih media informasi berupa *Adobe Muse CC 2018*. Guna memuat berbagai macam materi yang diperlukan sebagai media promosi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam suatu penulisan laporan ini penulis meyajikan dengan membagi kedalam 5 bab, dimana tiap – tiap bab terdiri dari beberapa sub bab dan dimana tiap – tiap sub bab terdapat beberapa sub sub bab.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

- a. *World Wide Web* (WWW)

World Wide Web (WWW) adalah salah satu sumber daya *internet* yang berkembang pesat. Informasi yang ada didalam *web* didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain. Dengan pendekatan *hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Dokumen yang diaksespun dapat tersebar di berbagai mesin dan bahkan diberbagai Negara. [1]

- b. *Hypertext Markup Language* (HTML)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah standar yang halaman Web gunakan untuk menentukan link

dank struktur pada dokumen. *Web* itu sendiri tidak peduli terhadap data yang ditransfer, tetapi semua browser terkini dapat merender HTML menjadi bentuk halaman yang bisa dibaca pada layar *monitor*.

- c. *Development*

Orang-orang yang berperan pada proses ini adalah mereka yang disebut dengan *Web developer*. Tugas dari seorang *Web developer* yaitu membuat sebuah *Website* yang interaktif dan dinamis. Seorang *Web Developer* harus berkomunikasi dengan *Web designer* dan memahami tujuan *Website* yang diinginkan sehingga mereka mungkin menyarankan solusi yang dapat membantu *Web developer* untuk memenuhi tujuan tersebut. *Web developer* membuat file-file yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah *website* yang telah di desain pada tahap awal dengan cara diketik/*coding* dengan menggunakan *syntax-syntax* atau kode-kode tertentu dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

- d. *Responsive Web Design*

Responsive Web Design merupakan sebuah istilah yang sedang populer belakangan ini dalam dunia *web design* yang muncul seiring dengan semakin banyaknya jenis perangkat dengan ukuran layar yang berbeda-beda, yang dapat di gunakan untuk mengakses sebuah halaman *website*. *Web designer* dan *developer* dituntut untuk membuat tampilan halaman *website* mereka agar tampil sempurna di semua jenis perangkat. [2]

- e. *Multimedia* Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaanya (*user*). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol *multimedia* tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Enam kriteria untuk menilai suatu *multimedia* interaktif, yaitu:

1. Kemudahan navigasi.
2. Kandungan kognisi.
3. Presentasi informasi.
4. Integrasi media.
5. Artistik dan estetika.
6. Fungsi secara keseluruhan. [5]

3. ANALISIS

3.1 Spesifikasi Hardware

Tabel 1 Spesifikasi Hardware.

Nama Perangkat	Spesifikasi
Laptop ASUS X550VXK	Windows Version: Windows 10 Pro

	Processor: Intel Core i7-7700HQ 3.4 GHz
	RAM: DDR4 8 GB
	Harddisk: 1 TB SATA + Eksternal Harddisk WD Element 1 TB
	Monitor: 15,6-inch HD
	GeForce GTX950M 2 GB
Kamera	Asus Zenfone 3

3.2 Spesifikasi Software

a. Adobe Illustrator CC

Digunakan untuk:

1. Membuat *merchandise* dan *stationary*.
2. Membuat *outline*.

Adobe Illustrator CC merupakan aplikasi pengolah vektor yang handal dalam menciptakan kepresisian bentuk. Diantaranya adalah titik, garis, kurva maupun *polygon* dapat dikreasikan secara menarik. Selain itu juga kemudahan dan kekayaan fitur dari versi-versi sebelumnya, perlahan membuat *Adobe Illustrator CC* semakin dikenal luas.

b. Adobe Photoshop CC

Digunakan untuk:

1. Mengedit gambar produk

Adobe Photoshop adalah *software* yang dibuat oleh perusahaan *Adobe System*, yang di khususkan untuk pengeditan foto, pengolahan gambar dan pembuatan effect. Versi yang digunakan oleh penulis adalah *Adobe Photoshop CC* (2018), karena memiliki fitur instan yang lebih baik dan lengkap dari versi sebelumnya sehingga pengguna dapat berkreasi secara maksimal

c. Adobe Muse CC

Adobe Muse adalah suatu *software tool* untuk membuat dan mempublikasikan *website* dinamis pada *desktop* dan perangkat *mobile* (*mobile devices: Ipad, smartphone, dan lain - lain.*) yang memenuhi standar *web* terbaru – tanpa harus menuliskan kode (*coding*). Hal ini membuat pengguna (*user*) sangat bebas dalam men-desain dan menggunakan beberapa *tools* yang sudah familiar digunakan serta ratusan *web font*. Dalam *Adobe Muse CC* ini mudah sekali untuk membuat konten interaktif, termasuk tampilan *slide, form* interaktif, dan masih banyak lagi yang lainnya.

3.3 Objek Penelitian

PT. Antex Indonesia *Manufacturing* belum memiliki *website* yang akan diteliti oleh penulis, sehingga penulis membuat *website* untuk pertama kalinya. Maka penulis merancang dan membuat tampilan media interaktif dalam bentuk *web* sebagai media promosi pada perusahaan tersebut.

3.4 Analisa Objek

Dikarenakan objek yang akan diteliti belum ada, maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *website* promosi yang belum pernah dibuat sebelumnya oleh PT. Antex Indonesia *Manufacturing*. *Website* yang akan penulis buat pasti memiliki kelebihan mau kekurangan. Tujuan *website* ini di buat adalah untuk mempromosikan PT. Antex Indonesia *Manufacturing*.

Penulis membuat *website* perusahaan serta menuangkannya ke dalam *merchandise* berupa *mug* (gelas). Meskipun sudah semaksimal mungkin dalam pembuatan *website* ini, terdapat suatu kekurangan, ada kemungkinan ancaman atau kendala yang dihadapi. Akan tetapi dalam pembuatan *website* ini terdapat kelebihan didapat dari objek yang penulis buat.

Ada banyak kendala yang akan penulis hadapi dalam pembuatan *Website* ini. Diantaranya adalah objek penelitian yang belum ada menyebabkan penulis harus bekerja keras untuk membuat desain sekreatif mungkin agar dapat terlihat menarik dan dapat membuat klien berminat untuk menggunakan jasa PT. Antex Indonesia *Manufacturing*.

Di samping kendala pembuatan *website* ini, ada kelebihan yang dapat digunakan sebagai nilai tambah dalam mempromosikan PT. Antex Indonesia *Manufacturing*. Diantaranya adalah ketertarikan pengunjung *website* yang dibuat semenarik mungkin.

3.5 Proposal Konsep Desain

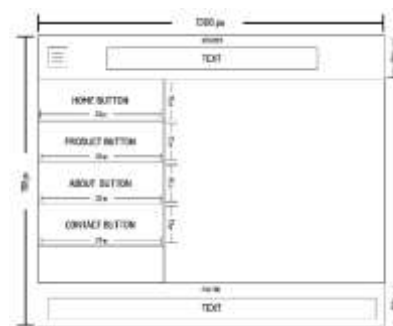
Penulis akan membuat proposal untuk mendeskripsikan tentang sasaran, tujuan, batasan yang dituju dan struktur suatu proyek. Tujuan dari kegiatan ini antara lain:

- a. Membuat *website* untuk promosi.
- b. Membuat *stationary*.
- c. Menganalisa dan membuat desain untuk produk *merchandise*.

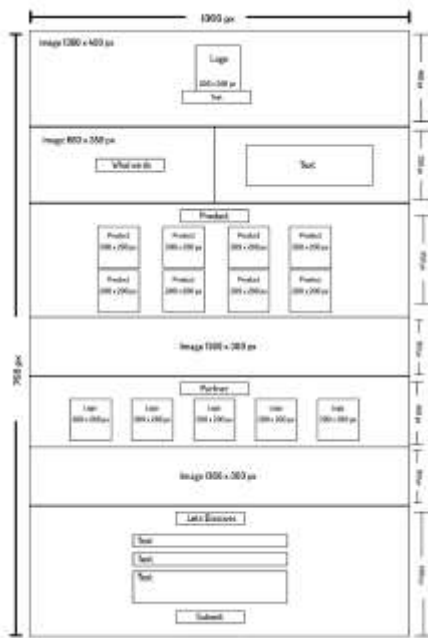
Sasaran dan batasan yang dituju dari kegiatan ini antara lain:

- a. Riset ini hanya membuat *website* untuk promosi.
- b. *Stationary* yang akan dibuat yaitu kop surat dan amplop, serta *Merchandise* yang akan dibuat berupa *mug* (gelas).

3.6 Rancangan Layar Website



Gambar 1. Rancangan Layar Menu Bar.



Gambar 2. Rancangan Layar Home.



Gambar 3. Rancangan Layar Product.



Gambar 4. Rancangan Layar About.



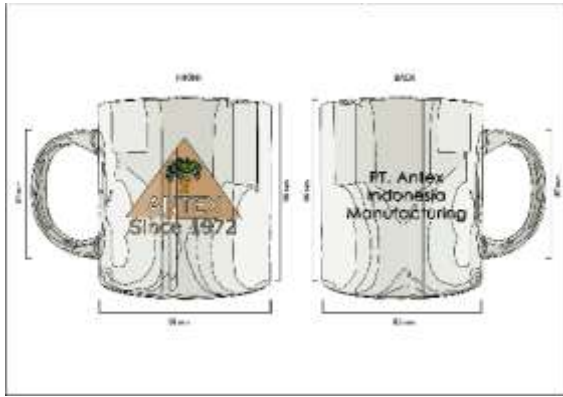
Gambar 5. Rancangan Layar Contact.



Gambar 6. Rancangan Layar Amplop.



Gambar 7. Rancangan Kop Surat.



Gambar 8. Rancangan Mug.

4. IMPLEMENTASI DESAIN

4.1 Tampilan Website



Gambar 9. Print Screen Menu Bar.



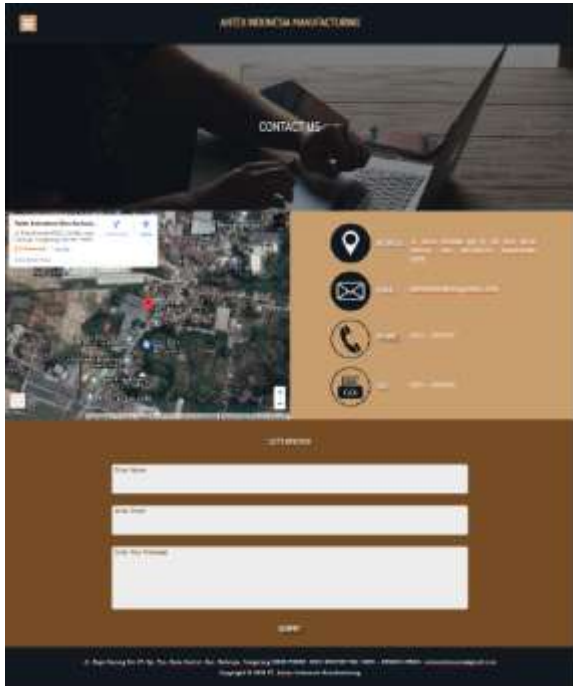
Gambar 11. Print Screen Page Product.



Gambar 10. Print Screen Page Home.



Gambar 12. Print Screen Page About.



Gambar 13. Print Screen Page Contact.

4.2 Tampilan Stationary dan Merchandise



Gambar 16. Print Screen Kop Surat.



Gambar 14. Print Screen Amplop.



Gambar 15. Print Screen Mug.

5. KESIMPULAN

Dari pengamatan penulis, begitu pentingnya sebuah *Website* sebagai media informasi sekaligus sebagai media promosi serta akan mempermudah masyarakat dalam mencari informasi mengenai perusahaan tersebut. Karena belum adanya *website* dan masih menggunakan katalog untuk memberi informasi kepada klien.

Pencarian sebuah konsep dalam pembuatan *website* sangatlah penting, agar suatu produk atau jasa yang kita publikasi melalui *website* tersebut dapat menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi masyarakat serta peluang untuk mendapatkan kepercayaan klien. Penulis juga menerapkan *stationary* berupa amplop dan kop surat. Sedangkan untuk *merchandise* dalam bentuk *mug* (gelas). Jadi dapat disimpulkan, penerapan desain *website* ini dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan media promosi pada PT. Antex Indonesia Manufacturing.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir, Abdul 2003.
Pemrograman Web mencakup: HTML, CSS, Javascript & PHP. Yogyakarta: Andi.
- [2] McCoy, John 1997.
Menguasai Desain Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Robins, Jeniffer. 2009.

Web Design, Third Edition. Canada: O'Reilly Media, Inc.

[4] Robins, Jeniffer. 2012.

Learning Web Design, Fourth Edition. Canada: O'Reilly Media, Inc.

[5] Munir, 2012.

Multimedia, Konsep dan Pengertian Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.