

## PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* DALAM BENTUK *WEBSITE* PADA PERUSAHAAN STASIUN TV CTV BANTEN

Caroline Elizabeth Manuhutu<sup>1\*</sup>, Ari Saputro<sup>2</sup>, Joko Christian Chandra<sup>3</sup>, Ratna Ujjan Dari<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Kota Tangerang, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[carolineem23@gmail.com](mailto:carolineem23@gmail.com), <sup>2</sup>[kintaro341@yahoo.com](mailto:kintaro341@yahoo.com), <sup>3</sup>[joko.christian@budiluhur.ac.id](mailto:joko.christian@budiluhur.ac.id), <sup>4</sup>[ratna\\_dari@yahoo.com](mailto:ratna_dari@yahoo.com)

**Abstrak-** Penggunaan teknologi informasi telah menyebar ke berbagai sektor dan aspek kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah profil perusahaan, yang berisi informasi tentang perusahaan dalam bentuk grafik, dokumen cetak, atau halaman web. Fungsi utama profil perusahaan adalah sebagai alat komunikasi dan media untuk memberikan informasi tentang perusahaan kepada potensi klien, mitra bisnis, dan masyarakat umum. *Website* perusahaan berfungsi sebagai stage advanced untuk menampilkan profil perusahaan secara lengkap dan menarik. Namun, perusahaan CTV Banten belum memiliki *company profile* dalam bentuk *website* yang memiliki informasi mengenai perusahaan dan dapat diakses secara umum. Hal ini menjadi sebuah kekurangan yang perlu segera diatasi mengingat peran *website* sangat berpengaruh dalam memperkenalkan perusahaan dan meningkatkan citra perusahaan, terutama perusahaan stasiun televisi seperti Cahaya Televisi Banten. Dikarenakan belum adanya *website* pada stasiun CTV Banten maka penelitian ini dibuat bertujuan untuk mendesain model *company profile* yang dapat menarik minat klien. Sehingga *website* dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan usahanya dengan menjangkau audiens yang lebih luas. Metode yang digunakan pada penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pelanggan terhadap *website* yang akan dibuat yang dikenal dengan metode *prototype*. Hasil penelitian ini menjadi rekomendasi yang dapat memberi campur tangan positif terhadap upaya pengenalan perusahaan CTV Banten. Maka dengan adanya model *company profile* dalam bentuk *website*, citra perusahaan dapat terbangun dengan lebih baik lagi.

**Kata Kunci:** *Website*, Profil Perusahaan, Desain.

## DESIGNING A COMPANY PROFILE DESIGN IN THE FORM OF A WEBSITE AT THE CTV BANTEN TV STATION COMPANYY

**Abstract-** The use of information technology has spread to various sectors and aspects of human life. One example is a company profile, which contains information about the company in the form of graphics, printed documents, or web pages. The main function of a company profile is as a communication tool and media to provide information about the company to potential clients, business partners, and the general public. The company website functions as an advanced stage to display the company profile in a complete and attractive manner. However, CTV Banten does not yet have a company profile in the form of a website that has information about the company and can be accessed publicly. This is a shortcoming that needs to be addressed immediately considering the role of the website is very influential in introducing the company and improving the company's image, especially television station companies such as Cahaya Televisi Banten. Due to the absence of a website at the CTV Banten station, this research aims to design a company profile model that can attract clients. So that the website can help the company in developing its business by reaching a wider audience. The method used in this research begins with identifying customer needs for the website to be created, known as the prototype method. The results of this research are recommendations that can positively intervene in efforts to recognize the CTV Banten company. With the company profile model in the form of a website, the company's image can be built even better.

**Keywords:** *Website*, *Company profile*, *Design*.

### 1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi telah menyebar ke berbagai bidang dan aspek kehidupan manusia di era perkembangan teknologi informasi yang pesat. Penyebaran informasi dengan cepat, akurat, dan efektif sangat penting untuk berbagai tujuan, seperti mempromosikan profil institusional organisasi, lembaga, atau perusahaan. Jika situs web CTV Banten tidak menggunakan teknologi informasi berbasis profil institusional, visibilitas perusahaan akan berkurang dan konsumen tidak akan dapat mengetahui keunggulan perusahaan.

Profil perusahaan merupakan sarana pendukung kehumasan yang memuat informasi umum mengenai suatu badan usaha, dan dapat dikategorikan ke dalam website, cetak, aplikasi interaktif, dan video [1]. Salah satu cara untuk menggunakan internet adalah dengan membuat sebuah *website*. Selain berfungsi sebagai alat promosi *online*, juga memberikan informasi tentang lembaga itu sendiri.

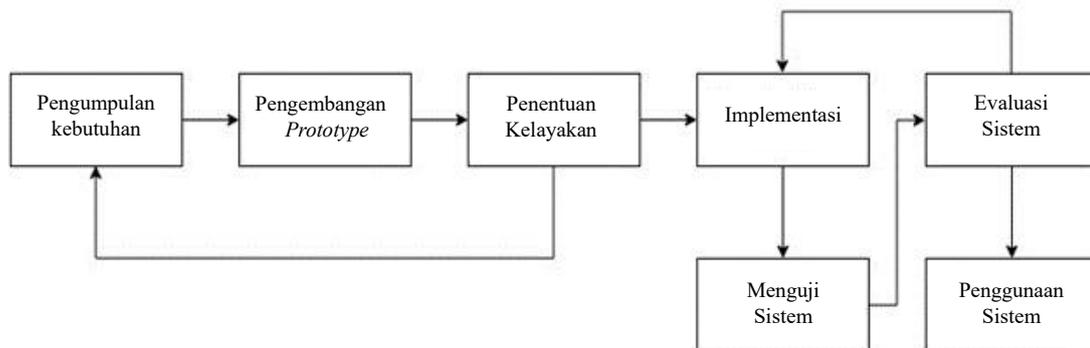
Namun pada perusahaan CTV Banten tidak memiliki *company profile* yang berisikan informasi mengenai perusahaan dalam bentuk *website* yang dapat diakses secara umum. Akibatnya, sebagai mahasiswa Jurusan Desain Digital Interaktif di Universitas Budi Luhur, peneliti ingin membuat sebuah *website company profile* yang menampilkan profil institusi CTV Banten. Penelitian tersebut akan diberi nama "Perancangan *Company profile* pada Perusahaan Stasiun TV CTV Banten". Adapun tujuan dari riset dan penulisan yang telah penulis lakukan yaitu untuk membuat model *website* sebagai *company profile* pada perusahaan stasiun TV CTV Banten, agar perusahaan dapat menggunakannya untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Hasil teknologi informasi ini akan memberi konsumen akses cepat, efisien, dan efektif ke informasi tentang keunggulan perusahaan, sehingga mereka dapat membuat pilihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, diharapkan bahwa situs web yang informatif dan interaktif memiliki kemampuan untuk memperluas pasar perusahaan dan membangun hubungan yang lebih baik antara pelanggan dan perusahaan. Menurut J. Smól Profil perusahaan di situs jejaring sosial membantu administrator dan pelanggan berinteraksi, mengungkapkan emosi, dan berbagi informasi [2].

Aset visual mencakup grafik yang dapat digunakan sebagai objek dalam media, efek visual, penggunaan huruf, dan grafik untuk antar muka. Karena tahapan ini membutuhkan kemampuan grafis dan kepekaan estetis, desainer grafis biasanya lebih mudah melewatinya. Dengan desain dan penggunaan warna yang tepat, profil perusahaan dalam media interaktif ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang visi, misi, dan keunggulan perusahaan kepada konsumen. Dengan menerapkan konsep yang baik saat membuat media interaktif ini, diharapkan dapat meningkatkan citra perusahaan di mata konsumen dan membantu perusahaan tetap relevan di era digital saat ini.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan sistem informasi ini, model *prototype* digunakan. Alur dan langkah-langkah yang digunakan termasuk mengidentifikasi pengguna dan membuat *prototype* [3]. Pelanggan atau pengguna melihat program *prototype* ini sampai mereka menemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan mereka. Proses dalam metode *prototype* yaitu menentukan kebutuhan pemakaian, pengembangan *prototype*, menentukan apakah *prototype* dapat diterima, kemudian yang terakhir mengimplementasikan *prototype*. Tahapan metode *prototype* bisa dilihat pada gambar 1 berikut



Gambar 1. Tahapan Metode *Prototype*

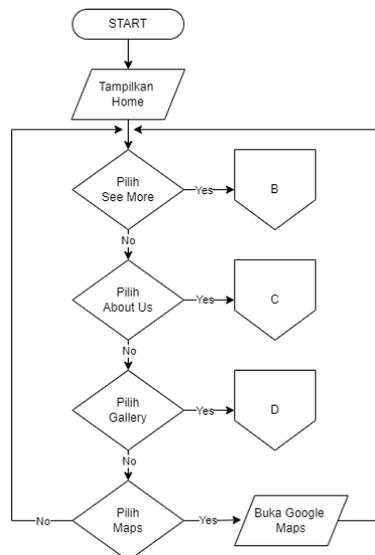
- 1) Pengumpulan Kebutuhan : Pada fase ini, akan dilakukan evaluasi menyeluruh tentang berbagai aspek teknis yang perlu diperhatikan, seperti kompatibilitas perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam pengembangan sistem, untuk menentukan kesesuaian penggunaan berbagai *mode interface* yang tersedia. Selain itu, penelitian akan berkonsentrasi pada mengevaluasi kebutuhan pemakai untuk prosedur dan teknologi yang akan digunakan. Penyelidikan ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar teknis yang ditetapkan, tetapi juga memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna akhir. Penemuan-penemuan ini akan berfungsi sebagai dasar untuk perancangan dan pengembangan sistem yang lebih lanjut.
- 2) Pengembangan Prototype : Pada tahap ini, analisis sistem mengembangkan sebuah *prototype* yang berfungsi sebagai representasi awal dari sistem yang akan dibangun. Tujuan dari *prototype* ini adalah untuk memberikan gambaran visual dan fungsional tentang desain dan operasional sistem yang diusulkan, serta untuk mengevaluasi ide dan fitur utama yang direncanakan. Dengan menggunakan *prototype* ini, maka dapat segera menemukan masalah dan kekurangan, melakukan perubahan yang diperlukan, dan mendapatkan umpan balik

dari pemangku kepentingan dan pengguna akhir. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan akan memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna dan bekerja dengan efisien dan efektif.

- 3) Penentuan Kelayakan : Pada tahap ini, analisis sistem akan berkonsentrasi pada penilaian apakah *prototype* yang telah dikembangkan dapat diterima oleh pelanggan atau pengguna akhir. Analisis ini tidak hanya bertujuan untuk memastikan bahwa fungsi dan fitur *prototype* sesuai dengan spesifikasi awal, tetapi juga untuk menemukan area yang kurang sesuai. Selain itu, mencakup pemeriksaan menyeluruh terhadap elemen yang membutuhkan perbaikan, baik dalam hal fungsionalitas, antarmuka pengguna, maupun kinerja sistem secara keseluruhan. Tim akan membuat rencana tindakan berdasarkan saran untuk meningkatkan kualitas dan keterterimaan *prototype* oleh pengguna.
- 4) Implementasi : Ketika prototipe digunakan pada tahap ini, tim dapat lebih memahami bagaimana sistem yang diusulkan dapat digunakan. Selama tahap evaluasi prototipe, umpan balik dari pengguna akhir memberikan panduan penting untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas sistem. Hal ini memungkinkan Anda merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk berpindah dari prototipe ke sistem yang lengkap dengan lebih akurat dan efisien.
- 5) Menguji Sistem : Tim mengintegrasikan berbagai elemen yang diidentifikasi dan diuji ke dalam prototipe melalui analisis sistem terperinci. Proses ini menerapkan teknik pemodelan yang telah ditetapkan sebelumnya pada pengembangan sistem aktual untuk memastikan bahwa semua aspek teknis dan fungsional dari prototipe diterapkan secara konsisten dan lengkap. Hal ini menciptakan sistem yang memenuhi spesifikasi teknis dan harapan pengguna
- 6) Evaluasi Sistem : Jika evaluasi menunjukkan bahwa *prototype* tidak memenuhi ekspektasi secara signifikan, tim mungkin harus mempertimbangkan untuk mengubah sistem secara keseluruhan. Ini dilakukan untuk menghindari masalah yang lebih besar di masa depan dan memastikan bahwa produk akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Keputusan untuk merombak *prototype* didasarkan pada analisis menyeluruh biaya, waktu, dan sumber daya yang diperlukan, serta potensi keuntungan jangka panjang yang dapat diperoleh.
- 7) Penggunaan Sistem : Tahap finalisasi dari metode *Prototype*, ketika sudah melalui semua tahapan dan mendapatkan persetujuan dari klien maka sistem siap untuk digunakan.

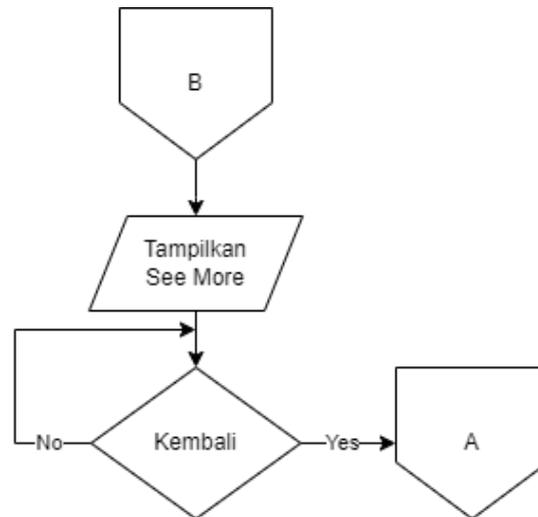
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1.1 Flowchart



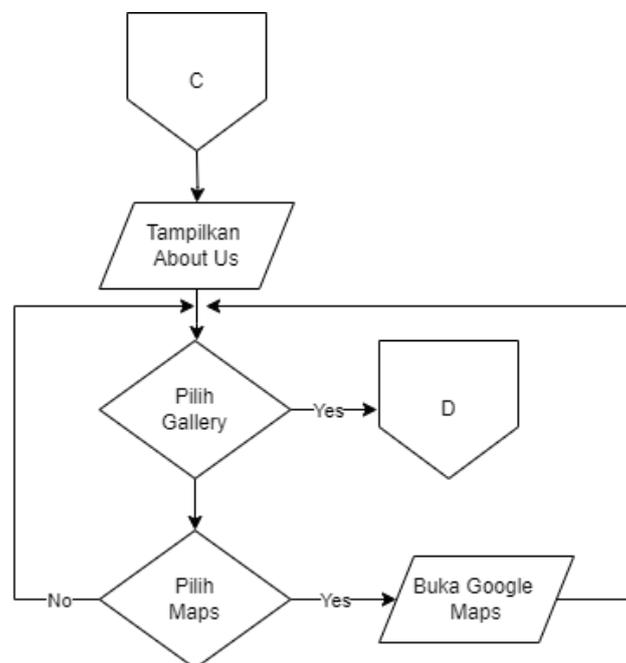
Gambar 2. Rancangan *flowchart* home page

Gambar 2 merupakan rancangan *flowchart homepage*. Ketika Anda membuka situs web, halaman pertama yang muncul adalah halaman Home. Di dalamnya, Anda akan melihat beberapa opsi yang mengarah ke halaman lain, seperti See More, About Us, Address, dan Gallery. Ketika Anda memilih Address, Anda akan dibawa ke halaman Google Maps.



**Gambar 3.** Rancangan *flowchart see more*

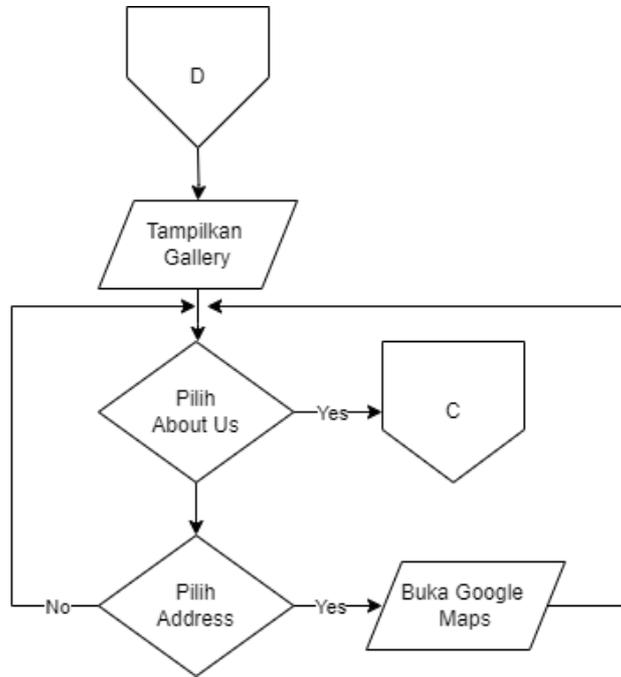
Gambar 3 merupakan rancangan *flowchart see more*. Setelah pengguna memilih opsi *see more*, halaman baru akan dibuka yang menampilkan konten tambahan atau informasi terkait dengan topik yang telah mereka pilih. Tujuan dari halaman baru ini adalah untuk memberi pengguna akses yang lebih luas dan menyeluruh terhadap informasi yang telah mereka lihat sebelumnya secara ringkas.



**Gambar 4.** Rancangan *flowchart about us*  
Sumber : *WEB PROGRAMMING* (2019)

Gambar 4 merupakan rancangan *flowchart about us*. Setiap kali pengguna memilih halaman *About Us*, *browser* akan secara otomatis membuka halaman baru yang berisi informasi tentang perusahaan, sejarahnya, visi dan misinya, serta profil karyawannya. Setelah memilih halaman ini, pengguna dapat pergi ke halaman lain, seperti

halaman *Address*, yang menunjukkan alamat lengkap perusahaan, atau halaman *Gallery*, yang menampilkan foto terkait aktivitas perusahaan.



Gambar 5. Rancangan *flowchart gallery*

Gambar 5 merupakan rancangan *flowchart gallery*. Ketika pengguna memilih opsi halaman Gallery, sistem akan secara otomatis membuka halaman baru yang menampilkan konten dari halaman Gallery tersebut. Setelah halaman terbuka, pengguna dapat mengakses halaman baru lainnya, seperti halaman About Us, yang berisi informasi tentang kami, atau halaman Address, yang berisi alamat lengkap perusahaan. Ketika pengguna memilih halaman Address, mereka akan diarahkan ke halaman Google Maps yang menunjukkan lokasi perusahaan.

### 1.2 Rancangan Menu

Pembuatan menu ini dapat terwujud karena menggunakan figma dengan plugin HTML Framer. Seperti halnya WordPress menawarkan *plugin WooCommerce* gratis untuk membangun toko *online*. Dengan *plugin* ini, kita dapat membangun toko online yang bahkan dapat digunakan oleh orang yang tidak kenal *coding* [4]. Rancangan menu *desktop* bisa dilihat pada gambar 6.



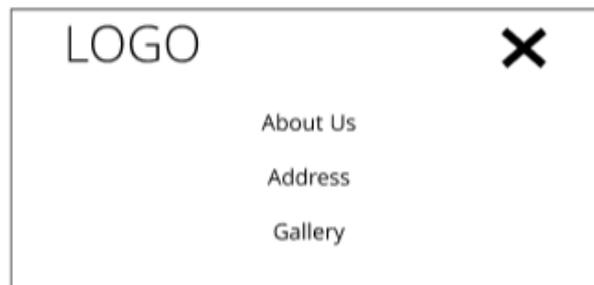
Gambar 6. Rancangan *Menu Desktop*

Logo CTV Banten ditempatkan secara strategis di bagian sebelah kiri atas layar desktop ini, memberikan identitas visual yang kuat dan langsung terlihat oleh pengguna saat mereka mengunjungi situs web, rancangan menunya disesuaikan untuk layar dengan lebar 1200 piksel. Selain itu, sejumlah tautan yang disusun secara horizontal dan mudah diakses dapat ditemukan di bagian kanan menu. Pengguna dibawa ke halaman penting seperti *About Us*, *Address*, dan *Gallery* melalui tautan ini. Rancangan menu *mobile close* bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Menu Mobile Close

Ketika menu pada versi mobile masih tertutup, tampilan layar akan sangat sederhana dan hanya menampilkan logo CTV Banten di bagian atas. Logo ini merupakan identitas visual utama perusahaan dan tetap dapat dilihat meskipun menu belum dibuka. Logo dilengkapi dengan ikon "garis dua". Ikon ini ditempatkan dengan baik sehingga mudah diakses dan dikenali oleh pengguna. Dengan menekan ikon tersebut, pengguna dapat mengakses tautan ke halaman web lainnya. Rancangan menu *mobile open* bisa dilihat pada gambar 8.

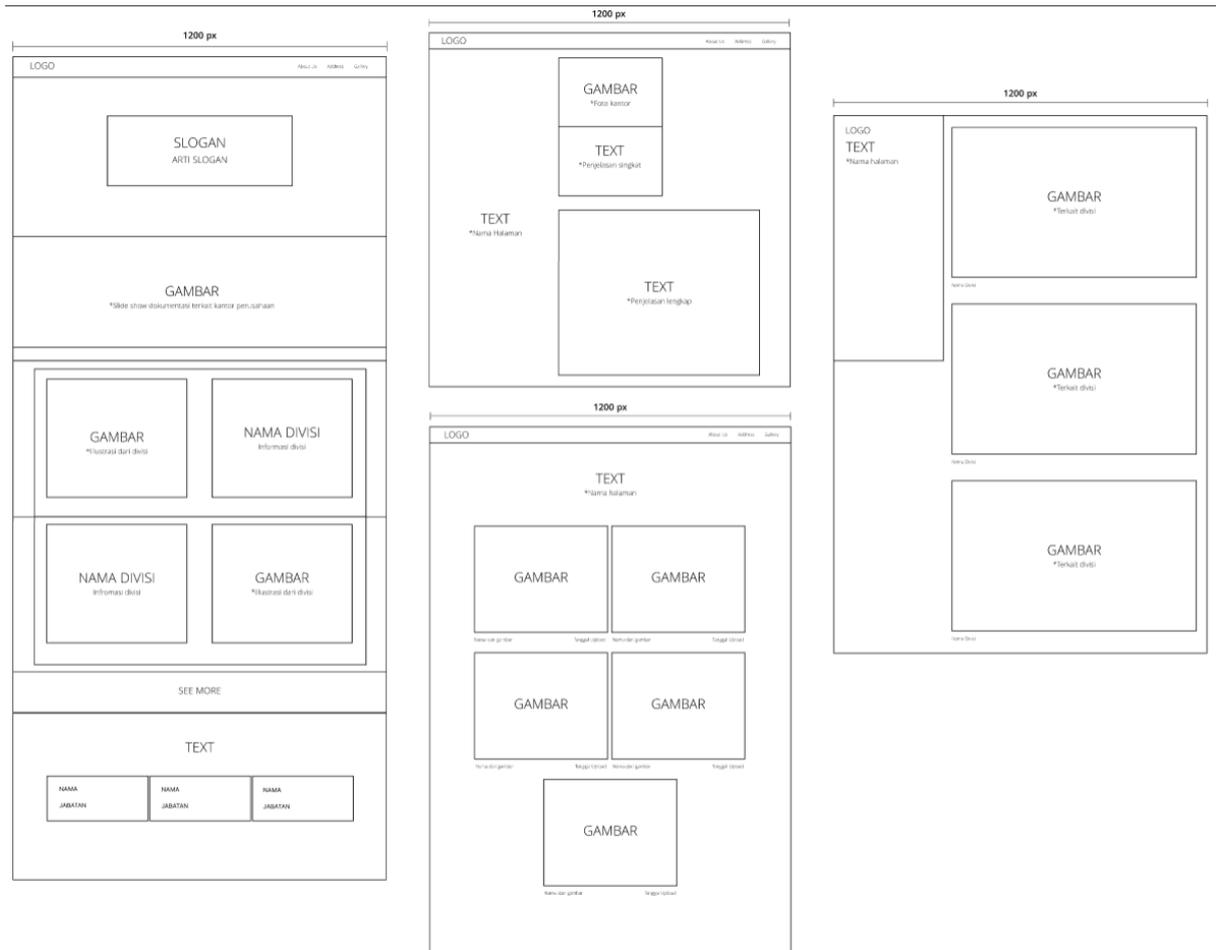


Gambar 8. Rancangan Menu Mobile Open

Untuk versi mobile website ini, yang dioptimalkan untuk layar sebesar 390 piksel, desain menu telah dipikirkan dengan cermat untuk memaksimalkan pengalaman pengguna. Saat menu terbuka, pengguna akan melihat tampilan yang menampilkan seluruh halaman website tersebut. Setiap tautan halaman disusun dengan baik sehingga mudah untuk menemukan dan mendapatkan akses cepat ke berbagai konten yang tersedia.

### 1.3 Rancangan Layar

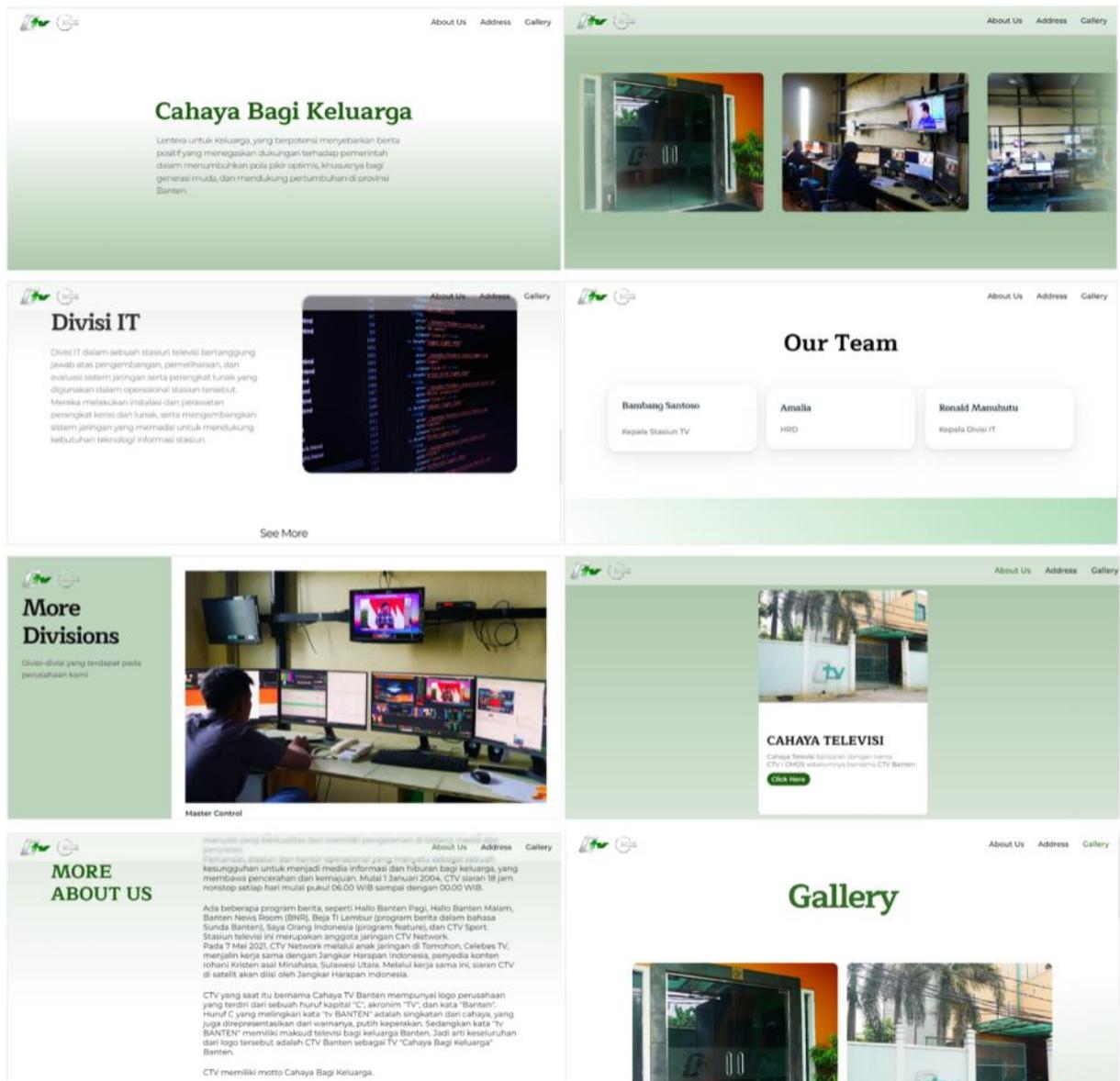
Rancangan layar pada *website* ini sudah *responsive* karena dengan menggunakan CSS, *loading* halaman web menjadi lebih cepat, pengolahan kode menjadi lebih mudah, dan tampilan web menjadi lebih rapi dalam berbagai ukuran [5]. Dalam beberapa waktu terakhir, kehadiran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Designer semakin dibutuhkan. Salah satu alasannya adalah karena semakin banyak bisnis yang mulai menggunakan *platform mobile* dan situs web untuk bertumbuh [6]. Rancangan layar website bisa dilihat pada gambar 9



Gambar 9. Rancangan layar website

## 1.4 Tampilan Layar

Tampilan layar website bisa dilihat pada gambar 10



Gambar 10. Tampilan layar website (1200 px)

Berikut warna-warna yang dominan digunakan dalam pembuatan website Cahaya Televisi Banten, tiga warna dominan yaitu warna hitam, warna putih dan warna hijau. Makna yang terdapat dari warna-warna tersebut yaitu:

- Warna hitam dapat memberikan tampilan yang elegan dan mewah. Warna hitam sangat bagus untuk digunakan dalam pembuatan website.
- Warna putih erat kaitannya dengan kesucian dan kebersihan. Warna putih juga terlihat cerah dan terang. Warna ini sering digunakan sebagai warna dasar saat membuat website.
- Warna hijau dapat memberikan suasana tenang. Dari sudut pandang psikologis, hijau merupakan warna yang dapat membantu orang dalam situasi sulit.

Website pada penelitian kali ini dibuat dengan menggunakan Framer yaitu alat yang ampuh untuk desainer UI/UX yang ingin membuat desain interaktif yang sangat detail. Hal ini menyederhanakan proses dari konsep awal hingga prototipe dan memungkinkan pengujian dan validasi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan. Yang dimana HTML digunakan untuk membuat halaman web yang dapat diakses melalui internet [7]. CSS umumnya digunakan untuk memformat halaman web yang ditulis dalam HTML atau XHTML [8]

Ketidaknyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi atau produk dikenal sebagai indikator kegagalan aplikasi atau produk. Untuk mengetahui seberapa nyaman pengguna saat menggunakan suatu aplikasi atau produk,

Anda dapat mengukur pengalaman pengguna [9]. Maka dari itu hasil akhir dari desain sebuah *website* harus bisa nyaman bagi penggunanya dan sesuai kebutuhan dari pengguna.

Seperti halnya menurut Hermanto & Wahyudi dalam penelitian berjudul “*Design Of a Portal Website for One of The High Schools in Bandung*” yaitu Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan meningkatkan komunikasi dan keterlibatan antara sekolah, siswa, dan orang tua. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran di sebuah sekolah menengah di Bandung [10].

#### 4. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi informasi telah menyebar ke berbagai bidang dan aspek kehidupan manusia di era perkembangan teknologi informasi yang pesat. Penyebaran informasi dengan cepat, akurat, dan efektif sangat penting untuk berbagai tujuan, seperti mempromosikan profil institusional organisasi, lembaga, atau perusahaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran *website* sangat penting untuk pengenalan perusahaan dan meningkatkan citra perusahaan, terutama perusahaan stasiun televisi seperti Cahaya Televisi Banten. Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan *website* ini dapat membantu perusahaan Cahaya Televisi Banten karena dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang mengaksesnya melalui internet, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan dan memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan mereka.

Dikarenakan dengan adanya *company profile* pada perusahaan CTV Banten, maka masyarakat atau klien dapat mengetahui informasi lebih lanjut mengenai perusahaan, sehingga perusahaan CTV Banten dapat menarik audiens yang lebih luas serta memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat umum.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Maharani Jasmine and R. Benaya Loen, “Penggunaan Video *Company profile* Sebagai Sarana Informasi Dan Meningkatkan Promosi Pada PT Avoir Industry ( The Use Of *Company profile* Video As A Means of Information and Increase Promotion at PT Avoir Industry ),” vol. 2, no. 2, pp. 125–132, 2020.
- [2] J. SMÓL, “Rhetoric of ( im ) politeness Retoryka ( nie ) grzeczno ś ci,” vol. 7, no. February, 2020.
- [3] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Prototype*” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, Apr. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [4] D. Manongga, U. Rahardja, I. Sembiring, N. Lutfiani, and A. B. Yadila, “Pengabdian Masyarakat dalam Pemberdayaan UMKM dengan Melakukan Implementasi Website Menggunakan Plugin Elementor Sebagai Media Promosi,” *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 44–53, Oct. 2022, doi: 10.34306/adimas.v3i1.810.
- [5] A. Oktarini, S. ; Ari, and A. ; Sunarti, *WEB PROGRAMMING*. 2019.
- [6] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, and N. Safitri, “PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA,” *Shilka Dina Anwarriya*, vol. 3, no. 1, 2021, [Online]. Available: [www.youtube.com](http://www.youtube.com),
- [7] S. Mufti Prasetyo, M. Ivan Prayogi Nugroho, R. Lima Putri, and O. Fauzi, “BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development,” 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- [8] O. : Taryana and S. M. Kom, “Cascading Style Sheet,” 2020.
- [9] S. Rasio Henim and R. Perdana Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [10] C. Hermanto and R. A. Wahyudi, “Design Of a Portal Website for One of The High Schools in Bandung,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 18, no. 1, pp. 19–24, 2024.