

PERANCANGAN 3D ASSET ENVIRONMENT SAIVA FOOTBALL GAME

Prastya Lintang Dwi Kuncoro, Toto Haryadi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Email : 114202003382@mhs.dinus.ac.id, toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : tanggal artikel diterima

Disetujui : tanggal artikel disetujui

Kata Kunci :

perancangan website, company profile, CV Dian Karya Mandiri, analisis 5W+1H, design thinking, komunikasi, Figma, UI/UX Website

ABSTRAK

CV Dian Karya Mandiri adalah Perusahaan yang didirikan di kudu pada tahun 2020 dengan fokus pada jasa pembuatan perizinan usaha dan bangunan, adanya keluhan terkait kesulitan client dalam pencarian informasi tentang CV Dian Karya Mandiri. Oleh karena itu perlunya dibuat website companya profile guna memperkenalkan dan mempermudah dalam pencarian informasi terkait CV Dian Karya Mandiri. Dalam pengumpulan data menggunakan kualitatif dengan wawancara dan observasi bersama Client, metode analisis yang digunakan pada perancangan ini yaitu 5W+1H dan metode perancangan menggunakan Design Thinking yang menghasilkan beberapa media seperti UI, UX Website, Poster, Stiker dan gantungan kunci.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : date of received article

Accepted : date of accepted article

Keywords:

website design, company profile, CV Dian Karya Mandiri, 5W+1H analysis, design thinking, communication, Figma, UI/UX Website

ABSTRACT

CV Dian Karya Mandiri is a company established in kudu in 2020 with a focus on business and building licensing services, there are complaints related to client difficulties in finding information about CV Dian Karya Mandiri. Therefore, it is necessary to create a website profile to introduce and facilitate the search for information related to CV Dian Karya Mandiri. In collecting data using qualitative interviews and observations with clients, the analysis method used in this design is 5W + 1H and the design method uses Design Thinking which produces several media such as UI, UX Website, Posters, Stickers and key chains.

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, kemajuan teknologi informasi berkembang pesat, terutama di lingkungan perusahaan. Pemanfaatan teknologi informasi yang efektif oleh suatu perusahaan dapat membantu dalam memasarkan produk atau jasa dengan lebih efisien, memberikan keunggulan dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat.

Perkembangan pesat teknologi informasi, terutama internet, telah membuka kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses informasi terbaru di mana saja dan kapan saja. Ketika berbicara tentang internet, website menjadi elemen yang sangat signifikan. Website merupakan layanan informasi yang menggunakan konsep hyperlink untuk mempermudah pengguna internet dalam menemukan informasi di dunia maya. Penggunaan multimedia menjadi konsep kunci dalam menyajikan informasi melalui website, memungkinkan pemanfaatan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, audio, dan film. (Mukminin, 2020). Website digunakan sebagai media untuk mempromosikan produk, layanan, atau melakukan iklan perusahaan kepada pengguna internet. Oleh karena itu, tampilan website harus menarik, atraktif, dan dinamis, tergantung pada area atau sektor yang dikelola oleh perusahaan.

Website memiliki berbagai macam jenis, salah satunya website perusahaan. Website perusahaan merupakan suatu halaman web yang menyajikan informasi dari perusahaan, seperti deskripsi, produk atau jasa yang ditawarkan, serta kontak perusahaan (Muhammad, 2023). Saat menjalankan suatu bisnis, pasti hal utama yang difikirkan yaitu membuat strategi periklanan yang akan digunakan. Dalam kondisi saat ini, dengan akses internet yang mudah pastinya Masyarakat lebih tertarik akan iklan digital. Dengan begitu cara yang lebih praktis yaitu dengan membuat website company profile.

Website company profile diartikan sebagai pengenalan profesional yang bertujuan untuk menarik perhatian klien dan memberikan informasi singkat tentang Perusahaan (Efendi, n.d.). Website company profile memainkan peran kunci dalam mempromosikan bisnis kepada pelanggan, dengan keunggulan akses yang lebih mudah oleh masyarakat umum melalui internet. Melalui website company profile, berbagai jenis data seperti gambar, suara, animasi, teks, tabel, diagram, dan format data lainnya dapat disimpan.

CV Dian Karya Mandiri merupakan sebuah badan usaha yang bergerak dalam bidang perizinan usaha dan perizinan bangunan. CV Dian Karya Mandiri sejak didirikan pada tahun 2020 hingga saat ini telah mengandalkan metode promosi melalui mulut ke mulut. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan akan visibilitas online, Perusahaan ini menyadari pentingnya keberadaan website company profile sebagai alat promosi yang lebih efektif. Hingga saat ini, perusahaan belum memiliki company profile yang lengkap, mengakibatkan keterbatasan informasi yang dapat diberikan kepada calon klien.

Ketidakmampuan memiliki website company profile menjadi permasalahan serius bagi perusahaan CV Dian Karya Mandiri. Tanpa adanya keberadaan online, proses promosi dilakukan secara langsung (mulut ke mulut), hal tersebut menyulitkan para calon konsumen yang ingin mencari tau informasi seputar CV Dian Karya Mandiri seperti portofolio perusahaan, layanan yang ditawarkan, serta info kontak. Situasi ini membutuhkan media online seperti website Perusahaan, website ini berfungsi sebagai alat yang menghubungkan antara pihak CV Dian Karya Mandiri dan konsumen dari segi informasi. Selain itu karena tidak adanya website company profile ini konsumen mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi seputar CV Dian Karya Mandiri dan konsumen mengalami kesulitan dalam memonitoring progress proyek yang tengah dikerjakan. Sejak pendirian perusahaan pada tahun 2020, keterbatasan ini telah menciptakan hambatan signifikan dalam proses komunikasi dan promosi perusahaan.

Dengan penggunaan website company profile, CV Dian Karya Mandiri dapat meningkatkan promosi, menjalin relasi, dan menjangkau target pasar lebih luas. Keberadaan website company profile diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada masyarakat tentang CV Dian Karya Mandiri dan layanan yang disediakan

2. METODE

Metode penelitian kualitatif digunakan karena berguna untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan company profile berbasis website CV Dian Karya Mandiri. Metode penelitian kualitatif ini melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara kepada pemilik CV, observasi langsung di lokasi untuk melihat permasalahan yang sedang terjadi dengan data yang valid, serta studi kepustakaan untuk mengumpulkan semua informasi yang diperlukan.

Dalam perancangan company profile berbasis website, digunakan metode analisis 5W+1H. Metode ini mengandung serangkaian pertanyaan yang menjadi landasan untuk mengumpulkan informasi dan menyelesaikan masalah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup: apa (what), siapa (who), kapan (when), di mana (where), mengapa (why), dan bagaimana (how). Pertanyaan-pertanyaan ini digunakan perancang untuk mengumpulkan informasi yang cukup untuk memahami suatu masalah yang tengah dihadapi oleh perusahaan CV Dian Karya Mandiri.

Perancangan company profile berbasis website ini menggunakan metode perancangan design thinking. Design thinking merupakan proses berulang dalam memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, dan menyusun ulang tantangan untuk mengidentifikasi alternatif dan respons yang mungkin tidak terlihat langsung pada tingkat pemahaman awal (article). menurut Kelly dan Brown (2018), design thinking merupakan metodologi yang menggunakan pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia yang berasal dari desain untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna, teknologi, dan kesuksesan bisnis. Metode ini juga merupakan metode yang dapat menyelesaikan masalah dengan menggabungkan permintaan pengguna dan kemampuan teknis yang sesuai. Desain memiliki 5 tahapan yaitu : Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Data 5W+1H

What	Apa yang mendasari masalah dalam perancangan ini?	CV Dian Karya Mandiri mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan pelanggan karena selama ini masih menggunakan layanan wa yang masih bercampur dengan wa pribadi. Selain itu, pelanggan mengalami kesulitan dalam memonitoring progress pengerjaan yang dilakukan oleh CV Dian Karya Mandiri sehingga pelanggan harus bertanya langsung kepada pihak kantor untuk mengetahui seberapa jauh progress kegiatan yang telah dilakukan.
Why	Mengapa masalah ini terjadi?	Karena proses komunikasi antara klien dan pelanggan masih dilakukan secara langsung atau chat pribadi.

Who	Siapa yang mengalami masalah ini?	Para calon konsumen yang baru memulai membangun tempat usaha dan bangunan serta pihak CV Dian Karya Mandiri.
Where	Dimana lokasi permasalahan ini terjadi?	Masalah terjadi di kantor CV Dian Karya Mandiri yaitu di Jl. Brojokusumo, Karangpakis, Jepangakis, Kec. Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59349.
When	Kapan CV Dian Karya Mandiri mengalami masalah ini?	Kesulitan ini terjadi sejak didirikannya CV ini yaitu pada tahun 2020.
How	Bagaimana penyelesaian masalah tersebut?	proses komunikasi antara klien dan pelanggan dapat dilakukan dengan satu media komunikasi yaitu menggunakan website. Dengan adanya website company pelanggan dapat melakukan monitoring pengerjaan melalui website sehingga tidak perlu banyak bertanya dengan pihak CV Dian Karya Mandiri

3.2 Hasil Kesimpulan Analisis

Kesulitan komunikasi antara CV Dian Karya Mandiri dan pelanggan, serta tantangan dalam memantau progres pengerjaan, yang dialami sejak didirikannya pada tahun 2020, terjadi di kantor CV tersebut di Jl. Brojokusumo, Karangpakis, Jepangakis, Kec. Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59349. Untuk mengatasi masalah tersebut, mereka memutuskan untuk menggunakan website company sebagai media komunikasi tunggal, yang memungkinkan pelanggan untuk memonitor progres pengerjaan tanpa perlu bertanya langsung kepada pihak CV Dian Karya Mandiri.

3.3 Konsep dan Visualisasi

Konsep dan visualisasi perancangan website mobile menggunakan metode design thinking, dengan 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.

a. Empathize (Pengumpulan Data)

Tahap empathize merupakan tahap awal pada metode perancangan desain thinking. Tahapan ini merujuk pada data yang telah dikumpulkan pada bab 1 baik melalui observasi dan wawancara. Dalam tahapan ini, penulis menyimpulkan bahwa perancangan Website Company Profile CV Dian Karya Mandiri menjadi sebuah Solusi yang dapat membantu para konsumen dan pihak CV Dian Karya Mandiri dalam komunikasinya. Selain itu, perancangan ini menyajikan informasi secara visual yang memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang diberikan.

b. Define (Pengolahan Data)

Pada tahapan define, berbagai masalah yang ditemukan pada tahapan empathize dikumpulkan dan diidentifikasi untuk menentukan kebutuhan fitur yang diperlukan. Selain itu, karakteristik visual Perusahaan, termasuk unsur warna, tata letak, dan elemen visual lainnya yang menjadi ciri khas Perusahaan juga diidentifikasi pada

tahapan ini. Proses define ini telah dijelaskan pada bab 3 yang mencakup pengumpulan dan analisis data menggunakan metode 5W+1H. Data yang dikumpulkan merujuk pada profil CV Dian Karya Mandiri. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar untuk mendapatkan gagasan pada tahap ideate

- **Filosofi Logo CV Dian Karya Mandiri**



CV Dian Karya Mandiri merupakan sebuah perusahaan berskala kecil yang bergerak di bidang jasa perizinan, khususnya pada perizinan usaha dan bangunan. Logo CV Dian Karya Mandiri ini tergolong pada logotype. Logotype merupakan jenis logo yang berbasis font dan berfokus pada nama bisnisnya saja. Pada logo ini menggunakan perpaduan font yaitu font Amperzand sebagai monogram dan font Milton Keynes sebagai wordmark.

ABCDEF GHIJKLM
NOPQR STU VWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

abcdefghijklm nopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!#\$%&/'!*@.?:;)

Penultimate
The spirit is willing but the flesh is weak
SCHADENFREUDE
3964 Elm Street and 1370 Rt. 21
The left hand does not know what the right hand is doing.
mail@example.com http://www.eufonts.com

Pada monogram DKM merupakan singkatan dari Dian Karya Mandiri menggunakan font Amperzand yang merupakan jenis huruf kursif gaya lama yang indah. Sedangkan, pada wordmark Dian Karya Mandiri menggunakan font Milton Keynes yang merupakan jenis font tebal modern yang berasal dari goresan tangan, font ini cocok untuk logo branding, kaos, poster, kartu nama, tipografi, dan proyek desain lainnya



Logo CV Dian Karya Mandiri memiliki warna utama (*Primary Color*) yaitu warna merah yang mengartikan bahwa CV Dian Karya Mandiri dapat mengkomunikasikan kepercayaan dan keandalan dalam menangani perizinan usaha dan bangunan dengan profesionalisme yang tinggi. Perpaduan warna hitam dan putih bagian monogram dapat memberikan kesan yang sederhana dan jelas sehingga memudahkan logo untuk dikenali dan diingat dan perpaduan warna ini memberikan kontras yang tajam, membuat logo terlihat tegas dan mudah dibaca baik dicetak maupun digital.

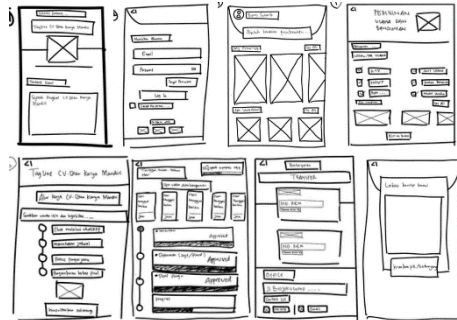
- **Target dan Segmentasi Audiens**

Target audiens pada perancangan ini merupakan para masyarakat yang akan mendirikan suatu bangunan maupun tempat usaha. Target audiens merupakan calon konsumen yang akan mendirikan usaha maupun bangunan yang memiliki handphone, laptop, dan akses ke jaringan internet untuk mengakses website ini. Target audiens merupakan para konsumen yang ingin memonitoring proses pekerjaan yang sedang dikerjakan oleh CV Dian Karya Mandiri.

c. Ideate

- **Brainstorming**

Berdasarkan data dan kesimpulan mengenai CV Dian Karya Mandiri serta masalah yang dihadapi, diperlukan pengembangan ide-ide yang solutif. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan menentukan fitur-fitur melalui proses brainstorming. Dalam dunia desain, brainstorming digunakan untuk memfasilitasi penerapan kreativitas dan pengumpulan ide sebelum memasuki tahapan perancangan. Pada tahapan ini penulis menggunakan metode Crazy eight dalam proses brainstorming. Metode Crazy eight dibuat berupa gambaran kasar yang nantinya dibuat wireframe dan UI dengan menggunakan aplikasi figma.



- **Log in dan Register**

Pada halaman Log In dibuka dengan page “selamat datang” dan nantinya pengguna memilih log in / sign up / login dengan akun lain. Setelah itu pengguna diarahkan ke page pengisian data diri jika belum mempunyai akun, dan nantinya mendapat kode angka yang didapat dari SMS. Jika pengguna sudah mempunyai akun, pengguna mengisi nama akun dan password

- **Alur**

Pada halaman alur terdapat blok konsultasi sekarang, setelah pengguna mengeklik blok tersebut, selanjutnya diarahkan langsung ke whatsapp. Pada bagian atas blok “konsultasikan sekarang” terdapat alur yang memudahkan pengguna untuk tahu alur yang akan dilakukan ketika menggunakan jasa di CV Dian Karya Mandiri.

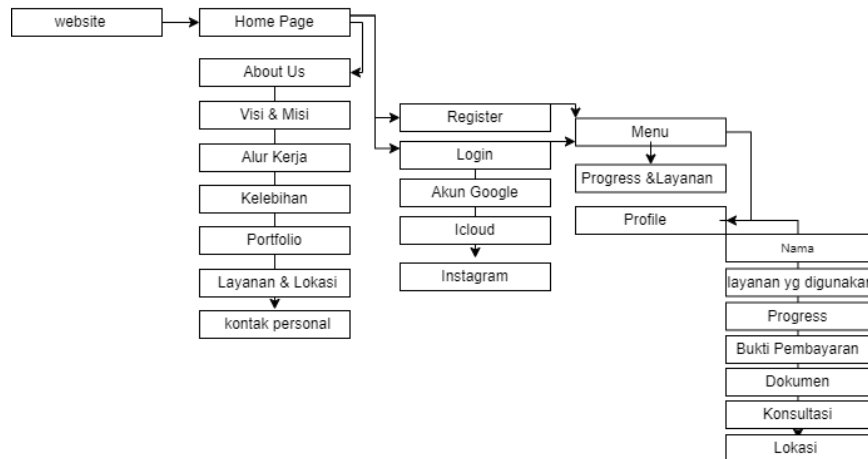
- **Tipografi**

Pada halaman alur terdapat blok konsultasi sekarang, setelah pengguna mengeklik blok tersebut, selanjutnya diarahkan langsung ke whatsapp. Pada bagian atas blok “konsultasikan sekarang” terdapat alur yang memudahkan

pengguna untuk tahu alur yang akan dilakukan ketika menggunakan jasa di CV Dian Karya Mandiri.

- **Prototype**

Prototype adalah versi awal atau simulasi dari sebuah produk yang dikembangkan dalam skala kecil, sering kali dalam bentuk sketsa, paper mockup, atau digital mockup. Prototype berfungsi sebagai sampel untuk menguji dan memvalidasi desain sebelum produksi akhir (Ayu & Wijaya, 2023)



- **Wireframe**

Dalam perancangan ini setelah pembuatan wireframe akan dilanjutkan kedalam tahapan desain akhir, wireframe ini bertujuan untuk memberikan Gambaran sebelum dibuat desain akhir.

- **Final Desain**

Dalam perancangan ini final desain dibuat setelah melalui berbagai tahapan proses desain termasuk empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian. Final desain dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna secara efektif. Final desain merupakan versi terakhir dari Solusi yang siap untuk diimplementasikan atau diproduksi setelah melewati evaluasi dan perbaikan.

- **Test**

dalam perancangan website ini, batasan masalah yang dibuat hanya sampai pada tampilan desain website. Sehingga dalam tahapan testing, penulis melakukan pengujian dengan menggunakan prototype kepada klien.

3.1 Konsep Media

3.2.1 Strategi Media

1. Media Utama

Dengan perancangan Website Company Profile ini, penyebaran informasi dan komunikasi menjadi lebih mudah dan efisien. Kehadiran website memungkinkan audiens untuk mengakses informasi perusahaan dengan cepat dan praktis, sekaligus memantau progresifitas dan perkembangan perusahaan secara real-time.

2. Media Pendukung

Media Pendukung Karena pada perancangan ini media utama adalah game digital oleh karena itu perlu adanya media pendukung yang akan berfungsi sebagai media dalam mengenalkan dan menyebarkan informasi tentang website company profile melalui media utama ini yaitu website mobile ini. Media pendukung yang

akan digunakan diantara lain seperti kartu nama, google ads, buku catatan, Poster, Banner, merchandise

3.2.2 Program Media

A. Jangkauan Media

a. Website

Dengan adanya website mobile ini akan lebih mudah dalam memberikan informasi dan lebih mudah untuk memperkenalkan CV Dian Karya mandiri, dan pada website ini dapat memonitoring progress. .

b. Baliho

Dengan adanya iklan yang dibuat pada billboard ini akan membuat orang orang mengetahui adanya jasa pembuatan perizinan ini.

c. Kartu Nama

Kartu nama ini berfungsi untuk memperkenalkan identitas pribadi atau perusahaan secara profesional. Selain itu, kartu nama memudahkan dalam memberikan informasi kontak, sehingga mempermudah komunikasi dan membangun koneksi dengan klien atau mitra bisnis..

d. Google Ads

Google Ads berfungsi untuk meningkatkan jangkauan pengunjung pada website CV Dian Karya Mandiri di Google, menarik lebih banyak pengunjung ke situs web, dan meningkatkan peluang konversi. Iklan dapat ditargetkan dengan tepat dan kinerjanya diukur untuk mengoptimalkan strategi pemasaran Buku catatan

e. Buku Catatan

Dengan adanya buku catatan ini dapat memberikan kenang kenangan kepada client serta dapat memperkenalkan dan memberikan informasi terkait CV Dian Karya Mandiri

f. Merchandise

Dengan adanya merchandise ini diharap akan memberikan kenang kenangan kepada client, dengan adanya beberapa merchandise seperti gantungan kunci dan stiker ini selain membuat klien mengingat jasa CV Dian Karya Mandiri, juga dapat menginformasikan adanya jasa ini pada rekan bisnis atau rekan rekan klien lainnya.

g. Poster

Dilakukan penyebaran poster kepada beberapa kantor yang berkerja sama dengan CV Dian Karya Mandiri, poster ini berisikan tentang jasa perizinan yang dibuat CV Dian Karya Mandiri ini Banner

h. Kesenambungan

Penayangan dilakukan selama 6 bulan secara berkala dengan menggunakan beberapa media yang digunakan. Dengan melakukan penyebaran tersebut maka game ini akan bisa lebih dikenal dan dimainkan oleh banyak orang

3.2 Tabel

Tabel 3. 1 Tabel Breakdown






[Sumber : Penulis]

No	Halaman yang diuji	Hasil yang didapat	kesimpulan
1.	Halaman layanan yang ada pada home page, tersambung ke halaman dokumen	Tampilan masuk ke halaman dokumen	berhasil

2.	halaman konsultasi pada page lokasi terhubung ke aplikasi whatsapp	Setelah mengeklik “konsultasikan sekarang” tampilan langsung ke aplikasi whatsapp	berhasil
3.	Halaman login, memasukkan username dan password	Tampilan masuk ke halaman progress dan layanan	berhasil
4.	Halaman register, membuat akun dengan cara memasukkan data diri	Tampilan masuk ke halaman menu progress dan layanan setelah membuat akun	berhasil
5.	Halaman dokumen dan progres	Tampilan masuk ke halaman dokumen dan progress setelah mengeklik icon layanan	berhasil
6.	Halaman unggah file	Muncul tampilan unggah file setelah melakukan konsultasi melalui whatsapp dan melakukan deal harga	berhasil
7.	Halaman pembayaran	Halaman pembayaran muncul setelah pengguna melakukan unggah file dan mengeklik pilihan bank, setelah itu pengguna melakukan transfer untuk dp pengerjaan jasa. Halaman pembayaran berhasil dengan ditandai munculnya bukti pembayaran	berhasil
8.	Halaman progress	Halaman progress muncul setelah pengguna telah melakukan alur kerja yang telah tertera	berhasil
9.	Halaman pengiriman dokumen	Halaman pengiriman muncul setelah pengguna memiliki tombol kirimkan file / berkunjung. Setelah itu pengguna memilih salah satu jasa pengiriman barang yang telah tertera	berhasil

Tabel 3. 2 Tabel Frekuensi media

[Sumber : Penulis]

Jenis Media	Desember 2023	Januari 2024	Februari 2024	Maret 2024	April 2024
Website					

Baliho																				
Kartu Nama																				
Google Ads																				
Buku Catatan																				
Merchandise																				
Poster																				

Tabel 3. 3 Tabel Biaya Media

[Sumber : Penulis]

Item	Harga	Jumlah	Harga Total
Website Mobile	Rp 35.000.000	1 Website	Rp. 35.000.000
Baliho	Rp. 15.000.000	6 bulan	Rp.90.000.000
Kartu Nama	Rp 25.000 / pack	20 Pack	Rp. 500.000
Google Ads	Rp. 300.000	6 bulan	Rp. 1.500.000
Buku Catatan	Rp. 50.000	20 pcs	Rp. 1.000.000
Merchandise	Rp. 2.000.000	1 pcs	Rp. 800.000
poster	Rp 15.000	100 pcs	Rp. 1.500.000
Total	Rp. 104.300.000		

3.4 Final Desain

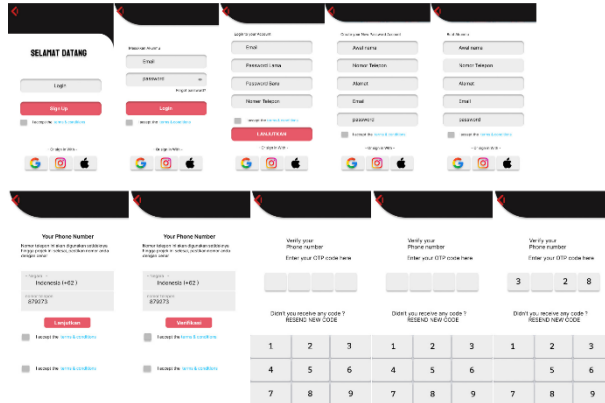
HOME PAGE



Gambar 1. 1 home page

Sumber : penulis

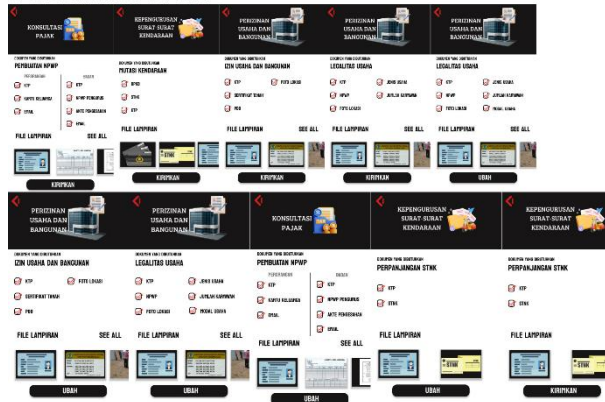
LOGIN PAGE



Gambar 1. 2 login page

Sumber : penulis

DOCUMENT PAGE



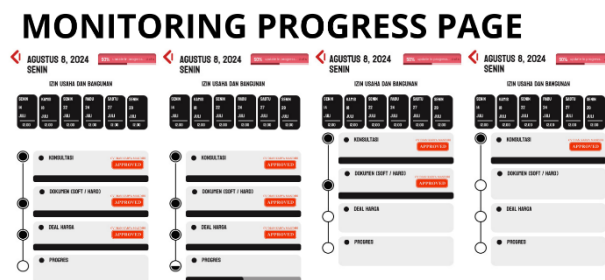
Gambar 1. 3 document page

Sumber : penulis



Gambar 1. 4 upload page

Sumber : penulis



Gambar 1. 5 monitoring progres page

Sumber : penulis

3.5 Mock Up Media



Gambar 1. 6 mock up sticker

Sumber : penulis



Gambar 1. 7 mock up mug

Sumber : penulis



Gambar 1. 8 mock up poster

Sumber : penulis



Gambar 1. 9 mock up kartu nama

Sumber : penulis

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari perancangan Website Company Profile pada CV Dian Karya Mandiri ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Kurangnya informasi terkait adanya perusahaan jasa perizinan usaha dan bangunan pada daerah kudu.
2. Dengan adanya website company profile, jasa ini akan sangat efektif membantu orang – orang yang kesusahan dalam pembuatan label atau izin usaha karena dengan mudahnya tampilan saat digunakan.
3. Adanya website company profile ini akan bisa mempermudah dalam pembuatan perizinan karena bisa lebih efisien tanpa perlu ke kantor secara langsung.

4.2. Saran

Berdasarkan dari perancangan perancangan Website Company Profile pada CV Dian Karya Mandiri didapatkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Website ini seharusnya dapat lebih dimaksimalkan oleh client dan owner karena akan sangat efisien dalam monitoring progress, dengan adanya fitur tersebut akan sangat membantu kedua belah pihak karena ketika salah satu pihak dalam kesibukan bisa langsung mengecek pada website terkait progres proyek.
2. Pada perancangan website ini diharap adanya pengembangan dengan adanya fitur chatting pada website, karena akan sangat membantu klien untuk proses konsultasi secara jarak jauh. Sehingga sangat akan membantu klien dalam komunikasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif (P. Rapanna (ed.); 1st ed.). CV. Syakir Media Press.
- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENINGKATAN CITRA PADA SMK DEWI SARTIKA TANGERANG. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6 No. 2, 79–88.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Balarama, S., & Abidin, M. R. (2023). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE WEBSITE METANESIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI. *Jurnal Barik*, 4 (3), 43–56.
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13 (1), 60–69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/60973>
- Efendi, F. N. (n.d.). What is a Company Profile Website? Learn the Benefits and Advantages. *Jawon Virtual Marketing*.
- Hadi, A. P., & Rokhman, F. A. (2020). IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA PONDOK PESANTREN PUTRA-PUTRI ADDAINURIYAH 2 SEMARANG. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13 (1), 39–49. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/download/190/160/>
- Indahsari, R. D., & Setyati, E. (2012). DESAIN SIMPLE DAN MODERN DALAM PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN. *Jurnal JITIKA*, 6 (2), 26–35. https://lppm.istts.ac.id/files/publication/1/Y3RupfXJJe95l5zKuVZWn_cuGoLS_Yu2.pdf
- Ikhsan, M. F., Sabariah, M. K., & Wisudiawan, G. A. A. (2015). Analisis User Interface Pada Mobile Device Menggunakan Heuristics of Responsive Web Design Analysis of User Interface on Mobile Device Using Heuristics of Responsive Web Design. *E-Proceeding of Engineering*, 2(2), 6432–6439.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23 (2), 123–129.
- Kumala, J. E. R., Darmayanti, T. E., & Chandrahara, Y. (2023). STUDI DESKRIPTIF DAN DAMPAK PENERAPAN WARNA PADA DESAIN INTERIOR STARLAND PRESCHOOL & KINDERGARTEN DI BANDUNG. *AKSEN : Journal of Design and Creative Industry*, 7 (2), 1–17. <https://doi.org/10.37715/aksen.v7i2.3867>
- Mirza, I. M. M. (2022). Huruf Sans Serif tidak memiliki garis-garis kecil di ujung setiap hurufnya, tetapi memiliki ciri khas stream-line, fungsional, modern, dan kontemporer. Beberapa contoh jenis huruf Sans Serif mencakup Arial, Franklin Gothic, dan Century Gothic. *Jurnal Visual Ideas*, 2 (2), 70–75.
- Muhammad, A. (2023). Cara membuat website perusahaan (company profile), mudah!
- Farida, E., Rika, N., & Kholidah, J. (2020). *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*. JIPE Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, 10 (1), 40–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/01108220>
- Marliani, L. (2018). DEFINISI ADMINISTRASI DALAM BERBAGAI SUDUT PANDANG. *Jurnal Dinamika*, 5(150), 17–21.
- Petra, K., & No, J. S. (2022). PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM C OLR GRADING UNTUK MENYAMPAIKAN TUJUAN DIBALIK FOTO. *Jurnal DKV Adiwarna*, Universitas Kristen Petra, 1.
- Singh, A. P. (2023). Traditional Websites vs. Hybrid Websites: Which is Right for Your Business? *Linkedin.Com*. <https://www.linkedin.com/pulse/traditional-websites-vs-hybrid-which-right-your-abhay-pratap-singh/>
- Suprayitno. (2012). LAYOUT HALAMAN REPUBLIKA EPAPER (2; Issue 9).

- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). MEMBANGUN WEBSITE TOKO ONLINE PEMPEK NTHREE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 3, No.1, 35–44.
- Ikhsan, M. F., Sabariah, M. K., & Wisudiawan, G. A. A. (2015). Analisis User Interface Pada Mobile Device Menggunakan Heuristics of Responsive Web Design Analysis of User Interface on Mobile Device Using Heuristics of Responsive Web Design. *E-Proceeding of Engineering*, 2(2), 6432–6439.
- Nusantara, P. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Responsive Web Design Dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Informatika Dan Komputasi: Media Bahasan, Analisa Dan Aplikasi*, 15(01), 61–73. <https://doi.org/10.56956/jiki.v15i01.81>
- Singh, A. P. (2023). Traditional Websites vs. Hybrid Websites: Which is Right for Your Business? *Linkedin.Com*. <https://www.linkedin.com/pulse/traditional-websites-vs-hybrid-which-right-your-abhay-pratap-singh/>
- Wijaya, O. M. (2022). Pembangunan Website Company Profile PT Kreasi Orang Muda (KreasiX) Menggunakan Framework Nuxt Js [Universitas Kristen Satya Wacana]. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/24165?mode=full>
- Yogananti, A. F. (2015). PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1 (1), 45–54. https://www.researchgate.net/publication/331484449_Pengaruh_Psikologi_Kombinasi_Warna_Dalam_Website