

## WEBSITE ABOUT ME PT. INCOGNITO ASIA

M.N Sidharta<sup>1</sup>, L.A.A.R Putri<sup>2</sup>, dan A.A.I.N.E Karyawati<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Kegiatan pembuatan *website* ini bertujuan untuk membantu mitra dalam memperkenalkan dirinya kepada target konsumen di pasaran. Tahap awal dimulai dengan perancangan tampilan desain *website*. Setelah desain tersebut telah dibuat dan berisikan informasi yang sesuai dengan keperluan mitra, maka langkah berikutnya adalah mengimplementasikan bagian *frontend*, supaya pengguna dapat berinteraksi dengan desainnya. Implementasi dilakukan dengan *framework* Bootstrap guna memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

**Kata kunci** : desain, website, mitra, frontend, bootstrap

### ABSTRACT

*This website making activity aims to help partner introduce themselves to target consumers in the market. The initial stage begins with designing the appearance of the website design. After the design has been created and contains information that suits the partner's needs, the next step is to implement the frontend, so that users can interact with the design. Implementation is carried out using the Bootstrap framework to obtain maximum results and in accordance with partner needs.*

**Keywords:** design, website, partners, frontend, bootstrap

## 1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi telah membawa persaingan dalam dunia bisnis menuju level yang lebih tinggi. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh internet. Di Indonesia sendiri, pengguna internet mencapai angka 202,6 juta jiwa pada tahun 2021 (Astuti, A.W., Sayudin, dan Azka, M:2023). Oleh karena itu, setiap bisnis perlu untuk beradaptasi dan

---

<sup>1</sup> Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud No.9, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali, 80361, Badung-Indonesia, matthewnovansidharta31@gmail.com.

<sup>2</sup> Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud No.9, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali, 80361, Badung-Indonesia, rahmingputri@unud.ac.id.

<sup>3</sup> Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud No.9, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali, 80361, Badung-Indonesia, eka.karyawati@unud.ac.id.

Submitted: 7 Oktober 2024

Revised: 26 Oktober 2024

Accepted: 26 Oktober 2024

memanfaatkan internet serta teknologi lainnya yang ada. Dalam sebuah penelitian, dijelaskan juga bahwa alasan lain perusahaan menerapkan teknologi adalah untuk mempermudah mereka meraih konsumen (Premana, K. dkk:2020). Salah satu caranya adalah dengan membuat *website about me* tentang perusahaan itu sendiri. *Website* sendiri merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital yang disediakan melalui internet (Rhamadani, M.W. dkk:2023). Dalam sebuah penelitian, dijelaskan bahwa perancangan *website* sudah banyak dilakukan guna mempromosikan dan menjual produk (Siregar, V. M. M:2018). Misalnya saja *website* untuk *e-commerce* bernama Thrifdoor yang ada dalam sebuah penelitian (Wibowo, M.R. dan Setiaji, H:2020).

Namun, perlu diketahui bahwa dalam merancang sebuah *website* yang dapat menarik target konsumen, diperlukan keahlian dalam bidang UI/UX dan *frontend*. UI atau *user interface* lebih berfokus kepada desain dan estetika produk, sedangkan UX atau *user experience* berfokus pada seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk (Khasanah, S. dan Sutabri, T:2023). Apabila membahas desain, maka desain yang baik adalah desain yang minimalis dan estetik. Hal ini menjadi salah satu poin evaluasi dalam beberapa metode evaluasi desain, seperti *heuristic evaluation* (Hidayanti, I. dan Rahayu, S:2022). Untuk membuat desain UI menjadi “hidup” diperlukan kemampuan dalam bidang *frontend*. *Frontend* sendiri merupakan bagian dari *website* yang terlihat dan diakses oleh pengguna. Hal ini meliputi, desain UI, tata letak, warna, dan semua elemen visual serta interaktif yang dilihat pengguna saat membuka *website* (Izhari, F., Meiliana, dan Amalia, N:2023). Sebagai contoh, dalam sebuah jurnal dijelaskan bahwa pengguna memberikan penilaian akan tampilan sebuah *website* di bawah alam sadar mereka dalam kurun waktu 90 detik dan 90% penilaian tersebut berdasar pada warna (Yogananti, A. F:2015). Oleh karena itu, baik warna dan faktor penentu estetika UI lainnya perlu untuk diperhatikan dengan seksama. Nantinya kerangka *website* dapat dibuat menggunakan HTML (*Hyper Text Markup Language*). HTML sendiri merupakan fondasi dari bahasa pemrograman sebuah *web page* (Sepriano dan Ardiyansa, M.:2022). Untuk mempermudah proses pembuatan, maka seorang *programmer* dapat menggunakan *framework*, seperti Bootstrap.

PT. Incognito Asia yang bergerak di bidang *digital marketing* menghadapi situasi dimana mereka memerlukan bantuan untuk membuat desain *website about me* yang baru. Namun, pembuatan *website* ini tidak kunjung dapat dilaksanakan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya *client* dari perusahaan ternama yang meminta jasa mereka dan menyebabkan jadwal mereka menjadi padat.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah membantu mitra dalam memperkenalkan dirinya kepada target konsumen melalui *website about me* milik perusahaan.

Dengan adanya *website about me* perusahaan, diharapkan mitra akan dapat memperkenalkan diri kepada konsumen dan menarik perhatian, bahkan kepercayaan dari para konsumen yang menjadi target.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Sebelum mengerjakan *website*, penulis mendapat informasi dari pihak instansi bahwa mereka ingin membuat desain *website* yang baru, namun perubahannya lebih fokus ke desain dibandingkan isi kontennya. Langkah-langkah metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 2.1. Bagan Metode Pelaksanaan

## 2.1. Observasi Kebutuhan Isi Konten

Proses diawali dengan pengamatan atau observasi terhadap isi konten yang diperlukan dalam *website*. Isi konten tersebut meliputi, logo perusahaan, motto perusahaan, deskripsi singkat tentang perusahaan, alamat, sosial media, jenis layanan, dan klien/mitra ternama yang pernah atau sedang menjalin kerjasama dengan mereka.

## 2.2 Merancang Antarmuka

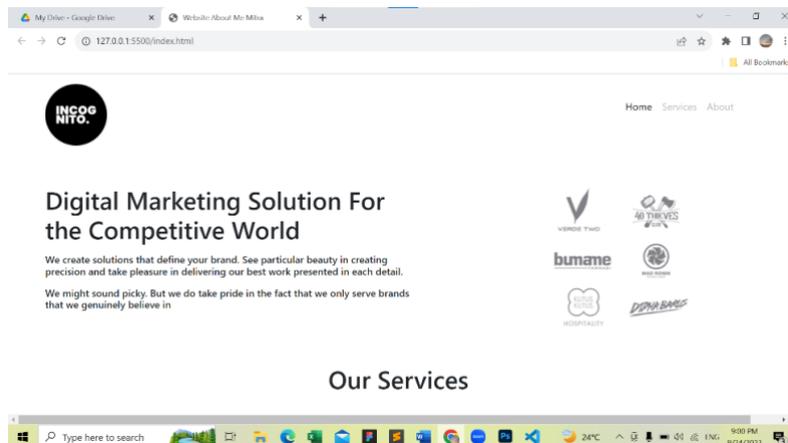
Setelah mengetahui isi konten, maka tahap berikutnya adalah merancang antarmuka dari *website*. Antarmuka *website* dibuat menggunakan *software* Figma. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan warna, tipografi, serta penempatan isi konten *website*. Pemilihan warna hitam dan putih didasarkan pada warna logo dan warna pada *website* yang memang sudah menjadi *branding* dari perusahaan.

## 2.3 Mengimplementasikan Frontend

Setelah merancang desain, maka desain tersebut akan diimplementasikan menggunakan *framework* Bootstrap. *Frontend* akan terdiri dari 3 *section*, yakni *home*, *services*, dan *about*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

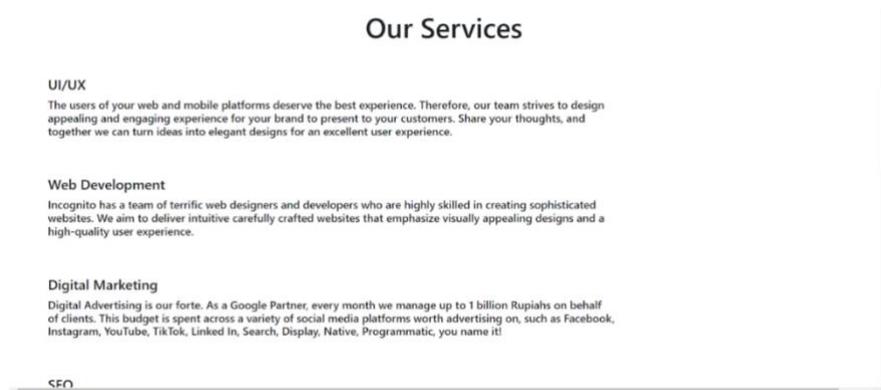
Pada *home section*, pengguna akan diperlihatkan langsung terhadap logo perusahaan, motto perusahaan, serta sejumlah klien/mitra ternama yang menggunakan jasa PT. Incognito Asia. Adapun *navigation bar* yang terdiri atas menu *home*, *services*, dan *about*. Apabila *user* mengklik salah satu pilihan dari menu tersebut, maka *user* akan diarahkan ke *section* terkait.



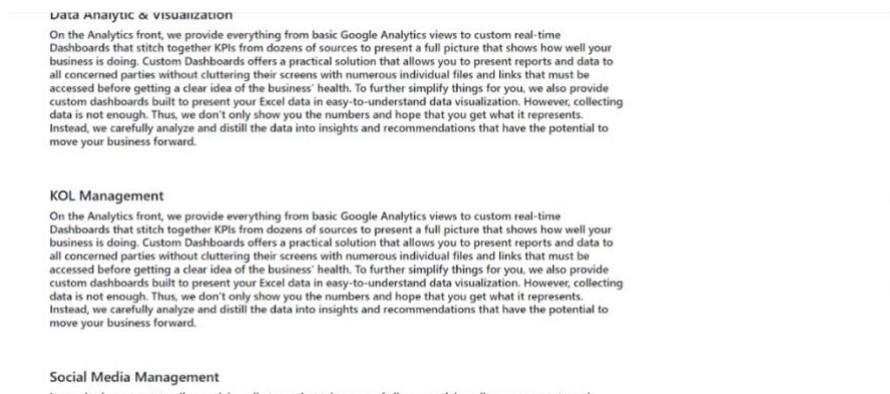
Gambar 3.1. Tampilan Home Section

## Website About Me PT. Incognito Asia

Selanjutnya, *user* akan dapat melihat berbagai jenis layanan yang disediakan oleh Incognito Asia yang berada di halaman “services”. Misalnya saja, layanan UI/UX, *website development*, *digital marketing*, *data analytic & visualization*, *social media management*, dan lainnya.

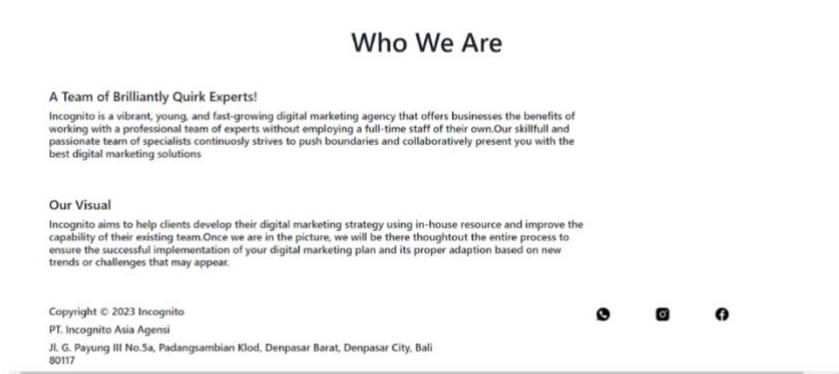


Gambar 3.2. Tampilan *Services Page*



Gambar 3.3. Lanjutan Tampilan *Services Page*

Setelah melihat berbagai layanan yang disediakan, *user* dapat melihat deskripsi PT. Incognito Asia dan memahami karakteristik perusahaan secara lebih jelas di *about page*. Halaman ini juga memuat tujuan dan komitmen perusahaan terhadap setiap layanan yang mereka tawarkan. Di bawah halaman *about* terdapat *footer* yang memuat sosial media dari PT. Incognito Asia.



**Gambar 3.4.** Tampilan *Services Page*

#### **4. KESIMPULAN**

Pada akhirnya, dapat diketahui bahwa perancangan *website about me* ini bertujuan untuk memperkenalkan PT. Incognito Asia kepada konsumen, sehingga dapat menjangkau target pasar secara lebih jauh. Tentunya dalam perancangan *website* ini diperlukan sejumlah tahapan. Seperti, observasi kebutuhan konten *website*, merancang antarmuka, dan mengimplementasikan *frontend*. Setelah desain *website* selesai diimplementasikan, maka *website* akan siap untuk diakses oleh publik.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada PT. Incognito Asia atas kesempatan yang diberikan bagi penulis untuk menjalani PKL. Bahkan, penulis juga dibimbing dan diberikan banyak ilmu sesuai dengan kurikulum bagi mahasiswa magang yang sudah disediakan oleh instansi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, A.W., Sayudin, dan Azka, M. (2023), Perkembangan Bisnis di Era Digital. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*. **Vol. 2:9**, pp. 2787-2792.
- Hidayanti, I. dan Rahayu, S. (2022), Analisis *Usability Website* Sekolah Menengah Atas (*High School Website Usability Testing*). *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya*. **Vol. 4:2**, pp. 86-93.
- Izhari, F., Meiliana, dan Amalia, N. (2023), Optimalisasi Akses Informasi Melalui *Website* Profil Kampung Darul Amin Glugur Rimbun. *Journal of Computer Science and Technology*. **Vol. 1:3**, pp. 124-130.
- Khasanah, S. dan Sutabri, T. (2023), Faktor-Faktor Tampilan UI/UX yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Jurnal Sain dan Teknik*. **Vol. 5:2**, pp. 28-33.
- Premana, K. dkk. (2020), Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0. *Jurnal Economic Management*. **Vol. 5:2**, pp. 1-6.

*Website About Me PT. Incognito Asia*

- Rhamadani, M.W. dkk (2023), Perancangan *Website* Kecamatan Pasar Rebo Menggunakan *Framework Bootstrap*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*. **Vol. 2:1**, pp. 136-144.
- Siregar, V. M. M. (2018), Perancangan *Website* Sebagai Media Promosi dan Penjualan Produk. *Jurnal Technology Acceptance Model*. **Vol. 9:1**, pp. 15-21.
- Sepriano dan Ardiyansa, M. (2022), Membuat Blog Pribadi Menjadi *Website* Berita *Online* Menggunakan HTML dan CSS. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*. **Vol. 2:2**, pp. 30-40.
- Wibowo, M.R. dan Setiaji, H. (2020), Perancangan *Website* Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan *Design Thinking*. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*. **Vol. 1:2**, pp. none.
- Yogananti, A. F. (2015), Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam *Website*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. **Vol. 1:1**, pp. 45-54.