



## Website Company Profile Perumahan Cluster Pesona Mandiri, PT. Inras Jaya Mandiri.

**Fadilillah Ramadhan**  
Universitas Negeri Padang

**Heldi Heldi**  
Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia  
Korespondensi penulis : [Fadilillahramadhan41@gmail.com](mailto:Fadilillahramadhan41@gmail.com)

**Abstract.** *The purpose of this design is to produce alternative media for consumers of the Pesona Mandiri Cluster Housing to place property orders, check property availability, property prices and details from Pesona Mandiri Cluster housing. The initial problems encountered were the lack of property sales as a result of ineffective product marketing, promotions in online media that did not reach the market, and the absence of media such as websites that could make it easier for consumers to check properties online. Another problem encountered is the appearance of the property which is not packaged properly through online media. The 4D design method goes through stages, the Define Stage, the Design Stage, the Develop Stage, and the Dissemination Stage. The process uses 5w + 1h data analysis namely, what, who, where, when, why, and how. The results of the website design produce media, namely the Mobile Website as a medium that can solve the problems encountered, order property online, detail the property, check property availability, and check property online. In addition, the final supporting media works were designed: Name Cards, Manual Books, T-Shirt Shirts, X Banners, Posters, Social Media, Lanyards, and Snelhecter Folders.*

**Keywords:** *Website, Company Profile, Pesona Mandiri Cluster Housing*

**Abstrak.** Tujuan dari Perancangan ini adalah untuk menghasilkan media alternatif bagi konsumen Perumahan Cluster Pesona Mandiri untuk melakukan pemesanan *Property*, pengecekan ketersediaan *Property*, harga *Property* dan Detail nya Dari Perumahan Cluster Pesona Mandiri. Permasalahan awal yang ditemui adalah kurangnya penjualan *Property* akibat dari pemasaran produk yang kurang efektif, promosi di media *online* yang kurang menjangkau pasar, dan belum adanya media seperti *website* yang dapat mempermudah konsumen dalam melakukan Pengecekan *Property* secara *online*. Masalah lain yang ditemui adalah tampilan *Property* yang kurang dikemas dengan baik lewat media *online*. Metode perancangan 4D yang melalui tahapan, Tahap Pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), Tahap Pengembangan (*develop*), dan Tahap Diseminasi (*disseminate*). Proses menggunakan analisis data 5w + 1h yakni, apa, siapa, dimana, kapan, kenapa, dan bagaimana. Hasil perancangan *Website* menghasilkan media, yaitu *Mobile Website* sebagai media yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi, pemesanan *Property* secara *online*, Detail nya *Property*, cek ketersediaan *Property*, dan Pengecekan *Property* secara *online*. Selain itu, karya akhir media pendukung yang dirancang: Kartu Nama, *Manual Book*, *T-Shirt Kemeja*, *X Banner*, *Poster*, *Media Sosial*, *Lanyard*, dan *Map Snelhecter*.

**Kata kunci :** Website, Company Profile, Perumahan Cluster Pesona Mandiri

### PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis Developer pada bidang perumahan pada saat ini menjadi salah satu tujuan pemerintah pada bidang pembangunan dan pertumbuhan penduduk akan kebutuhan rumah sebagai tempat. Pembangunan tersebut dapat dilaksanakan di kota-kota besar dan di daerah-daerah lainnya termasuk di daerah pedalaman. Dengan dilaksanakan pembangunan tersebut, pelaku bisnis berpacu untuk memasarkan produknya dengan cepat dan mudah melalui social media dan website.

Media Informasi Website merupakan Sekumpulan informasi berupa teks, gambar, foto, video, dan sebagainya, yang saling terhubung pada sebuah laman internet. Semua data website itu disimpan dalam sebuah server hosting.

Perumahan Cluster adalah perumahan yang terbagi dari beberapa sub kompleks. Misalnya, cluster jenis A terbagi menjadi sub cluster 1,2, hingga 3. Dalam satu *cluster* umumnya terdapat rumah yang memiliki tipe sama. Sebagai pembatas bangunan, biasanya memakai pagar yang cukup tinggi.

Sama seperti jenis perumahan lainnya, *cluster* juga dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendukung. Fasilitas tersebut dibuat khusus untuk satu maupun ramai-ramai. *Cluster* memiliki jumlah unit yang cukup banyak, sebab ukuran perumahan ini terbilang berskala besar. Bahkan, jumlahnya pun bisa mencapai puluhan hingga ratusan.

Perumahan Cluster Pesona Mandiri yang bekerja sama dengan PT. Inras Jaya Mandiri, merupakan perusahaan *real estate* yang baru berdiri pada tanggal 11 Februari 2022 yang terletak di Parak Karakah Kota Padang. Perumahan tersebut belum memiliki promosi yang memuat data informasi produk secara lengkap. Oleh karena itu, Perumahan Cluster Pesona Mandiri ini sangat membutuhkan data informasi produk atau property yang menarik demi meningkatkan pendapatan dalam menarik minat customer untuk membeli rumah yang ditawarkan.

Berdasarkan survei lapangan tanggal 20 November 2022 di Perumahan Pesona Mandiri dengan salah satu pendiri dari Perumahan Cluster Pesona Mandiri yang bekerjasama dengan PT. Inras Jaya Mandiri, hasil Wawancara dengan Dengan Bapak Indra Mardi (45thn) menyatakan bahwa selama ini dalam Promosi Perumahan ini hanya melalui Brosur Simple, dan kurang nya jangkauan Promosi dalam bentuk Brosur itu Informasi dan komunikasi nya kurang efektif, kemudian juga hanya melalui penyebaran saja dan kurang Optimal. Kemudian ternyata perusahaan ini berkeinginan Promosi ini melalui *Website* yang sekarang ini Informasi nya lebih lengkap dibandingkan melalui Brosur, dan penggunaan Promosi melalui *Website* tersebut lebih Populer pada zaman sekarang.

Berdasarkan survei pada tanggal 21 november 2022 dan wawancara dengan salah satu Pegawai Swasta dengan Ibuk Novri berumur 30-an yang ingin membeli rumah di Perumahan Cluster Pesona Mandiri tersebut itu menyatakan Informasi nya di dapat melalui brosur dan dari mulut ke mulut, dan seandainya kalau dapat dari Website untuk spesifikasi rumah, harga rumah, tipe rumah mungkin lebih efektif dan jelas.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis membuat sebuah *Website Company Profile* yang menyediakan informasi kepada *customer* dengan cepat melalui *website* mengenai profil perusahaan dan produk apa saja yang ada dalam perusahaan.

Diharapkan dengan adanya *Website Company Profile* ini dapat membantu Perumahan Cluster Pesona Mandiri dalam memberikan informasi dan sebagai media promosi perusahaan kepada masyarakat luas. Pada saat ini *Website* adalah media promosi yang mudah di akses oleh siapa saja tanpa terhalang waktu

Media komunikasi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dari komunikator kepada audiens. Ada 4 macam jenis media komunikasi, yaitu media visual, media cetak, media audio dan media audio visual. Media cetak merupakan salah satu media populer yang menarik bagi sebagian kalangan. Media cetak yaitu segala bentuk barang benda yang melalui proses pencetakan dan berguna sebagai sarana penyampaian informasi. PUTRA, F. W., Heldi, I. D., & Trinanda, R. (2018). Perancangan buku cerita bergambar Puti Sari Banilai Kabupaten Limapuluh Kota. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974 : 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yakni: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah *mobile website*, *website* yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba *website* untuk mengetahui kinerja dari *website* tersebut.

Tahapan dari Metode pengembangan 4D adalah :

### 1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses perancangan serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan *website* yang akan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media utama yaitu *website* yang dapat digunakan oleh konsumen dari Perumahan Cluster Pesona Mandiri.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media utama yakni *website* yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada validator yang ahli dibidangnya.

4. Tahap Diseminasi (*disseminate*)

Setelah uji coba dan instrument yang telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan media utama yakni *website*. Pada perancangan ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan media utama *website* ini kepada konsumen dari Perumahan Cluster Pesona Mandiri.

Untuk menciptakan sebuah karya desain komunikasi visual yang memiliki nilai orisinalitas, diperlukan pemahaman aspek konteks dan aspek komunikasi. Karena pada dasarnya desain lahir untuk menjawab masalah atau kebutuhan khalayak tertentu, bukan hanya sekedar untuk 6 kepuasan pribadi dari pendesainnya namun juga harus mampu memberikan kontribusi kepada peningkatan harkat dan martabat kualitas hidup manusia secara luas. Bermana, A. L., Minawati, R., & Heldi, H. (2014). Desain Komunikasi Visual sebagai Media Promosi Pariwisata. *Bercadik*, 2(2), 217740.

Dalam Penelitian , peneliti berperan sebagai Instrumen kunci dan juga berperan aktif dalam mengamati partisipan untuk pengumpulan data serta penafsiran data. PUTRI, Y. A., Syafwan, M. S., & Heldi, I. D. (2019). KAJIAN ARSITEKTUR ISTANO SILINDUANG BULAN DENGAN ISTANO BASA PAGARUYUNG KABUPATEN TANAH DATAR SUMATERA BARAT. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2).

## HASIL DAN DISKUSI

**Tabel 3.** Uji Kelayakan Partisipan

No	Partisipan	Jumlah Partisipan	Skala Nilai																			
			Tampilan Visual					Kemudahan menerima informasi					Kemudahan memahami informasi					Efektivitas Karya				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Owner	1			√					√					√					√		
2	Mahasiswa Dkv	3			√	√				√					√					√		
3	Freelance	2			√					√					√					√		
4	Pelajar/Siswa	2			√					√					√					√		
5	Masyarakat	2			√					√					√					√		
	Jumlah	10																				

Keterangan: Skala 1: Tidak memuaskan; Skala 2: Kurang memuaskan; Skala 3: Cukup memuaskan; Skala 4: Memuaskan; Skala 5: Sangat memuaskan.

Uji kelayakan yang pertama kepada validator untuk menggunakan *prototype website* Perumahan Cluster Pesona Mandiri sebagai media pemesanan *Property* mendapatkan respon Negatif, dimana tampilan visual kurang menarik, informasi serta fitur nya kurang baik bagi pengguna.

**Tabel 4.** Uji Kelayakan Partisipan

No	Partisipan	Jumlah Partisipan	Skala Nilai																			
			Tampilan Visual					Kemudahan menerima informasi					Kemudahan memahami informasi					Efektivitas Karya				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Owner	1					√					√					√					√
2	Mahasiswa Dkv	2			√							√					√					√
3	Freelance	1			√							√					√					√
4	Pelajar/Siswa	1					√					√					√					√
5	Masyarakat	1			√							√					√					√
	Jumlah	6																				

Keterangan: Skala 1: Tidak memuaskan; Skala 2: Kurang memuaskan; Skala 3: Cukup memuaskan; Skala 4: Memuaskan; Skala 5: Sangat memuaskan.

Berdasarkan uji kelayakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan menurut owner Perumahan Cluster Pesona Mandiri pada aspek tampilan visual berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan) dan pada aspek efektivitas karya berskala 5 (sangat memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 10 orang

mahasiswa DKV pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 4 (memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 5 freelance pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 4 (memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi rata-rata berskala 4 (memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi rata-rata berskala 4 (memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 4 (memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 4 pelajar/siswa pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 5 (sangat memuaskan), pada aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 4 (memuaskan). Tingkat kepuasan menurut 10 masyarakat umum pada aspek tampilan visual rata-rata berskala 4 (memuaskan), aspek kemudahan menerima informasi berskala 5 (sangat memuaskan), aspek kemudahan memahami informasi berskala 5 (sangat memuaskan), dan pada aspek efektifitas karya rata-rata berskala 4 (memuaskan).

### 1. Media Utama

Media utama yang dipilih dalam perancangan ini adalah *User Interface Website* dari Perumahan Pesona Mandiri dalam bentuk *prototype mobile website*. Yang berisikan informasi dari produk atau property yang ditawarkan kepada konsumen untuk merasakan pemesanan *online* di Perumahan Cluster Pesona Mandiri tanpa harus datang langsung ke lokasi. *User Interface Website* ini akan memiliki fasilitas berupa informasi tentang Spesifikasi Rumah, Harga Rumah, Tipe Rumah, serta Kontak dari Karyawan perumahan tersebut.



## 2. Media Pendukung

### a. Kartu nama

Kartu nama digunakan sebagai tanda pengenalan identitas perusahaan untuk memperkenalkan produk yang di tawarkan, nama perusahaan, nomor telepon, alamat dan lainnya.

### b. Manual Book

Manual book adalah buku panduan yang dibuat untuk menyampaikan beberapa informasi kepada calon konsumen. Buku panduan sering digunakan pada produk baru, untuk memberikan informasi mengenai produk tersebut.

### c. T-Shirt Kemeja

Baju Kemeja digunakan sebagai seragam para pekerja dalam melakukan aktifitas. Kemeja yang seragam akan memperlihatkan kesan rapih dan profesional dalam bidang usaha.

### d. X-Banner

X-Banner merupakan media promosi yang berbentuk persegi panjang yang didesain dengan menonjolkan keunggulan dari produk.

### e. Poster

Poster merupakan media promosi yang banyak ditemui di tempat-tempat umum. Poster termasuk media yang sangat efektif dalam melakukan kegiatan promosi dan dirancang semenarik mungkin untuk menarik perhatian konsumen.

### f. Media Sosial

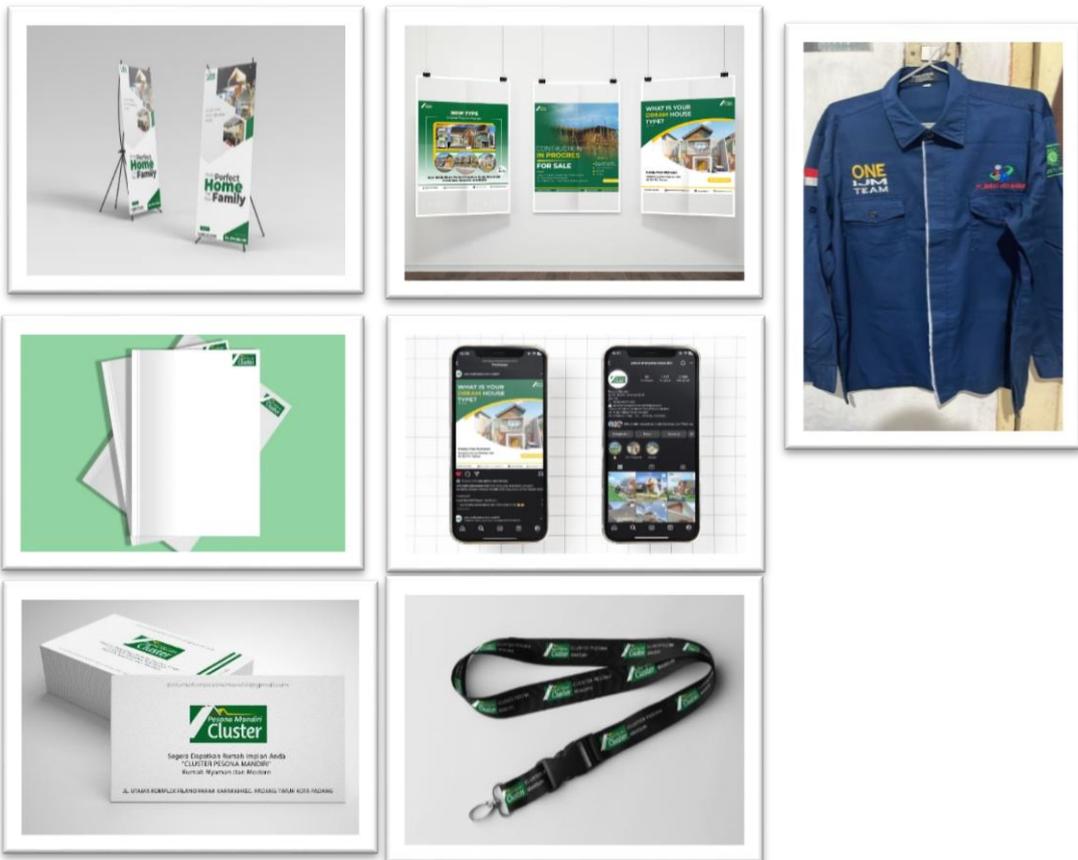
Media sosial yang digunakan sebagai media promosi website yaitu instastory Instagram karena terdapat fitur swipe up. Fitur swipe up merupakan fitur dari Instagram yang memungkinkan penggunanya untuk menuju ke sebuah halaman website yang telah disematkan oleh pemilik akun.

g. Lanyard

Lanyard adalah tali gantungan id card yang digunakan untuk meletakkan kartu identitas. Banyak ditemui pada event – event seperti pameran, seminar, workshop dan acara lainnya.

h. Map Snelhecter

Jenis map ini ditujukan untuk penyimpanan berkas-berkas aktif dan pasif. Maksudnya, Toppers dapat menggunakan Map Snelhecter untuk menyimpan berkas dalam jangka waktu yang singkat maupun lama.



## KESIMPULAN

Dari hasil perancangan *Website* Perumahan Cluster Pesona Mandiri yang dilakukan, maka perancang menyimpulkan sebagai berikut :

Perkembangan teknologi sekarang ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat, pelaku bisnis Bapak Indra Mardi selaku Pendiri dari Perumahan Cluster Pesona Mandiri hanya melakukan pemasaran produk melalui media *online* yang membuat Bapak Indra Mardi kurang puas terhadap pemasaran produk yang membuat penjualan produk tidak stabil dan menurun. Namun selang berjalannya waktu Bapak Indra Mardi menyadari bahwa terdapat kekurangan/kelemahan dari pemasaran *Property* yang dilakukan menggunakan *platform* media *online* ini, diantaranya terjadinya miskomunikasi antara Orang Marketing dengan calon konsumen, masalah ketersediaan *Property* yang di inginkan oleh konsumen. Kemudian kekurangan lainnya adalah tampilan *Property* yang kurang diperhatikan dengan baik lewat media *online* yang membuat calon konsumen kurang tertarik untuk membeli *Property* tersebut, dan hal itu juga membuat efektifitas promosi/penjualan kurang berjalan dengan baik.

Pada perancangan *Website* Perumahan Cluster Pesona Mandiri diharapkan dapat memudahkan *user* dalam melakukan pemesanan *Property* Perumahan Cluster Pesona Mandiri. Dengan adanya media *website* konsumen dapat Melihat dan menentukan sendiri pilihan yang mereka inginkan kapan saja dan dimana saja. Disamping mempermudah *user* untuk melakukan Pemesanan *Property* secara *online*, *website* juga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memperluas jangkauan pasar dari Perumahan Cluster Pesona Mandiri.

## REFERENSI

- PUTRI, Y. A., Syafwan, M. S., & Heldi, I. D. (2019). KAJIAN ARSITEKTUR ISTANO SILINDUANG BULAN DENGAN ISTANO BASA PAGARUYUNG KABUPATEN TANAH DATAR SUMATERA BARAT. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2). S. Thiagarajan, Dorothy
- S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974 : 5). Model pengembangan 4D Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Depok : PT. Raja Grafindo Persada
- S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974 : 5). Model pengembangan 4D
- Bermana, A. L., Minawati, R., & Heldi, H. (2014). Desain Komunikasi Visual sebagai Media Promosi Pariwisata. *Bercadik*, 2(2), 217740.
- PUTRA, F. W., Heldi, I. D., & Trinanda, R. (2018). Perancangan buku cerita bergambar Puti Sari Banilai Kabupaten Limapuluh Kota. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).