



**REDESAIN WEBSITE PT. VICTORY INTERNATIONAL FUTURES
SEBAGAI PENUNJANG COMPANY PROFILE**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

Aldhi Pratama Baihabi

14420100027

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**

REDESAIN WEBSITE PT. VICTORY INTERNATIONAL FUTURES
SEBAGAI PENUNJANG *COMPANY PROFILE*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik :



Disusun Oleh :

Nama : Aldhi Pratama Baihabi
NIM : 14420100027
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017

LEMBAR MOTTO



“HARI INI BERJUANG, BESOK RAIH KEMENANGAN !!”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan kepada kedua Orang tua, Dosen Pembimbing, Karyawan
PT.VICTORY INTERNATIOAL FUTURES terutama Pak Tutuk Santosa, dan
Pak Yahya tersayang, Serta pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan
ini terima kasih banyak.*

LEMBAR PENGESAHAN

REDESAIN WEBSITE PT. VICTORY INTERNATIONAL FUTURES

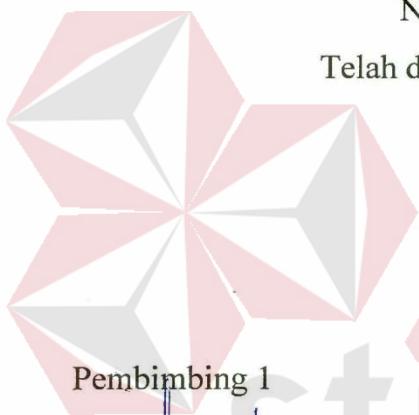
SEBAGAI PENUNJANG COMPANY PROFILE

Laporan Kerja Praktik oleh

Aldhi Pratama Baihabi

NIM : 14.4201.00027

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing 1

Fenty Fahminnansih, S.T.,M.MT.

NIDN. 0706028502

Surabaya, 8 Januari 2018

Disetujui :


Pak Tatuk Santosa
 NIK : 09.01.021

Mengetahui,

Ketua Program Studi



S1 Desain Komunikasi Visual
 FAKULTAS TEKNOLOGI
 DAN INFORMATIKA

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Aldhi Pratama Baihabi
 NIM : 14420100027
 Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
 Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
 Judul Karya : **REDESAIN WEBSITE PT. VICTORY
INTERNATIONAL FUTURES SEBAGAI
PENUNJANG COMPANY PROFILE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima sanksi terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2018



ABSTRAK

Website atau lazim disingkat web adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website lain menuliskan web adalah salah satu alat komunikasi online yang menggunakan media internet dalam pendistribusianya. Apapun bahasanya, yang pasti kita semua setuju bahwa website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya. Penggunaan website sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, dll. Sehingga sebuah website akan terlihat menarik dengan adanya sentuhan desain.

Untuk membuat desain website ini penulis menggunakan tahapan-tahapan dalam perncangan desain, diawali dengan melihat gambaran umum perusahaan yang didalamnya menjelaskan tentang profile dan visi misi perusahaan, lalu dilanjutkan dengan tahapan-tahapan desain yang akhirnya dilanjutkan dengan proses desain. Dari proses yang ada, menghasilkan satu desain website baru yang sesuai dengan karakteristik PT. Victory International Futures. Sehingga dalam laporan kerja praktik ini, penulis mengambil judul “Redesign Website PT. Victory International Futures Sebagai Penunjang Company Profile”.

Kata kunci : *Desain Website, Company Profile, PT.Victory Inrnational Futures.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul redesign website pt.victory international futures sebagai penunjang company profile.

Laporan ini merupakan bukti tanggung jawab peneliti terhadap lembaga karena telah melaksanakan kegiatan perkuliahan di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. Dalam penyusunannya laporan ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yang terhormat **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
2. Yang terhormat **Siswo Martono, S.Kom., M.M** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran dalam mengerjakan laporan kerja praktik ini.
3. Yang terhormat **Fenty Fahminnansih, S.T.,M.MT.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
4. Semua Karyawan PT. Victory International Futures terutama **Pak Tutuk Santosa** sebagai pembimbing selama kami kerja praktik.

Surabaya, 8 Januari 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.6 Pelaksanaan	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	9
2.1 Profil Perusahaan	9
2.2 Sejarah Perusahaan	10

2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	10
2.4 Alamat dan Kontak Perusahaan	10

BAB III LANDASAN TEORI.....12

3.1 Pengertian Website.....	12
3.2 Pengertian <i>Company Profile</i>	12
3.3 Pengertian <i>Layout</i>	14
3.4 Teori <i>Usability</i>	16
3.5 Teori Tipografi	17
3.6 Teori Warna	18
3.7 Teori Prinsip Desain.....	21
3.8 Konsep Dasar Web.....	24
3.9 <i>Flat Design</i>	25

BAB IV METODE PERANCANGAN.....29

4.1 Brief	29
4.2 Penentuan Konsep.....	29
4.3 Perancangan Karya.....	30
4.3.1 Mencari Referensi	32
4.3.2 Penentuan Software.....	33
4.3.3 Perancangan Karya.....	33
4.3.4 Final Art Work	34

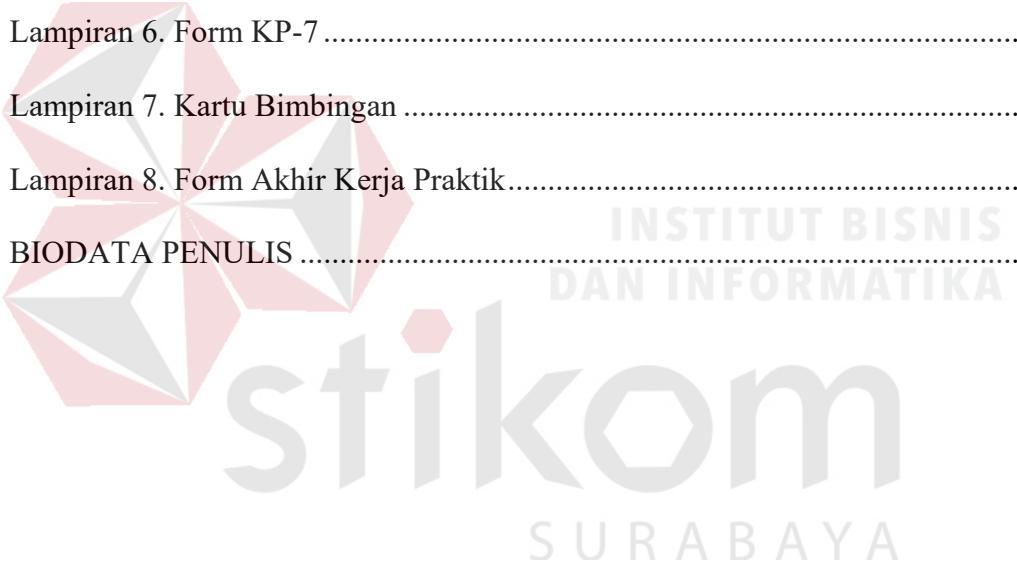
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR	
	Halaman
Gambar 4.1 Pallet Warna Utama <i>Website</i>	30
Gambar 4.2 Referensi Desain <i>Website</i>	32
Gambar 4.3 Perancangan Karya Desain <i>Website</i>	33
Gambar 4.4 Tampilan <i>Website Full Screen 1</i>	34
Gambar 4.5 Tampilan <i>Website Full Screen 2</i>	35
Gambar 4.6 Tampilan <i>Website Full Screen 3</i>	35
Gambar 4.7 Tampilan <i>Website Full Screen 4</i>	36
Gambar 4.8 Tampilan <i>Website Full Screen 5</i>	36
Gambar 4.9 Tampilan <i>Website Full</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Keterangan Kerja Praktik.....	44
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1).....	45
Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2).....	46
Lampiran 4. Form KP-6 (Halaman 1).....	47
Lampiran 5. Form KP-6 (Halaman 2).....	48
Lampiran 6. Form KP-7	49
Lampiran 7. Kartu Bimbingan	50
Lampiran 8. Form Akhir Kerja Praktik.....	51
BIODATA PENULIS	52



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Victory International Futures merupakan salah satu pelopor transaksi online dalam perdagangan derivatif dan akses informasi pasar. Dengan menggunakan sistem Meta Trader 4 kami, Anda akan merasakan mudahnya melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan *website* sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, pemasaran, praktisi media massa, perusahaan, hingga instansi pemerintahan. Website digunakan sebagai media promosi, alat penjualan, hingga memberikan materi yang berkaitan dengan gambaran detail suatu instansi atau lembaga.

Tak hanya itu dengan adanya *website* banyak orang berlomba-lomba untuk dapat mempromosikan dirinya. Hal ini ditandai dengan adanya situs-situs atau *website* yang memberikan fasilitas untuk dapat berhubungan dengan orang banyak, seperti jejaring social *facebook*, *twitter*, *blog*, dan *website* lainnya. Kini semakin maraknya penggunaan *website* oleh berbagai orang dan juga kalangan, maka membuat perusahaan maupun instansi pemerintahan menggunakan website perusahaan. Menurut Kriyantono, *website* perusahaan merupakan sarana komunikasi yang pertama kali dan paling popular dilihat oleh individu ketika membutuhkan informasi tentang suatu perusahaan atau organisasi. Karena itu, pada abad ini setiap perusahaan mesti melengkapi sarana komunikasi dengan membuat *website* (Kriyantono, 2008:260).

Sebagian dari aspek yang mungkin tercakup pada desain web atau produksi web adalah menciptakan animasi dan grafik, pemilihan warna, pemilihan font, desain nafigasi, menciptakan isi. Desain web adalah suatu format penerbit elektronik.

Desain web yang penuh keterbatasan mengakibatkan karya-karya yang tercipta pada akhirnya memiliki banyak persamaan. Warna, layout, tipografi, dan navigasi seringkali sama satu sama lain akibat keterbatasan tersebut. Oleh sebab itu wajar jika dalam hal ini desain web saling menginspirasi, walau tetap ada batasannya. Masing-masing karya akan diinterpretasikan lain oleh masing-masing orang. Dari sebuah karya yang menjadi inspirasi mungkin akan dihasilkan banyak karya baru yang lebih indah dan lebih baik. Roland Barthes (1977) menyatakan bahwa “Tidak ada karya manusia yang benar-benar asli. Tiap karya akan selalu berulang. Yang ada adalah pencampuran dan penggabungan dari karya-karya yang telah ada” (Suyanto, 2009:3).

Secara umum situs web mempunyai fungsi sebagai fungsi komunikasi karena dibuat dengan memberikan fungsi komunikasi. Sebagai fungsi informasi karena tujuan situs web adalah menyampaikan isi, sebagai fungsi *entertainment* karena berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, dan juga sebagai fungsi transaksi karena dapat menghubungkan kepada perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik (Suryanto. 2009:5).

Dengan adanya situs Web membuka lembaran baru, bahwa saat ini pelanggan memiliki pengalaman dan selanjutnya memiliki komitmen bahwa dia

akan menggunakan situs tersebut, selanjutnya dapat melakukan pembayaran serta akhirnya menjadi pelanggan potensial (Dewanto, 2006:119-120).

Sebuah situs yang digunakan sebagai katalog elektronik yang menampilkan produk-produk yang dijual oleh perusahaan. Dengan menggunakan web, apalagi jika produk yang tersedia sangat banyak, peng-update-an dapat dilakukan dengan mudah, efisien, dan lebih ekonomis (Suyanto, 2009:6-7).

Di tengah maraknya perkembangan teknologi dalam pemasaran, sebuah perusahaan harus terus menunjukkan kualitas mereka dalam menjual produk/jasa yang mereka miliki. Perlu diketahui bahwa persaingan bisnis saat ini sangat ketat dan masing-masing perusahaan/instansi saat ini harus bisa mempertahankan loyalitas pelanggan. Media promosi yang sangat efektif untuk informasi adalah sebuah website, karena website dapat dijangkau oleh semua masyarakat. Maka dari itu, desain sebuah website sangat diperlukan untuk menunjang suatu bisnis.

Pada saat ini, PT. Victory International Futures sudah mempunyai website, tetapi tampilan website saat ini masih kurang, dan disini penulis akan meredesign tampilan website dengan desain yang populer saat ini.

Dengan paparan tersebut penggunaan website sebagai alat pemasaran produk/jasa dalam perusahaan adalah wajar. Sebuah perusahaan memang seharusnya memiliki website karena adanya perusahaan media publikasi konvensional yang dilakukan, website menjadi media baru yang sifatnya interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, ini rumusan masalah dalam laporan kerja praktik adalah:

Bagimana membuat redesain *website* PT. Victory International Futures sebagai penunjang *company profile* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penelitian di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan redesain *website* hanya dibatasi pada tampilan saja
2. Membuat redesain *website* yang menampilkan kesan *simple* dan dapat mewakili sebuah warna yang ada dalam logo PT. Victory International Futures.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas, tujuannya, yaitu untuk meredesign tampilan *website* sebagai penunjang *company profile* PT. Victory International Futures.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Sebagai referensi perusahaan dan penambahan wawasan masyarakat dalam membuat redesain *website* perusahaan yang sesuai dengan citra perusahaan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Sebagai atribut perusahaan yang dapat diimplementasikan untuk menarik Minat klien untuk menjalin kerjasama dengan PT. Victory International Futures.

1.6 Pelaksanaan

a. Detail Perusahaan

Nama perusahaan : PT. Victory International Futures

Nama Penyelia : Tutuk Santosa

Jasa : Transaksi Online

Alamat : Jl. Panglima Sudirman No. 101-103 Surabaya

60271

Telepon : (031) 5325757

Fax : (031) 5358430

Website : www.vifx.co

b. Periode

Tanggal pelaksanaan : 10 Juli 2017 – 09 Agustus 2017

Waktu : 08.00 – 16.00 WIB

Bagian : Desain Grafis

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab pertama ini ada beberapa materi yang akan diuraikan, seperti Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Pelaksanaan dan Sistematika Penulisan yang menjelaskan tentang permasalahan

yang ada di dalam perusahaan sehingga menjadi penyebab dilakukannya Kerja Praktik.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada Bab Kedua ini berisi tentang penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang PT. Victory International Futures.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada Bab ketiga ini akan dijelaskan tentang berbagai macam teori, konsep dan pengertian yang menjadi dasar dalam pembuatan desain *website*.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada Bab keempat ini merupakan hasil implementasi karya dan penjelasan tentang makna yang ada di dalam karya tersebut yang berasal dari data yang diperoleh melalui gambaran umum perusahaan pada Bab II.

BAB V PENUTUP

Pada Bab kelima ini akan dijelaskan beberapa hal meliputi :

5.1 Kesimpulan

Bagian ini akan dijelaskan inti sari dari keseluruhan kegiatan selama Kerja Praktik, khususnya akan dijabarkan secara singkat dari masalah yang diangkat atau dikerjakan.

5.2 Saran

Bagian ini akan dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan selama Kerja Praktik berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan Kerja Praktik, bisa berupa buku, koran, majalah, e-book, dan lain-lain.





BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

PT. Victory International Futures merupakan salah satu pelopor transaksi online dalam perdagangan derivatif dan akses informasi pasar. Dengan menggunakan sistem Meta Trade 5 kami, Anda akan merasakan mudahnya melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun.

PT. Victory International Futures adalah institusi yang diakui oleh pemerintah Indonesia, berada dibawah pembinaan dan pengawasan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI), anggota dari BBJ (Bursa Berjangka Jakarta), KBI (Kliring Berjangka Indonesia), BKDI (Bursa Komoditi dan Derivatif Indonesia), dan *ISI Clearing (Identrust Security Interntional)*.

Dalam era perdagangan bebas, kebutuhan investasi meningkat dengan sangat pesat. Sektor finansial dan komoditi menjadi pilihan investasi masyarakat yang utama. PT. Victory International Futures hadir untuk menyediakan layanan investasi di berbagai pasar derivatif, antara lain : komoditi, *foreign exchange, stock index*, dan CFDs.

2.2 Sejarah Perusahaan

Berpusat di Surabaya, kota yang menjadi jantung bisnis Indonesia, PT. Victory International Futures adalah brokerage company yang berdiri sejak tahun 2003.

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

VISI

Better, Smarter and Faster Global Trading Solution

MISI

We are committed to lay all the right foundations to help investors achieve their trading goals and make the most out of the global markets.

2.4 Alamat dan Kontak Perusahaan

Tempat : PT. Victory International Futures

Alamat : Intiland Tower Lobby Level, 2nd Suite 8 & 8, 12th Floor.

Jl. Panglima Sudirman 101-103, Surabaya 60271.

Buka : Senin – Jum’at, 08.00 – 17.00

Phone / Fax / Hp : (031) - 5325757

Website / Email : www.vifx.co



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian *Website*

Website adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipersentasikan dalam bentuk *hypertext* dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan *browser*. Informasi pada sebuah website pada umumnya ditulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG, dll). Suara (dalam format AU, WAV, dll), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, ShockwaveQuicktime Movie, 3D World, dll).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server seluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi *browser* lainnya (binadarma.ac.id).

3.2 Pengertian *Company Profile*

Company Profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* dan *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua *value* diatas (Budiman, 2008). *Coorporate value* atau nilai-nilai perusahaan tercermin dalam beberapa hal berikut :

1. Sejarah berdirinya usaha.

Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan maupun konsumen mengnai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat didalamnya.

2. Visi dan Misi Usaha.

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam jangka panjang atau dengan kata lain perusahaan dalam periode tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa. Misi merupakan cara-cara yang digunakan perusahaan dalam mencapai visi usaha. Misi dapat berupa pernyataan kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai visi dalam mencapai tujuan perusahaan.

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi susunan / hirarki tanggung jawab pekerjaan dalam perusahaan berikut nama individu pada masing-masing pekerjaan. Kegunaan struktur organisasi dalam company profile adalah agar konsumen atau pihak-pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dapat mengetahui person in charge yang langsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan maupun masalah.

4. Kinerja Perusahaan

Kinerja perusahaan dapat dibedakan menjadi sebagai berikut :

a. Pengalaman Pekerjaan Terdahulu

Pengalaman perusahaan dalam menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal / tulisan maupun visual / grafik dengan menampilkan dokumentasi foto / video hasil pekerjaan tersebut.

b. Laporan keuangan Perusahaan

Laporan keuangan perusahaan diperlukan bergantung kepada kebutuhan akan company profile tersebut. Apabila company profile dibutuhkan dari segi keuangan seperti untuk investasi / saham atau kerjasama dengan lembaga keuangan maka laporan keuangan perusahaan diperlukan sebagai data penting dalam pertimbangan kerjasama tersebut, sedangkan company profile tidak dibutuhkan apabila klien / konsumen membutuhkan produk / layanan perusahaan.

Product value atau nilai-nilai produk / servis yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor-faktor marketing mix khususnya 7P, yaitu Product, Price, Promotion, Placement, People, Process dan Physical Evidence (Budiman, 2008).

3.3 Pengertian *Layout*

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desai yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

1. Grid System

Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid system* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *grid systems* seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

2. *The Golden Section*

Sebelum kita bisa membuat *grid*, kita memerlukan sebuah halaman untuk meletakkannya. Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah.

Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi.

3. *The Symmetrical Grid*

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar

maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar.

Sistem *layout* digunakan hamper pada semua bidang yang berhubungan dengan desain visual, anda mungkin pernah mendengar kata *layout* berita, *layout* rumah, *layout* web dll (Surianto Rustan, 2009).

3.4 Teori *Usability*

usability adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata “*Usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu : *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* (Jakob Nielsen, 1992)

Learnability mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas-tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain. *Efficiency* mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut. *Memorability* melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu. *Errors* melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian. *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain.

Kelima kriteria pengukuran tersebut akan dibahas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Pertanyaan yang diajukan merupakan syarat suatu web memenuhi kriteria *usability* tertentu sehingga jawabannya merupakan tolak ukur dari pemenuhan *usability* web IDX pada kriteria yang dimaksud.

3.5 Teori Typografi

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*typeface*) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010:19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya/style, yaitu :

- a. Huruf Klasik : Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca (*readability*) cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond.
- b. Huruf Transisi : *Font* yang termasuk jenis ini adalah Baskerville dan sering dipakai untuk judul.
- c. Huruf Modern Roman : *Font* yang termasuk dalam Huruf Modern Roman antara lain Bodoni. Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertical tebal, garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga sulit dibaca dan bahkan sering tidak terbaca.
- d. Huruf San Serif : Memiliki bagian-bagian yang sama tebalnya dan tidak memiliki kaki/ serif/ kait. Contoh huruf sans serif antara lain Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup

efektif untuk penulisan judul atau teks pendek. Huruf insering digunakan dalam buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simple.

- e. Huruf Berkait Balok : Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand-writing*), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang.
- f. Huruf Hiasan (Decorative) : Huruf ini bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan dalam teks panjang, huruf ini lebih cocok untuk satu kata judul yang pendek (Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia, 2014:58-63).

Unsur-unsur desain Elemen-elemen desain :

1. Garis (Line)
2. Bidang (Shape)
3. Warna (Color)
4. Gelap Terang (Value)
5. Tekstur (Texture)
6. Ukuran (Size) (Supriyono, 2010:57).

3.6 Teori Warna

Warna itu sendiri adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulka benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti: merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat penting domina pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, (tension), deskripsi alam (naturalisme), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik dan

justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Zat warna didapatkan dari perpaduan dari pigmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan biner (zat pegikat) atau paint vehicle (pembawa pigmen) (Mikke Susanto, 2002).

1. Fungsi Warna Dalam Desain

- a. Untuk identifikasi
- b. Menarik perhatian
- c. Menimbulkan pengaruh psikologis
- d. Pengembangan asosiasi
- e. Menciptakan citra
- f. Sebagai unsur dekoratif
- g. Memberi kesan terhadap temperatur

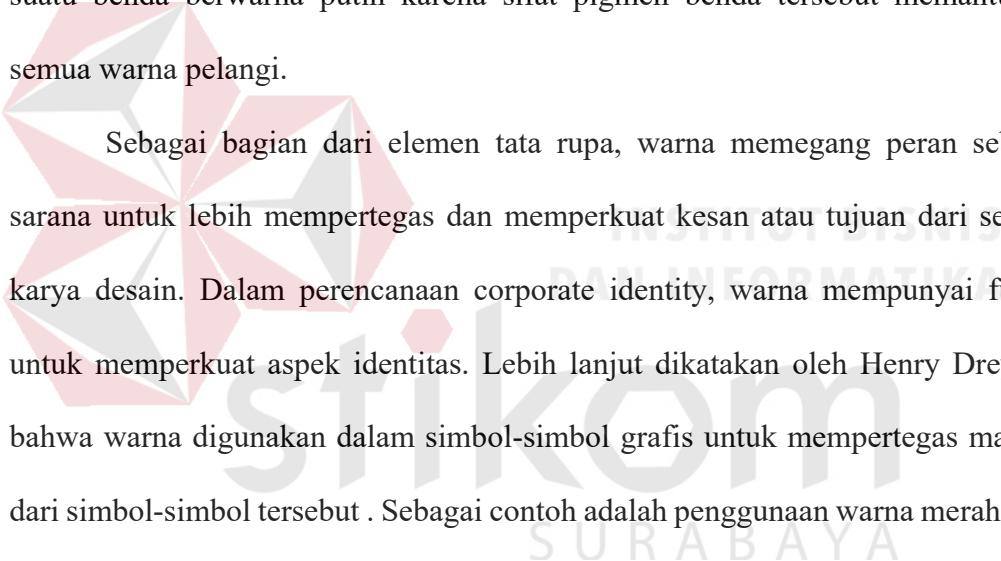
2. Tingkatan Warna

- a. Warna primer
- b. Warna sekunder
- c. Warna tertier

Dari buku Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain, Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto, Yogyakarta 2005 dijelaskan bahwa warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang diapancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk

pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.



Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

3.7 Teori Prinsip Desain

Dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengikuti prinsip desain, yaitu:

1. Kesatuan (Unity)

Dalam bukunya yang berjudul Nirmana Dwimatra, Drs Arfial Arsyad Hakim (1984:37-119) menjelaskan bahwa dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual.

- a. Kesatuan yang ditimbulkan oleh dominasi pada suatu bagian atau unsur, sedangkan pada bagian yang lain lemah, antara lain:
 1. Jika Ukuran: lebih besar, maka lebih cepat menarik perhatian dari pada yang kecil.
 2. Intensitas warna: Warna yang lebih terang akan lebih menonjol dibandingkan dengan yang lebih gelap.
 3. Cara penempatan: Mata penonton selalu tertarik pada pusat dari suatu pengamatan, sehingga yang di tengah akan selalu menarik perhatian utama.

- b. Kesatuan yang ditimbulkan berdasarkan kesamaan dari bentuk, warna, ukuran, spot, garis, dan tekstur.
- c. Kesatuan yang ditimbulkan dengan mengumpulkan bentuk-bentuk yang berbeda.
- d. Kesatuan yang ditimbulkan oleh arah yang memusat atau memancar.

2. Keselarasan (Harmony)

Untuk mendapatkan keadaan yang harmoni perlu memperhatikan atau menggunakan beberapa teknik, yaitu:

- a. Ritme, repitisi, dan dominasi

Ritme, repitisi, dan dominasi merupakan transisi, penghubung bagi tercapainya suatu kesatuan hubungan dari unsur-unsur sehingga terwujudnya harmoni dalam bidang gambar. Harmoni menyebabkan tercapainya kesatuan, sedangkan ritme, repitisi, dan dominasi merupakan faktor yang esensi untuk mencapai harmoni.

Ritme dalam seni rupa adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberi kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak.

Repetisi merupakan metode yang menarik perhatian penonton secara terus menerus terhadap unit-unit visual pada suatu pola, dan merupakan cara yang mudah untuk mengikat keseluruhan unsur-unsur desain kedalam suatu kesatuan.

Dominasi, setiap bagian dari suatu bentuk karya hendaknya mendapat perhatian atau tingkat kekuatan yang layak. Kelayakan tingkat dominasi dari unsur-unsur pendukung suatu desain akan mencapai harmoni, dan akhirnya kesatuan hubungan.

b. Gradasi, kontras, dan discord

Gradasi adalah suatu deret tangga dimana suatu kekontrasan telah dijembatani oleh suatu rangkaian dari suatu kesamaan, peralihan atau langkah yang selaras, (Drs. Arfial Arsal Hakim, 1984).

Kontras merupakan hal yang esensial untuk mencapai kesatuan dalam desain, sebagai suatu variasi, rangsangan perhatian dan untuk membangkitkan kehangatan. Beberapa sifat kontras mengalahkan dan menekan harmoni, selain sebagai suatu tuntutan yang diperlukan pada desain, (Drs. Arfial Arsal Hakim, 1984).

Discord adalah ekstrim kontras (sangat kontras), dimana kontras tersebut terdiri dari berbagai unsur, misal kontras dalam warna, shape, ukuran, dan arah, (Drs. Arfial Arsal Hakim, 1984).

3. Keseimbangan (Balance)

Dalam desain keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga menghasilkan kesan stabil. (Drs. Arfial Arsal Hakim, 1984).

Faktor yang mendukung keseimbangan yaitu posisi atau penempatan, proporsi, kualitas, dan arah dari unsur-unsur pendukungnya. Komposisi yang bagus, artinya yang indah dipandang mata merupakan keharusan dalam mendesain. Tata letak sangatlah penting karena itu akan membuat orang yang melihatnya terkagum-kagum. Jadi tata letak yang benar menentukan bagaimana nilai dari karya desain tersebut, (Drs. Arfial Arsal Hakim, 1984).

Komposisi adalah suatu realisasi dari sudut bentuk aktivitas pencipta dalam mewujudkan idenya, merupakan suatu bentuk pernyataan yang dapat ditanggapi oleh lawanya, (Drs. Arfial Arsal Hakim, 1984).

Pada dasarnya komposisi menyangkut tata letak dalam melahirkan suatu bentuk ungkapan atau ide, di mana kesatuan hubungan, keserasian merupakan hakikat utama dalam sebuah komposisi. Hal yang tak kalah pentingnya adalah keseimbangan, akan ada atau tidaknya tekanan (aksen, emphasis) atau pusat perhatian (center of view) dalam komposisi, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).

Jadi pada dasarnya komposisi adalah kesatuan, dan kesatuan merupakan organisasi dalam unsur-unsur desain. Jadi komposisi adalah desain itu sendiri, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).

Konsep yang benar pada suatu desain menjadi nilai tersendiri pada karya desain. Artinya yang pertama kali kita perhitungkan, sebelum kita membuat suatu produk desain adalah konsep apa yang akan digunakan. Mulai dari tema, kemudian alur yang bagus, maka otomatis hasil akhir menjadi bagus, dan juga akhirnya mudah dimengerti oleh yang menikmati produk tersebut, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).

3.8 Konsep Dasar Web

Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal melalui alamat internet yang dikenali sebagai url.

Gabungan atas semua situs yang dapat diakses public di internet disebut juga sebagai *world wide web* atau lebih dikenal dengan singkatan www.

Pada bab ini diuraikan beberapa konsep dasar web, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Website

Menurut Fathansyah (2012:464) menyimpulkan bahwa : *world wide web* (WWW atau Web) merupakan sistem informasi indistribusi yang berbasis *hypertext*. Dokumen-dokumen yang dikelola dalam web bisa beraneka jenis (pengolah kata, lembar kerja, tabel berbasis data, persentasi, *hypertext*, dan lain-lain) dan beragam format (.doe, .pdf, .xls, .dbf, .ppt, .html, dan lain-lain). Definisi internet menurut Sibero (2013:10) adalah “jaringan computer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas”.

Menurut Kadir (2013:5) “website adalah halaman informasi yang ada di internet, dimana halaman tersebut merupakan kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, dan suara animasi”.

Webserver yang diusung oleh XAMPP adalah *apache* yang diakui kemampuannya dan keandalannya. XAMPP itu sendiri adalah paket perangkat lunak yang merupakan singakatan dari X (yang berarti memiliki sifat cross-platform), A (webserver Apache), M (database MySQL), P (Bahasa pemrograman PHP), P (Bahasa pemrograman Perl) (<http://www.academia.edu>).

3.9 Flat Design

1. Pengertian Flat Desain

Dipengaruhi oleh desain Swiss (internasional) dan minimalis artistik, flat design menggunakan teknik dari berbagai media dan era dan menariknya semua itu

tergabung menjadi satu. Berikut ini adalah lima teknik yang paling dikenali dari karakteristik flat desain (UXPin, 2015).

2. Komponen dan Karakteristik Flat Desain

a. *Long shadow*

Long shadow atau bayangan yang panjang adalah bagian dari Flat 2.0, long shadow ini menambah kedalaman dan kompleksitas, bayangan ini tidak mengorbankan unsur-unsur minimalis, elemen ini membuat flat design menjadi

menarik.

b. Warna Yang Dinamis

Untuk meningkatkan efek visual yang jarang, flat design mengimplementasikan penggunaan warna yang dinamis, terutama warnawarna cerah. Warna-warna yang memiliki energi kontras dengan satu sama lainnya yang akhirnya menimbulkan warna yang terlihat kusam di halaman web.

c. Tipografi Yang Sederhana

Tipografi dalam flat design tetap sederhana dan mudah untuk dibaca, yang biasanya setara dengan sans serif.

d. Ghost Button

Salah satu elemen paling trendi di dunia web desain akhir-akhir ini adalah penggunaan Ghost Button, yaitu sebuah tombol yang biasanya letaknya sangat strategis dan terlihat seperti kotak yang hanya terlihat bagian pinggirnya saja (border/stroke), sedangkan bagian dalamnya kosong.

e. Minimalis

Flat desain dan minimalis itu bergandengan tangan, berbagi banyak prinsip yang sama seperti kesederhanaan dan desain yang berfokus pada konten. Meskipun desain minimalis itu terlihat sederhana dan mudah, namun nyatanya cukup sulit untuk menerapkan desain minimalis. Dengan sedikitnya elemen berarti Anda harus menggunakan elemen yang tersedia dengan sangat hati-hati.





BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Brief

Klient menginginkan sebuah desain *website* lebih simpel dan penataan warna yang menarik dengan tidak membuang unsur warna yang ada.

4.2 Penentuan Konsep

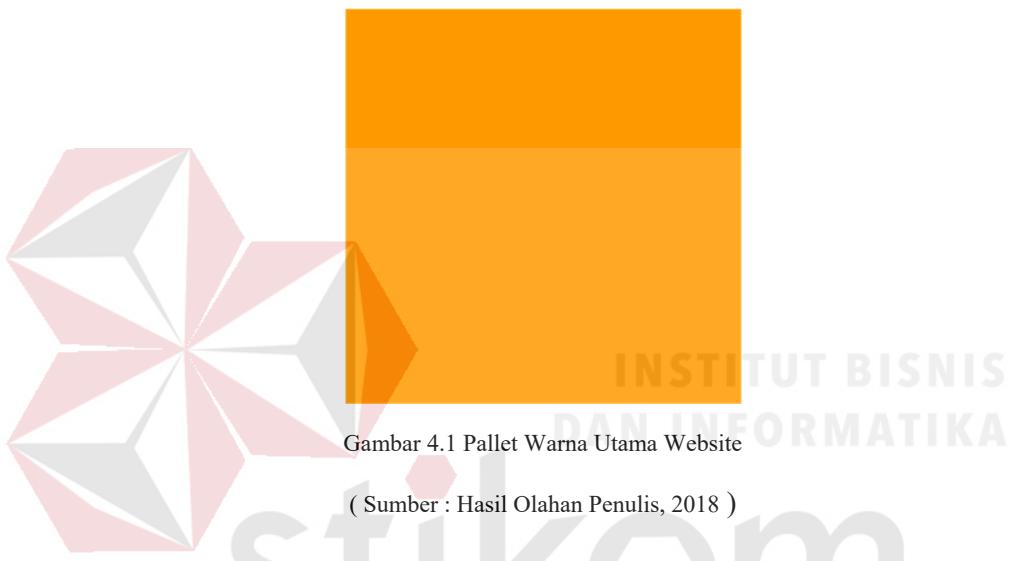
Konsep merupakan dasar utama dalam membuat perancangan desain sebagai acuan pembuatan sebuah desain (<http://sir.stikom.edu>). Dalam pembuatan desain website PT. Victory International Futures konsep perancangan diperoleh melalui data-data yang telah diperoleh dari perusahaan, sehingga konsep yang diangkat dalam pembuatan desain website PT. Victory International Futures adalah konsep *flat design*.

Flat Design

Flat design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Microsoft merupakan yang pertama menerapkan gaya desain seperti ini untuk interface-nya, dipandang oleh sebagian reaksi terhadap kepopuleran desain skeuomorphic, apple menggebrak antarmuka iOS-nya dengan gaya desain ini. Alih-alih untuk mengubah benda dalam kehidupan nyata, seperti kalender, menjadi ilustrasi realistik kecil, tapi para

pendukung flat design mengidentifikasi aplikasi dengan sederhana, seperti gambar icon.

Dalam pembuatan desain website yang akan dibuat, konsep *flatdesign* terlihat dari *element website* yang menggunakan bentuk *flat*, dimana bentuk *flat* disusun sehingga membentuk sesuatu yang menarik.



Lalu konsep *flatdesign* terlihat juga dari warna yang dipakai dalam website, yaitu warna oranye, dimana oranye merupakan warna optimis dan menggairahkan, serta membawa motivasi ke tahap yang tinggi. Lalu warna putih yang merupakan Warna yang sering dipakai dalam desain minimalis untuk memperluas apa yang ada.

4.3 Perancangan Karya

Setelah mengetahui konsep yang dipakai untuk perancangan karya, maka dilakukanlah tahap perancangan karya. Dimulai dari pencarian referensi *website*

yang ingin digunakan sesuai dengan konsep lalu diakhiri dengan pembuatan desain fix.

Layout

Berdasarkan konsep perancangan desain yang dibuat, maka desain *layout* yang digunakan dalam pembuatan desain website dibuat sesuai konsep perancangan “*Flat Design*”. Pada tampilan halaman *home* dan isi website terlihat desain *simple* dengan penggunaan warna yang tidak banyak.

Di dalam halaman *home* dan isi website berisi elemen – elemen pendukung desain, seperti adanya bidang – bidang yang digunakan sebagai penjelasan ataupun sub-menu untuk mempermudah klien dalam menjalankan dan menerima informasi dari website yang dibuat. Dalam pembuatan website ini, sangat menonjolkan gambar – gambar karena pihak perusahaan menginginkan citra perusahaan yang ditonjolkan pada website ini.

Warna

Pemilihan warna dalam desain website PT. Victory International Futures didominasi oleh warna oranye ke emasan dihampir seluruh elemen desain yang ada didalamnya, dengan pertimbangan warna oranye adalah warna *corporate identity* dari PT. Victory International Futures. Selain itu, warna oranye dapat dimaknai dengan ramah.

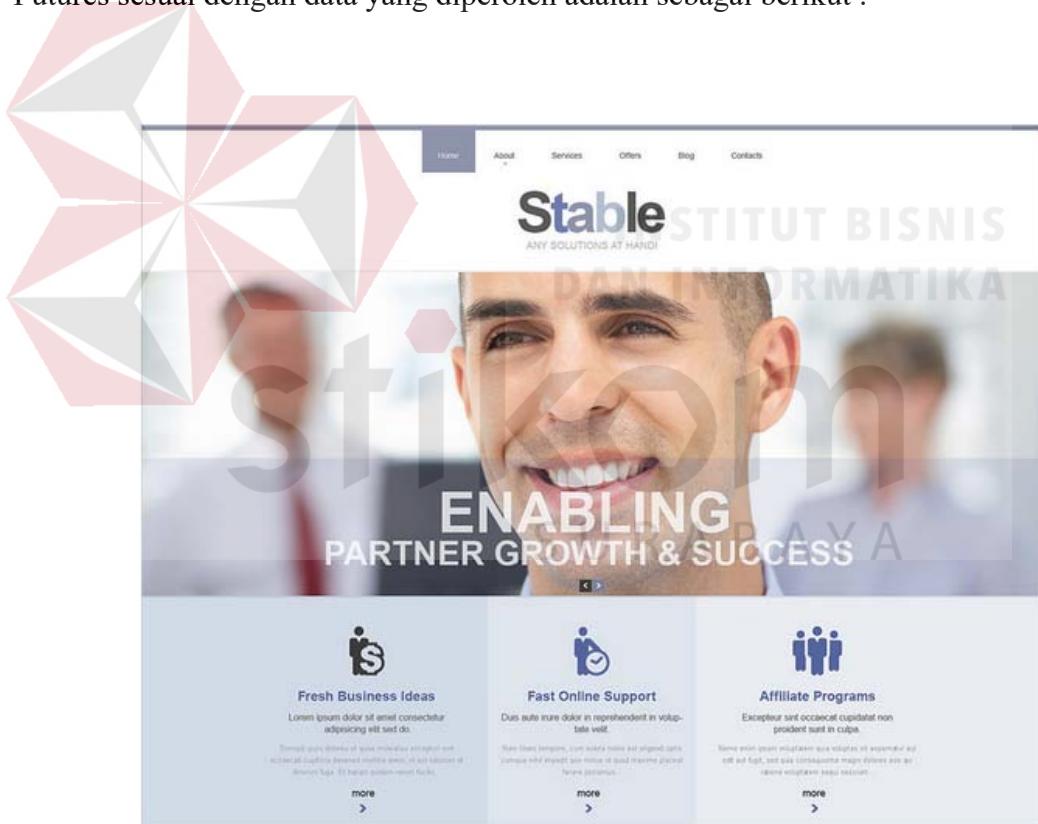
Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah tipografi yang selalu digunakan oleh pihak perusahaan dalam pengelolaan *company profile* perusahaannya, yaitu font “myriad pro”.

4.3.1 Mencari Referensi

Mencari referensi desain setelah menemukan kata kunci konsepnya merupakan hal yang wajar karena desain bukan hanya membuat sesuatu yang benar – benar baru tetapi desain dapat merancang kembali sesuatu yang ada sesuai dengan keinginan klien, sehingga pencarian desain melalui referensi sangatlah dibutuhkan sebagai acuan desain yang dibuat akan seperti apa.

Referensi yang cocok untuk desain website PT. Victory International Futures sesuai dengan data yang diperoleh adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Referensi desain website

(Sumber : www.google.com, 2018)

Pemilihan referensi pada Gambar 4.2 Referensi desain website karena desain yang digunakan pada website tersebut awalnya menurut peneliti dan pihak perusahaan sangat

cocok sebagai referensi desain website PT. Victory International Futures yang memberikan kesan simple dan tertata rapi.

4.3.2 Penentuan Software

Dalam pembuatan desain website PT. Victory International Futures menggunakan software *Adobe Photoshop CS6* sebagai pembuatan desain websitenya dan *Adobe Muse CC* sebagai basis desain website yang dilakukan peneliti dengan pertimbangan software ini mudah dioperasikan untuk pembuatan desain website.

4.3.3 Perancangan Karya

Dalam tahap perancangan desain, penulis membuat desain sesuai dengan konsep, referensi dan *software* yang dipakai sehingga dapatlah rancangan desain yang biasanya dalam *branding* disebut *sketching*.



Gambar 4.3 Perancangan Karya Desain Website

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)

Rancangan desain website yang dibuat oleh peneliti adalah yang terlihat pada Gambar 4.3 Perancangan Karya Desain *Website*, dimana rancangan desain *website* tersebut sesuai dengan referensi awal desain *website* pada Gambar 4.2 Referensi Desain *Website*, yaitu terlihat simpel dan tertata rapi.

4.3.4 Final Artwork

Final Artwork (FA) adalah materi final design yang sudah approved (disetujui) oleh klien untuk digunakan dan siap dicetak. Pada tahapan ini desain *website* PT. Victory International Futures sudah di approve.



Gambar 4.4 Tampilan Website Full Screen 1

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)

WHO WE ARE

As a full-service brokerage and investment firm, 4PT Victory International Futures delivers dynamic insights, deep expertise knowledge, and market-leading capabilities that help our clients to be ready for what lies ahead. With primary focus on foreign exchange, index futures, commodities, and CFDs, we are committed to meet our clients' evolving needs, assist them to make intelligent decisions, and empower them to be successful traders and investors in today's markets.



TRADING EDUCATION

Anda dapat mempelajari segala hal yang berkaitan dengan trading sebelum anda memulai perjalanan anda... [Read More](#)



TRADING CONSULTATION

Konsultasikan dengan para staf profesional kami mengenai kebutuhan trading anda... [Read More](#)



OPEN LIVE ACCOUNT

Silahkan membuka akun secara online untuk bergabung bersama kami dan meraih mimpi anda... [Read More](#)

Gambar 4.5 Tampilan Website Full Screen 2
 (Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.6 Tampilan Website Full Screen 3
 (Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.7 Tampilan Website Full Screen 4

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.8 Tampilan Website Full Screen 5

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



Gambar 4.9 Tampilan Website Full

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018)



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan redesain *website* PT. Victory International Futures sebagai penunjang *company profile* adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil dari observasi selama kerja praktik berlangsung, PT. Victory International Futures masih sangat membutuhkan membutuhkan penunjang *company profile* untuk menampung jasa yang ditawarkan.
2. Desain yang dibuat menggunakan elemen-elemen desain yang sesuai dengan pembuatan desain web, seperti keseimbangan, kesederhanaan, warna, tipografi, *layout* dan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik perusahaan.

5.2 Saran

Adapun saran penulis berdasarkan “Redesain *Website* PT. Victory International Futures sebagai penunjang *company profile* adalah:

1. Setiap perusahaan haruslah memperhatikan desain *company profile* yang digunakan sebagai media promosi perusahaan.
2. Pihak perusahaan harus selalu memperbarui desain yang dibuat agar sesuai dengan perkembangan jaman, tetapi tetap mempertahankan karakteristik

perusahaan dan tidak menghilangkan identitas dar perusahaan, seperti warna, lambang ataupun gaya desain perusahaan.





DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Agustrijanto. (2001). *Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: PT. Remaja Rossdakarya.
- Alexander F.K. Sibero. 2011, *Kitab Suci Web Programing*. Yogyakarta: Mediakom.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arfial Arsal Hakim, Drs. 1984. *Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra)*. Jakarta.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Budiman. 2008. *Company Profile*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Dewanto, Joko. 2006. *Web Desain: Metode Aplikasi dan Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Dramaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna; Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dreyfuss, Henry. 1976. *The measure of man, Human Factor in Design*. USA: McGraw Hill.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung: Informatika.

- Jhonsen. 2004. *Panduan Lengkap Menjadi Web Designer Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Kompuindo.
- Kadir, Abdul. (2013). *Pengertian PHP*. Tersedia dalam: *Buku Pintar Programer Pemula PHP*. Yogyakarta: Mediakom.
- Nielsen, J. 1992. *Finding Usability Problems Through Heuristic Evaluation*. ACM CHI'92 Conference (Monterey, CA, May 3-7).
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Susanto, Mikke 2002. *Diksi Rupa*, Jogjakarta: Kanisius.
- Suyanto, Asep Herman. 2009. *Step By Step Web Design: theory and practices*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- UXPin. 2015. *Elegant Web UI Design Technique: Flat Design & Colors*. UXPin Inc.

Sumber Internet

- Ebookmarket.org
- Elearning.mmr.umy.ac.id
- <https://belajarpsikologi.com/>
- <https://eprints.binadarma.ac.id/>
- [https://sir.stikom.edu /](https://sir.stikom.edu/)
- <https://www.academia.edu/>

