
Company Profile Pada Anny Guest House By Ecommerceloka Dengan Menggunakan Metode Mdlc

I Dewa Sang Made Rio Dui Perbawa¹⁾, Rosalia Hadi²⁾, I Ketut Putu Suniantara³⁾

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

e-mail: 190030489@stikom-bali.ac.id¹⁾, rosa@stikom-bali.ac.id²⁾, suniantara@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Anny Guesthouse by Ecommerceloka merupakan akomodasi hunian yang beralamat di Gg. Krisna No. 17 Peguyangan Kangin, Kecamatan Denpasar Utara, Denpasar Bali. *Guest house* ini memiliki 6 kamar dengan mayoritas penyewa adalah masyarakat lokal. Kamar pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* biasanya disewa dalam bentuk harian dan jam. Proses bisnis yang saat ini terjadi pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*, dimana konsumen mengetahui *guest house* ini dari mulut ke mulut dan hasil rekomendasi hunian terdekat dari posisi pengguna melalui *google maps*. Saat ini *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* belum memiliki *video company profile* serta *website* yang digunakan untuk menampilkan informasi dan promosi dari *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*. Maka pada penelitian ini, akan dibuat sebuah *company profile* pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* dengan metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Hasil dari penelitian ini adalah *company profile* yang terdiri dari *website*, *video company profile*, dan *brandbook* pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*. Produk yang dibuat selanjutnya di uji dengan menggunakan metode *blackbox testing* dengan hasil pengujian fungsional sistem sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Kata kunci: *Guest House, Company, Profil, Tourist, Accommodation.*

1. Pendahuluan

Pulau Bali sering menjadi destinasi wisata yang terkemuka di Indonesia. Keindahan alam, budaya yang kaya serta tradisi leluhur yang masih dijaga hingga saat ini menjadi aspek penting dalam peningkatan pariwisata di Pulau Dewata ini. Dilansir dari halaman Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bali, wisatawan mancanegara (wisman) yang datang langsung ke Provinsi Bali pada bulan Agustus 2023 tercatat sebanyak 522.141 kunjungan. Wisatawan yang berasal dari Australia mendominasi kedatangan wisman ke Bali di bulan Agustus 2023 dengan banyak kunjungan sebesar 23,07% [1]. Kunjungan wisatawan yang terus meningkat karena berakhirnya virus Covid-19 membuat sektor pariwisata perlahan pulih dan bangkit. Salah satunya adalah akomodasi hunian. Tercatat pada halaman *website* resmi Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Bali, pada bulan Agustus 2023 tingkat penghunian kamar Hotel bintang 1 sampai 5 mencapai 60,64%, dengan sisa penghunian kamar terdapat pada *guest house*, *villa*, *resort*, dan lainnya [2]. Salah satu daerah yang berkembang dalam akomodasi hunian karena pariwisata adalah Kota Denpasar.

Anny Guesthouse by Ecommerceloka adalah akomodasi hunian yang beralamat di Gg. Krisna No. 17 Peguyangan Kangin, Kecamatan Denpasar Utara, Denpasar Bali. *Guest house* ini memiliki 6 kamar dengan mayoritas penyewa adalah masyarakat lokal. Adapun fasilitas yang tersedia pada *guest house* ini yaitu TV, AC, Air Panas, Free Wifi, Kolam renang bersama. Kamar pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* biasanya disewa dalam bentuk harian dan jam. Proses bisnis yang saat ini terjadi pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*, dimana konsumen mengetahui *guest house* ini dari mulut ke mulut dan hasil rekomendasi hunian terdekat dari posisi pengguna melalui *google maps*. Konsumen biasanya melakukan pemesanan dengan datang langsung ke lokasi *guest house*.

Saat ini *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* belum memiliki *video company profile* serta *website* yang digunakan untuk menampilkan informasi dan promosi dari *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*. Berdasarkan wawancara dari pemilik *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* yakni bapak I Nyoman Ano Subagia, disebutkan bahwa *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* hanya mendaftarkan usaha pada *google maps* sehingga tidak efektif untuk menampilkan informasi terutama fasilitas yang terdapat pada akomodasi hunian ini. *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* juga belum memiliki *brandbook* yang digunakan sebagai panduan dalam penggunaan logo pada usaha. Adapun dampak yang dirasakan karena tidak adanya *company profile* yakni kamar pada *guest house* sering tidak terisi penuh, terkadang dari 6 (enam) kamar, kamar kosong bisa mencapai 2 (dua) sampai 3 (tiga) kamar. Hal ini disebabkan karena lokasi *guest house* yang masuk ke dalam gang, dan tentunya sangat berpengaruh terhadap operasional pada *guest house*.

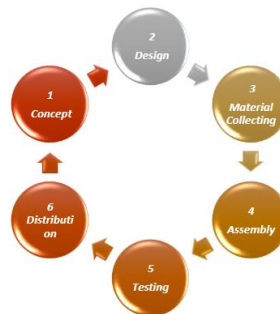
Company profile sangat penting dalam sebuah usaha karena dengan adanya *company profile* dapat menunjukkan identitas unik dari usaha yang dijalankan. Menurut Liwen XIAO dan Jie LYU[3][4][5], *company profile* adalah *platform* penting bagi perusahaan untuk mempublikasikan informasi dasar perusahaan. Baik bentuk retorika maupun kontennya dapat dikenali oleh *audiens* target, berperan penting dalam kelancaran kemajuan komunikasi bisnis lintas budaya. *Company profile* dapat menampilkan suatu daya tarik yang digunakan sebagai strategi simbolis yang tujuannya untuk membangkitkan emosi atau mendapatkan loyalitas dan komitmen dari audiens.

Terdapat beberapa referensi penelitian terdahulu yang peneliti gunakan, yakni penelitian pertama dilakukan oleh Harsemadi, Widiastuti dan Lukianto [6][8][9], dimana penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan *corporate identity* dengan berbasis multimedia, dimana pengujian pada penelitian ini menggunakan 2(dua) metode yakni metode *black box testing* dan kuesioner. Penelitian kedua dilakukan oleh Supardianto dan Syarafina [7], Penelitian ini membahas mengenai perancangan ulang *corporate identity* perancangan Polibatam *Software Team*. Tujuan perancangan ini adalah membuat *corporate identity* yang terdiri atas pembuatan logo dan penerapannya ke dalam berbagai media promosi untuk meningkatkan citra Polibatam *Software Team*. Penelitian lainnya dilakukan oleh Rifai [10], dengan hasil penelitian sebuah *video company profile* pada PT. Daiichi Elevator Indonesia yang digunakan untuk meningkatkan penjualan dan informasi kepada masyarakat yang ingin lebih mengetahui PT. Daiichi Elevator Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan diatas, maka pada penelitian ini, peneliti ingin membuat sebuah *company profile* pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*, dimana pada penelitian ini nantinya akan menghasilkan *video company profile*, *website company profile* *Anny Guesthouse by Ecommerceloka* dan *brandbook*. Pada *website company profile* nantinya pengguna atau calon konsumen dapat melakukan pemesanan kamar melalui *icon whatsapp* yang telah tersedia pada *website* nantinya.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode ini memiliki 6 (enam) tahapan yakni *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* [11].



Gambar 1 Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus *MDLC*. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut dengan menggunakan analisa 5W + 1H.

2. Perancangan (*Design*)

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tahapan ini membuat perancangan antarmuka *website*, perancangan *storyboard*, dan *brandbook*.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahapan ini dilakukan wawancara dengan pengelola dari *Anny Guest House*.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*.

5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi *multimedia* sesuai dengan rencana. Pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing* untuk menguji sub fungsional pada *website company profile*.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan *multimedia*. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada penelitian ini distribusi *webiste* dan *brandbook* diberikan kepada pihak pengelola *Anny Guest House* dengan berbentuk *folder* melalui *flashdisk*, dan *video company profile* melalui melalui *youtube*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Concept*

Pada tahapan konsep dilakukan analisa 5W+1H yang digunakan sebagai acuan dalam pembentukan produk *company profile* pada *Anny Guesthouse by Ecommerceloka*.


3.2 *Design*

Pada tahapan *design* peneliti akan melakukan proses perancangan atau desain dari produk *company profile* yang dihasilkan, seperti perancangan antarmuka *website company profile*, pembuatan *storyboard*, serta perancangan *brandbook*.

3.2.1 *Perancangan Storyboard*

Storyboard adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi [14].

Tabel 1 *Storyboard Video Company Profile*

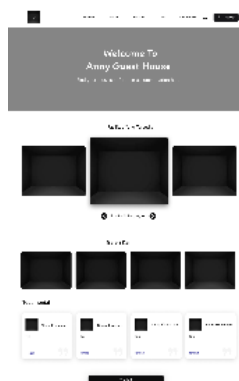
	Scene 1
	Description : <i>Scene</i> diawali dengan menampilkan papan nama dari <i>Anny Guest House By Ecommerceloka</i> dari tampak depan <i>guest house</i> .
	Shot : <i>wide</i>
	Camera : <i>Stand</i>
	Sound : <i>Opening music</i>

3.2.2 *Perancangan Antarmuka Website*

Web atau *website* adalah sistem berkaitan dengan *file* yang digunakan sebagai media untuk menampilkan *text*, *image*, *multimedia* dan lainnya di jaringan *internet*, baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk *building chain* yang saling terkait masing-masing terhubung dengan jaringan halaman (*hyperlink*) [15].

1. Perancangan Antarmuka Beranda

Menu beranda merupakan menu yang difungsikan untuk menampilkan halaman beranda dari *website Anny Guesthouse by Ecommerceloka*. Gambar 2 merupakan hasil perancangan antarmuka dari halaman beranda.



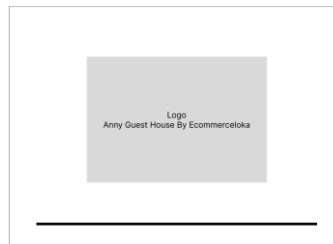
Gambar 2 Perancangan Antarmuka Beranda

3.2.3 *Perancangan Brandbook*

Pada pembahasan di bawah merupakan hasil dari perancangan *brandbook* pada *Anny Guest House by Ecommerceloka*.

1. Perancangan *Cover Brandbook*

Berikut merupakan rancangan *layout cover* dari *brandbook Anny Guest House by Ecommerceloka* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 3 Perancangan *Cover Brandbook*

3.3 *Material Collecting*

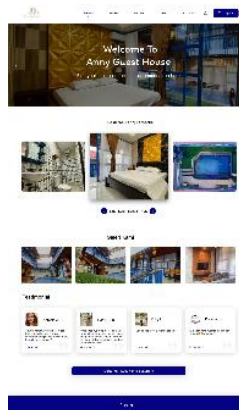
Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data melalui wawancara. Tahapan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai proses bisnis yang terjadi di *Anny Guest House by Ecommerceloka* dan kendala-kendala yang selama ini dihadapi pada *Anny Guest House by Ecommerceloka*. Wawancara dilakukan dengan Ibu Dian selaku pengelola *Anny Guest House by Ecommerceloka*.

3.4 *Assembly*

Tahapan ini berguna untuk menyatukan produk yang telah dirancang dengan data-data yang telah didapatkan pada tahapan *material collecting* sehingga menjadi produk *company profile* yang utuh.

3.4.1 *Implementasi Website*

Berikut merupakan hasil implementasi dari *website company profile Anny Guest House* pada gambar di bawah ini.



Gambar 4 Implementasi Halaman Beranda

3.4.2 *Implementasi Brandbook*

Berikut merupakan hasil implementasi dari *brandbook Anny Guest House* pada gambar di bawah ini.



Gambar 5 Implementasi *Brandbook Anny Guest House*

3.4.3 *Implementasi Video Company Profile*

Video company profile Anny Guest House menampilkan papan nama dari *Anny Guest House By Ecommerceloka* dari tampak depan *guest house* ditunjukkan gambar 6.



Gambar 6 Video Company Profile

3.5 Testing

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing* yang bertujuan untuk menguji sub fungsional pada *website company profile* [12]. Pada tabel 3 merupakan hasil pengujian dengan menggunakan metode *blackbox testing*.

Tabel 2 Blackbox Testing

No	Data Masukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Mengakses halaman beranda	Pengguna memilih menu dan menekan menu beranda	Sistem berhasil mengarahkan pengguna ke halaman beranda	Sesuai
2	Mengakses halaman profil	Pengguna memilih menu dan menekan menu profil	Sistem berhasil mengarahkan pengguna ke halaman profil	Sesuai

3.6 Distribution

Tahapan distribusi dilakukan ketika semua produk dari *company profile* yang telah dibuat melalui tahap uji dan dinyatakan layak untuk dipublikasikan, yakni *brandbook* dan *webiste company profile anny guest house* diberikan pada pihak pengelola *anny guest house* dengan *folder* melalui *flashdisk*, serta *video company profile anny guest house* dipublikasikan melalui *youtube anny guest house* yang dapat diakses pada link berikut <https://youtu.be/PbJPm-77oLE?feature=shared>.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan di atas, maka adapun kesimpulan yang didapat yakni telah berhasil dibuat sebuah *company profile* pada *anny guest house* yang terdiri dari 3(tiga) produk yakni *website*, *video company profile*, dan *brandbook*. *Company profile* ini digunakan untuk mempermudah dan membantu pengelola *anny guest house* untuk menyampaikan informasi kepada konsumen mengenai fasilitas dan lokasi dari *anny guest house*. Metode yang digunakan untuk pengembangan *company profile anny guest house* adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Produk yang dibuat selanjutnya di uji dengan menggunakan metode *blackbox testing* dengan hasil pengujian fungsional sistem sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Daftar Pustaka

- [1] Bps Provinsi Bali, "Perkembangan Pariwisata Provinsi Bali Agustus 2023," Website Resmi Bps Provinsi Bali. Accessed: Jan. 27, 2024. [Online]. Available: <https://Bali.Bps.Go.Id/Pressrelease/2023/10/02/717795/Perkembangan-Pariwisata-Provinsi-Bali-Agustus-2023.Html>
- [2] Bps Provinsi Bali, "Banyaknya Kamar Pada Hotel Non Bintang Dan Akomodasi Lainnya 2019-2021," Website Resmi Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. Accessed: Jan. 27, 2024. [Online]. Available: <https://Bali.Bps.Go.Id/Indicator/16/224/1/Jumlah-Kamar-Pada-Hotel-Non-Bintang-Dan-Akomodasi-Lainnya.Html>
- [3] L. Xiao And J. Lyu, "A Comparative Study Of Chinese And American Pharmaceutical Corporate Profiles Based On Rhetorical Appeal," *Journal Of Asia-Pacific And European Business*, Vol. 2, No. 01, Pp. 42–52, 2022.
- [4] Y. W. S. Putra, F. N. Arifah, And S. Waluyo, "Implementation Of Codeigniter 3 Framework In Creating Web-Based Sales System And Company Profile Of A Swallow Consultant," *International Journal Of Computer And Information System (Ijcis)*, Vol. 3, No. 2, Pp. 83–89, Magelang, Jun. 2022. [Online]. Available: <https://Ijcis.Net/Index.Php/Ijcis/Index>
- [5] L. Firgia Et Al., "Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Sekolah Tinggi Teologia Ekklesia Pontianak," *Jifotech (Journal Of Information Technology)*, Vol. 1, No. 2, Pp. 35–40, Sept. 2021.

-
- [6] I. W. A. Setiabudi And I. G. Harsemadi, "Rancang Bangun Corporate Identity Pada Straightori Brand Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, Vol. 9, No.6, Pp. 248–257, Oct. 2023.
- [7] Syarafina And Uchti, "Perancangan Corporate Identity Dan Graphic Standar Manual Pada Polibatam Software Team." *Journal Of Applied Multimedia And Networking (Jamm)*, Vol. 7, No.1, Pp. 1–12, Batam, Jul. 2023.
- [8] S. Widiastuti, J. Kusumaningrum, And L. Handrijaningsih, "Perancangan Corporate Identity Untuk Meningkatkan Brand Image Perusahaan," Vol. 2, No. 2, Pp. 150–159, 2022, [Online]. Available: [Http://Journal.Politeknik-Pratama.Ac.Id/Index.Php/Imk](http://Journal.Politeknik-Pratama.Ac.Id/Index.Php/Imk)
- [9] I. K. Lukianto, "Corporate Identity Pada Penglipuran Guest House Berbasis Website," Institut Teknologi Dan Bisnis Stikom Bali, Denpasar, 2023.
- [10] D. Rifai *Et Al.*, "Pembuatan Video Company Profile Sebagai Penunjang Informasi Dan Promosi Pada Pt. Daiichi Elevator Indonesia," *Technomedia Journal*, Vol. 3, No. 1, Pp. 98–109, Agust. 2018.
- [11] Y. Sumaryana And M. Hikmatyar, "Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *Jurnal Teika*, Vol. 10, No.2, Pp. 117-124, Tasikmalaya, Nov. 2020.
- [12] R. F. Sari, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan Php*, I. Yogyakarta: Cv. Andi Offset, 2021.
- [13] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (Sus) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technologia*, Vol. 9, No. 2, Pp. 83–88, Kalimantan, Apr. 2018.
- [14] U. Khulsum, Y. Hudiyono, D. Endang, And D. Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma," *Jurnal Diglosia*, Vol. 1, No.1, Pp. 1-12, Feb. 2018.
- [15] U. Al, A. Mandar, S. Fauziyah, And Y. Sugiarti, "Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, Vol. 8, No. 2, Pp. 87–93, Sep. 2022, [Online]. Available: [Http://Ejournal.Fikom-Unasman.Ac.Id](http://Ejournal.Fikom-Unasman.Ac.Id).
-