
***Corporate Identity* Pada The Swaha Hotel Bali Sebagai Media Promosi Berbasis Website**

I Putu Semaradana Jayantika¹⁾, Ni Putu Linda Santiari²⁾, I Made Arya Budhi Saputra³⁾

Sistem Informasi^{1), 2)}, Sistem Komputer³⁾

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: semaradana.jyntika@gmail.com¹⁾, linda_santiari@stikom-bali.ac.id²⁾, aryabudhi@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

The Swaha Hotel Bali adalah hotel unik dengan 14 kamar berfasilitas lengkap dan nyaman yang akan dibagikan kepada tamu selama menginap. Meskipun memiliki potensi untuk lebih maju, The Swaha Hotel Bali menghadapi tantangan dalam mempromosikan layanannya karena hanya mengandalkan media sosial seperti Instagram, WhatsApp, dan email. Dimana strategi promosi ini dirasa kurang optimal untuk menjangkau pasar yang lebih luas, terutama pada era digitalisasi seperti saat ini yang menuntut kehadiran online lebih profesional. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian dilakukan untuk mengembangkan corporate identity berbasis website dengan menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari pengembangan ini yaitu meliputi brandbook, video company profile, logo, tipografi, dan elemen visual lainnya. Dalam proses pembuatannya menggunakan Photoshop, CorelDraw, Adobe Premiere Pro, Adobe Dreamweaver, dan Visual Studio Code dengan framework Bootstrap untuk menghasilkan tampilan yang lebih responsif dan juga menarik. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode BlackBox Testing, yang dimana membuktikan bahwa corporate identity ini tidak hanya meningkatkan kualitas visual hotel, tetapi juga membantu memperluas jangkauan promosi, meningkatkan daya tarik, dan memperkuat posisi The Swaha Hotel Bali di industri pariwisata.

Kata kunci: *Corporate identity, The Swaha Hotel, Brandbook, MDLC, Website*

1. Pendahuluan

Hotel adalah jenis penginapan yang dikelola secara profesional, tempat setiap orang dapat memperoleh layanan, tempat tinggal, makanan, dan minuman. Tujuan utama hotel adalah menyediakan penginapan bagi pengunjung saat mereka jauh dari rumah. Secara umum, wisatawan perlu tidur, mandi, makan, dan minum saat berada di hotel.[1]

The Swaha Hotel Bali adalah hotel unik dengan 14 kamar berfasilitas lengkap dan interior mewah. Saat ini *The Swaha Hotel* juga belum memiliki sebuah *corporate identity* sebagai dasar untuk membangun media promosi yang baik. Sehingga dibentuknya *corporate identity* ini nantinya diharapkan dapat membangun serta meningkatkan interaksi sosial dan daya tarik dari *customer* pada *website The Swaha Hotel Bali*. Dimana dalam *corporate identity* berbasis *website* ini dapat mengimplementasikan logo perusahaan, video promosi, *typography* dan visual pendukung lainnya. *Website* adalah platform digital yang memungkinkan perusahaan mempromosikan produk secara luas, efisien, dan menjangkau audiens yang lebih besar.[2] Penggunaan elemen *corporate identity* seperti logo, warna, dan tipografi pada *website* memperkuat citra merek dan memastikan konsistensi visual.

Corporate identity adalah salah satu strategi untuk menciptakan diferensiasi di pasar.[3] Ditinjau dari permasalahan yang ada maka diperlukan sebuah *corporate identity* untuk memberikan sebuah solusi dari permasalahan tersebut. *Output* yang dapat dihasilkan adalah *website* yang didalamnya dapat mengimplementasikan identitas dari *The Swaha Hotel Bali*. Dengan adanya *corporate identity* ini dapat menjangkau target pasar secara umum, baik itu wisatawan domestik ataupun wisatawan asing, yang bertempat tinggal di Bali maupun wisatawan yang sedang berlibur di Bali.

2. Metode Penelitian

Perancangan *corporate identity* *The Swaha Hotel Bali* menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan tahapan: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Gambaran alur metode ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

Berikut ini merupakan penjelasan dalam tahapan-tahapan pada MDLC:

1. **Concept**
Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan aplikasi dan siapa pengguna dari aplikasi yang dirancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan pada sistem.
2. **Design**
Tahap ini merupakan *storyboard* pada aplikasi yang dirancang dan tampilan serta bahan - bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.
3. **Material Collecting**
Tahap pengumpulan bahan - bahan yang akan digunakan terlebih dahulu. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *assembly*.
4. **Assembly**
Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menggabungkan bahan - bahan berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap *design*, berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang.
5. **Testing**
Pada tahapan ini dilakukan pengujian atau *testing* setelah menggabungkan materi - materi yang telah dilakukan pada tahap *assembly*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut dapat berfungsi dengan baik atau tidak (Malfunction).
6. **Distribution**
Tahap *distribution* ini merupakan tahap dimana tempat penyimpanan hasil pengujian aplikasi. Pada tahap ini juga akan dilakukan *compress* jika aplikasi tersebut melebihi kapasitas pada media penyimpanan yang disediakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Corporate identity pada *The Swaha Hotel* Sebagai Media Promosi Berbasis *Website* merupakan media untuk memperkenalkan dan mempromosikan *The Swaha Hotel* menggunakan teknologi informasi yang lebih dikenal dan mudah di akses oleh masyarakat umum. Dimana dalam *website* ini dapat menampilkan beberapa media berupa video, gambar, teks dan juga *brandbook*.



3.1. Perancangan Sistem

Desain sistem merupakan tahap awal dari penciptaan sistem. Representasi, perencanaan, dan penggambaran beberapa komponen terpisah menjadi satu kesatuan yang kohesif dan berguna dikenal sebagai desain sistem..[7] Berikut ini adalah pembahasannya.

3.1.2 Flowchart

Tahapan dan urutan prosedur program direpresentasikan secara grafis dalam diagram alir. Dengan menggunakan diagram alir, analis dan programmer dapat menganalisis opsi operasional dan memecah kesulitan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Ini adalah diagram alir dari situs web *The Swaha Hotel*.

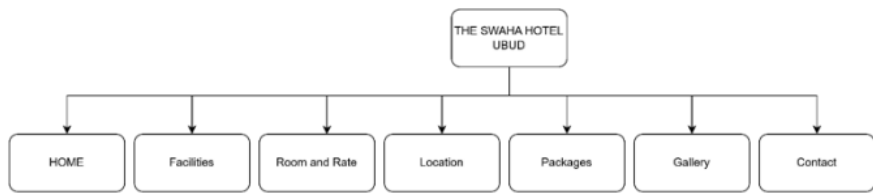
Tabel 1. *Flowchart*

No.	Desain Flowchart	Flowchart	Keterangan
1.		Halaman <i>Home</i>	<i>Flowchart</i> ini menjelaskan alur saat pengunjung membuka <i>website The Swaha Hotel</i> . Kemudian sistem akan menampilkan halaman <i>home/beranda</i> . Alur <i>flowchart</i> ini adalah membuka halaman <i>website</i> - menampilkan halaman beranda - selesai.
2.		Halaman <i>Facilities</i>	<i>Flowchart</i> ini menggambarkan proses sederhana yang terdiri dari membuka, menampilkan, dan menyelesaikan halaman fasilitas.
3.		Halaman <i>Room and Rate</i>	Alur dari <i>flowchart</i> ini adalah membuka halaman <i>room and rate</i> - menampilkan halaman <i>room and rate</i> - selesai.
4.		Halaman <i>location</i>	<i>Flowchart location</i> memvisualisasikan proses yang berjalan di halaman lokasi, mulai dari membuka halaman, menampilkannya, hingga proses selesai.
5.		Halaman <i>Packages</i>	<i>Flowchart packages</i> memvisualisasikan proses yang berjalan di halaman <i>packages</i> , mulai dari membuka halaman <i>packages</i> - menampilkan halaman <i>packages</i> - selesai
6.		Halaman <i>Gallery</i>	<i>Flowchart gallery</i> memvisualisasikan proses yang berjalan di halaman galeri, yang berisikan foto-foto suasana dari <i>The Swaha Hotel Bali</i> . Pada <i>flowchart</i> ini dimulai dari membuka halaman <i>gallery</i> - menampilkan halaman <i>gallery</i> - selesai

7.		Halaman <i>Contact</i>	<p><i>Flowchart</i> kontak menyajikan ilustrasi alur kerja yang ada di halaman kontak/narahubung, meliputi tiga tahap sederhana dimulai dari membuka halaman <i>contact</i> - menampilkan halaman <i>contact</i> - selesai</p>
----	---	------------------------	--

3.1.3. Struktur Navigasi Website





Semua elemen halaman dapat diatur dengan bantuan struktur navigasi, yang merupakan desain koneksi dan rantai kerja dari berbagai wilayah.[5] Merencanakan struktur navigasi sangat penting sebelum mengembangkan situs web karena akan berfungsi sebagai panduan untuk langkah-langkah lain seperti membuat diagram alur dan mendesain antarmuka pengguna.



3.1.4. Desain Brandbook

Buku merek, yang juga dikenal sebagai pedoman merek, adalah serangkaian pedoman yang menjelaskan cara kerja suatu merek, termasuk elemen logo utama dan misinya. Lebih jauh lagi, buku merek mengoordinasikan penggunaan logo dengan komponen lain dari materi desain visual bisnis.[6] Tabel 2 menampilkan hasil desain Brandbook yang mematuhi alur desain yang ditentukan.

Tabel 2. Desain Brandbook

No	Desain	Halaman	Keterangan
1		Desain <i>layout</i> cover depan	Pada desain cover <i>brandbook</i> , terdapat logo dan nama dari perusahaan.
2		Desain <i>layout</i> daftar isi	Pada desain layout daftar isi, terdapat rincian dari setiap bab konten yang membantu pengguna menavigasi isi Brandbook dengan mudah.
3		Desain <i>layout</i> halaman Pembatas	Desain <i>layout</i> halaman pembatas dirancang dengan menampilkan foto yang memisahkan setiap konten.
4		Desain <i>layout</i> cover belakang	Pada bagian belakang cover <i>Brandbook</i> , terdapat informasi tentang situs website <i>The Swaha Hotel Bali</i> .








3.2. Pengumpulan Bahan

Proses pengumpulan sumber daya berdasarkan kebutuhan dikenal sebagai pengumpulan material. Langkah ini diselesaikan bersamaan dengan langkah perakitan. [8] Berbagai macam sumber, termasuk dokumen, foto, video, situs web, dan komponen pendukung lainnya, dikumpulkan untuk mengumpulkan data. Untuk mendapatkan informasi yang tepat dan komprehensif, teknik pengumpulan data meliputi tinjauan pustaka, wawancara, dan observasi langsung.

3.3. Implementasi Sistem/Assembly

Tahap assembly (pembuatan), adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. [7] Tampilan identitas perusahaan Swaha Hotel Bali akan mencakup desain antarmuka selama tahap pemasangan. Melalui platform daring, tampilan ini akan digunakan untuk mengiklankan hotel.

Tabel 3. Implementasi Sistem/Assembly

No	Desain	Halaman	Keterangan
1.		Beranda	Pada bagian ini berisikan foto dari perusahaan serta beberapa sub menu <i>facilities, room and rate, location, packages, gallery, dan contact.</i>
2.		<i>Facilities</i>	Pada halaman ini berisikan informasi tentang fasilitas yang tersedia di <i>The Swaha Hotel.</i>
3.		<i>Room and rate</i>	Halaman ini berisikan foto kamar dan harga kamar yang tersedia pada <i>The Swaha Hotel</i> ,serta menampilkan penjelasan fasilitas yang tersedia pada setiap jenis kamar.
4.		<i>Location</i>	Pada Halaman ini berisikan lokasi <i>The Swaha Hotel.</i>
5.		<i>Packages</i>	Halaman ini berisikan paket yang disediakan dan ditawarkan oleh <i>The Swaha Hotel</i> , seperti diskon spesial, paket bulan madu, perjalanan keluarga, dan lain-lain
6.		<i>Gallery</i>	Pada halaman <i>gallery</i> ini berisikan foto – foto suasana pada <i>The Swaha Hotel</i> , mulai dari suasana <i>loby hotel</i> hingga fasilitas kamar.
7.		<i>Contact</i>	Pada halaman kontak, pengguna dapat menemukan informasi kontak dan lokasi <i>The Swaha Hotel.</i>

3.4 Pengujian

Tahap *testing* dilakukan setelah *assembly* untuk memastikan program berjalan sesuai rancangan tanpa error. [9]Pengujian menggunakan metode *BlackBox Testing* untuk mengetahui mengetahui *Corporate Identity* Pada *The Swaha Hotel* Sebagai Media Promosi Berbasis *Website* menunjukkan semua fungsi aplikasi bekerja dengan baik dan sesuai tujuan.

3.5 Distribusi

Hasil pengembangan *Corporate Identity The Swaha Hotel Bali* sebagai media promosi berbasis website selanjutnya dipromosikan melalui media sosial. Ini dilakukan untuk memanfaatkan kemampuan platform tersebut dalam memfasilitasi komunikasi dan akses informasi yang luas dan tanpa batasan. Distribusi sistem *corporate identity The Swaha Hotel Bali* dilakukan melalui berbagai platform media sosial, antara lain *Instagram*, *TikTok*, dan *Facebook*. Kemudian untuk *website* dapat diakses melalui link <https://yarume.github.io/Swaha-hotel/>.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *Corporate Identity The Swaha Hotel Bali* sebagai media promosi berbasis website telah berhasil dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan menghasilkan tiga output utama, yaitu *website*, *brandbook*, dan *Video Company Profile*. Pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing* menunjukkan bahwa sistem telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan perancangan.

Daftar Pustaka

- [1] Novila Fransiska Br Gurusinga, "PERANCANGAN HOTEL WISATA DI BERASTAGI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI," UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI., 2022.
 - [2] I. Putu Esa Pradhiva Arta, I. Gede Harsemadi, L. Putu Safitri Pratiwi, T. Informasi, and S. Informasi, "Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer 2024 ■563 SPINTER," vol. 1, no. 3, p. 2024, 2024.
 - [3] D. Widjaja, "Strategi Corporate Identity untuk Branding Perusahaan. ," *Jurnal Komunikasi dan Bisnis.*, 2020.
 - [4] "Perancangan Sistem : Definisi, Tujuan, Proses, Daftar Pustaka," 2014.
 - [5] T. Evi, "ANALISIS PENGEMBANGAN APLIKASI WEB UNTUK PROFIL PERUSAHAAN," *Seminar Nasional Informatika*, 2009.
 - [6] Kemazan, "Pentingnya Brand Book Untuk Perusahaan," <https://kemazan.com/blog/pentingnya-brand-book-untuk-perusahaan/>.
 - [7] S. Pratasik and B. M. Ahyar, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA MTS."
 - [8] P. Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech, J. Basuki Rahmat No, and B. Palembang, "RANCANG BANGUN APLIKASI SUMSEL MUSEUM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)," vol. 8, no. 1, 2018.
 - [9] D. Septian, Y. Fatman, S. Nur, U. Islam, and N. Bandung, "IMPLEMENTASI MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KITAB SAFINAH SUNDA," *Jurnal Computech & Bisnis*, vol. 15, no. 1, pp. 15–24, 2021.
-