

Terbit : 04 November 2023

# Membangun Company Profile CV. Muda Kopi Indonesia Sebagai Media Pemasaran Berbasis Web Dengan Bootstrap

Diana Suksesiwaty Lubis  
Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma  
Medan

[ladydiana.loebs@gmail.com](mailto:ladydiana.loebs@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membangun Company Profile CV Muda Kopi Indonesia sebagai media informasi berbasis Web dengan menggunakan framework Bootstrap. CV Muda Kopi Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri kopi dan memiliki keinginan untuk memperluas jangkauan pasar serta meningkatkan brand awareness melalui online. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Company Profile CV Muda Kopi Indonesia yang diimplementasikan sebagai media informasi berbasis Web. Website tersebut menyajikan informasi tentang profil perusahaan, produk kopi yang ditawarkan, sejarah perusahaan, serta kontak dan lokasi perusahaan. Desain Website menggunakan konsep responsif sehingga dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, seperti desktop, tablet, dan smartphone.

**Kata Kunci:** Company Profile, kopi, media informasi

## PENDAHULUAN

Pada masa saat ini, perkembangan media informasi telah membawa dampak besar bagi perusahaan. Media informasi yang terus berkembang memberikan peluang baru bagi perusahaan untuk memperluas jangkauan mereka, memperkuat merek, dan berinteraksi dengan pelanggan secara lebih efektif. Salah satu dampak terbesar adalah melalui pemasaran digital. Perusahaan dapat menggunakan berbagai platform online, seperti media sosial, situs *Web*, dan mesin pencari, untuk mempromosikan produk dan layanan mereka.

*Company Profile* bertujuan untuk memperkenalkan perusahaan kepada khalayak dan menciptakan kesan yang baik tentang perusahaan tersebut. Dokumen ini sering kali berisi informasi seperti tanggal berdirinya perusahaan, latar belakang pendiri atau tim manajemen, keahlian dan pengalaman perusahaan dalam industri tertentu, serta segmen pasar atau industri yang dilayani.

Cv. Muda kopi indonesia memiliki *Website* namun tampilan *Website* tersebut terlihat sederhana dan kurang menarik, tidak interaktif dan terkesan statis tidak sesuai dengan *Website* masa kini. Hal ini membuat *Website* tersebut terkesan membosankan dan tidak professional. *Website* masa kini haruslah “*Website* yang interaktif dan memiliki tampilan yang dinamis, sehingga memanjakan pengguna internet.”(Adi,2019)

Dalam membangun *Website* yang menarik secara visual maka perlu di terapkan *Bootstrap* dalam membangun *Web*. “*Bootstrap* sudah banyak digunakan dan diminati seperti contoh sebuah *Website* besar yang mengaplikasikan *Bootstrap* adalah twitter, sebenarnya *Bootstrap* sendiri disebarluaskan oleh developer dari twitter itu sendiri.”(Sopyana, 2020)

*Bootstrap* merupakan *framework* yang berguna dalam membuat antarmuka pengguna *Web*. *Bootstrap* adalah struktur desain *Web* dengan fitur tambahan. *Bootstrap* diciptakan untuk merampingkan proses perancangan situs *Web* untuk pengguna dari segala tingkat keahlian, dari



pemula hingga pengguna tingkat lanjut. pakar. Selain itu, *Bootstrap* adalah kerangka kerja yang terdiri dari HTML, CSS, dan Javascript yang digunakan dalam membangun dan menciptakan situs *Web* yang responsif. Di *Bootstrap* ada satu set file CSS, Javascript dan Jquery. (Agustino et al., 2020)

## TINJAUAN PUSTAKA

### Company Profile

*Company Profile* atau profil perusahaan adalah gambaran umum tentang sarana untuk menyampaikan identitas dan melaporkan nilai-nilai positif suatu perusahaan, lembaga atau badan, baik pemerintah maupun swasta, agar memperoleh tanggapan positif (simpati masyarakat), sehingga keberadaan lembaga tersebut dapat diterima oleh masyarakat. (Mustaib et al., 2022)

### Media Informasi

Media informasi pada umumnya merupakan alat untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi agar bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media sosial, masyarakat dapat mencari informasi yang tersedia dan dapat saling berinteraksi. Konsep informasi adalah kumpulan data yang diorganisasikan dalam bentuk yang berguna dan bermanfaat bagi penerimanya.(Amelia & Watini, 2022)

### Website

Situs *Web* adalah kumpulan halaman situs, biasanya dikelompokkan menjadi beberapa bagian atau sub-kategori yang tersedia di World Wide *Web* (WWW) di Internet. WWW berisi semua situs *Web* yang dapat diakses. Sebuah halaman situs Internet (halaman *Web*) diakses dari URL yang menjadi "root" (akar) disebut halaman rumah (halaman utama; sering diterjemahkan sebagai "rumah". Halaman akan bersifat hierarkis, meskipun hyperlink pada halaman mengatur pembaca dan memberi tahu dia tentang struktur umum dan aliran informasi.(Muhammad Ibnu Sa'ad, 2020)

### CSS (Cascading Style Sheet)

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet, yaitu dokumen *Web* yang berfungsi untuk mengatur elemen HTML dengan elemen yang berbeda agar dapat tampil dengan gaya yang diinginkan. Beberapa orang menganggap bahwa CSS bukanlah bahasa pemrograman karena memiliki struktur yang sederhana, hanya seperangkat aturan yang mengontrol tata letak elemen HTML. (Abdulloh, 2022)

### Bootstrap

*Bootstrap* adalah pustaka kerangka kerja CSS yang berisi sumber daya seperti kelas yang telah ditentukan sebelumnya. Cara ini sangat berguna bagi paraprogrammer, khususnya para *front-end Website developer*, karena hanya tinggal memanggil class dan tidak lagi coding CSS dari awal..(Sopyana, 2020)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rosmalina, Aries Budi Kurniawan, Fian Firmansyah (Rosmalina et al., 2022) yaitu tentang "sistem informasi *Company Profile* sebagai media promosi dan pendaftaran siswa menggunakan *framework codeigniter* dan *Bootstrap* (studi kasus di sekolah Paud Mawarsari 6) yang menyatakan dengan menerapkan *Company Profile* berbasis *Website* menggunakan *Bootstrap* akan menjadi nilai daya saing dalam penyebaran informasi.

Penelitian yang di lakukan oleh Hijriadi Muharom, Gusmelia Testiana (Muharomet al., 2017) menyatakan bahwa sistem informasi berbasis *Website* ini juga mampu dipakai oleh perusahaan dalam melakukan branding atau menyebarkan nama perusahaan secara luas, melalui konten yang ada didalam *Website* suatu perusahaan agar diciptakan secara lebih kreatif , inovatif, informatif dan

*real-time.*

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Sumber data

#### Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah sumber data penelitian yang peneliti peroleh langsung dari sumbernya, dikumpulkan melalui angket, wawancara dan observasi.
2. Data sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan data secara langsung kepada peneliti, misalnya dari pihak ketiga atau dari buku.

#### Sumber Data

1. Data internal adalah data yang didapat melalui penelitian secara langsung dari tempat penelitian melalui wawancara kepada owner dan karyawan CV.Muda Kopi Indonesia.
2. Data Eksternal yaitu data yang didapat dari luar perusahaan seperti perpustakaan, buku, internet, jurnal, dan lainnya yang terkait dengan company profil berbasis Website.

### Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah langkah-langkah yang penulis gunakan untuk melakukn pengumpulan data pada CV. Muda Kopi Indonesia :

1. Observasi  
Penulis melakukan observasi untuk meninjau, mengamati, dan meneliti secara langsung di lapangan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan pada CV. Muda Kopi Indonesia
2. Wawancara  
Penulis memberikan beberapa pertanyaan kepada *Owner* (pemilik) dari CV.Muda Kopi Indonesia tentang apa saja yang di harapkan perusahaan tersebut terhadap teknologi.

### Metode Analisis Data

Metode analisis data yang penulis gunakan yakni deskriptif kualitatif.

#### Perangkat Keras

Dalam pembuatan *Website* penulis menggunakan perangkat keras berupa laptop dengan processor Intel Core i3 dengan Memory 8192 MB RAM.

#### Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan sistem operasi Microsoft Windows 10 dengan aplikasi Pemrograman yaitu Sublime Text 3 dan Photoshop CS 6 Sebagai Desain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Flow Diagram Membangun Website

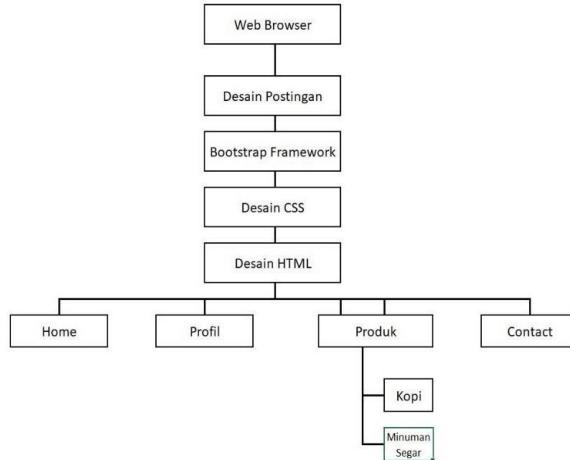
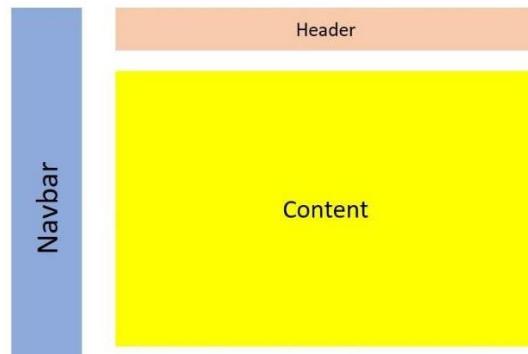


Diagram di atas memberikan gambaran umum tentang arsitektur pengembangan dan komponen yang terlibat dalam membangun *Company Profile* CV Muda Kopi sebagai media informasi berbasis *Web* dengan menggunakan *Bootstrap* sebagai framework frontend. Tentu saja, ini hanya representasi visual dan masih memerlukan langkah-langkah dan proses pengembangan yang lebih rinci untuk mencapai tujuan tersebut.

### Desain Layout Website

Dalam membangun *Website*, penulis menggunakan Container Hml sebagai desain layout tampilan pada sebuah *Website*. Disini Penulis membuat element-element yang digunakan pada pemrograman html menjadi berkelompok serta mengatur konten didalam halaman *Website*.



**Gambar 1.** Desain Layout Awal

Setelah membuat container, maka langkah yang selanjutnya penulis lakukan adalah melakukan pemrograman menggunakan aplikasi sublime teks 3.

### Halaman Home

Pada home atau Halaman utama merupakan halaman pertama atau halaman yang berfungsi mengenalkan CV. Muda Kopi Indonesia terdiri daribeberapa informasi singkat tentang CV.Muda Kopi Indonesia. Pada menu ini akan di tampilkan slideshow tentang CV.Muda Kopi, produk favorite serta data CV.Muda Kopi.

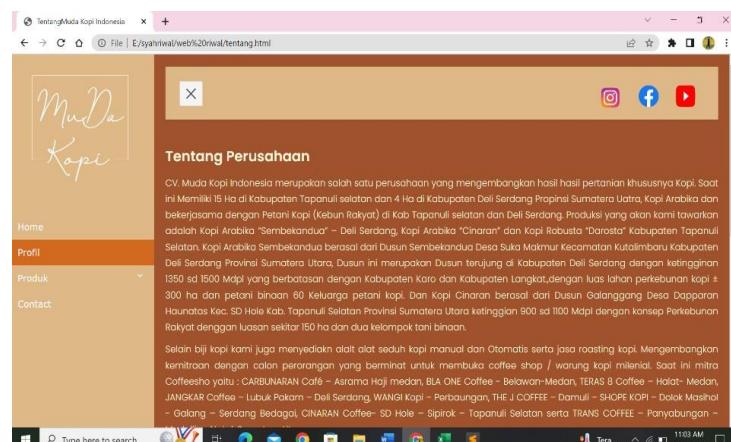


**Gambar 2.** Tampilan Menu Home

Berdasarkan gambar diatas, pada halaman utama *Website* CV.Muda Kopi terdapat header layout yang berisi social media CV. Muda Kopi yang dapat di akses langsung dengan mengklik salah satu dari social media tersebut. navbar yang memudahkan penggunaan *Website*, terdapat slide show yang akan berubah secara otomatis setiap 2 detik sekali menjadi gambaran singkat tentang CV.Muda kopi Indonesia.

#### Halaman Profil

Pada halaman ini menampilkan profil perusahaan seperti tentang perusahaan, data perusahaan, serta visi dan misi perusahaan.

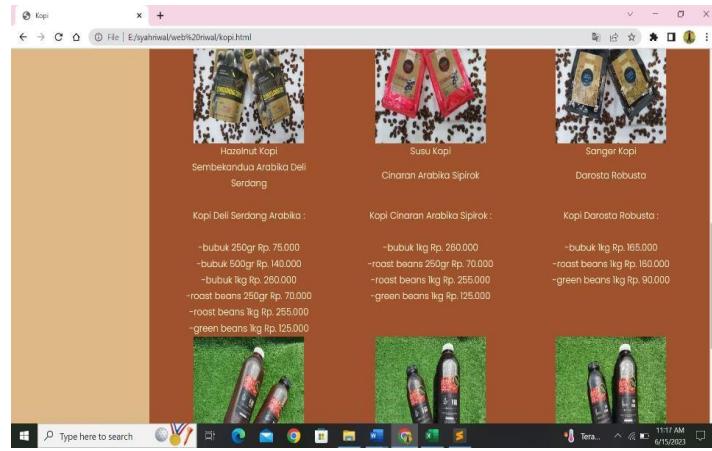


**Gambar 3.** Tampilan Menu Profile

#### Tampilan halaman Produk

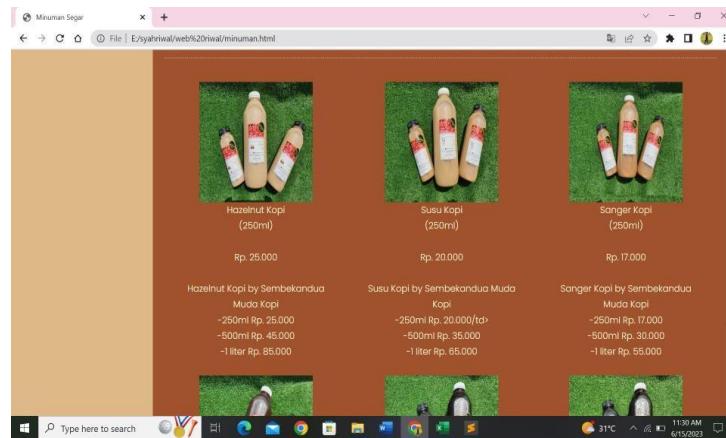
Tampilan halaman menampilkan produk-produk untuk mempermudah memperkenalkan kepada seluruh konsumen. Pada menu produk terdapat 2 menu yaitu menu kopi dan menu minuman segar.





Gambar 4. Tampilan Menu kopi

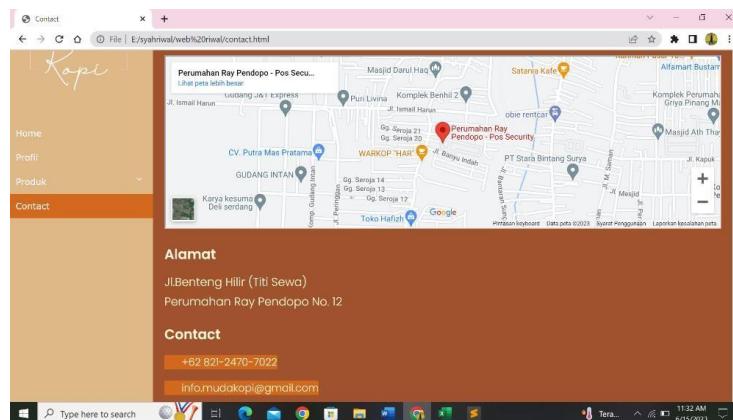
Pada halaman ini semua produk-produk CV.Muda Kopi Indonesia agarikiranya konsumen dapat lebih mudah untuk melihat kualitas dari produk.



Gambar 5. Tampilan Menu minuman segar

#### Menu contact

Pada Menu ini menampilkan alamat CV.Muda Kopi Indonesia yang dapat di liat melalui google maps.



Gambar 6. Tampilan Menu contact

Pada tampilan alamat, maps dapat di geser bahkan di akses langsung ke google maps dengan mengklik tulisan biru maka *Website* akan langsung mengarahkan konsumen ke titik alamat



CV.Muda Kopi Indonesia. Pada tulisan nomor handphone yang ada di contact jika di klik maka Website akan mengarahkan konsumen ke whatsapp admin dimana konsumen dapat berkonsultasi langsung seputar produk kopi.

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan penelitian ini adalah system ini berbasis *Web* dan dibuat menggunakan Sublime Text dan *Bootstrap* sebagai tampilan *Website* yaitu :

1. Menggunakan *Bootstrap* adalah salah satu pilihan terbaik dalam memulai mendesain *Website*
2. *Bootstrap* bertujuan untuk menghemat waktu
3. Adanya *Company Profile* berbasis *Web* yang dihubungkan langsung ke social media akan sangat mudah mengenalkan dan menyebarkan informasi terkait perusahaan terhadap konsumen.

## REFERENSI

- Abdulloh, R. (2022). *7 Materi Pemrograman Web Untuk Pemula 1 : HTML, CSS, & MariaD (cara cepat menjadi Web programmer)* (As.pratisto@gmail.com (ed.)). PT Elex Media Komputindo.
- Adam Saputra. (n.d.). *Buku Sakti HTML, CSS, & Javascript : Pemrograman Web Itu Gampang*. Anak Hebat Indonesia.
- Adi, A. P. (2019). *Membuat Website cantik & menarik dengan jquery*. PT ElexMedia Komputindo.
- Amelia, R., & Watini, S. (2022). *Implementasi Panggung TV Sekolah Sebagai Media Informasi di TK Islam Rahmaniyah Kota Balikpapan*. 3, 353–362. <http://jurnaledukasia.org>
- Desain, J. (2020). *Perancangan Company Profile Jurusan Desain*. 1(1), 112–122.
- Devi, M. A. (2020). *Modul Pemrograman Web HTML, PHP, DAN MySQL* (Suryanti (ed.)). lakeisha.
- Elgamar. (2020). *Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP* (N.Pangesti (ed.)). CV.Multimedia Edukasi.
- Hamdi, F. S., & Maita, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Memanfaatkan Wix Untuk Blog Pribadi Pada Siswa SMAN 2 Gunung Talang. *CONSEN: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 2(2), 64–69. <https://doi.org/10.57152/consen.v2i2.471>
- Hery. (2019). *Manajemen Pemasaran*. PT Grasindo.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: teori, penerapan, dan riset nyata*. ANAK HEBAT INDONESIA.
- Mira Orisa, Ahmad Faisol, & Mochammad Ibrahim Ashari. (2023). Perancangan Website *Company Profile* Menggunakan Design Science Research Methodology(Dsrm). *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 5(1), 160–164. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2576>
- Mufarroha, D. rosa anamisa;fifin ayu. (n.d.). *dasar pemrograman Web teori dan implementasi (HTML,CSS,Javascript,Bootstrap,CodeIgniter)*. media nusa creative.
- Muhammad Ibnu Sa'ad. (2020). *Otodidak Web Programming : Membuat Website Edutainment (Membangun Sistem Pembelajaran Berbasis Web yang Dinamis dan Interaktif)*. PT Elex Media Komputindo.
- Muharom, H., Testiana, G., Studi, P., Informasi, S., & Sains, F. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Profil Dengan Bootstrap pada PT . Mitra Anugerah Perkasa Sumsel*. 22–30.
- Mustaib, R. I., Dwiyansaputra, R., & Muaidi, M. (2022). Sistem Informasi *CompanyProfile* Kantor Desa Sandik Berbasis Website. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegati)*, 3(2), 177–188. <https://doi.org/10.29303/jbegati.v3i2.578>
- Rosmalina, Budi Kurniawan, A., & Firmansyah, F. (2022). Sistem Informasi *Company Profile* Sebagai Media Promosi Dan Pendaftaran Siswa Menggunakan Framework Codeigniter Dan *Bootstrap* (Studi Kasus Di Sekolah Paud Mawarsari 6). *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 04(02), 2–7.



- Rudjiono, R., Mika, Y., & Budi Santoso. (2022). Perancangan *Company Profile* Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi Di LSMSAIN-Sayang Anak Indonesia GGBI Jakarta Pusat. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 35–52. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.695>
- Setiawan, F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang pada CV Makmur Rejeki Rangkasbitung Berbasis Java Netbeans. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(03), 545–551. <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i03.4972>
- Siti Hajar Lolitu, M.Rusdi, M. (2021). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Sopyana, D. M. (2020). *Tutorial Membuat Tampilan Menggunakan Bootstrap 4*. Dzikri MS.