



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN ULANG *COMPANY PROFILE* ANYSOFT.ID SEBAGAI  
PENYEDIA *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING* BERBASIS ODOO**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan  
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis  
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan  
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:  
**PUPUT ARDHILA**  
2106421038

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK  
2025**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang *Company Profile* Anysoft.id sebagai  
Penyedia *Enterprise Resource Planning* Berbasis Odoo  
Penulis : Puput Ardhila  
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan  
Program Studi : Desain Grafis

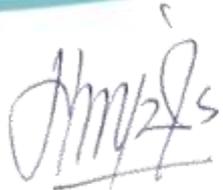
Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 28 Juni 2025

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds  
NIP. 520000000000000090

  
Ade Haryani, S.E., M.M  
NIP. 196601121998022001



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG *COMPANY PROFILE* ANYSOFT.ID SEBAGAI  
PENYEDIA *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING* BERBASIS ODOO

Oleh:

PUPUT ARDHILA  
2106421038

Disahkan:

Depok, 15 Juli 2025

Penguji I

Drs. Ade Noor Riyadhi

NIP. 520000000000000323

Penguji II

Saeful Imam, M.T

NIP. 198607202010121004

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.

NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng.

NIP. 19840520201221002



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN ULANG *COMPANY PROFILE* ANYSOFT.ID SEBAGAI PENYEDIA *ENTERPRISE RESOURCE PLANNING* BERBASIS ODOO

adalah hasil karya saya,

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Puput Ardhila

2106421038



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang *company profile* Anysoft.id sebagai penyedia *Enterprise Resource Planning* berbasis Odoo lebih representatif dan profesional. Di tengah pesatnya perkembangan transformasi digital, kebutuhan perusahaan terhadap sistem informasi yang terintegrasi semakin tinggi. Sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP) menjadi solusi penting dalam membantu bisnis mengelola operasional secara efisien dan terstruktur. Anysoft.id, sebagai perusahaan konsultan IT yang menyediakan layanan ERP berbasis Odoo, memerlukan *company profile* yang mampu mencerminkan identitas serta profesionalismenya secara optimal. Namun, *company profile* yang ada saat ini belum sepenuhnya menggambarkan karakter perusahaan dan belum cukup menarik perhatian calon klien. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *design thinking* yang mencakup tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Konsep desain *company profile* ini mengusung gaya visual *clean, bold, dan circuit* dengan tone and manner serta key message profesional, tegas, modern, cepat, dan andal. Desain menggunakan elemen ilustrasi isometrik, struktur layout grid yang rapi, elemen garis/jalur sebagai simbol konektivitas, serta penggunaan warna utama biru dan oranye sesuai identitas visual Anysoft.id, serta tipografi *sans serif* yang bersih untuk mendukung keterbacaan. Diharapkan hasil perancangan ini dapat memperkuat citra profesional Anysoft.id di mata mitra dan calon klien, serta menjadi media promosi dalam menyampaikan informasi perusahaan dan layanannya. Selain itu, media pendukung seperti *business card, slide* presentasi dan kop surat dirancang agar konsisten secara visual sebagai bagian dari sistem identitas perusahaan.

**Kata kunci:** *Company Profile, Anysoft.id, Enterprise Resource Planning, Desain Isometrik*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRACT

*The purpose of this study is to redesign the company profile of Anysoft.id, an Enterprise Resource Planning (ERP) provider based on Odoo, to be more representative and professional. In the midst of rapid digital transformation, the demand for integrated information systems among companies continues to grow. ERP systems have become essential solutions for businesses to manage their operations efficiently and in a structured manner. As an IT consulting company that offers Odoo-based ERP services, Anysoft.id requires a company profile that effectively reflects its identity and professionalism. However, the current company profile does not fully represent the company's character and lacks appeal to potential clients. This study applies a descriptive qualitative method using the design thinking approach, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The design concept of the company profile adopts a clean, bold, and circuit-style visual approach, with a tone and manner that conveys professionalism, assertiveness, modernity, speed, and reliability. The design incorporates isometric illustrations, a structured grid layout, circuit-line elements symbolizing digital connectivity, and consistent use of the company's primary colors—blue and orange—to reinforce the brand's visual identity. Sans-serif typography is also used to enhance readability. The final design is expected to strengthen Anysoft.id's professional image in the eyes of partners and prospective clients and serve as a promotional medium for communicating the company's profile and services. Additionally, supporting media such as business cards, presentation slides, and letterhead are also designed with consistent visual elements as part of the overall brand identity system.*

**Keywords:** *Company Profile, Anysoft.id, Enterprise Resource Planning, Isometric Design*



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang *Company Profile* Anysoft.id sebagai Penyedia *Enterprise Resource Planning* Berbasis Odoo” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta. Terima kasih banyak kepada kedua orang tua yang telah mendukung proses penyelesaian laporan tugas akhir serta doa yang selalu dipanjatkan sehingga berjalan dengan baik.

Terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan serta motivasi hingga laporan seminar proposal ini bisa terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis
4. Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta diskusi selama penyusunan materi.
5. Ade Haryani S.E., M.M., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memperbaiki dan memberikan arahan detail mengenai penulisan seminar proposal tugas akhir.
6. Mas Imam Santoso, selaku *Founder* PT Putra Santoso Utama yang telah memberikan informasi detail, arahan, dan dukungan yang jelas.
7. Mas Bram, Mas Tyan, Mas Rifa dan Mas Afif, selaku *Senior Odoo Developer*, mitra kerja, dan *IT Developer* yang telah bersedia menjadi narasumber untuk memberikan masukan dan arahan yang membangun.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. OMO Grup yang sudah menjadi bagian penting dari perjalanan ini yang selalu memberikan momen kebersamaan, tawa, dukungan, dan semangat yang tak pernah pudar di segala kondisi penulis.
9. Teman-teman DG-B yang telah memberikan dukungan dari awal hingga akhir.
10. Seluruh pihak yang terlibat memberikan dukungan dan doa dalam penyusunan tugas akhir.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, sangat diharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Depok, 30 Juni 2025

Pupty Ardhila

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pemasaran.....	7
2.2 Promosi.....	8
2.2.1 Media Promosi .....	8
2.2.2 Tujuan promosi .....	9
2.2.3 Bentuk Media Promosi.....	9
2.3 <i>Company Profile</i> .....	10
2.3.1 Fungsi <i>Company Profile</i> .....	10
2.3.2 Sistematika <i>Company Profile</i> .....	11
2.4 <i>Layout</i> .....	12
2.4.1 Fungsi <i>Layout</i> .....	12
2.4.2 Prinsip-Prinsip <i>Layout</i> .....	12
2.4.3 Elemen Tidak Terlihat .....	16
2.4.4 Elemen Visual .....	19



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.4.5	Elemen Teks .....	20
2.5	Tipografi .....	22
2.5.1	Huruf <i>Sans Serif</i> .....	22
2.5.2	Prinsip Penggunaan Huruf .....	23
2.5.3	Sistem Pengukuran dalam Tipografi .....	25
2.6	Warna .....	27
2.7	<i>Design Thinking</i> .....	33
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Metode Penelitian .....	35
3.2	Data dan Analisis .....	38
3.2.1	Profil Perusahaan .....	38
3.2.2	<i>Product Knowledge</i> .....	39
3.2.3	Kompetitor Langsung ( <i>Odoo Partner</i> ) .....	42
3.2.4	Kompetitor Tidak Langsung .....	43
3.2.5	Wawancara dengan <i>Founder Anysoft.id</i> .....	44
3.2.6	<i>Customer Insight</i> .....	45
3.2.7	Analisis SWOT ( <i>Strenght, Weakness, Opportunity, Threat</i> ) .....	46
3.2.8	Analisis STP ( <i>Segmentation, Targeting, Positioning</i> ) .....	48
3.3	Arahan Kreatif .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Konsep Visual .....	51
4.2	Proses Desain .....	57
4.3	Media Pendukung .....	73
4.4	Pertimbangan Produksi .....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>78</b>
5.1	Simpulan .....	78
5.2	Saran .....	79
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>		<b>34</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>38</b>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>sequence</i> .....	13
Gambar 2. 2 Contoh <i>emphasis</i> .....	14
Gambar 2. 3 Contoh simetris .....	14
Gambar 2. 4 Contoh asimetris.....	15
Gambar 2. 5 Contoh <i>unity</i> .....	16
Gambar 2. 6 Bentuk <i>margin</i> .....	17
Gambar 2. 7 Contoh <i>manuscript grid</i> .....	18
Gambar 2. 8 Contoh <i>column grid</i> .....	18
Gambar 2. 9 Contoh <i>modular grid</i> .....	19
Gambar 2. 10 Gambar sebagai konten .....	20
Gambar 2. 11 Gambar elemen pendukung.....	20
Gambar 2. 12 Klasifikasi huruf <i>sans serif</i> .....	23
Gambar 2. 13 Contoh <i>legibility</i> .....	23
Gambar 2. 14 Contoh <i>readability</i> .....	24
Gambar 2. 15 Contoh <i>visibility</i> .....	25
Gambar 2. 16 Contoh <i>clarity</i> .....	25
Gambar 2. 17 Contoh ukuran huruf .....	26
Gambar 2. 18 Contoh jarak antar kata .....	26
Gambar 2. 19 Contoh jarak antar huruf .....	27
Gambar 2. 20 Contoh jarak antar baris .....	27
Gambar 2. 21 RGB vs CMYK .....	28
Gambar 2. 22 Warna komplementer .....	29
Gambar 2. 23 Warna monokromatik .....	30
Gambar 3. 1 Logo Anysoft.id.....	39
Gambar 3. 2 Penawaran harga Anysoft.id.....	40
Gambar 3. 3 Logo Arkana .....	42
Gambar 3. 4 Logo Abajoo .....	43
Gambar 3. 5 Logo SISI .....	44
Gambar 3. 6 Logo Kosta Consulting .....	44
Gambar 4. 1 Mind map konsep Anysoft.id .....	52
Gambar 4. 2 Project profile board.....	54
Gambar 4. 3 Past project board .....	54
Gambar 4. 4 Consumer profile board.....	55
Gambar 4. 5 Partner profile board .....	55
Gambar 4. 6 Moodboard visual.....	56
Gambar 4. 7 Sketsa imposisi.....	58
Gambar 4. 8 Sketsa kabel berlapis .....	59
Gambar 4. 9 Sketsa menyambung.....	59
Gambar 4. 10 Sketsa zig-zag.....	60
Gambar 4. 11 Sketsa minimalis.....	60
Gambar 4. 12 Sketsa fleksibel.....	61
Gambar 4. 13 Sketsa minimalis-circuit.....	62



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 14 Desain komprehensif.....	63
Gambar 4. 15 Desain terpilih (kiri testing 1, kanan testing 2) .....	64
Gambar 4. 16 Penerapan layout dan prinsip desain .....	66
Gambar 4. 17 Penggunaan warna.....	68
Gambar 4. 18 Penerapan tipografi .....	68
Gambar 4. 19 Penggunaan gambar dan ilustrasi.....	69
Gambar 4. 20 Paper Engineering .....	70
Gambar 4. 21 Testing cetak FAW ke-1 .....	70
Gambar 4. 22 Final artwork company profile.....	72
Gambar 4. 23 Business card.....	73
Gambar 4. 24 Template slide presentasi.....	74
Gambar 4. 25 Letterhead.....	75
Gambar 4. 26 Envelope.....	75





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	47
Tabel 3. 2 Arahkan kreatif.....	49
Tabel 4. 1 Turunan <i>mind map</i> konsep visual.....	52
Tabel 4. 2 Persona konsumen Anysoft.id.....	56
Tabel 4. 3 Persona konsumen Anysoft.id (lanjutan) .....	57
Tabel 4. 4 <i>Feedback capture grid (testing 1)</i> .....	71
Tabel 4. 5 <i>Feedback capture grid (testing 2)</i> .....	72





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar bimbingan tugas akhir
- Lampiran 2 Transkrip wawancara
- Lampiran 3 Testing dan display akhir
- Lampiran 4 Cek hasil plagiarisme
- Lampiran 5 Daftar riwayat hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memiliki kontribusi yang sangat besar bagi keseluruhan industri. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, pembangunan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi sangat dibutuhkan untuk keberlangsungan operasional perusahaan, peningkatan layanan, serta daya saing di era digital. Perencanaan Strategi Sumber Daya Perusahaan (PSSDP) atau lebih dikenal *Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan perangkat lunak yang mengintegrasikan berbagai departemen dan fungsi perusahaan ke dalam satu sistem untuk mengelola sumber daya secara optimal demi mencapai tujuan jangka panjang (Kustiyahningsih et al., 2024). Di Indonesia, implementasi ERP telah menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Pertumbuhan ini mencerminkan peningkatan adopsi teknologi ERP oleh perusahaan-perusahaan di Indonesia untuk mendukung transformasi digital dan meningkatkan efisiensi operasional. Namun, tantangan yang sering muncul adalah biaya implementasi sistem yang tinggi, khususnya dalam penggunaan sistem ERP yang umumnya mahal. Hal ini membuat banyak perusahaan skala menengah hingga kecil kesulitan untuk mengadopsi sistem ERP yang sesuai dengan kebutuhan mereka karena dalam penerapan ERP membutuhkan aspek *user*, komitmen, *software-hardware*, pelatihan, dan perubahan (Irfani, 2016).

Untuk mempromosikan solusi ERP membutuhkan strategi pemasaran yang tepat. Menurut (Christine & Budiawan, 2017) dalam *marketing mix* (7P), keputusan pembelian atau ketertarikan konsumen berpengaruh positif pada seluruh variabel *marketing mix*. Namun, terdapat satu variabel yang memiliki *impact* terbesar yaitu variabel *physical evidence* yang dapat dilihat dan dirasakan langsung dalam bentuk fisik oleh konsumen. Dalam konteks pemasaran B2B, terutama saat pertemuan langsung di kantor klien, dibutuhkan media promosi yang informatif, lengkap, dan



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mudah dibaca secara langsung. *Company profile* dalam bentuk cetak menjadi solusi yang ideal karena menyajikan informasi yang lebih lengkap, terstruktur, dan dapat dijadikan referensi langsung selama pertemuan, sehingga proses komunikasi menjadi lebih jelas dan profesional. Maka dari itu, *company profile* bisa berperan menjadi solusi dari variabel *promotion* dan *physical evidence* yang tepat. *Company profile* juga berfungsi sebagai alat promosi yang memberikan informasi lengkap mengenai perusahaan, layanan yang ditawarkan, serta keunggulan kompetitif yang dimiliki. *Company profile* juga bisa menjadi representatif dari profesionalisme sebuah perusahaan dan menjadi alat pemasaran yang efektif karena memadukan elemen visual berupa gambar dan teks yang jika ditambahkan unsur multimedia lainnya yang akan memberikan kesan positif kepada klien (Liem et al., 2016).

Anysoft.id merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *IT consultant* yang berfokus pada implementasi solusi ERP berbasis Odoo. Perusahaan ini didirikan pada Maret 2024 dan sudah memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB) atas nama PT Putra Santoso Utama dan masih berada dalam tahap awal pengembangan pasar. Perusahaan ini yang dinilai baru berdiri menghadapi berbagai tantangan dalam memperluas jangkauan pasarnya. Meskipun demikian, perusahaan ini telah mampu mencapai pendapatan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan operasional dan memberikan kesejahteraan bagi karyawan. Hal ini menunjukkan bahwa Anysoft.id memiliki potensi yang baik dalam industri teknologi, khususnya di bidang solusi ERP berbasis Odoo. Namun, manajemen perusahaan menyadari bahwa untuk terus berkembang dan bersaing di pasar yang semakin kompetitif, diperlukan langkah strategis yang lebih luas, khususnya dalam hal memperluas pasar dan menarik lebih banyak calon klien. Hingga saat ini, Anysoft.id masih mengandalkan koneksi pribadi dalam mendapatkan klien.

Anysoft.id menyadari pentingnya memiliki media promosi yang mampu mendukung kegiatan pemasaran dan memperkuat citra perusahaan di mata calon klien dan mitra bisnis. Media promosi yang akan dirancang dalam penggunaan B2B (*business to business*) adalah *company profile* yang mencakup semua kebutuhan promosi serta informasi perusahaan. Selama ini, Anysoft.id telah memiliki *company profile* sederhana yang digunakan untuk mengenalkan Anysoft.id kepada klien.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Namun, tampilan *company profile* tersebut masih terkesan kurang profesional dan isi konten yang kurang lengkap sehingga belum sepenuhnya mencerminkan kredibilitas perusahaan. Akibatnya, Anysoft.id merasa kurang percaya diri saat berhadapan dengan calon klien besar atau saat mengajukan proposal proyek yang berskala lebih luas.

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, tidak ada penelitian khusus yang membahas mengenai perancangan ulang *company profile* pada perusahaan IT yang berfokus pada ERP. Namun, studi sebelumnya menunjukkan bahwa *company profile* bisa menjadi media promosi untuk perusahaan yang bergerak di bidang IT. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Alwi K et al., 2023) perancangan *company profile* perusahaan IT dibuat berbasis *website* dan perancangan *company profile* berbasis video pada perusahaan IT dilakukan oleh (Muharram, 2016). Maka dari itu, sampai saat ini belum pernah dilakukan perancangan ulang *company profile* Anysoft.id sebagai penyedia ERP berbasis Odoo.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Anysoft.id perlu merancang ulang *company profile* dengan desain yang lebih profesional, tegas, dan informatif. *Company profile* ini diharapkan dapat menyajikan informasi yang jelas mengenai latar belakang perusahaan, visi dan misi, layanan yang ditawarkan, keunggulan layanan hingga penawaran harga terbaik yang bisa menjadi daya tarik utama dari perusahaan. Melalui perancangan ulang *company profile* ini, Anysoft.id diharapkan dapat lebih percaya diri dalam mempresentasikan perusahaan kepada calon klien, mendukung aktivitas penjualan, serta memperkuat citra profesionalisme perusahaan di industri ERP.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka permasalahan dapat dirumuskan menjadi, bagaimana merancang ulang *company profile* Anysoft.id yang dapat menjadi solusi promosi penyedia ERP berbasis Odoo?

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Agar tidak meluas dari pokok permasalahan, penyusunan tugas akhir diberikan batasan masalah untuk memberikan hasil dan pembahasan yang terfokus



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pada penyelesaian latar belakang yang sudah dipaparkan. Pembahasan dalam penyusunan tugas akhir sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang *company profile* untuk Anysoft.id yang bergerak di bidang *IT consultant*.
2. Proses penerapan prinsip dan elemen desain grafis untuk mendukung perancangan ulang *company profile* Anysoft.id.
3. Proses pengaplikasian desain untuk media pendukung yang dibutuhkan oleh Anysoft.id.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah dan ruang lingkup pembahasan yang diuraikan, terdapat tujuan serta manfaat yang ingin diperoleh dari proses perancangan ulang *company profile* Anysoft.id, sebagai berikut:

##### 1. Tujuan

Tujuan dari perancangan ulang *company profile* sebagai berikut:

- a. Merancang ulang *company profile* Anysoft.id dengan informasi yang sudah diperbarui melalui proses desain dengan menerapkan teori desain grafis.
- b. Mendeskripsikan teori-teori desain grafis yang digunakan pada perancangan ulang *company profile* Anysoft.id.
- c. Mengaplikasikan desain dan media pendukung Anysoft.id.

##### 2. Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian tugas akhir untuk merancang ulang *company profile* Anysoft.id adalah sebagai berikut:

##### a. Manfaat bagi Anysoft.id

Perancangan ulang *company profile* ini dapat memberikan solusi desain yang memperkuat citra perusahaan, mempermudah perusahaan dalam memperkenalkan diri kepada pihak eksternal, serta meningkatkan efektivitas komunikasi visual dalam mendukung strategi pemasaran dan *branding* perusahaan.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- b. Manfaat bagi akademis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi mengenai perancangan ulang *company profile* dalam bidang desain grafis, memberikan contoh nyata penerapan teori desain grafis dalam industri, serta menjadi bahan penelitian lebih lanjut bagi mahasiswa yang tertarik dalam bidang desain komunikasi visual.

- c. Manfaat untuk dunia desain grafis

Hasil penelitian ini dapat menjadi studi kasus yang bermanfaat bagi desainer dalam membuat *company profile* yang efektif, mengembangkan inovasi desain yang sesuai dengan tren dan kebutuhan industri, serta memberikan inspirasi bagi desainer dalam menciptakan solusi visual yang kreatif dan komunikatif untuk keperluan bisnis dan pemasaran.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses penulisan laporan tugas akhir, diperlukan sistematika penulisan yang baik serta fokus terhadap permasalahan. Dibuatkannya sistematika penulisan agar laporan mudah dipahami, tersampaikan dengan jelas, dan terstruktur. Dalam laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab yang berkesinambungan sehingga mempermudah pembaca memahami isi laporan tugas akhir.

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini membahas mengenai latar belakang permasalahan proyek *company profile* untuk Anysoft.id. Selain itu, di bab ini berisi tentang rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat proyek, dan sistematika penulisan laporan.

#### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bagian ini membahas mengenai teori yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan ulang *company profile* Anysoft.id. Landasan teori harus berhubungan dengan perancangan karya. Teori yang bisa dijadikan landasan didapatkan dari berbagai sumber artikel, jurnal, dan buku.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**BAB III**

**METODE PERANCANGAN**

Pada bagian ini membahas mengenai metode riset dan pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi lengkap serta akurat dari berbagai sumber. Bab ini berisi mengenai wawancara, observasi, serta menyusun arahan kreatif untuk melanjutkan perancangan ulang *company profile* Anysoft.id.

**BAB IV**

**HASIL DAN DATA PEMBAHASAN DESAIN**

Pada bagian ini membahas mengenai proses visualisasi perancangan ulang *company profile* Anysoft.id yang diterapkan dari teori sebagai acuan pengerjaan proyek. Bab ini dimulai dari penentuan konsep visual seperti *mind mapping* dan *moodboard* yang dilanjutkan dengan pembuatan sketsa sampai tahap final. Selain itu, konsep visual untuk media pendukung dan pertimbangan produksi menjadi tahapan akhir dalam pembahasan desain.

**BAB V**

**PENUTUP**

Pada bagian ini membahas mengenai simpulan dan saran untuk proyek perancangan ulang *company profile* Anysoft.id yang sudah dilakukan sehingga ke depannya bisa mendapatkan hasil yang lebih baik.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan tahapan perancangan ulang *company profile* Anysoft.id yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai hasil akhir dari proses tersebut.

1. Proses perancangan *company profile* Anysoft.id menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahap *empathize* dilakukan dengan mewawancarai pihak perusahaan untuk menggali informasi, memahami kebutuhan, serta mengetahui permasalahan komunikasi visual yang dihadapi. Data tambahan dikumpulkan melalui observasi, studi dokumentasi, dan literatur guna memperkuat analisis. Pada tahap *define*, dilakukan analisis SWOT dan STP untuk menentukan strategi visual yang relevan. Selanjutnya, *creative brief* disusun pada tahap *ideate* untuk menentukan arah desain, dilanjutkan dengan pencarian *key visual* berdasarkan kata kunci yang ditetapkan. *Moodboard* dibuat sebagai inspirasi visual, dan beberapa alternatif gaya disusun untuk pemilihan konsep. Desain komprehensif kemudian dikembangkan dan dipilih. Setelah desain terpilih, dibuatlah *prototype* dalam bentuk dummy cetak untuk diuji. Tahap *testing* dilakukan untuk mendapatkan masukan dari klien dan target audiens agar desain akhir lebih tepat sasaran.
2. Konsep visual *company profile* Anysoft.id menonjolkan pendekatan *clean*, *bold*, dan *circuit* yang mencerminkan citra sebagai perusahaan IT berbasis teknologi. Gaya visual ini dikembangkan melalui ilustrasi isometrik, *grid layout* yang tertata, serta elemen garis menyerupai jalur sirkuit sebagai simbol konektivitas digital. Warna utama biru dan oranye digunakan konsisten untuk memperkuat identitas visual, sesuai dengan palet warna dari logo Anysoft.id. Tipografi *sans serif* dipilih



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

untuk mendukung keterbacaan dan kesan tegas yang sesuai dengan karakter perusahaan.

3. Desain *company profile* ini juga diaplikasikan ke dalam media turunan. Media tersebut meliputi *business card*, *slide presentasi*, kop surat, dan amplop yang secara visual selaras dengan desain utama *company profile*. Penggunaan material dan teknik cetak yang sesuai turut mendukung tampilan profesional dan daya tarik komunikasi visual perusahaan kepada calon klien dari segmen menengah ke atas.

## 5.2 Saran

Melalui proses perancangan *company profile* Anysoft.id yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan di masa mendatang.

1. Selama proses perancangan, terdapat kendala dalam mengumpulkan data visual dan informasi proyek dari pihak perusahaan secara lengkap. Oleh karena itu, sebaiknya ke depan perusahaan dapat menyiapkan dokumentasi dan informasi portofolio yang lebih rapi agar perancangan *company profile* bisa lebih maksimal dan akurat.
2. Dari hasil yang sudah dibuat, tampilan desain sudah cukup rapi dan profesional, namun isi konten bisa dikembangkan lebih lanjut. Menambahkan informasi yang lebih lengkap, *storytelling* atau narasi yang lebih menarik membuat pembaca lebih tertarik dan mudah memahami informasi perusahaan.
3. *Company profile* ini sebaiknya tidak hanya dicetak, tetapi juga dikembangkan dalam bentuk digital seperti PDF interaktif, *slide presentasi*, atau *website* agar lebih fleksibel digunakan di berbagai kebutuhan dan mudah dibagikan ke calon klien.
4. Ke depannya, hasil perancangan ini bisa menjadi dasar untuk membuat sistem identitas visual yang lebih lengkap. Membuat *brand guideline* yang lengkap dan sistematis yang bisa diterapkan ke media sosial, tampilan *website*, booth pameran, atau materi promosi lainnya agar brand Anysoft.id tampil konsisten dan lebih dikenal luas.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR REFERENSI

- Abdulhafizh, L. G., & Djatiprambudi, D. (2020). Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(1), 112–122.
- Akbar, M. R., & Maulana, A. (2022). Perancangan Company Profile Arh Construction Group. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4, 51–56.  
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.56>
- Alwi K, M., Zulfahmi, R., & Arni, S. (2023). PERANCANGAN COMPANY PROFIL PT.FAJAR TECHNO SYSTEM BERBASIS WEB. *JURNAL IT*, 13(2), 50–55. <https://doi.org/10.37639/jti.v13i2.287>
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar- Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual*. PNJ Press.
- Christine, C., & Budiawan, W. (2017). Analisis Pengaruh Marketing Mix (7P) terhadap Minat Beli Ulang Konsumen (Studi pada House of Moo, Semarang). *Industrial Engineering Online Journal*, 6(1).  
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/view/15928>
- DKV, A. (2022, May 25). *10 Makna Warna Berdasarkan Psikologi pada Desain*. Machung. <https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/makna-10-warna-berdasarkan-pskologi-dalam-desain/>
- Ibramsyah, A., & Sasmita, R. F. (2025). Desain Corporate Identity Ikatan Purna Ambalan Sukanda-Laksma Sebagai Media Brand Awareness. *Jurnal Analogous*, 2(1), 59–70.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Irfani, M. H. (2016). ERP (Enterprise Resource Planning) dan Aspek-Aspek Penting dalam Penerapannya. *Jurnal Eksplorasi Informatika*, 4(2), 105–114.
- Jannah, F., Hadawiah, & Majid, A. (2022). *Analisis Peran Media Promosi pada PT Mayora dalam Mempromosikan Produk Torabika*. 2. <https://doi.org/10.33096/respon.v2i2.44>
- Kustiyahningsih, Y., Irhamni, F., & Suciningtyas, L. (2024). *Enterprise Resource Planning (ERP) Konsep, Aplikasi dan Implementasi Sistem ERP*. Media Nusa Creative.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions*. Cengage.
- Liem, R., Erandaru, E., & Sutanto, R. P. (2016). Perancangan Buku Company Profile Sebagai Media Promosi Vegas Conceptual Show. *Jurnal DKV Adiwarna*, 5(1).
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *VISUALIDEAS*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Muharram, F. (2016). *LKP : Perancangan Company Profile PT. Integrasi Media Nusantara Melalui Video dengan Teknik Motion Graphics*. Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Mulyono. (2019). *Layout Media Publikasi: Konsep Perancangan dan Pembuatan Menggunakan Adobe Indesign Cs6*. PNJ Press.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan Company Profile PT Wiradecon Multi Berkah sebagai Media Promosi. *Jurnal Barik*, 2, 97–110.
- Pratama, M. A., & Jatisidi, A. (2021). Perancangan Video Company Profile PT Dian Permata Omega sebagai Media Promosi. *PANTAREI*, 5(2).
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas Media Sosial sebagai Media Promosi. *Jurnal Untirta*, 12. <http://dx.doi.org/10.35448/jte.v12i2.4456>
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). *Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)* (Vol. 3). Jurnal Common.
- Roziqin, A. K., Arianto, W., & Saprusin. (2023). Perancangan Company Profile Berbasis Web sebagai Sarana Pemasaran pada PT Japung Kreasindo Bersama. *Jorapi: Journal of Research and Publication Innovation*, 2, 384–394.
- Rustan, S. (2014). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Seran, R. B., Sundari, E., & Muinah, F. (2023). Strategi Pemasaran yang Unik: Mengoptimalkan Kreativitas dalam Menarik Perhatian Konsumen. *Jurnal Mirai Management*, 8(1), 2016–2211.
- Setiawan, M. J., & Sihombing, R. M. (2023). Analisis Perkembangan dan Pengaruh Tipografi pada Sampul Majalah Bobo terhadap Ketertarikan Anak. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 14, 45–57.  
<https://doi.org/10.5614/jkvw.2024.15.1.1>
- Setyaningrum, A., Udaya, J., & Efendi. (2015). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. ANDI.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik.

<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>

Zulkarnain. (2020). *Manajemen Warna*. PNJ Press.





# Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Lembar Bimbingan Tugas Akhir Lembar Bimbingan Materi (Pembimbing 1)

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIK  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PERIKLAMAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA: Jugot Arifin  
NAMA PEMBIMBING: Yuhana Immanuel S.P., M.Pd.  
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Logo Company Profile [BUNDA](#) sebagai Pemada Enterprise Keluarga Remaja Berbasis Online

KETERANGAN  
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa  
2. Lembar bimbingan ini dibuat dan mahasiswa dan dibantu oleh pembimbing  
3. Hasil bimbingan lembar bimbingan ini pada laporan tugas akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE.	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	BENCANA PROGRESS/REVISI*
1	02/04/20	Membahas mengenai client brief dan apakah terdapat materi yang sudah selesai	Membuat client brief yang lengkap
2	03/04/20	Membahas client brief apakah detail dan hasil apakah bisa tulisan di profil agar yang lebih rapi dan bahasa yang mudah dimengerti. Selain itu membahas SWOT	Mengikuti bab 3 dan mengerjakan brief
3	04/04/20	Membahas STP dan analisis STP. Dimana	Mempertahankan nilai untuk STP agar lebih mudah dimengerti
4	04/04/20	Bab 2 diselesaikan saat yang akan dipukul untuk konsep visualnya dan judul di beri tambahan positioning dan penjabaran brand	Revisi judul sampai ACC dari mentor lain yang sesuai
5	04/04/20	Bab 1 diselesaikan lagi latar belakangnya, jargon tidak panjang dan akan lebih menarik lagi brand	ganti logo dan perbaiki latar belakang
6	04/04/20	revisi hasil sampai dan perbaikannya	siapa diperbaiki dan minor perbaikan
7	04/04/20	perbaikan mengenai konsep visualnya dan visualisasi sudah selesai dan brand	apikan lagi gambar monogram dan moodboardnya
8	04/04/20	menyempurnakan konsep sampai dengan menyempurnakan supaya terlihat rapi dan profesional	perbaiki materi supaya lebih
9	04/04/20	Mengulang revisi desain	perbaiki desainnya

\*Untuk mengisi akan lembar bimbingan ini

### Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2)

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIK  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PERIKLAMAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA: Jugot Arifin  
NAMA PEMBIMBING: Ata Harjanto S.P., M.Pd.  
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Logo Company Profile [BUNDA](#) sebagai Pemada Enterprise Keluarga Remaja Berbasis Online

KETERANGAN  
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa  
2. Lembar bimbingan ini dibuat dan mahasiswa dan dibantu oleh pembimbing  
3. Hasil bimbingan lembar bimbingan ini pada laporan tugas akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE.	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	BENCANA PROGRESS/REVISI*
1	04/04/20	Membahas bab 1 - 3 apakah sudah selesai, hasil apakah detail dan apakah sudah rapi dan profesional	Perbaiki penulisan
2	04/04/20	siapa rapi hasil apa masih ada yg belum di tulis	Perbaiki penulisan
3	04/04/20	siapa selesai sudah ok, lanjutkan bab 4	.
4	04/04/20	siapa rapi hasil dan penulisan	Perbaiki penulisan
5	04/04/20	siapa diperbaiki dan sudah terd	revisi terd
6			
7			
8			

\*Untuk mengisi akan lembar bimbingan ini



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 2: Traskrip Wawancara

### Traskrip wawancara dengan *Founder Anysoft.id*

Narasumber : Imam Santoso  
Jabatan : *Founder Anysoft.id* (PT Putra Santoso Utama)  
Tanggal : 1 Maret 2025  
Pukul : 13.00 WIB  
Metode : Wawancara langsung

Q: Ceritakan berdirinya PT dan memutuskan untuk membuat PT

A: Awalnya, saya tidak berniat untuk mendirikan PT. Semua berawal dari pekerjaan *freelance* di PT Sunti Sepuri, sebuah perusahaan di bidang farmasi. Saat itu saya ditawarkan untuk menangani sebuah proyek selama satu tahun. Setelah proyek tersebut selesai, saya kembali mendapatkan tawaran *freelance* dari PT Berca, yang bergerak di bidang alat kesehatan, dan Mashiro & Co, sebuah brand fashion mewah. Karena awalnya hanya sebagai *freelancer* namun hasilnya cukup memuaskan, saya mulai melihat peluang yang besar di bidang ini. Terlebih, dua perusahaan tersebut menawarkan kerja sama jangka panjang untuk pemeliharaan sistem mereka. Khususnya PT Berca, yang memiliki standar bahwa setiap proyek harus dikerjakan oleh badan usaha berbentuk PT. Dari situlah saya akhirnya memutuskan untuk mendirikan PT. Saya memilih bentuk PT Perorangan, karena saat ini sudah memungkinkan untuk mendirikan PT. PT Putra Santoso Utama (*Anysoft.id*) ini resmi berdiri pada Maret 2024. Di awal pendirian, saya mengurus semuanya bersama istri, kemudian kami mulai merekrut karyawan. Saat ini, kami memiliki tiga karyawan tetap dan beberapa staf *freelance*.

Q: Bagaimana perkembangan IT saat ini dan ingin fokus ke arah seperti apa?

A: Untuk fokusnya ingin ke *IT consultant*, sebenarnya IT ada 3, ada *hardware*, *software*, *IT consulting*, ingin fokusnya ke *consulting*, karena kami terdiri dari profesional IT yang kuat di *consultant* IT, tapi itu tidak menutup kemungkinan, menerima *hardware* ataupun *software*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q: Pekerjaan apa yang sudah dilakukan?

A: Di Mashiro & Co, awalnya kami belum masuk pada tahap *maintenance* karena mereka memiliki sebuah aplikasi yang ingin mereka evaluasi terlebih dahulu. Saat itu, mereka bekerja sama dengan *IT consultant* lain, namun hasilnya kurang memuaskan. Akhirnya, mereka mengundang tim kami untuk melakukan audit aplikasi yang sedang dikembangkan vendor tersebut. Kami ditugaskan untuk mengecek kelengkapan dokumentasi aplikasi, termasuk dokumen teknis, timeline proyek, serta melakukan penilaian berdasarkan poin-poin kelayakan yang kami miliki. Sementara itu, di PT Berca, kami menangani *maintenance* aplikasi Odoo, sebuah *software* ERP. Karena kami memiliki pengalaman dalam penggunaan dan pengembangan Odoo, kami menawarkan solusi berbasis Odoo yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Sebelumnya, mereka memang telah menggunakan Odoo, namun belum memiliki vendor yang menangani pengelolaannya. Mereka membutuhkan layanan *maintenance* dan *development*, termasuk dukungan untuk *hardware* dan penyempurnaan alur aplikasi. Untuk kebutuhan *hardware*, yang sebelumnya mengandalkan komputer sebagai *server*; kini kami bantu migrasikan ke *cloud computing*, seperti *Google Cloud* atau *Azure*. Dengan begitu, aplikasi tidak lagi bergantung pada *server* fisik, melainkan disimpan dan dikelola melalui penyimpanan *cloud*. Kami juga melakukan *maintenance* aplikasi secara remote langsung dari *cloud* tersebut.

Q: Sudah ada berapa klien?

A; Sebelum resmi mendirikan PT, sebenarnya sudah ada beberapa proyek yang kami tangani, seperti di PT Sunti Sepuri, di mana kami mengembangkan sistem CRM untuk mereka. Selain itu, kami juga menangani proyek pembuatan *website e-commerce* untuk Artugo.co.id, yang mencakup fitur lengkap mulai dari katalog produk hingga sistem klaim barang oleh pelanggan. Namun, proyek-proyek tersebut bersifat proyek jangka pendek atau *project-based*, biasanya hanya berlangsung selama satu tahun dan selesai setelah target tercapai. Hingga saat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ini, baru ada dua proyek yang dilanjutkan ke tahap *maintenance* secara berkelanjutan.

Q: Siapa yang mencari klien?

A: Untuk mencari klien, masih sendiri, karena masih keterbatasan SDM.

Q: Karyawan sudah ada berapa?

A: Untuk IT karyawan ada *project leader*, ada *technical*, dan *functional*, sisanya staff *freelance*.

Q: Apa spesifikasi klien yang dicari?

A: Saat ini tidak ada spesifikasi, bisa dari perusahaan kecil ataupun dari CV sampai perusahaan besar, untuk bidangnya bisa semua bidang yg membutuhkan solusi, semua menyesuaikan harga karna kita ada standar harga (bisnis, premium, platinum), karena pada awalnya Mashiro itu di 5jt/perbulan, tpi saat ini dia pindah ke paket yang lebih tinggi, jadi 5 juta/bulan itu cuma jadi *support (help desk)* itu cuma tanya jawab aja, solusinya seperti apa, sistemnya ada masalah atau tidak.

Q: Selama mendirikan PT testimoni klien seperti apa keunggulan dan kekurangan?

A: Saat ini, salah satu hal yang paling diakui oleh klien kami adalah respons yang cepat. Kami sempat bertanya kepada beberapa klien mengapa mereka masih terus menggunakan jasa kami, dan sebagian besar dari mereka menjawab bahwa *fast response* serta solusi yang kami berikan sangat membantu. Klien merasa puas karena setiap permasalahan yang mereka hadapi selalu mendapat solusi yang tepat dan efektif. Kami menyadari bahwa jika sampai terjadi kesalahan fatal, kemungkinan besar kerja sama bisa dihentikan. Namun, di sisi lain, kami masih memiliki keterbatasan dari segi sumber daya manusia. Sebagai bagian dari pelayanan, kami rutin melakukan kunjungan ke kantor klien dua kali dalam sebulan, meskipun hal ini tidak diminta langsung oleh mereka.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Komunikasi kebutuhan umumnya dilakukan secara online, tetapi kami percaya bahwa dengan menjalin komunikasi secara offline, hubungan kerja akan menjadi lebih lancar. Sayangnya, kunjungan rutin ini juga menjadi tantangan tersendiri karena membutuhkan biaya tambahan dan tenaga kerja yang lebih banyak.

Q: Apakah perusahaan lain tidak punya divisi IT?

A: Jadi perusahaan itu biasanya hanya ada *IT support*, bukan untuk membuat aplikasi atau yang spesifikasinya tinggi, jadi kebanyakan pakai vendor untuk yang lebih profesional,

Q: Apakah ada perusahaan lain yang menjadi kompetitor?

A: Saat ini, terdapat beberapa perusahaan yang juga merupakan partner Odoo, seperti Arkana. Mereka semua fokus pada layanan berbasis Odoo. Selain mereka, masih banyak perusahaan lain yang bergerak di bidang serupa namun tidak menggunakan Odoo. Karena kami memahami dengan baik arah pasar dan kebutuhan pelanggan, kami memutuskan untuk fokus pada satu produk, yaitu Odoo. Meskipun kami termasuk pemain baru di industri ini, hal tersebut justru menjadi motivasi bagi kami untuk terus berkembang dan memberikan layanan yang lebih baik dan lebih cepat.

Q: Anysoft ingin dikenal seperti apa?

A: Kami ingin dikenal sebagai perusahaan yang memiliki profesionalisme dan harga yg terjangkau serta *fast respond*, karena biasanya ERP ini biayanya mahal, tapi kita bisa kasih solusi Odoo yang terjangkau.

Q: Mengapa ingin membuat *company profile*?

A: Karena selama ini pasti ada untuk *pitching* dengan klien, jadi *company profile* masih seadanya, dan ingin bisa lebih percaya diri lagi untuk bertemu dengan calon klien yang lebih besar.

Q: Konsep desain seperti apa yang diinginkan?



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: Ingin terlihat tegas dan profesional, dan harus jelas terbaca, untuk warna menyesuaikan logo visual logo dan warna.

Q: Informasi *company profile*

A: Visi misi, latar belakang perusahaan, produk yang ditawarkan, keunggulan mengapa klien harus memilih kita (*fast respond*) dan ingin ditambahkan harga jasanya

Q: Apakah ada ketentuan visual?

A: Tidak ada ketentuan, hanya warna logo, dan kalau bisa buat 2 versi bahasa untuk 2 bukunya yaitu Bahasa Inggris dan Indonesia..

**Hasil Wawancara dengan Mitra Kerja, *Senior Odoo Developer, dan IT Developer***

**Transkrip Wawancara 1 – Mitra Kerja (Klien Korporat)**

Nama: Bapak Andian Syah

Jabatan: Direktur PT Aans Konvelindo Global

Tanggal: 27 Maret 2025

1. Setelah melihat compro, apakah Anda mengetahui bidang dari Anysoft? Sejujurnya butuh waktu untuk memahami bidangnya. Informasi utamanya kurang langsung dan terlalu banyak istilah teknis yang tidak semua orang mengerti.
2. Apakah compro sebelumnya memudahkan Anda dalam memahami perusahaan dan jasa yang ditawarkan?  
Tidak terlalu. Komposisinya kurang rapi, urutan informasinya agak membingungkan, dan penjelasan jasanya tidak ditampilkan dengan singkat dan jelas.
3. Berdasarkan compro sebelumnya, jasa yang ditawarkan apa saja? Yang bisa saya tangkap hanya implementasi ERP yang saya mengerti.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Adakah kelebihan yang ditonjolkan perusahaan dari compro tersebut? Kalau boleh jujur, keunggulan perusahaan tidak ditampilkan dengan kuat. Tidak ada elemen yang betul-betul ‘menjual’ atau membuat saya merasa ‘ini perusahaan yang expert’.
5. Apakah ada kekurangan yang harus diperbaiki dan ditambahkan ke dalam compro yang baru?  
Banyak. Harus ada struktur informasi yang lebih logis, penjelasan visual tentang layanan, tampilan yang lebih profesional, serta pemilihan kata yang tidak terlalu teknis.
6. Apakah pemilihan warna sudah sesuai?  
Warna biru-oranye sudah oke, tapi desain keseluruhan membuat warna itu tidak tampil maksimal. Jadi bukan warnanya yang salah, tapi cara penyajiannya yang kurang.
7. Info apa saja yang ingin ditampilkan untuk compro yang baru?  
Tampilan proses kerja, paket layanan yang jelas, siapa saja timnya, dan contoh kasus sukses. Jangan lupa info kontak dan media sosial yang mudah ditemukan.

**Transkrip Wawancara 2 – Senior Odoo Developer**

Nama: Bhrahma Rendra Permana

Jabatan: Senior Odoo Developer

Tanggal: 27 Maret 2025

1. Setelah melihat compro, apakah Anda mengetahui bidang dari Anysoft? Kalau dari sisi internal saya tahu, tapi kalau saya lihat dari sudut pandang klien, compro lama tidak cukup menjelaskan bidang kita secara komprehensif.
2. Apakah compro sebelumnya memudahkan dalam memahami perusahaan dan jasa yang ditawarkan?  
Tidak. Terlalu padat teks, layout-nya sih oke ya, tapi tidak ada pembagian informasi yang jelas. Klien bisa dengan mudah melewatkan hal-hal penting.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Berdasarkan compro sebelumnya, jasa yang ditawarkan apa saja? Sayangnya, justru banyak jasa yang kita punya tidak tertangkap. Seolah-olah kita cuma pasang ERP doang, padahal ada banyak layanan pendukung yang tidak tersampaikan.
4. Adakah kelebihan yang ditonjolkan perusahaan dari compro tersebut? Kelebihan kita sebagai tim ahli Odoo dan pendekatan custom tidak terlalu ditonjolkan. Padahal itu nilai jual utama kita.
5. Apakah ada kekurangan yang harus diperbaiki dan ditambahkan ke dalam compro yang baru?  
Banyak. Harus dibuat struktur yang lebih ringkas dan visual. Penjelasan paket, proses kerja, serta value proposition Anysoft wajib ditampilkan.
6. Apakah pemilihan warna sudah sesuai?  
Warnanya sudah sesuai dengan branding, tapi desain yang lama membuat warnanya tidak terasa menyatu. Kurang estetik dan kurang profesional.
7. Info apa saja yang ingin ditampilkan untuk compro yang baru?  
Tim teknis, struktur proyek, bagaimana kita berinteraksi dengan klien, serta hasil nyata dari proyek-proyek sebelumnya. Jangan terlalu fokus di teori, harus ada realita.

**Transkrip Wawancara 3 – Tim IT Development**

Nama: Afif Ridhwan

Jabatan: IT System Developer

Tanggal: 27 Maret 2025

1. Setelah melihat compro, apakah Anda mengetahui bidang dari Anysoft? Seharusnya iya, tapi kenyataannya tidak semua bisa ditangkap dengan cepat. Banyak informasi penting tenggelam.
2. Apakah compro sebelumnya memudahkan dalam memahami perusahaan dan jasa yang ditawarkan?
3. Jujur, tidak terlalu. Desainnya kurang komunikatif. Buat orang yang belum kenal Anysoft, compro itu nggak cukup membantu mengenalkan siapa kita dan apa yang kita kerjakan.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Berdasarkan compro sebelumnya, jasa yang ditawarkan apa saja? Implementasi ERP sih jelas, tapi detail jasa lainnya seperti integrasi cloud, custom dashboard, atau support Odoo nyaris tidak kelihatan.
5. Adakah kelebihan yang ditonjolkan perusahaan dari compro tersebut? Rasanya nggak ada poin keunggulan yang benar-benar dibuat menonjol. Semuanya disamaratakan, jadi kita kelihatan biasa saja dibanding kompetitor.
6. Apakah ada kekurangan yang harus diperbaiki dan ditambahkan ke dalam compro yang baru?  
Iya. Mulai dari layout, ilustrasi, pemilihan kata, hingga logika konten. Butuh pendekatan desain yang lebih modern, clean, dan langsung ke inti pesan.
7. Apakah pemilihan warna sudah sesuai?  
Secara teori sudah pas, tapi eksekusinya kurang maksimal. Biru dan oranye malah jadi terlihat kusam karena layout-nya berantakan.
8. Info apa saja yang ingin ditampilkan untuk compro yang baru?  
Penjelasan produk dalam bentuk infografis, paket layanan yang bisa dibandingkan, dan studi kasus nyata. Jangan lupa data kontak dan FAQ sederhana.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 3: Testing dan Display Akhir

Testing 1: 26-28 Juni 2025, klien, mitra bisnis, karyawan, dan target audiens

Testing 2: 2 Juli 2025, klien, mitra bisnis, karyawan, dan target audiens





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4: Cek Hasil Plagiarisme



Similarity Report ID: oid:3618:102988163

PAPER NAME	AUTHOR
DG8B_Puput Ardhila_Perancangan Ulang Company Profile Anysoft.id sebagai Pen yedia Enterprise Resource	Puput Ardhila
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
14093 Words	90570 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
74 Pages	950.7KB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Jun 30, 2025 11:19 AM GMT+7	Jun 30, 2025 11:22 AM GMT+7

● 7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 7% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



## Lampiran 5: Daftar Riwayat Hidup

### Puput Ardhila

Kebon Jeruk, Jakarta Barat | [linkedin.com/in/puput-ardhila-bba92b240/](https://www.linkedin.com/in/puput-ardhila-bba92b240/) | +62895396844530 | [puputardhila@gmail.com](mailto:puputardhila@gmail.com)

I'm Puput Ardhila, a Graphic Design student at Politeknik Negeri Jakarta with a strong passion for creating impactful visual designs. With a keen eye for aesthetics and a deep understanding of design principles, My expertise lies in crafting compelling visual content for both digital and print media, focusing on brand identity, social media design, marketing materials, UI/UX basics. Skilled in Illustrator, Figma, and Photoshop. As a highly motivated individual, I'm currently exploring opportunities to apply my skills in a professional setting, where I can contribute to creative projects, grow as a designer, and collaborate with like-minded professionals.

#### EDUCATION

Politeknik Negeri Jakarta Depok, Indonesia  
September 2021 - 2025

Graphics and Printing Engineering

- GPA 3.80/4.00- Field: Graphic Design
- Relevant Coursework: Typography, Illustration, Design Branding, Printing & Digital Production, Marketing Communication, Consumer Behavior, and Design Packaging.

Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka Kemendikbud x MyEduSolve Jakarta, Indonesia  
August- December 2024

UI/UX Design Pathway

Studi Independen Bersertifikat (SIB) is part of Kampus Merdeka Kemendikbud Program which aims to provide opportunities for students to learn and develop through activities outside the lecture class, but are still recognized as part of the lecture and can be converted to campus credits.

- I was chosen as one of UI/UX Design Mentee, selected from 4000+ applicants from universities across Indonesia. I got the chance to learn directly from the experts during this 4 months intensive program.
- Learning objectives; 1) Adobe Illustrartor; 2) Intuit Design for Delight; 3) UX Research: Competitive Analysis & Usability Testing; 4) Figma Design

#### WORK EXPERIENCE

Graphic Designer Intern (MSIB) Jakarta, Indonesia  
February 2024 - June 2024

PT CacaFly Metrodata Indonesia

- Help research content for reels and trendy TikTok needs for 7 videos every month.
- Set up cameras and sound devices for content filming needs.
- Editing content and synchronizing 25++ videos reels to be processed into quality content.
- Searched and approached 150 brand/week for final meeting with client.
- Illustrated 5 pages for gamification web project.
- Beautifuld 80 slides of presentation for portfolio CacaFly.

Head of Design (Remote)

PT Digimarily Solusi Digital June 2023 - March 2024

- Lead and manage by 12 design team, providing guidance, mentorship, and fostering a collaborative and innovative work environment.
- Managing 15++ client project for social media marketing.
- Collaborate with cross-functional teams to integrate design into various aspects of the business.
- Manage and prioritize design projects, ensuring they are completed on time and within budget.
- Conduct design reviews and provide constructive feedback to the team.

Graphic Designer Intern (Remote)

PT Digimarily Solusi Digital March - Mei 2023

- Managing only 1 project, RS Pura Raharja Instagram
- Editing 6 motion reels video and successfully increases 20.000++ viewers on RS Pura Raharja Instagram.
- Created 28 Instagram feeds on RS Pura Raharja Instagram.
- Collaborated with creative team and director to ensure alignment between artistic vision and editing video requirements.
- Worked within brand guidelines to deliver consistent, high-quality branded content.

#### EVENT EXPERIENCE

Deputy Head of Design Division | PNJ Cool August - September 2022

- Combined and sync 33 Instagram feeds along with social media publications.
- Organised a content plan and calendar for posting schedule for 1 month.
- Captured high-quality photos for Behind-The-Scenes (BTS) shoots and during the event.

Staff of Design Division | Islamic Fair PNJ June - August 2022

- Redesigned 18 Instagram design feeds following the direction of the brief to match the theme of the event.
- Layouting sponsorship and partnership proposal designs to be applied to the Company.
- Do a live report on Instagram story for all series of activities.
- Captured high-quality photos for Behind-The-Scenes (BTS) shoots and during the event.

Head of Design Division | Lentera PNJ April - May 2022

- Collaborated with other departments and team members to align design.
- Designed new, on-brand visual elements focusing on concept and messaging.
- Successfully created 60 Instagram feeds on Lentera PNJ.

#### Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Created a content plan and calender for posting schedule for 1 month in Ramadhan.
- Organize and distribute the entire agenda to the members.
- Managing social media such as uploading Instagram feeds design or Instagram stories and create 48 Instagram feeds.

### ORGANIZATIONAL EXPERIENCE

Vice Chairman Department Kominfo | LDK Fikri PNJ December 2022 - November 2023

- Designed new, on-brand visual elements focusing on concept and messaging.
- Submitted design ideas to plan projects with team members.
- Utilised extensive knowledge of Adobe Photoshop and Illustrator to create high-quality images.
- Collaborated with other departments and team members to align design.
- Controlling and oversee the agenda in each division.

Staff Department Kominfo | LDK Fikri PNJ February - November 2022

- Designed new, on-brand visual elements focusing on concept and messaging.
- Managing social media such as uploading Instagram feeds design or Instagram Stories.

### PROJECTS & PORTFOLIO

Roomansa Web Design (UI/UX Design) November - December 2024

- Collaborated with a team to design an intuitive and user-friendly interface for Roomansa, a psychology service application.
- Conducted user research and prototyping to ensure alignment with user needs and preferences.
- Designed seamless navigation flows and appealing visuals to enhance the overall user experience.
- Made 10+ screen UI in Figma to connecting flows.

Final Project (2<sup>nd</sup> - 5<sup>th</sup> Semester) March 2022 - Januari 2024

- Made 4 items promotional media for the Diridara brand, namely totebags, posters, along with graphic elements
- Designed 2 items food packaging for the PNJ canteen according to the brief provided by the client.
- Executed and collaborated 50+ pages a company profile in team with Unit Bisnis PNJ as a client.
- Transformed ideation to a brand identity "Creepsy", production, promoting, and marketing to created 10+ items.

### CERTIFICATIONS

Intuit Design for Delight Innovator October 2024

Certiport - A Pearson VUE Business | Total Score 888 out of 1000, Credential ID: wbJ3e-FaDu

Graphic Design & Illustration Using Adobe Illustrator September 2024

Certiport - A Pearson VUE Business | Total Score 841 out of 1000, Credential ID: uwEk-XMW6

### SKILLS

**Technical Skills:** Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign); Figma; Canva; Procreate; Capcut; Ms Office (Word, Excel, Presentation)

**Soft Skills:** Communication, Problem-Solving, Leadership, Teamwork, Critical Thinking, Planner, Collaboration

**Languages :** Bahasa (Native); English (Intermediate)

### DESIGN PORTFOLIO 2025

[https://drive.google.com/file/d/1fHMeOWRv3710SGXKMqYl0t4mn6-z2dni/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1fHMeOWRv3710SGXKMqYl0t4mn6-z2dni/view?usp=drive_link)

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**