

**PERANCANGAN *LANDING PAGE* PROFIL *TALENT*
*COORDINATOR PT XYZ***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

MICHAEL DAVID LIENARDY

00000046600

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN *LANDING PAGE* PROFIL *TALENT*
*COORDINATOR PT XYZ***



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Michael David Lienardy

00000046600

**UNIVERSITAS
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael David Lienardy
NIM : 00000046600
Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *LANDING PAGE* PROFIL *TALENT*
*COORDINATOR PT XYZ***

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan tugas akhir maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 29/01/2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Michael David Lienardy)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *LANDING PAGE* PROFIL TALENT COORDINATOR PT XYZ

Oleh

Nama : Michael David Lienardy

NIM : 00000046600

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 14.30 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si.

NIDN 0308117706

Mujiono Sandim, S.I.Kom., M.I.Kom.

NIDN 0315108802

Pembimbing

Ikhsan Mustafa Nur, S.E., M.Si.

NIDN 0305018604

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.

NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael David Lienardy

NIM : 00000046600

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *LANDING PAGE*
PROFIL *TALENT COORDINATOR* PT XYZ

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Desember 2024

(Michael David Lienardy)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yesus Kristus atas semua karunia dan berkatnya yang membuat penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan magang ini dengan judul:

“PERANCANGAN *LANDING PAGE* PROFIL *TALENT COORDINATOR* PT XYZ”

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Jurusan Komunikasi Strategis, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Harapan penulis dari penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini adalah untuk memberikan kontribusi pengetahuan dan wawasan dalam bidang komunikasi, khususnya dalam pembuatan *landing page* yang efektif untuk agensi manajemen *talenta*. Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Ikhsan Mustafa Nur, S.E., M.Si., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Pak Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Sidang dan Pak Mujiono Sandim, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.

6. Mamah, dan papah saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Semua rekan-rekan kantor yang sudah memberikan saya motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan karya ini.
9. Semua teman saya yang sudah memberikan motivasi dan dukungan atas penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Andina Sabrina Azahra sebagai pasangan yang memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan berkontribusi kepada kemajuan akademik Indonesia, atau menjadi sumber inspirasi kepada para pembaca.

Tangerang, 12 Desember 2024



(Michael David Lienardy)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *LANDING PAGE* PROFIL *TALENT COORDINATOR* PT XYZ

Michael David Lienardy

ABSTRAK

Live stream shopping telah menjadi tren yang berkembang dalam *social commerce* di Indonesia, memungkinkan konsumen untuk berinteraksi langsung dengan host melalui siaran langsung yang interaktif secara real-time. Tren ini menciptakan peluang baru bagi brand untuk menjangkau konsumen secara lebih personal. PT XYZ Streamlab, divisi dari PT XYZ sebagai *e-commerce enabler* di Indonesia, menyediakan solusi *end-to-end* untuk produksi *live shopping*, termasuk penyediaan host profesional, manajemen studio, dan produksi konten. Tugas akhir ini bertujuan merancang *landing page* Talent Coordinator PT XYZ Streamlab sebagai alat promosi untuk mendukung proses pitching kepada klien potensial. Desain *landing page* ini didasarkan pada teori persuasi, *User Interface Design*, *User Experience*, dan *Media Richness Theory* untuk memastikan penyampaian informasi yang efektif, menarik, dan interaktif. Hasilnya berupa *landing page* profesional dan terstruktur serta aplikasi berbasis Android (.apk) yang menampilkan profil dan portofolio host *live stream shopping*. Selain menjadi media informasi, *landing page* ini diharapkan dapat memperkuat *bargaining power* perusahaan dalam menarik klien baru, dan memperkuat posisi PT XYZ Streamlab sebagai mitra terpercaya untuk menjadi *enabler live stream shopping*.

Kata kunci: *landing page, live shopping, social commerce, bargaining power, PT XYZ Streamlab*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGN OF PT XYZ TALENT COORDINATOR PROFILE LANDING PAGE

Michael David Lienardy

ABSTRACT

Live stream shopping has become a growing trend in social commerce in Indonesia, enabling consumers to interact directly with hosts through real-time, interactive broadcasts. This trend offers new opportunities for brands to engage with consumers more personally. PT XYZ Streamlab, a division of PT XYZ as an e-commerce enabler in Indonesia, provides end-to-end solutions for live shopping production, including professional hosts, studio management, and content creation. This final project aims to design a landing page for the Talent Coordinator of PT XYZ Streamlab as a promotional tool to support pitching to potential clients. The landing page design is based on persuasion theory, User Interface Design, User Experience, and Media Richness Theory to ensure effective, engaging, and interactive information delivery. The result is a professional and well-structured landing page, accompanied by an Android-based application (.apk) showcasing the profiles and portfolios of live stream shopping hosts. In addition to being an informational medium, the landing page is expected to enhance the company's bargaining power in attracting new clients and reinforce PT XYZ Streamlab's position as a reliable partner in enabling live stream shopping.

Keywords: landing page, live shopping, social commerce, bargaining power, PT XYZ Streamlab

DAFTAR ISI

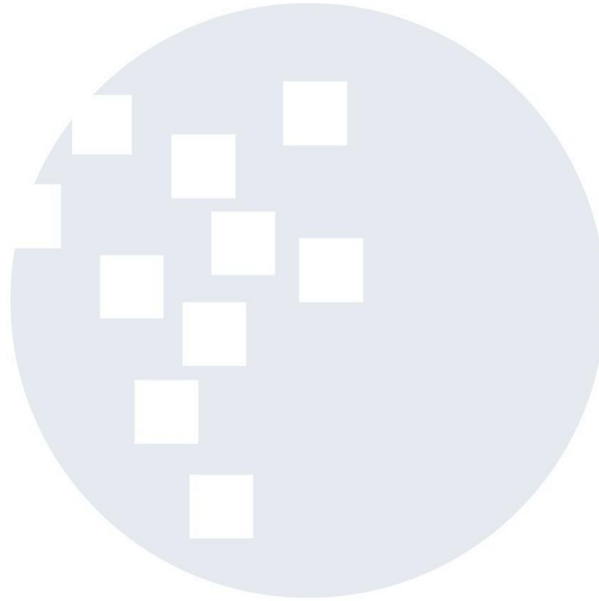
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Tujuan Karya	13
1.3 Kegunaan Karya	13
1.3.1 Kegunaan Akademis.....	14
1.3.2 Kegunaan Praktis	14
1.3.3 Kegunaan Sosial	14
BAB II KERANGKA TEORI / KERANGKA KONSEP.....	15
2.1 Profil PT XYZ.....	15
2.2 Referensi Karya	17
2.2.1 <i>Landing Page</i> Manajemen Talenta Star Media Nusantara.....	17
2.2.2 <i>Website</i> Jakarta International Management (JIM).....	19
2.3 Landasan Konsep atau Teori	27
2.3.1 Teori Persuasi	27
2.3.2 Teori Design User Experience dan User Interface	28
2.3.3 Implementasi Desain <i>User Interface</i> (UI)	29
2.3.4 <i>Media Richness Theory</i>	31
2.3.5 <i>Social Influence Theory</i>	32
2.3.6 Teori Pemasaran Digital	34
BAB III RANCANGAN KARYA	36
3.1 Tahapan Pembuatan.....	36

3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	36
3.1.2 Metode Perancangan Karya	37
3.1.2.1 Pra Produksi.....	41
3.1.2.2 Produksi	42
3.1.2.3 Pasca Produksi	43
3.2 Rencana Anggaran	44
3.3 Target Luaran/Publikasi	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Strategi Perancangan	46
4.2 Implementasi Karya	47
4.3 Evaluasi	58
BAB V KESIMPULAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	68
5.2.1 Saran Akademis	69
5.2.2 Saran Praktis	69
Daftar Pustaka.....	71
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data <i>revenue</i> hasil <i>live stream shopping</i> klien PT XYZ Streamlab kategori <i>Mom & Babies</i>	8
Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya <i>Landing Page</i>	21
Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya	22
Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Produksi Tugas Akhir	42



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Pengunjung <i>E-commerce</i> di Indonesia periode Q1-Q2 2023	2
Gambar 1. 2 Data <i>Platform</i> Belanja <i>Online</i> Lewat Siaran Langsung yang Paling Banyak Digunakan	3
Gambar 2. 1 Template PT XYZ Store	48
Gambar 2. 2 Tangkapan Layar Landing Page Star Media Nusantara.....	17
Gambar 2. 3 Profil Talenta bernama Agatha Chelsea dari Star Media Nusantara	18
Gambar 2. 4 Website Jakarta International Management (JIM)	19
Gambar 2. 5 Profil Model Jakarta International Management (JIM).....	20
Gambar 4. 1 Diagram Perancangan untuk <i>Website</i> PT XYZ Streamlab.....	48
Gambar 4. 2 Wireframe Perancangan untuk Website PT XYZ Streamlab	48
Gambar 4. 3 Tangkapan layar halaman <i>home dashboard</i>	50
Gambar 4. 4 Tangkapan layar <i>section</i> portofolio klien.....	51
Gambar 4. 5 Tangkapan layar halaman kategori	52
Gambar 4. 6 Tangkapan layar email arahan tautan mailto.....	53
Gambar 4. 7 Tangkapan layar halaman <i>male host</i>	53
Gambar 4. 8 Tangkapan layar halaman <i>female host</i>	54
Gambar 4. 9 Tangkapan layar halaman <i>female talents</i>	55
Gambar 4. 10 Tangkapan layar halaman <i>male talents</i>	55
Gambar 4. 11 Tangkapan layar <i>section footer</i>	56
Gambar 4. 12 Gambar preview landing page di berbagai perangkat.....	56
Gambar 4. 13 Tangkapan layar aplikasi mobile PT XYZ Host & Talent.....	56
Gambar 4. 14 Bagian awal <i>website</i>	58
Gambar 4. 15 Gambar yang ditampilkan situs web	61
Gambar 4. 16 Gambar yang menunjukkan kategori produk	62
Gambar 4. 17 Gambar menyoroti kategori produk	64
Gambar 4. 18 Gambar alur kerja <i>Talent Coordinator</i>	66

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Izin Pembuatan Karya	74
Lampiran B. Foto Bimbingan Bersama Pembimbing Ahli, Mas Gilang Satria Putra, IT Project Manager di PT Cranium Royal Aditama.....	75
Lampiran C. Tangkapan Layar Profil LinkedIn Pembimbing Ahli	75
Lampiran D. Form Bimbingan Bersama Pembimbing Ahli	76
Lampiran E. Form Min. 4x Bimbingan Tugas Akhir dengan Dosen Pembimbing	77
Lampiran F. Transkrip Bimbingan Tugas Akhir Pertama dengan Pembimbing Ahli.....	77
Lampiran G. Hasil Tautan Bimbingan dengan Pembimbing Ahli.....	88
Lampiran H. Hasil Karya dan Publikasi	89
Lampiran I. Hasil Uji Turnitin	90
Lampiran J. Curriculum Vitae	96
Lampiran K. Tautan Drive Aplikasi Mobile PT XYZ Sirclo Streamlab	96
Lampiran L. Tautan Drive PDF Wireframe Landing Page Host dan Talent PT XYZ Streamlab	96
Lampiran M. Preview Landing Page di Berbagai Perangkat.....	97

