

**PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY PROFILE* PADA PT
QPON DIGITAL INDONESIA**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Sherlyn Soon

00000070507

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY PROFILE* PADA PT
QPON DIGITAL INDONESIA**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Sherlyn Soon

00000070507

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sherlyn Soon
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070507
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1

Menyatakan bahwa skripsi berbasis karya dengan judul:

PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY PROFILE* PADA PT QPON DIGITAL INDONESIA

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 skripsi 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, 11 Desember 2025



Sherlyn Soon

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sherlyn Soon
NIM : 00000070507
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan : PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY*
PROFILE PADA PT QPON DIGITAL
INDONESIA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 December 2025


Sherlyn Soon

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi karya dengan judul

PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY PROFILE* PADA PT QPON DIGITAL INDONESIA

Oleh

Nama : Sherlyn Soon
NIM : 00000070507
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Date:
2026.01.16
18:35:43
+07'00'

Selvi Amalia, S.Pi., M.Si.
NIDN 0325108004

Penguji



Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si.
NIDN 0320079201

Pembimbing



Date:
2026.01.17
18:05:50
+07'00'

Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A
NIDN 0320109004

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by
Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2026.01.19
14:34:26 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherlyn Soon

NIM : 00000070507

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY*
PROFILE PADA PT QPON DIGITAL
INDONESIA

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, 11 Desember 2025



Sherlyn Soon

* 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 Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul :

PERANCANGAN BUSINESS COMPANY PROFILE PADA PT QPON DIGITAL INDONESIA

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyusunan skripsi berbasis karya ini, penyelesaian tugas ini akan sangat sulit bagi saya. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi berbasis karya.
5. Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si. sebagai Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dan saran yang membangun terhadap penyusunan skripsi berbasis karya ini.
6. Selvi Amalia, S.Pi., M.Si. sebagai Ketua Sidang yang telah meluangkan waktu, memimpin sidang, serta memberikan arahan dan masukan yang berharga bagi penyempurnaan skripsi berbasis karya ini.

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kak Immanuel dan Kak Meilita yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan kepada saya selama menyusun skripsi berbasis karya.
9. Nathan Vilbert yang telah menemani dan mendukung selama pengerjaan tugas akhir dari awal hingga akhir.

Tangerang, 11 Desember 2025



Sherlyn Soon



PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY PROFILE* PADA PT QPON DIGITAL INDONESIA

(Sherlyn Soon)

ABSTRAK

Transaksi secara daring telah memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perkembangan ini mendorong perusahaan untuk hadir memberikan inovasi baru yaitu dengan menyediakan layanan kupon digital yaitu *QPON : Daily Deals & Coupons* yang dikelola oleh PT Qpon Digital Indonesia. Perusahaan memiliki tujuan untuk meningkatkan angka kerjasama dengan *merchant* melalui pengembangan *company profile*. Karya ini dirancang dengan tujuan untuk mendukung proses kerjasama perusahaan dengan target yang dituju. Selama masa perancangan, penulis menggunakan beberapa teori mulai dari *company profile*, *corporate communication*, *brand identity*, *design thinking*, dan *design visual communication* untuk membentuk *company profile* yang sesuai dengan tujuannya. Proses perancangan menggunakan *design thinking* sebagai pilar utamanya. Karya yang dikembangkan dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Canva dengan tujuan untuk memudahkan karyawan dalam mengakses, mengelola, dan mempresentasikan kepada target. Dengan demikian, *company profile* yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi yang efektif bagi perusahaan dalam menyampaikan identitas, nilai, serta tujuan perusahaan kepada para pemangku kepentingan.

Kata kunci: *Company profile, PT Qpon Digital Indonesia, Strategi Pemasaran*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BUSINESS COMPANY PROFILE* PADA PT QPON DIGITAL INDONESIA

(Sherlyn Soon)

ABSTRACT

Online transactions have made it easier for people to fulfill their daily needs. This development has encouraged companies to introduce new innovations, one of which is providing digital coupon services through QPON: Daily Deals & Coupons, managed by PT Qpon Digital Indonesia. The company objectives is to increase its collaboration with merchants through the development of a company profile. This project is designed to support the company's partnership process with its target audience. During the development stage, writer applied several theories, including company profile, corporate communication, brand identity, design thinking, and visual communication design to create a company profile that aligns with the objectives. The project was developed in digital format using Canva application with the aim of facilitating employees in accessing, managing, and presenting the company profile to target. The designed company profile functions not only for informational medium but also as an effective communication bridge for the company in conveying its identity, values, and objectives to stakeholder.

Keywords: *Company Profile, PT Qpon Digital Indonesia, Marketing Strategy*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Tujuan Karya.....	6
1.3. Kegunaan Karya	7
1.3.1. Kegunaan Akademis	7
1.3.2. Kegunaan Praktis.....	7
1.3.3. Kegunaan Sosial.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Referensi Karya.....	9
2.2. Landasan Konsep	16
2.2.1 <i>Company Profile</i>	16
2.2.2 <i>Corporate Communication</i>	18
2.2.3 <i>Brand Identity</i>	19
2.2.4 <i>Copywriting</i>	21
2.2.5 <i>Design Thinking</i>	23
2.2.6 Desain Komunikasi Visual	24

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	26
3.1. Tahapan Pembuatan	26
3.1.1. Metode Pengumpulan Data.....	26
3.1.2. Metode Perancangan Karya	29
3.2. Rencana Anggaran	38
3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI	38
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	40
4.1. Strategi Perancangan	40
4.1.1 Pembuatan <i>Prototype</i> Melalui <i>Outline</i>	40
4.1.2 Penyusunan Konten	44
4.2. Implementasi Karya	48
4.2.1 Introduction.....	48
4.2.2 About QPON.....	50
4.2.3 QPON Services	55
4.2.4 Market Growth.....	60
4.2.5 QPON Campaign	66
4.2.6 Closing	71
4.2.7 Relevansi Konten dengan Konsep	73
4.2.8 Realisasi Anggaran	76
4.3. Evaluasi	77
BAB V KESIMPULAN SARAN.....	80
5.1. Kesimpulan.....	80
5.2. Saran.....	81
5.2.1. Saran Akademis	81
5.2.2. Saran Praktis	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya	12
Tabel 3.1 Rencana Anggaran Penulis	38
Tabel 4.1 <i>Outline Company Profile</i>	41
Tabel 4.2 <i>Outline Introduction</i>	41
Tabel 4.3 <i>Outline About QPON</i>	42
Tabel 4.4 <i>Outline Services</i>	42
Tabel 4.5 <i>Outline Market Growth</i>	43
Tabel 4.6 <i>Outline Campaign</i>	43
Tabel 4.7 <i>Outline Closing</i>	44
Tabel 4.8 Realisasi Anggaran Penulis.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Transaksi E-Commerce di Indonesia 2019 – 2024.....	1
Gambar 1.2 Aplikasi QPON Memasuki App Top Charts.....	3
Gambar 1.3 Tampilan Aplikasi QPON	4
Gambar 3.1 Color Palette Perusahaan.....	30
Gambar 3.2 Maskot Perusahaan.....	32
Gambar 4.1 Detail QPON Indonesia.....	45
Gambar 4.2 <i>Table of Contents</i>	46
Gambar 4.3 Maskot QPON Indonesia	47
Gambar 4.4 Introduction	49
Gambar 4.5 Tagline PT Qpon Digital Indonesia	49
Gambar 4.6 <i>Table of Contents</i>	50
Gambar 4.7 About PT Qpon Digital Indonesia.....	51
Gambar 4.8 Visi Misi PT Qpon Digital Indonesia.....	51
Gambar 4.9 Budaya Perusahaan PT Qpon Digital Indonesia	52
Gambar 4.10 Maskot PT Qpon Digital Indonesia.....	52
Gambar 4.11 Sejarah PT Qpon Digital Indonesia.....	53
Gambar 4.12 Pencapaian PT Qpon Digital Indonesia	54
Gambar 4.13 Pencapaian PT Qpon Digital Indonesia	54
Gambar 4.14 Layanan PT Qpon Digital Indonesia.....	55
Gambar 4.15 Layanan F&B PT Qpon Digital Indonesia.....	56
Gambar 4.16 Layanan F&B PT Qpon Digital Indonesia.....	56
Gambar 4.17 Layanan <i>Entertainment</i> PT Qpon Digital Indonesia	57
Gambar 4.18 Layanan <i>Entertainment</i> PT Qpon Digital Indonesia	58
Gambar 4.19 Layanan <i>Beauty & Health</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	58
Gambar 4.20 Layanan <i>Beauty & Health</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	59
Gambar 4.21 Layanan <i>Retail & Services</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	59
Gambar 4.22 Layanan <i>Retail & Services</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	60
Gambar 4.23 <i>Market Growth</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	61
Gambar 4.24 <i>Overview Market</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	62

Gambar 4.25 <i>Platform Activities</i> PT Qpon Digital Indonesia	62
Gambar 4.26 <i>Application Preview</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	63
Gambar 4.27 <i>Application Preview</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	63
Gambar 4.28 <i>Application Preview</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	64
Gambar 4.29 <i>Exposure Channel</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	64
Gambar 4.30 <i>Exposure Channel</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	65
Gambar 4.31 <i>Exposure Channel</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	65
Gambar 4.32 <i>Exposure Channel</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	66
Gambar 4.33 <i>Campaign Level</i> PT Qpon Digital Indonesia	67
Gambar 4.34 <i>Campaign Level</i> PT Qpon Digital Indonesia	67
Gambar 4.35 <i>Birthday Sale</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	68
Gambar 4.36 <i>Payday Sale</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	69
Gambar 4.37 <i>Double Date Sale</i> PT Qpon Digital Indonesia	69
Gambar 4.38 <i>Invite Friends</i> PT Qpon Digital Indonesia	70
Gambar 4.39 <i>Flash Sale</i> PT Qpon Digital Indonesia.....	70
Gambar 4.40 <i>Why Choose Us</i> PT Qpon Digital Indonesia	71
Gambar 4.41 <i>Why Choose Us</i> PT Qpon Digital Indonesia	71
Gambar 4.42 <i>Closing</i> PT Qpon Digital Indonesia	72
Gambar 4.43 <i>Closing</i> PT Qpon Digital Indonesia	72
Gambar 4.44 <i>Closing</i> PT Qpon Digital Indonesia	73
Gambar 4.45 <i>Font</i> Yang Digunakan Dalam Karya.....	75
Gambar 4.46 <i>CTA</i> Yang Digunakan Dalam Karya.....	76

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	85
Lampiran B. Konsultasi Form.....	88
Lampiran C. Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial.....	89
Lampiran D. Konsultasi Form Ahli Professional.....	90
Lampiran E. Form Verifikasi	91
Lampiran F. Hasil Karya Company Profile	92
Lampiran G. Surat Izin Karya.....	93
Lampiran H. Skrip Wawancara.....	94

