



**PERANCANGAN DESAIN *LAYOUT WIREFRAMING* WEBSITE
KASAKATA DI PT. INOVASI TANPA BATAS SURABAYA**



Oleh :

Martin Stevanus Muli

18420100030

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

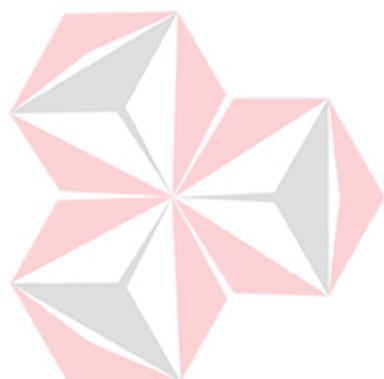
**PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WIREFRAMING WEBSITE
KASAKATA DI PT. INOVASI TANPA BATAS SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

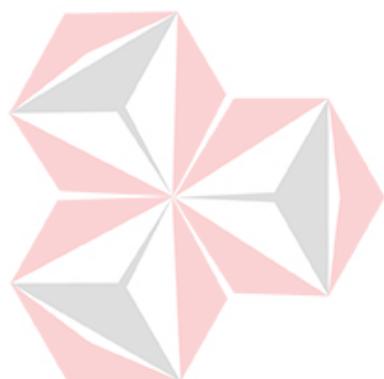
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“DO MORE, TALK LESS“

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Laporan kerja praktik ini dipersembahkan untuk kedua orang tua tercinta,
dan semua pihak yang telah membantu selama ini”*

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN *LAYOUT WIREFRAMING* WEBSITE KASAKATA DI PT. INOVASI TANPA BATAS SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh :

Martin Stevanus Muli

NIM :18420100030

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Juli 2021



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Martin Stevanus Muli
NIM : 18420100030
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Perancangan : Perancangan Desain *Layout Wireframing Website* Kasakata di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagi maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini hanya rujukan yang dicantumkan dalam karya ilmiah ini hanya rujukan yang dicantumkan daftar pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Sidoarjo, 10 Juli 2021

Yang menyatakan



(Martin Stevanus Muli)

NIM. 18420100030

ABSTRAK

Desain *website* merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam membuat *website*, karena pada jaman sekarang *website* telah digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi pada sebuah instansi maupun perusahaan. *Website* juga berguna untuk wadah untuk pemasaran sebuah produk/jasa suatu perusahaan untuk meningkatkan pemasarannya. Dengan adanya desain *website* diperlukan untuk menambah *profit* bagi perusahaan itu sendiri. Untuk membuat desain *web* ini penulis menggunakan tahapan awal dalam membuat desain *web* yaitu mendesain layout wireframe *web*, sehingga dapat diawali dengan penjelasan konsep awal dan tujuan yang jelas, yang nantinya dilanjutkan ketahapan selanjutnya dalam membuat desain *web*. Dari proses perancangan ini, menghasilkan sebuah desain *wireframe* sebuah *website* dari PT. Kasakata Kimia Indonesia. Sehingga laporan kerja praktik ini, penulis memberikan judul “Perancangan desain layout wireframe *web* kasakata di PT. Inovasi Tanpa Batas”.

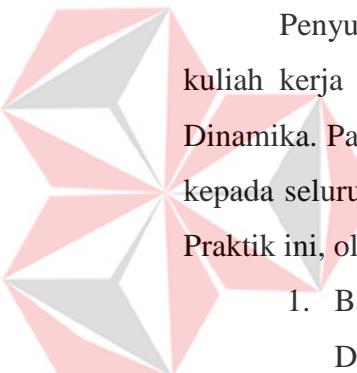
Kata Kunci: Desain *Web*, *Wireframe*, *Website*, Desain.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat karunia-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat melaksanakan kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan kerja praktik ini. Laporan ini disusun dan ditulis berdasarkan kerja praktik serta hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 1 bulan di PT. Inovasi Tanpa Batas.

Kerja praktik ini membahas tentang perancangan desain layout wireframing website kasakata di PT. Inovasi Tanpa Batas yang bergerak di Industri Kreatif seperti *Brand Agency* didalam nauangan suatu perusahaan bernama Tancorp Abdi Nusantara.



Penyusunan Laporan Kerja Praktik ini bertujuan untuk menyelesaikan mata kuliah kerja praktik program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

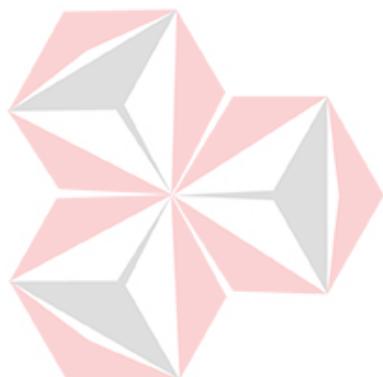
1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku ketua program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika serta sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan terbaik selama kerja praktik ini terlaksana hingga selesai.
3. Bapak **Andi Dewanto** selaku Pimpinan PT.Inovasi Tanpa Batas yang telah memberikan tempat untuk melakukan kerja praktik selama 1 bulan, serta ilmu dan pengalaman kerja yang baru.
4. Kedua orang tua, yang telah memberikan bantuan dan dorongan motivasi untuk selalu melakukan yang terbaik untuk kuliah selama ini.
5. Seluruh teman – teman yang turut membantu dalam memberikan saran dan masukan agar laporan ini cepat terselesaikan.

Semoga laporan kerja praktik ini mudah untuk dipahami dan dapat membawa manfaat bagi pembaca, mohon maaf jika terdapat kesalahan dalam penulisan laporan kerja praktik ini, terima kasih.

Surabaya, 10 Juli 2021



Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

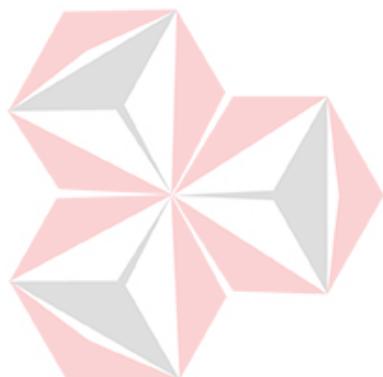
DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.4.1 Tujuan Umum	2
1.4.2 Tujuan Khusus	2
1.5 Manfaat.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Pelaksanaan	3
1.6.1 Detail Perusahaan.....	3
1.6.2 Periode.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI/PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Perusahaan.....	5
2.2 Alamat dan Kontak Perusahaan.....	6
BAB III LANDASAN TEORI	7
3.1 <i>Website</i>	7
3.2 <i>Company Profile</i>	7

3.3	<i>Wireframing</i>	8
3.4	<i>Usability</i>	9
3.5	Desain Grafis	10
3.6	Komponen Desain Grafis	11
3.6.1	Titik.....	11
3.6.2	Garis/Line.....	12
3.6.3	Bentuk/Raut/Kurva	12
3.6.4	Ruang/Space/Massa	13
3.6.5	Terang-Bayang/Gradasi	14
3.6.6	Warna/Color.....	15
3.6.7	Tekstur.....	16
3.7	Prinsip Desain Grafis.....	17
3.7.1	Komposisi (Composition)	17
3.7.2	Keseimbangan (Balance)	17
3.7.3	Irama (Rhythm)/Gerakan	19
3.7.4	Perbandingan/Proporsi (Propotional).....	19
3.7.5	Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony	20
3.8	<i>Web Desain</i>	21
3.9	Sketsa.....	21
3.10	<i>Layout</i>	22
BAB IV DESKRIPSI		24
4.1	Penjelasan Pekerjaan	24
4.2	Skema Perancangan.....	24
4.3	Ide dan Konsep	25
4.4	<i>Software</i> yang digunakan	25
4.4.1	Figma	25
4.4.2	Microsoft Power Point	26
4.5	Implementasi Karya	26
4.5.1	Research	26
4.5.2	Sketch.....	28
4.5.3	Wireframe	29
4.5.4	Brief Prensentasi	36
BAB V PENUTUP.....		38

5.1	Kesimpulan.....	38
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN.....		40
BIODATA PENULIS.....		46



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo Inovace (PT.Inovasi Tanpa Batas).....	5
Gambar 2.2 Gedung Voza Premium Office	5
Gambar 2.3 Foto Kantor Inovace (PT.Inovasi Tanpa Batas).....	6
Gambar 3.1 Contoh Wireframe Website.....	8
Gambar 3.2 Komponen Titik	11
Gambar 3.3 Komponen Garis	12
Gambar 3.4 Bentuk Geometris.....	13
Gambar 3.5 Bentuk Organis Kurva Terbuka dan Tertutup.....	13
Gambar 3.6 Komponen Ruang.....	14
Gambar 3.7 Komponen Gradasi.....	15
Gambar 3.8 Komponen Warna	16
Gambar 3.9 Komponen Tekstur	17
Gambar 3.10 Simetri dan Asimetri	18
Gambar 3.11 Garis Sumbu dan Titik Sumbu	19
Gambar 3.12 Golden Ratio	20
Gambar 3.13 Contoh Sketsa.....	21
Gambar 3.14 Contoh Desain Layout Web	23
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Figma.....	25
Gambar 4.2 Logo Aplikasi Microsoft Powerpoint.....	26
Gambar 4.3 Website Kasakata	27
Gambar 4.4 Website Site Inspire	27
Gambar 4.5 Sketsa Site Map	28
Gambar 4.6 Sketsa Wireframe	28
Gambar 4.7 Wireframe Home Page	29
Gambar 4.8 Wireframe Menu About Us.....	30
Gambar 4.9 Wireframe Menu Our Product.....	31
Gambar 4.10 Wireframe Menu Applications.....	32
Gambar 4.11 Wireframe Menu Our Factory.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 4.12 Wireframe Menu Case Project	34
Gambar 4.13 Wireframe Menu Contact Us	35
Gambar 4.14 Brief Presentasi 1	36
Gambar 4.15 Brief Presentasi 2	36
Gambar 4.16 Brief Presentasi ke Client 1	37
Gambar 4.17 Brief Presentasi ke Client 2	37



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan	40
Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)	41
Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2)	42
Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6	43
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 7	44
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen	45



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan ini, perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat dengan adanya internet membuat orang berlomba-lomba untuk memberikan banyak informasi, hal itu yang memberikan ketertarikan dan rasa penasaran, karena internet dapat membuat orang banyak tidak mudah merasa jemu.

Pada internet kita dapat menampilkan sebuah data maupun informasi untuk orang-orang, salah satunya penggunaan website yang sekarang telah banyak digunakan untuk para pengusaha, akademisi, instansi pemerintah, maupun web untuk personal. Dalam penggunaan website pada internet juga dapat sebagai media promosi, alat untuk berjualan, hingga memberikan informasi untuk gambaran sebuah perusahaan atau instansi.

Desain website pada jaman sekarang sangatlah dibutuhkan untuk perusahaan agar dapat menjaga citra dan tujuan dari suatu perusahaan, karena dapat mempengaruhi orang-orang untuk terus mengikuti perkembangan dari perusahaan tersebut. Desain website juga dapat mempengaruhi perusahaan dalam menunjukkan tingkat kualitas dan professionalitas dalam menjual suatu produk atau jasa.

Website dapat menjadi pilihan utama dalam perusahaan untuk melakukan pemasaran sebagai media promosi agar para pelanggan menjadi loyal dan percaya pada perusahaan tersebut dan juga website dapat menjangkau seluruh orang yang telah ditargetkan dalam pemasaran.

PT. Inovasi Tanpa Batas merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *branding* dan *creative technology studio* yang terletak di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Pada saat ini PT. Inovasi Tanpa Batas mendapatkan sebuah pekerjaan dari PT. Kasakata Kimia Indonesia sebagai client. Pekerjaan tersebut adalah untuk memperbarui desain website dari perusahaan tersebut. Oleh karena itu diperlukan perancangan sebuah desain web yang diharapkan untuk meningkatkan profit bagi perusahaan. Untuk desain konten pada website dibuat semenarik mungkin dan modern, sehingga konsumen atau pembaca dapat mencerna informasi dan data yang diberikan pada website.

Berdasarkan hal tersebut penggeraan desain web kali ini sampai pada desain wireframe saja, karena nantinya di presentasikan dahulu, kalau sudah dikonfirmasi PT. Kasakata Kimia Indonesia maka selanjutnya akan ke tahap selanjutnya pada pembuatan desain web ini.

Maka dari itu, dibuatlah laporan kerja praktik ini yang berjudul “Perancangan Desain Layout Website Kasakata pada PT. Inovasi Tanpa Batas”

1.2 Perumusan Masalah

Menurut latar belakang yang diatas sebelumnya, maka dapat disimpulkan perumusan masalah ini adalah:

Bagaimana membuat desain web yang baru sebagai peningkatan *UI/UX* dari desain web dari kasakata sebelumnya?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan laporan kerja praktik ini tidak meluas maka diperlukan batasan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Proses pembuatan awal untuk sebuah desain web dibatasi oleh konsep dan *wireframe*.
2. Membuat desain *web* yang menampilkan tampilan baru/layout dari *web* kasakata itu sendiri.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Kerja praktik ini merupakan bagian dari mata kuliah wajib dan dilaksanakan sebagai persyaratan kelulusan program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Kerja Praktik diadakan dengan tujuan agar mahasiswa mengetahui dunia kerja serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa baik *softskill* dan *hardskill*. Dengan adanya kerja praktik, mahasiswa bisa langsung menerapkan ilmu dan pengalaman yang sudah didapatkan di kampus ke tempat kerja.

1.4.2 Tujuan Khusus

Dalam hal ini yang sudah dijelaskan pada latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas bahwa kerja praktik ini memiliki tujuan khusus untuk membuat rancangan desain web, dimulai dari pembuatan *wireframe* yang nantinya dipresentasikan dahulu kepada *client* pada perusahaan tersebut.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang didapatkan dari hasil laporan kerja praktik ini diharapkan menjadi sebuah refrensi atau pendapat untuk pengetahuan dan informasi bagi penulisan kerja praktik dimasa yang akan mendatang. Khususnya dalam bidang desain *web* bagi seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk perusahaan, membantu perusahaan dalam menyelesaikan pekerjaan dari *client* untuk membuat desain *web*.
- b. Untuk mahasiswa, sebagai refrensi gambaran proses kerja dalam perusahaan dan juga sebagai sarana pembelajaran.

1.6 Pelaksanaan

1.6.1 Detail Perusahaan

Pelaksanaan tanggal dan waktu kerja praktik tercantum dibawah ini:

Periode waktu : 08 Februari – 08 Maret 2021

Hari dan Tanggal : Senin – Jumat, 08 Februari – 08 Maret 2021

Tempat : Voza premium office, tancorp office - lantai 33, Jl. Hr.muhammad 31, Surabaya, Jawa timur.

Email : inovace.id@gmail.com

1.6.2 Periode

Periode waktu yang dilaksanakan minimal 160 jam. Kerja praktik dilakukan pada:

Tanggal Pelaksanaan : 08 Februari – 08 Maret 2021

Waktu : 08.00 – 17.00 WIB

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan kerja praktik ini berisi 5 bab, yang terdiri dari bab dan sub bab. Setiap sub babnya menjelaskan inti pembahasan inti dari penyusunan laporan kerja praktik ini.

Adapun sistematika penyusunan laporan kerja praktik sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penilitian, manfaat, penelitian, periode kerja praktik dilaksanakan, sampai sistematika penulisan.

- **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana gambaran umum dari perusahaan tempat pelaksanaan kerja praktik yaitu PT.Inovasi Tanpa Batas.

- **BAB III LANDASAN TEORI**

Dalam bab landasan teori ini membahas tentang teori yang digunakan sebagai landasan terkait dengan permasalahan yang akan dibahas dalam laporan kerja praktik ini. Bab ini juga sebagai dasaran penulisan dengan menggunakan beberapa definisi yang pernah ditulis dan dikemukakan oleh beberapa ahli tokoh.

- **BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab empat ini menjelaskan mengenai perkerjaan yang dilakukan selama kerja praktik di PT.Inovasi Tanpa Batas dengan disertai penjelasan dan proses hingga hasil dari pekerjaan yang telah dilakukan.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran. Pada bagian kesimpulan akan menjelaskan seluruh hasil laporan kerja praktik kedalam satu kesimpulan yang menghadirkan permasalahan dan solusi yang diberikan. Selanjutnya bagian saran yang berisi masukan terkait permasalahan dari penulis yang diangkat dalam laporan kerja praktik.

- **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi semua informasi yang terkait dari refrensi yang telah digunakan sebagai patokan dalam menulis laporan kerja praktik ini yang berupa buku, jurnal, *e-book*, *website* dan sebagainya.

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI/PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Inovace (PT.Inovasi Tanpa Batas)

(Sumber: Instagram Inovace, 2021)

PT. Inovasi Tanpa Batas atau juga bisa dibilang Inovace.id adalah sebuah perusahaan perseroan terbatas yang bergerak dibidang *branding* dan *creative technology studio* yang terletak di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. PT. Inovasi Tanpa Batas berada dalam naungan perusahaan yang bernama Tancorp Abadi Nusantara (tancorp).



Gambar 2.2 Gedung Voza Premium Office

(Sumber: Google, 2021)

2.2 Alamat dan Kontak Perusahaan



Gambar 2.3 Foto Kantor Inovace (PT.Inovasi Tanpa Batas)

(Sumber: Google, 2021)



Berikut adalah informasi alamat dan kontak perusahaan:

Nama Perusahaan

: PT. Inovasi Tanpa Batas

Alamat

: Voza premium office, tancorp office - lantai 33

Jl. hr.muhammad 31, Surabaya, Jawa timur.

Telepon

: (031) – 29710933

Email

: inovace.id@gmail.com

Hari dan Jam kerja

: Senin – Kamis: 08.00 – 17.00 WIB

Jumat

: 08.00 – 17.30 WIB

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Website

Menurut (Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, 2016) , *World Wide Web* atau WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. *Web* juga merupakan suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*webpage*) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain atau subdomain di WWW di internet. *Website* juga bersifat statis maupun dinamis yang membentuk 1 rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing – masing dihubungkan dengan jaringan (*hyperlink*). Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah – ubah. Situs *website* yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya.

3.2 Company Profile

Menurut (Eko Valentino & Jodi Hardiansyah, 2020), Company Profile merupakan sebuah rekaman yang diTV dan media Audio Visual lainnya, yang mempresentasikan sebuah identitas dan pencitraan baik terhadap suatu perusahaan.

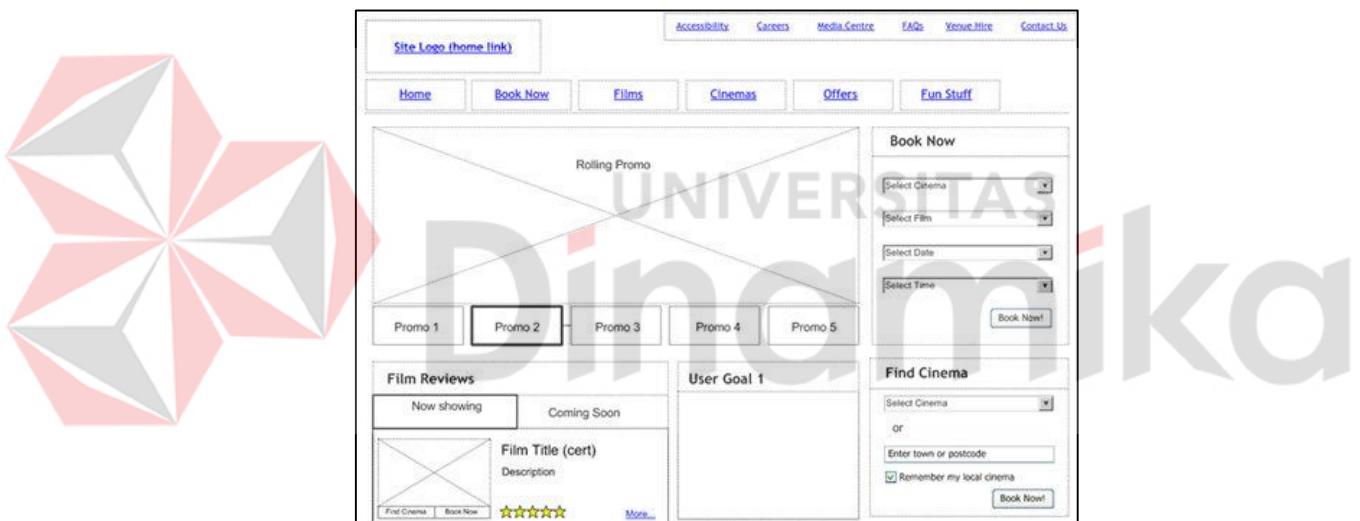
Company Profile disini adalah sebuah ringkasan deskripsi informasi sebuah perusahaan (corporate) dimana perusahaan dapat memilih poin-poin apa saja yang ingin di sampaikan secara terbuka kepada publik sesuai tujuan. Point – point yang ada dalam Company Profile seperti sejarah perusahaan.

Sejarah perusahaan, misalnya, profile pendiri, perkembangan perusahaan secara umum dan filosofi perusahaan (pandangan atau ideologi dasar perusahaan). Berikutnya ada identitas perusahaan. Misalnya, logo, seragam interior gedung/kantor, visi, misi, lokasi perusahaan (termasuk kantor cabang bila ada), sambutan pimpinan dalam segala hal yang sangat berpengaruh pada aktivitas perusahaan, dan rencana jangka panjang. Dan sistem pelayanan dan aktivitas.

Misalnya, presentasi keunggulan perusahaan, dan deskripsi produk atau jasa yang ditawarkan. Pembuatan Company Profile kini lebih mengedepankan pemanfaatan perangkat teknologi perangkat lunak.

3.3 *Wireframing*

Menurut (Segara, 2019), Wireframing merupakan tahapan penting dalam proses merancang sebuah media digital (screen design process). Hal tersebut dimungkinkan agar dapat menentukan hierarki informasi pada sebuah desain, membuatnya lebih mudah dipahami dalam merencanakan dan penataletakan struktur informasi agar sesuai dengan model informasi yang diinginkan oleh pengguna (*user*). *Wireframe* digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna.



Gambar 3.1 Contoh Wireframe Website

(Sumber: Google, 2021)

Wireframe juga dapat diartikan sebagai sebuah kerangka (*framework*) sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yang ada didalamnya. Dalam bentuk desain visual sebuah rancangan *wireframe* tidak lebih dari susunan kotak dan atau persegi yang dapat menggambarkan sebuah elemen foto atau dapat berupa susunan teks.

3.4 *Usability*

Menurut (Handiwidjojo & Ernawati, 2016), *Usability* adalah berasal dari *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau meminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna. Dalam interaksi antara manusia dengan komputer, usabilitas atau juga disebut “ketergunaan” berkaitan dengan kemudahan dan keterbacaan informasi sekaligus pengalaman navigasi yang *user-friendly*. Pembahasan mengenai *interface* (antarmuka) yang *user-friendly* biasanya digunakan untuk halaman website atau perangkat lunak (*software*) agar dapat digunakan secara efisien, mudah, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Usability atau “ketergunaan” adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif menyelesaikan tugas. Dalam konteks ini, yang dimaksud sebagai sistem adalah perangkat lunak. *Usability* juga dapat diartikan sebagai suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu.

Adanya 5 syarat yang harus dipenuhi agar suatu website mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu: *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (Efisien), *Memorability* (kemudahan dalam mengingat), *Errors* (pencegahan kesalahan), dan *Satisfaction* (kepuasan pengguna). Untuk mengukur *Usability* bergantung pada kemampuan pengguna menyelesaikan serangkaian tes. Beberapa parameter untuk mengukur *Usability* meliputi:

1. *Succes Rate*, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua tugas yang ada pada suatu website.
2. *The Time a Task Requires*, mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas pada website tersebut.
3. *Error Rate*, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada website tersebut.
4. *User's Subjective Satisfaction*, tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan keseluruhan tugas ketika berinteraksi dalam website tersebut.

Serangkaian test tersebut secara umum merujuk pada lima kriteria Usabilitas yang meliputi: *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction*.

1. *Learnability*, berkaitan dengan seberapa mudah suatu aplikasi atau *website* digunakan. Kemudahan tersebut diukur dari pemakaian fungsi – fungsi dan fitur yang tersedia
2. *Efficiency*, berkaitan dengan kecepatan dalam penggerjaan tugas dalam *website* atau aplikasi perangkat lunak tertentu.
3. *Memorability*, berkaitan dengan kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu. Kemampuan tersebut diarahkan oleh tata letak desain *interface* yang relatif tetap.
4. *Errors*, berkaitan dengan kesalahan – kesalahan yang dibuat oleh yang dilakukan oleh pengguna selama berinteraksi dengan website atau aplikasi tertentu.
5. *Satisfaction*, berkaitan dengan kepuasan pengguna setelah menggunakan *website* atau aplikasi. Pengukuran terhadap kepuasan juga meliputi aspek manfaat yang didapat dari pengguna selama menggunakan perangkat tertentu.

3.5 Desain Grafis

Menurut (Kurniawan, 2014), ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis, antara lain sebagai berikut.

Muhammad Suyanto, Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, penjualan produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Jessica Helfand mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, subversive, atau sesuatu yang mudah diingat.

Daton Sihombing juga menjelaskan bahwa adanya elemen-elemen grafis seperti: marka, simbol, tipografi dan fotografi atau ilustrasi, diterapkan sebagai

perangkat visual dan perangkat komunikasi. Sehingga secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.

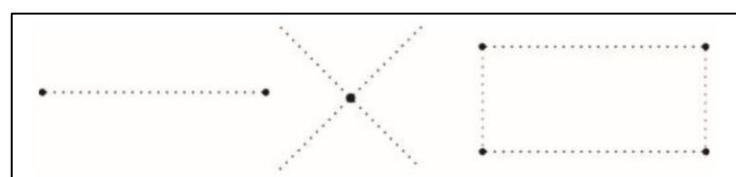
3.6 Komponen Desain Grafis

Menurut (Kurniawan, 2014), komponen desain grafis merupakan unsur pembentuk desain grafis itu sendiri. Dalam membuat sebuah desain grafis, diperlukan komponen – komponen yang menjadi dasar visual dalam memberikan peranan komunikasi secara visual. Untuk itu, komponen desain grafis terdiri atas 7 komponen, yaitu titik garis, bentuk, ruang, terang – bayang, warna, dan tekstur. Dari 7 komponen tersebut, perancang desain yang menjadi sarana komunikasi secara visual.

3.6.1 Titik

Titik sebagai salah satu komponen desain grafis yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi titik, antara lain sebagai berikut:

1. Membentuk sebuah makna: titik tunggal bermakna selesai, titik berkelompok bermakna kesatuan atau kebersamaan.
2. Mengekspresikan nilai statis dan emosi: titik tunggal yang berdiri sebagai kemantapan atau bernilai absolut serta berdiri sebagai penekanan selesai.
3. Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai elemen dekoratif, elemen emosi, dan elemen bahasa gambar).



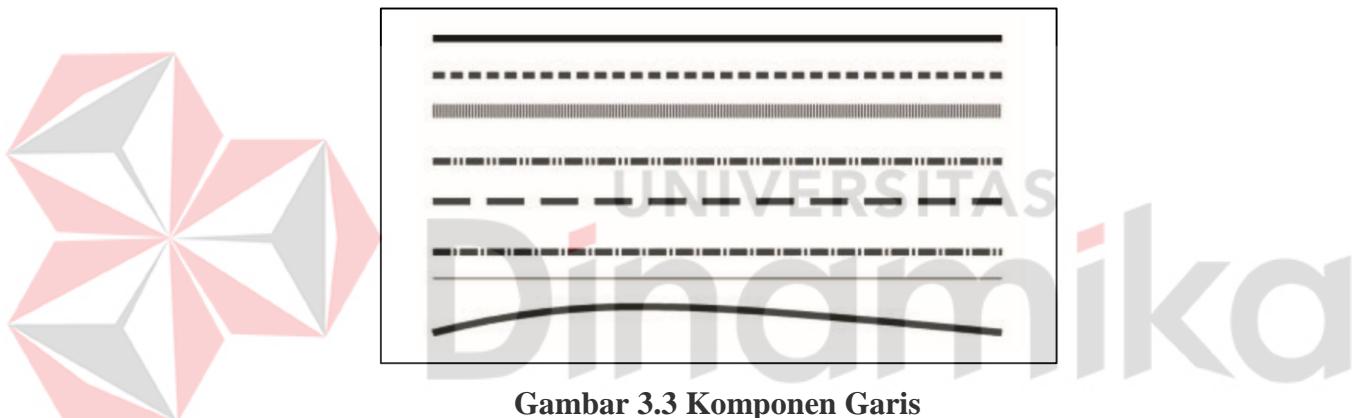
Gambar 3.2 Komponen Titik

(Sumber: Google, 2021)

3.6.2 Garis/Line

Garis adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan beruntut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi. Komponen garis memberikan juga nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi garis, antara lain:

1. Membentuk garis tepi/kontur sebuah benda.
2. Mengekspresikan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati; garis diagonal: labil (tidak stabil); garis zig-zag: kehancuran, retak, tidak tenang; garis bergelombang: hidup, kelembutan).
3. Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai pembatas, kolom, dan dekoratif desain).



Gambar 3.3 Komponen Garis

(Sumber: Google, 2021)

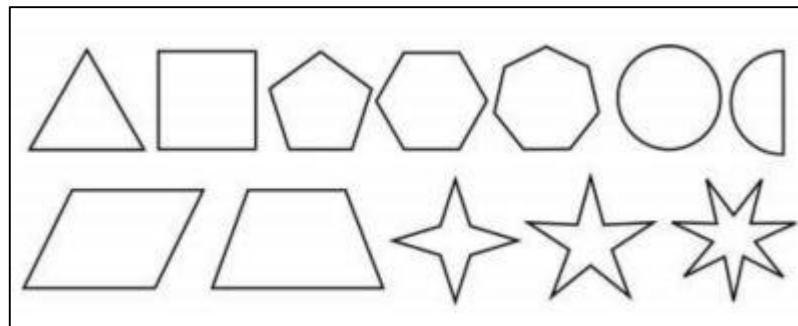
3.6.3 Bentuk/Raut/Kurva

Bentuk/raut/kurva adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemuannya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi, sangat berperan dalam sebuah desain. Potensi Bentuk dalam desain, antara lain:

1. Menyatakan suatu bangun/*shape* yang tampak dari suatu benda.
2. Bentuk merupakan rupa keliling dari sebuah rancangan.
3. Bentuk mempunyai garis luar (outline) atau pembatas disekitarnya.
4. Bentuk memaksimalkan karakter /kesan yang ingin dicapai.

Ada 2 bentuk dasar dalam desain grafis, yaitu: Bentuk Geometris dan Bentuk Organis.

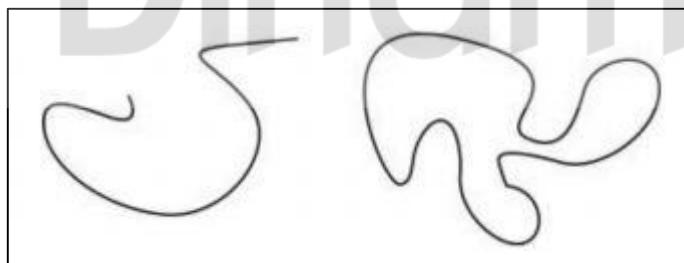
1. Bentuk Geometris (segitiga, segiempat, segilima, lingkaran, trapesium, dan seterusnya). Bentuk geometris ini, merupakan sebagian dari bentuk dasar yang dipergunakan sebagai acuan dasar desainer dalam merancang.



Gambar 3.4 Bentuk Geometris

(Sumber: Google, 2021)

2. Bentuk Organis, lengkungan bebas dan fleksibel.



Gambar 3.5 Bentuk Organis Kurva Terbuka dan Tertutup

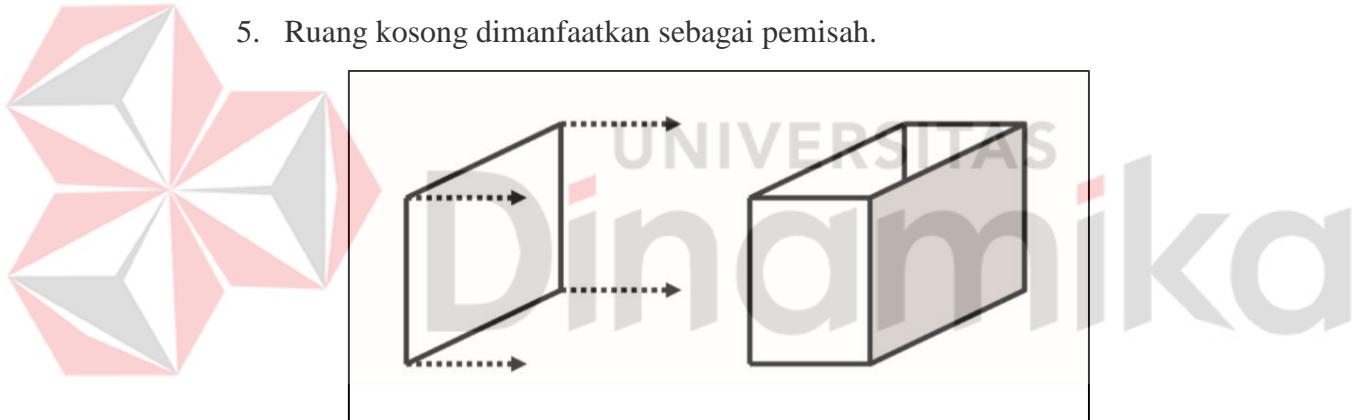
(Sumber: Google, 2021)

3.6.4 Ruang/Space/Massa

Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dan dapat membentuk ruang imajiner terkait persepsi pengamatnya. Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya. Pada desain grafis dapat dijadikan sebagai unsur grafis dan memberikan estetika desain.

Dalam prinsip desain, area yang kosong dapat dianggap sebagai elemen desain. Bidang kosong dapat sebagai ruang ventilasi juga bisa sebagai pemberi kesan tekanan kepada objek visual yang ingin ditonjolkan. Pontesi ruang sebagai berikut:

1. Ruang menjadi pengembangan bidang menjadi pengembangan bidang yang menjadi bidang lain, tetapi tidak hanya sekedar bidang biru. Ruang harus memiliki dimensi sehingga melahirkan berat/massa pada bidang baru yang disebut ruang.
2. Sebuah bentuk 3 dimensi dapat digambarkan pada permukaan papar yang terdiri dari atas beberapa bentuk 2 dimensi.
3. Selain membentuk nuansa 3 dimensi, ruang juga dapat memperlihatkan penggabungan bentuk dari sisi/cara pandang yang berbeda (gestalt).
4. Ruang kosong dimanfaatkan agar rancangan tidak terlalu penuh.
5. Ruang kosong dimanfaatkan sebagai pemisah.



Gambar 3.6 Komponen Ruang

(Sumber: Google, 2021)

3.6.5 Terang-Bayang/Gradasi

Terang bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir. Dari penambahan elemen arsir tersebut (biasanya adalah efek gradasi), bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda bila terkena sumber cahaya. Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat

berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif. Potensi terang-bayang, antara lain sebagai berikut:

1. Terang-bayang dari arsiran adalah upaya menambah nuansa jatuhnya highlight dan shadow pada sebuah benda.
2. Pendekatan terang-bayang ini menghasilkan nuasa realistik/fotografik pada sebuah komponen desain.
3. Peranannya bisa kepada ilustrasi yang utama juga bisa sebagai sebuah elemen aksen dekoratif.



Gambar 3.7 Komponen Gradasi

(Sumber: Google, 2021)

3.6.6 Warna/Color

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Kira-kira ada 10 juta warna yang berbeda dapat dilihat dari mata manusia. Warna dapat berupa warna alam maupun buatan. Pada warna alam, warna asli dari bahan yang ditampilkan, sedangkan warna buatan, warna asli ditutup dengan lapisan cat atau diubah dengan cara lain. Selain itu ada warna yang disebut warna pigmen (dihasilkan dari pencampuran tinta/cat) dan warna cahaya (dihasilkan dari sinar).

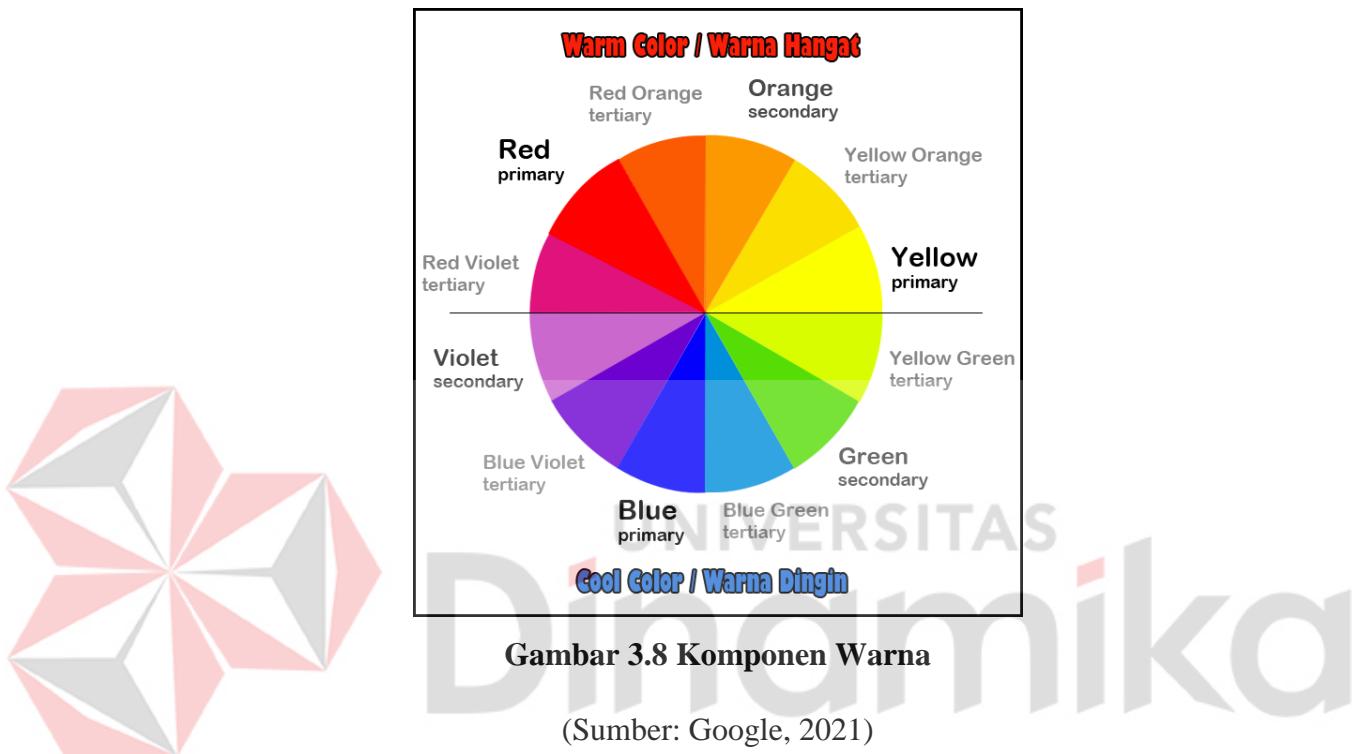
Warna pada dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (subtractive), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, web design) mengacu pada lingkaran warna cahaya (additive).

Potensi warna dalam desain grafis antara lain sebagai berikut:

1. Warna serta nilai gelap terangnya, dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman, komposisi, dan sebagainya.

2. Warna menciptakan suasana/mood/sifat/karakter tertentu pada rancangan.

Desainer grafis harus cerdas dalam menentukan warna yang cocok dalam perancangan. Pemilihan warna dapat ditentukan dari konsep analisis dan strategi yang ditentukan sebelumnya. Jika konsep warna sudah didapatkan dari proses analisa dan strategi, tentu pekerjaan akan lebih mudah dan terarah.

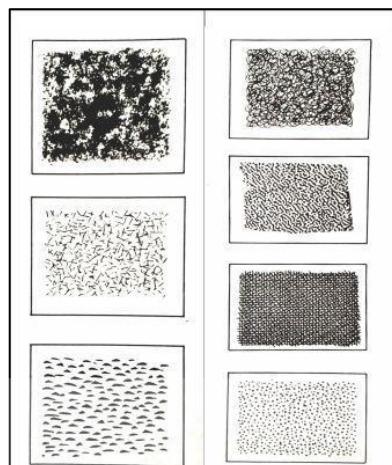


3.6.7 Tekstur

Tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan/karakteristik gambaran/representasi sifat dari suatu permukaan. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus menurut kehendak perancangnya. Permukaan dapat polo, bersisik, licin, kasar, pudar, kilap, lembut, halus, berlendir, terasa gatal, berbulu, dan lain-lain. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena dapat mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba). Tekstur dapat berukuran kecil, menekankan pada kedua-dimensian permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D. Potensi tekstur, antara lain sebagai berikut:

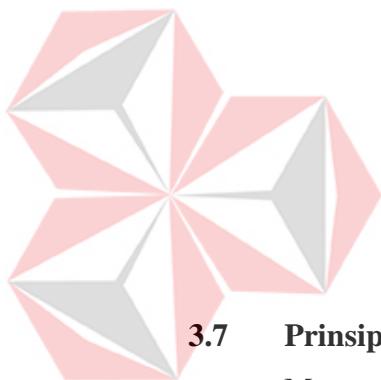
1. Memperkaya kenikmatan visual.

2. Dipakai dalam memvisualkan objek.
3. Membangkitkan perasaan untuk meraba.
4. Memperjelas kesan adanya ruang.
5. Tekstur dan kesan ruang, tekstur detail/halus (jarak dekat) dan tekstur blur/kurang jelas (jarak jauh).



Gambar 3.9 Komponen Tekstur

(Sumber: Google, 2021)



3.7 Prinsip Desain Grafis

Menurut (Kurniawan, 2014), Prinsip desain grafis memiliki 7 prinsip dasar yaitu : komposisi (Composition), keseimbangan (balance), Irama (rhythm)/gerakan, Perbandingan/proporsi (propotional), kesatuan (unity)/total organization/harmony.

3.7.1 Komposisi (Composition)

Merancang /mendesain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap.

Komposisi = Compostion = Componere (asal kata dari bahasa latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi/sepadan.

3.7.2 Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang

ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi. Kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Secara garis besar, sifat

Keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu:

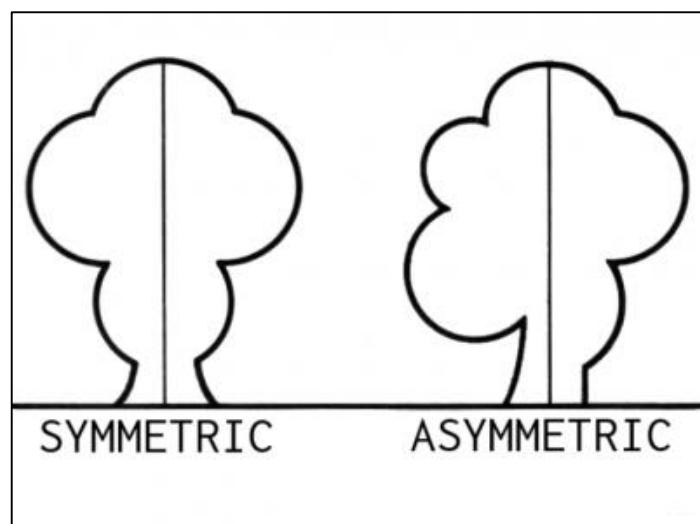
1. Keseimbangan Nyata (Formal Balance).
2. Keseimbangan Tak Nyata (Informal Balance).

Dalam ilmu dasar desain, bentuk keseimbangan terbagi dari 2 macam, yaitu Simetris (symmetric) dan Asimetris (asymmetric).

Prinsip dasar: Bilamana pada dua sisi terdapat benda dengan berat dan jarak yang sama terhadap sumbu khayal/maya, pada kedua belah sisi dari sumbu khayal tersebut tampak seolah-olah berbobot sama.

1. Simetris/symmetric (berkesan statis)

Pada umumnya, yang bersifat formal balance, tetapi bisa juga informal balance. Keseimbangan simetris terbagi dalam 2 macam, yaitu axial balance (bedasarkan garis sumbu), bentuk yang sama (posisi, letak, ukuran, warna, dan lain-lain) dalam 2 ruang (kiri-kanan, atas bawah sebagai garis sumbu), dan radial balance (bedasarkan titik sumbu). Keseimbangan bisa terjadi, baik secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayatinya hanya diperlukan satu titik atau sumbu khayal, guna menentukan letak objek yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan.

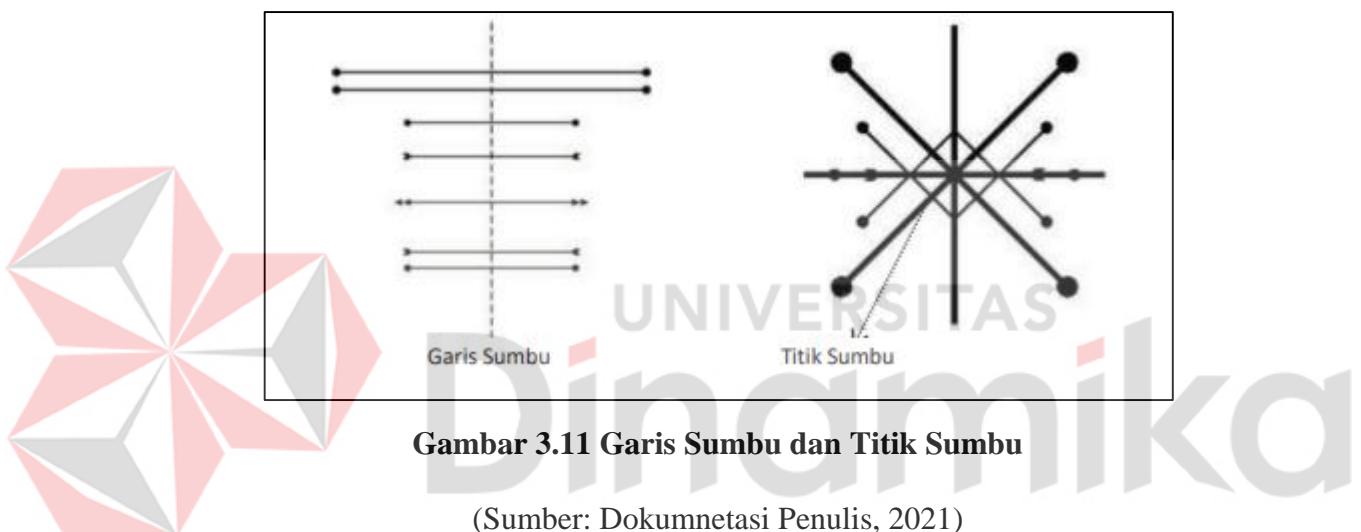


Gambar 3.10 Simetri dan Asimetri

(Sumber: Google, 2021)

2. Asimetris/asymmetric (berkesan dinamis)

Memiliki sifat informal balance, karena bagian-bagiannya (entah itu posisinya, letaknya, ukurannya, warnanya, atau lainnya) dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan, namun, memiliki, kesan sama berat/seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejemuhan visual dari sudut visual yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi golden ratio dalam meningkatkan unsur estetika.



Gambar 3.11 Garis Sumbu dan Titik Sumbu

(Sumber: Dokumnetasi Penulis, 2021)

3.7.3 Irama (Rhythm)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualkan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (simple).

3.7.4 Perbandingan/Proporsi (Proportional)

Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara

serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (space) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.

Golden ratio adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis.



Gambar 3.12 Golden Ratio

(Sumber: Google, 2021)

Perbandingan ukuran ini dapat ditemukan dengan mengukur pembagian lingkar sebuah kerang, sehingga dipakai sebagai patokan ukuran proporsi yang sempurna. Seperti halnya ilustrasi Virtruvian Man milik Leonardo da Vinci, didalamnya terdapat perbandingan golden ratio yang memperkuat asumsi kesempurnaan sebuah proporsi tubuh manusia. Saat ini perbandingan satuan ukuran yang proposisional ini banyak dipakai oleh para pencipta seni, terutama yang terkait dengan pendekatan estetika manusia.

3.7.5 Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan diantara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungan satu sama lain dengan seluruh

rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).

3.8 **Web Desain**

Menurut (WebARQ, 2021), web desain adalah sebuah bentuk grafis dalam membuat suatu halaman web. Banyak orang yang masih belum tahu tentang pengertian web desain. Bahkan beberapa diantara mereka masih melihat web desain hanya sebuah bentuk online jurnalisme saja. Seiring berkembangnya teknologi, internet memiliki nilai-nilai penting dari sebuah media yang oleh karena itu, bermunculan website tiap detiknya di seluruh dunia.

Disinilah web desain berperan. Untuk menciptakan website bagus, kita perlu mengerti bagaimana cara membuat web desain. Web desain terdiri dari grafis, ataupun animasi digital dan bisa membentuk apa saja yang dapat mendukung atau memperindah website anda. Tentu saja web desain juga harus user friendly. Karena anda tentu tidak ingin pengguna dipusingkan dengan desain yang rumit dan tidak tahu dimana harus mencari informasinya. Membuat web desain pada prinsipnya hampir sama dengan membangun sebuah rumah anda sendiri.

3.9 **Sketsa**

Menurut (Edy Jogatama, 2018), sketsa merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Sketsa mengarah ke gambar kasar, yang bersifat sementara, baik di atas kertas maupun juga berada di atas kanvas, sehingga suatu saat dapat berwujud ‘lukisan/gambaran yang sesungguhnya’.



Gambar 3.13 Contoh Sketsa

(Sumber: Google, 2021)

‘Sketch’, yang dimana pengertian adalah ‘begitulah saja tanpa persiapan’. Sedangkan persamaan arti kata sketsa antara lain: coretan, gambar, ilustrasi, buram, coret, rencana, draft, konsep, scenario, ikhtisar, rangka, rang-rangan, reka bentuk. Kalau di sederhanakan, pengertian sketsa adalah pra rancangan gambar dengan medium garis. Sketsa diterapkan secara esensi dengan adanya sebuah ungkapan emosi, ekspresi dan intuisi kedalaman kesan objek yang digambar. Hasil karya sketsa mampu menunjukkan kematangan goresan seniman/desainer sebelum ia menunjukkan berupa karya cipta seni rupa/desain.

3.10 *Layout*

Menurut (Appkey, 2020), Layout adalah bagian dari desain dan memainkan peran penting dalam desain grafis. Page layout adalah yang mengacu pada susunan elemen pada halaman yang biasanya merujuk pada penempatan gambar, teks, dan gaya tertentu. Memahami tentang penentuan tata letak atau layout didalam desain sangat penting. Karena hal ini menentukan dalam hal penyampaian pesan kepada pengguna akhir, khususnya dalam hal ini adalah pengguna situs.

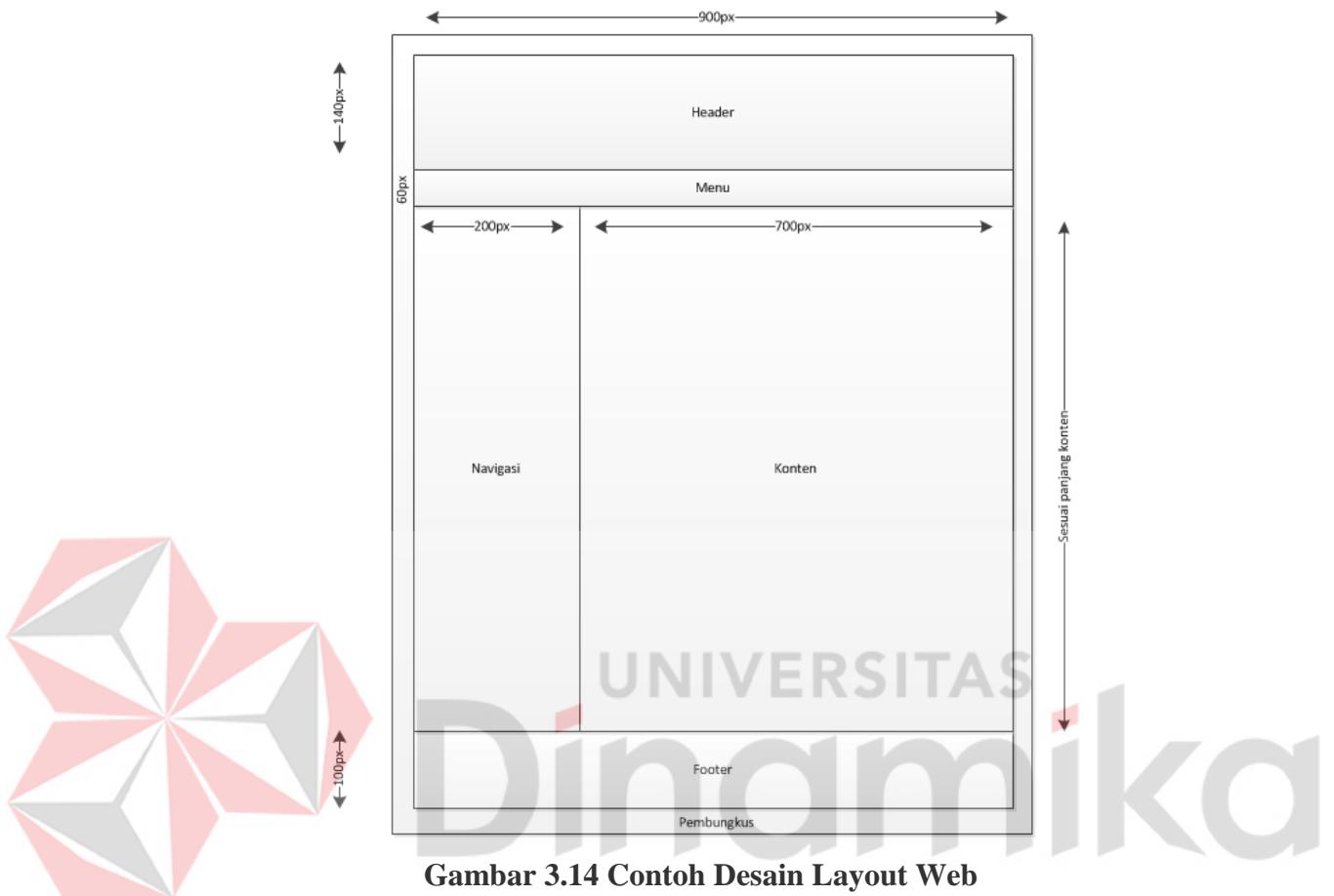
Layout yang dibuat dengan baik dapat meningkatkan tampilan objek tertentu dan objek sebagai keseluruhan desain untuk menciptakan komposisi yang kuat. Keberhasilan layout tergantung pada pengaturan elemen virtual individu dan hubungan atau hirarki visual yang terbentuk diantara mereka. Semua desainer grafis harus mengingat hal ini setiap saat ketika kita membuat desain layout.

Dalam salah satu situs web misalnya, tata letak sangat penting untuk membuat situs ramah pengguna, fungsional, dan membuatnya terlihat menarik bagi pelanggan untuk tetap berada disitus. Penting untuk mengetahui dasar-dasar tata letak yang tepat untuk mencapai tujuan dari pemahaman yang benar.

Layout situs web misalnya harus sesuai dengan topik dan harapan yang relevan dari pengunjung, jika tidak mereka mungkin kehilangan minat menggunakan situs tersebut. Oleh karena itu, perancang di sini harus berfikir dari sudut pandang pengguna.

Di sinilah desain grafis harus mendukung konten untuk mampu memperlihatkan yang terbaik kepada pengguna. Skema warna juga harus senada

dan cocok dengan tata letak desain situs web agar terlihat menarik bagi pelanggan potensial.



Gambar 3.14 Contoh Desain Layout Web

(Sumber: Google, 2021)

Belakangan ini, sepertinya kesadaran pemilik situs akan pentingnya layout. Karena layout adalah salah satu element situs yang juga mempergaruhi penjualan produk yang dipasarkan melalui situs tersebut. Hal ini juga menjadi penentu yang apakah pengunjung akan menjadi pelanggan yang loyal atau tidak.

Kemudian dalam membuat tata letak atau layout yang bagus, penggunaan prinsip dasar desain yaitu: keseimbangan, porposi, urutan, penekanan, dan persatuan yang semuanya harus disatukan secara kohesif.

BAB IV

DESKRIPSI

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada pekerjaan kali ini penulis mendapatkan *brief* dari PT. Inovasi Tanpa Batas untuk mendesain ulang atau *redesign* sebuah website dari PT. Kasakata Kimia Indonesia. Brief yang diberikan agar membuat *layout* desain dari *web* yang sebelumnya menjadi lebih *modern* dan kekinian. Kali ini penulis hanya diberikan *brief* untuk membuat desain *layout* hanya sampai *wireframe* yang nantinya dipresentasikan ke *client* PT. Kasakata Kimia Indonesia. Pembuatan *wireframe* lebih difokuskan kekonsep yang telah diberikan sesuai *brief*.

1. Interaktif

Konsep interaktif ini dibuat karena dengan riset yang telah didapatkan bahwa desain *web* yang sebelumnya masih kurang interaktif atau masih memiliki kekurangan pada beberapa bagian.

2. Modern

Konsep *modern* digunakan nantinya agar dapat bersaing dengan desain *web* yang lagi *trend* sehingga *web* kasakata yang nantinya dibuat tidak terkesan tertinggal atau biasa.

3. Dinamis

Konsep dinamis untuk *website* kasakata ini untuk tetap menjaga citra dari perusahaan tersebut atau biasa disebut *brand image*. Dengan itu perusahaan nantinya tetap bisa menjaga keaslian dari *website* tersebut untuk lebih inovasi dan *modern*.

4.2 Skema Perancangan



4.3 Ide dan Konsep

Untuk ide dan konsep yang akan dirancang dibuat berbeda dari desain web yang sebelumnya terutama untuk menu, pada desain sebelumnya pilihan menu berisikan : *Home, About Us, Products Applications*, dan *Contact Us*. Akan diubah menjadi beberapa pilihan yaitu : *Home, About Us, Applications, Case Project, Our Factory*, dan *Our Products*. Dari bagian – bagian tersebut dibuat dengan konsep yang telah di briefing sebelumnya.

4.4 Software yang digunakan

4.4.1 Figma



Gambar 4.1 Logo Aplikasi Figma

(Sumber: Google, 2021)

Figma adalah sebuah tools desain dan membuat prototype berbasis cloud untuk proyek digital. Aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu mempermudah penggunanya untuk melakukan kolaborasi dengan semua anggota tim di mana saja dan kapan saja.

Lewat situs resminya, Figma menyatakan dirinya sebagai aplikasi yang akan memudahkan kerja sama antar tim dalam proses membuat, menguji, dan mengirim desain jadi lebih mudah. Dalam membuat sebuah desain UI dan UX suatu aplikasi atau website. Figma memiliki tools yang dapat memudahkan setiap fase dalam proses tersebut.

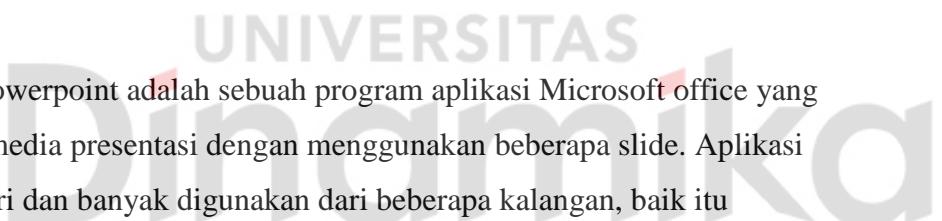
Terdapat tools vector yang mampu membantu membuat ilustrasi dengan mudah. Kemudian, ada juga tools yang memudahkan dalam pembuatan prototype (Trias Ismi, 2020).

4.4.2 Microsoft Power Point



Gambar 4.2 Logo Aplikasi Microsoft Powerpoint

(Sumber: Google, 2021)



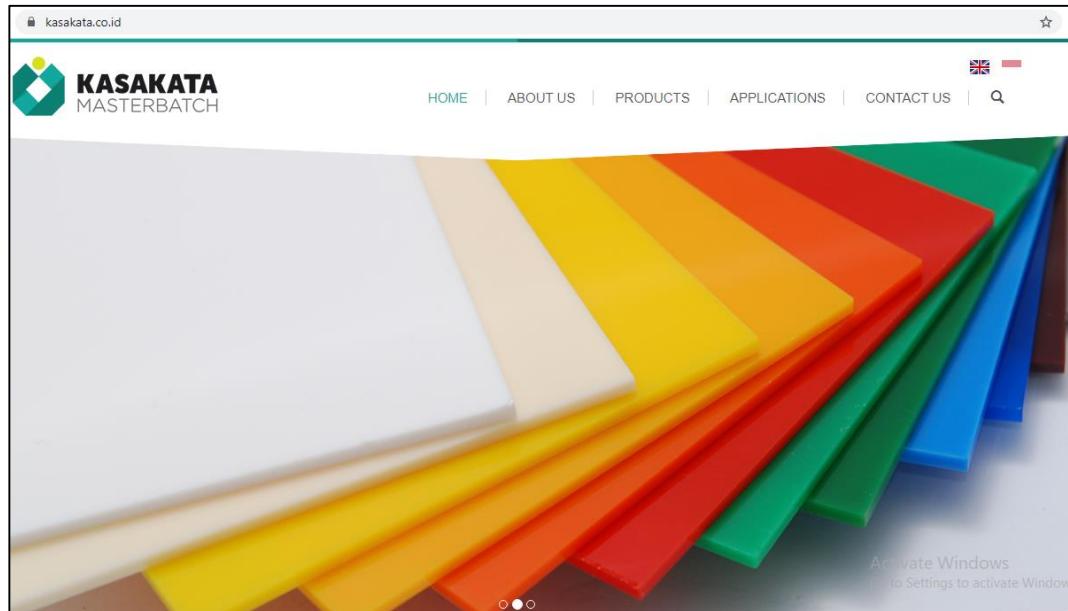
Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi Microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari beberapa kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer.

Kehadiran Microsoft Powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempercantik sebuah presentasi powerpoint (pklbptik, 2016).

4.5 Implementasi Karya

4.5.1 Research

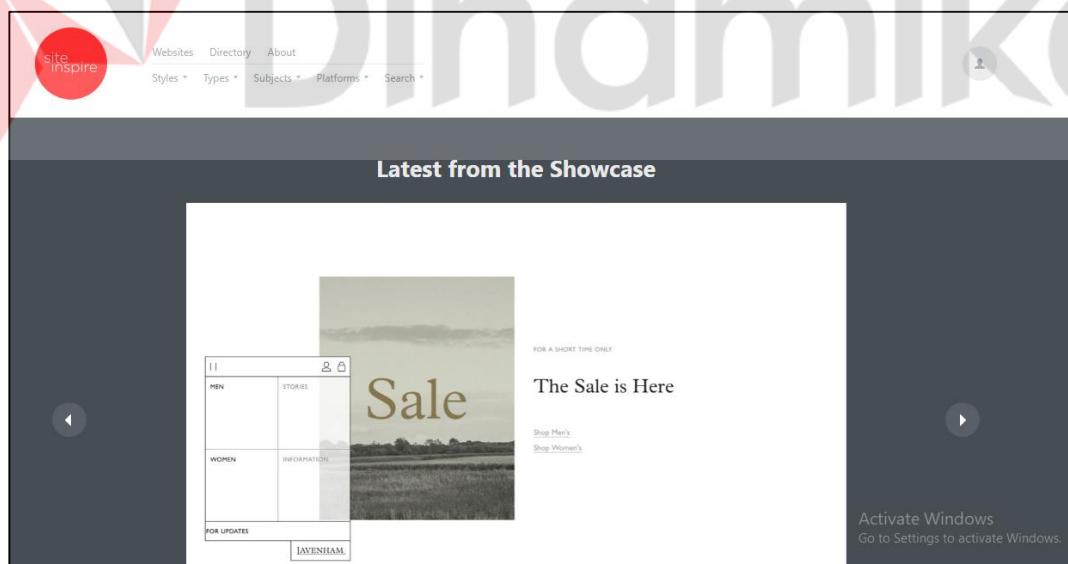
Pada bagian research ini adalah langkah awal untuk merancang pembuatan web desain dengan melakukan riset pada website dari kasakata dan mencari referensi desain dari beberapa sumber di internet atau web khusus yang menampilkan beberapa website yang baru akan dibuat.



Gambar 4.3 Website Kasakata

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada gambar diatas adalah tampilan dari website kasakata.co.id yang nantinya akan dibuat web desain dengan gaya yang baru tetapi tetap menampilkan citra dari perusahaan kasakata sendiri.

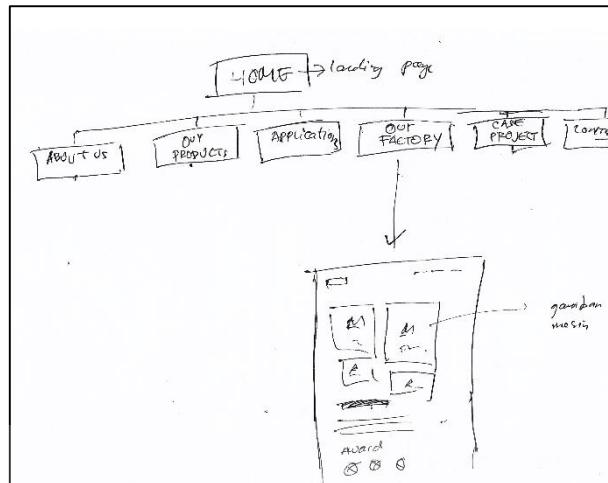


Gambar 4.4 Website Site Inspire

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

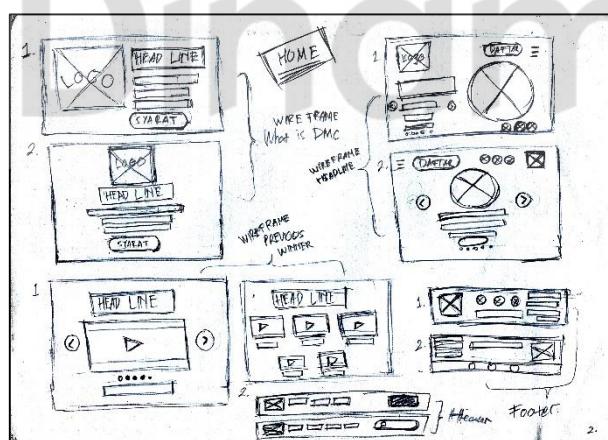
Siteinspire adalah salah satu website yang menyediakan referensi desain website yang pernah dibuat, pada website ini referensi akan terus diperbarui karena sudah banyak pengguna web ini yang saling membagikan website yang lagi trend atau baru.

4.5.2 Sketch



Gambar 4.5 Sketsa Site Map

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



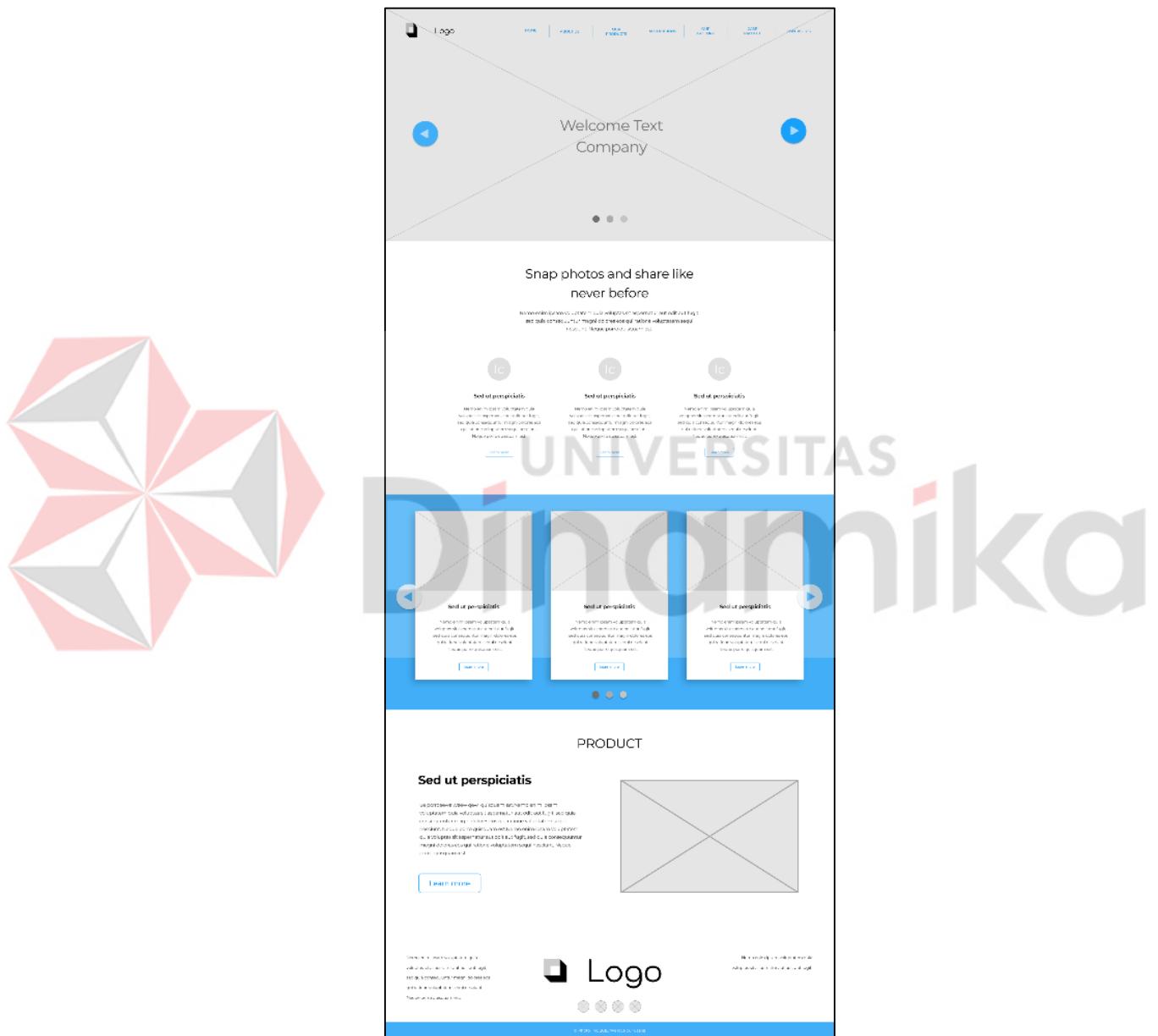
Gambar 4.6 Sketsa Wireframe

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Gambar diatas merupakan sketsa awal dari pembuatan wireframe yang akan dirancangan. Dengan sketsa ini digunakan untuk sebagai acuan untuk membuat wireframe dari sitemap yang akan dirubah dan model desain wireframe yang cocok untuk dibuat. Sketsa ini masih kasar sehingga harus butuh digitaling lagi agar lebih profesional dalam bekerja.

4.5.3 Wireframe

Pada bagian wireframe ini dibuat menggunakan aplikasi figma di desain dengan acuan sketsa yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa bagian yang dikembangkan lagi sehingga tidak sama persis dengan sketsa yang telah dibuat.



Gambar 4.7 Wireframe Home Page

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

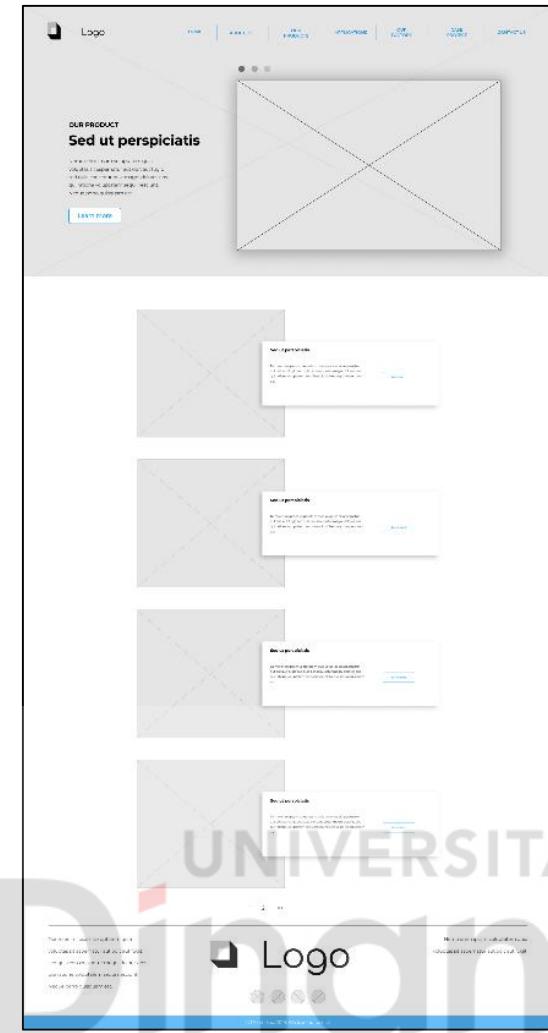
Pada menu home page ini sebagai landasan utama web yang berguna untuk dapat mengakses dari beberapa sitemap yang tersedia dari web kasakata ini sendiri. Home page juga harus dibuat semenarik mungkin agar para pengunjung web dari kasakata sendiri betah untuk mengunjungi web kasakata ini.



Gambar 4.8 Wireframe Menu About Us

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

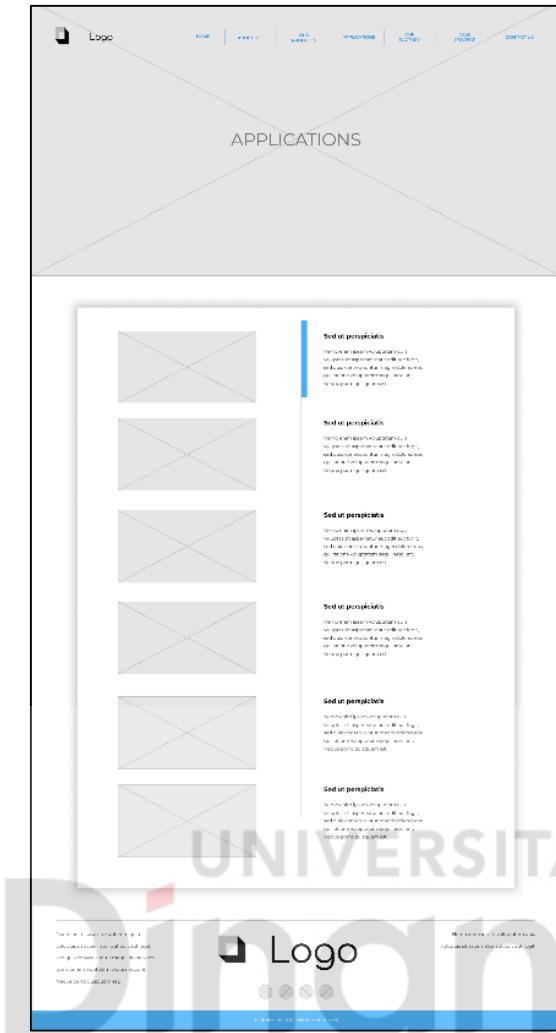
Pada menu about us menjelaskan latar belakang perusahaan PT.Kasakata Kimia seperti menjelaskan histori dari perusahaan ini, visi dan misi, pencapaian atau penghargaan yang telah didapatkan, serta budaya dari perusahaan.



Gambar 4.9 Wireframe Menu Our Product

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

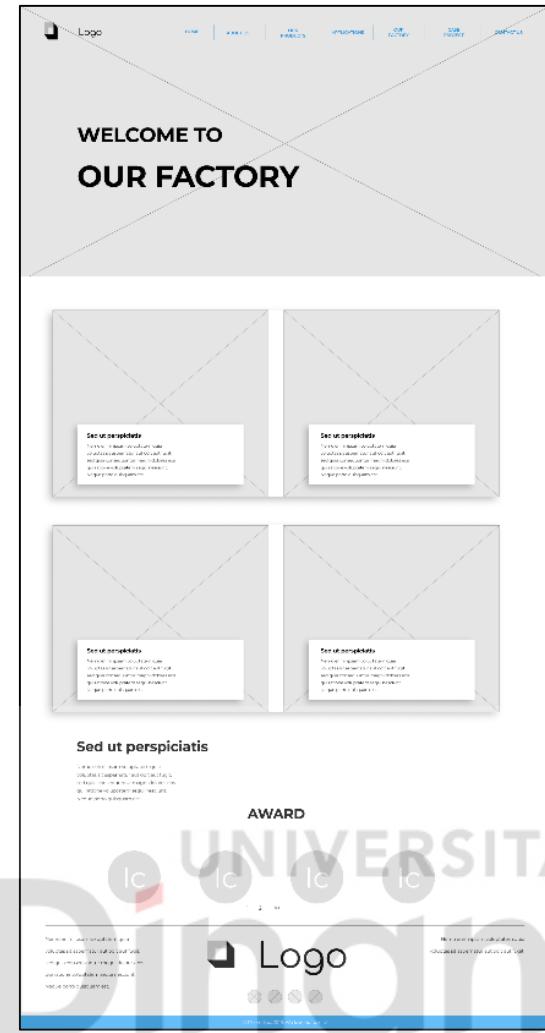
Pada menu our product ini menjelaskan wireframe tentang produk apa saja yang dijual pada PT. Kasakata Kimia ini ada beberapa produk bahan kimia yang dijual. Desain wireframe ini dibuat untuk mempermudah melihat produk dan keterangan produk tersebut sehingga para pengunjung web dengan mudah memahami apa saja produk yang dijual.



Gambar 4.10 Wireframe Menu Applications

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

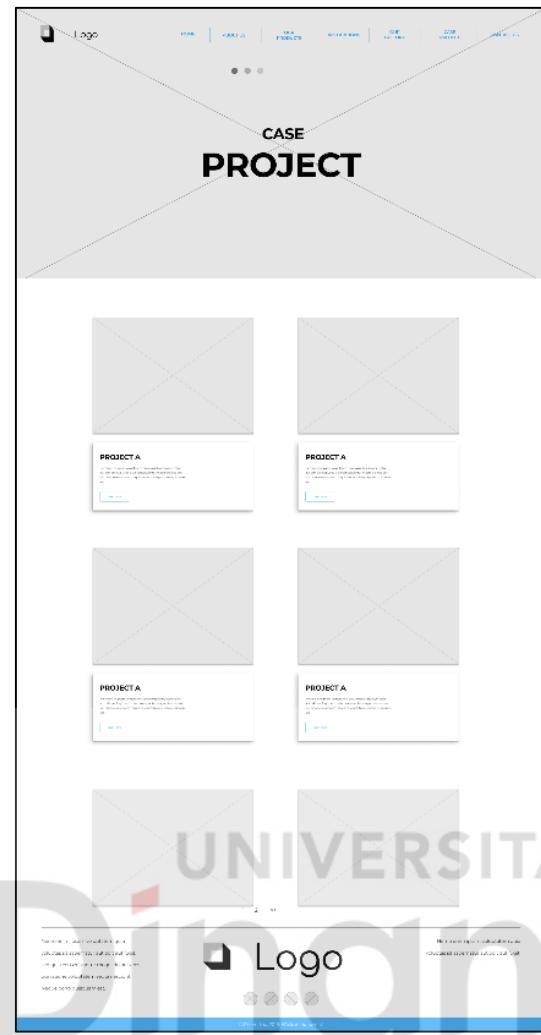
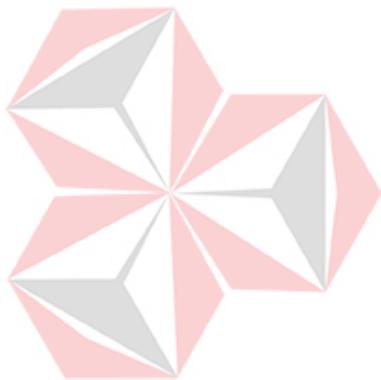
Menu Applications ini adalah menu dimana untuk menjelaskan hasil dari penerapan bahan kimia untuk menghasilkan produk baru seperti furniture, packaging, mainan, kontruksi, dan otomotif. Wireframe ini juga hampir sama pada wireframe sebelumnya pada menu our products yang didesain untuk memudahkan para pengunjung web mudah melihat dengan mudah pengaplikasian dari produk tersebut serta keterangan yang ada disampingnya.



Gambar 4.11 Wireframe Menu Our Factory

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Menu our factory ini adalah tambahan menu yang sebelumnya belum ada di website sebelumnya, menu ini menjelaskan bagaimana gambaran dari pabrik milik PT. Kasakata Kimia sendiri. Pada menu ini nantinya akan menampilkan foto pabrik dan mesin-mesin didalam pabrik pada menu ini juga menampilkan award sertifikasi dari pabrik ini.



Gambar 4.12 Wireframe Menu Case Project

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada menu case project menampilkan proyek apa saja yang telah dikerjakan oleh PT. Kasakata Kimia. Pada tampilan ini di layout perbagian proyek sehingga dapat tersusun rapi dengan jelas. Sehingga pengunjung web dapat memilih apa proyek yang telah di inginkan.



Gambar 4.13 Wireframe Menu Contact Us

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada menu contact us ini didesain untuk memudahkan para pengunjung web untuk berkontak dengan perusahaan ini jika ingin bekerjasama lebih lanjut dan juga web ini menyediakan desain formulir untuk memudahkan perusahaan menerima proyek atau pekerjaan dengan rapi sehingga bisa otomatis tercatat dan tertulis di menu pengaturan atau email perusahaan.

4.5.4 Brief Prensentasi



KASAKATA WEBSITE PLAN

OVERVIEW

Website Kasakata didesain dengan tujuan meningkatkan user interface dan experience yang baru sehingga terlihat menjadi up to date dan modern. Dengan mengoptimalkan desain dan komposisi content, sehingga mendapatkan beberapa poin, yaitu :

- Peningkatan UI/UX yang modern dan minimalism untuk menambah ketertarikan pengunjung website
- Meningkatkan jumlah leads dan informasi calon pembeli agar tertarik.

TEMA

Untuk Tema design website akan dibuat dengan konsep Minimalism & Modern disetiap designnya. Konsep ini dibuat untuk menunjukan brand image dari kasakata sendiri, dan juga berguna untuk semua pengunjung web yang ingin mendapatkan experience yang menarik dan mudah.

Over All Design :

https://www.elegantthemes.com/layouts/education/tutor-about-page_,
<https://www.squarespace.com/>

SITE MAP

- Home - Products - Contact Us - About US - Applications

Gambar 4.14 Brief Presentasi 1

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada brief ini menjelaskan planing untuk website kasakata sendiri, konsep dan tujuan yang telah diinginkan sehingga pada saat presentasi nanti client dapat paham apa saja yang telah didesain dan dari mana desain atau refensi tersebut dibuat.

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0001

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0002

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0003

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0004

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0005

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0006

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0007

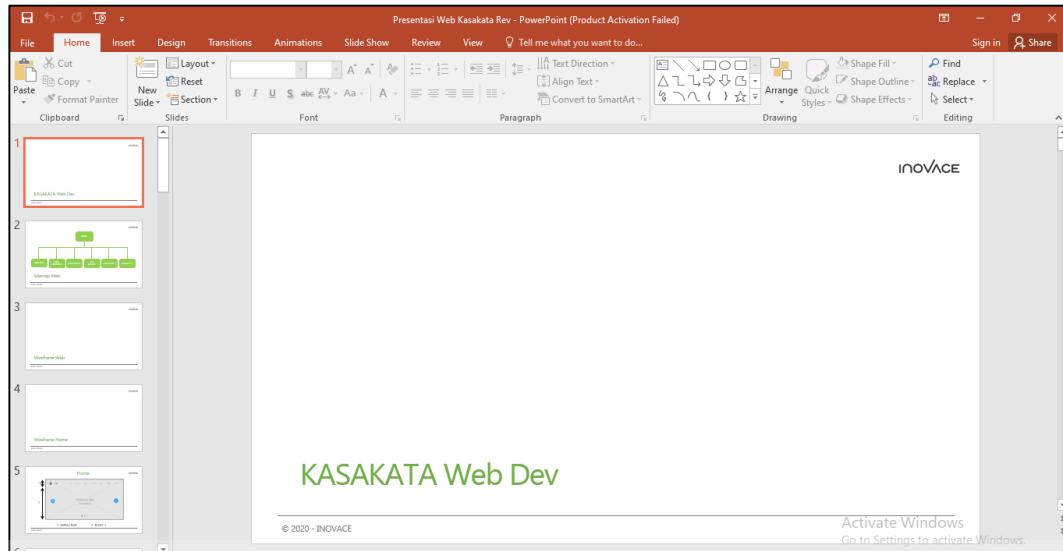
KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0008

KASAKATA WEBSITE PLAN PDF_page-0009

Gambar 4.15 Brief Presentasi 2

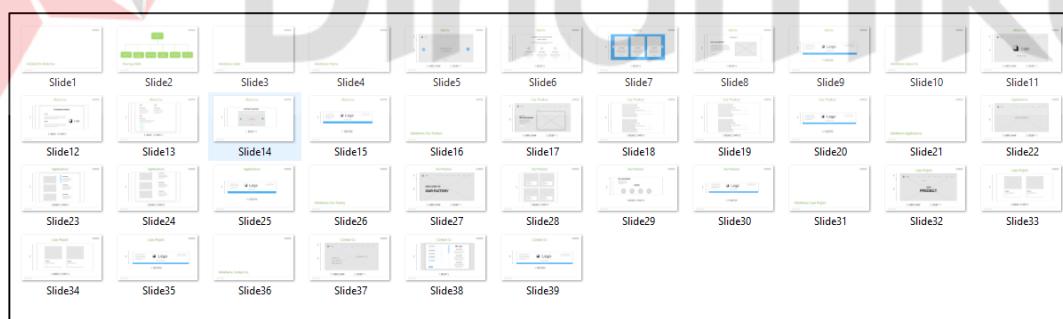
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Setelah semua perancangan wireframe dan brief presentasi maka nantinya semua file ini dijadikan satu dan disetorkan, agar nantinya dapat dipresentasikan ke client.



Gambar 4.16 Brief Presentasi ke Client 1

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 4.17 Brief Presentasi ke Client 2

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan “bertujuan untuk meningkatkan UI/UX website untuk menambah ketertarikan kepada pengunjung website, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tujuan dari perancangan website ini adalah merancang desain UI/UX yang baru untuk website Kasakata agar menjadi website yang modern dan up to date.
2. Bedasarkan tahapan proses desain rancangan wireframe dibutuhkan beberapa tahap untuk menghasilkan desain wireframe yang interaktif dan simple, tetapi dapat dinikmati.
3. Dalam pembuatan perancangan diperlukan brainstorming dan research yang menjadi landasan untuk apa saja desain website yang lagi trend di tahun 2021 khususnya untuk web company profile. Hal tersebut untuk kesesuaian dengan visi dan misi perusahaan, serta konsep desain yang di inginkan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan laporan kerja praktik ini, penulis memiliki saran antara lain:

1. Agar perusahaan lebih meningkatkan dari sistem yang telah dibuat dalam setiap proyeknya agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari serta dibuatnya timeline agar tidak merubah-rubah pekerjaan sehingga berjalan menjadi lancar.
2. Untuk kedepannya memperhatikan bagaimana sebuah desain dapat diciptakan dengan brainstorming yang telah dibuat sehingga nantinya tidak kebingungan lagi bagaimana cara brainstorming yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Valentino, D., & Jodi Hardiansyah, M. (2020). PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG. *Tematik*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.285>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *Juisi*, 02(01), 49–55. <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>
- Kurniawan, I. (2014). Desain Grafis. In *Rev 2020* (Issue 1).
- Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, I. G. M. D. (2016). Analisa Usability Pada Website Undiksha Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* ISSN: 2252-9063, 5(2).
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.

Sumber Internet:

<https://www.webardq.com/id/apakah-web-desain-itu-> pada tanggal 27 Juni 2021, pukul 18.10 WIB

<https://stekom.ac.id/site/infoakademik/a8baa56554f96369ab93e4f3bb068c22/KULIAH-LAPANGAN-SKETSA> pada tanggal 27 Juni 2021, pukul 18.55 WIB

https://appkey.id/desain/design-ui/layout-adalah/#Pengertian_Layout_adalah pada tanggal 27 Juni 2021, pukul 19.09 WIB

<https://glints.com/id/lowongan/figma-adalah/#.YNnbOugzbIV> pada 28 Juni 2021, pukul 21.23 WIB

<http://blog.unnes.ac.id/ayukwitantri/2016/02/12/pengertian-sejarah-dan-fungsi-microsoft-powerpoint-beserta-kelebihannya/> pada 28 Juni 2021, pukul 21.44 WIB