



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 30%

Date: Rabu, April 27, 2022

Statistics: 774 words Plagiarized / 2617 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

567 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id ISSN: 2615-1111 AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Vol. 4, No. 1, November 2020, p. 567-577 PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL DESAIN WEBSITE Gilang Endra Prastowo¹, Dian Prajarini² ¹Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia ²Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia E-mail: gilangendra15@gmail.com¹, dianpraja@stsrdivisi.ac.id² ARTICLE INFO ABSTRAK Article history: Received: 01 Oktober 2020 Revised: 26 Oktober 2020 Accepted: 02 November 2020 "Muggle Division" is engaged in convection production services, founded 5 years ago, so far using Instagram promotion media.

However, when social media cannot provide clear and complete information, problems arise such as when consumers are about to order and have to wait for customer service to respond for quite a long time. Therefore we need media to answer these obstacles, namely the website, to provide more complete, clear information and order input services without having to wait for customer service responses. This study aims to design a "Muggle Division" website equipped with a self-service order feature. The user experience design method used is the five planes user experience elements method followed by writing HTML, CSS, and Javascript tags.

The result of the design is a "Muggle Division" website with UI and UX rules. The use of UI methods includes color, layout, typography, whitespace, icons, and animation. The use of the UX method is in the step by the step payment system and page login which provides the option of page register for visitors who are not yet a member of the "Muggle Division". Keywords: Website UI/UX Clothing Convection 1. PENDAHULUAN Seperti halnya perkembangan lifestyle maupun fashion yang pada saat ini sangat diminati oleh kalangan anak muda, tak kalah dengan anak muda sebagian orang tua

pun juga banyak yang berminat dengan clothing brand ternama dari dalam negeri maupun luar negeri.

Industri clothing sendiri ada 2 macam jenis yaitu pertama adalah brand yang mempunyai tim untuk mengerjakan produksi sendiri didalam perusahaan itu biasanya brand tersebut sudah mempunyai nama yang besar atau terkenal dan yang kedua adalah brand yang baru muncul dan produksinya masih di lempar atau bekerjasama dengan vendor lain. AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ISSN: 2615-1111 (online) Available online at: <http://aksa.stsrdivisi.ac.id> 568 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id Gilang Endra Prastowo, Dian Prajarini Perancangan Komunikasi Visual Desain Website "Muggle sio Menggunakan Kaidah UI & UX" Perkembangan industri clothing sendiri sangat meningkat di beberapa tahun belakangan ini seperti di kota Bandung, Yogyakarta, Jakarta, dan kota-kota besar lainnya. Vendor konveksi di kota Yogyakarta juga sangat banyak sekali, sehingga peluang usaha konveksi pun tidak kalah menjanjikan dengan bisnis clothing karena kedua bisnis ini masih satu arah.

Pemilik bisnis clothing dan pemilik konveksi saling bekerjasama untuk memproduksi produk - produk yang dibutuhkan industri clothing. Jenis brand yang baru muncul, biasanya kesulitan untuk mencari partner meskipun ada sosial media instagram karena pencarian atau kaca kuncinya terbatas. Muggle Division atau lebih dikenal Muggle Dvsn adalah vendor konveksi yang berdiri sejak tahun awal 2015 di Yogyakarta dan masih bisa dibilang cukup baru dalam dunia konveksi.

Akan tetapi produk yang di hasilkan sudah mencapai standar sebuah konveksi yang berkualitas dan mampu g." Muggle Division " errak dang asa eksi jpn seperti kjet, a, , dmasih yak gi.Sini"MuggleDivis tercatat ada 100 lebih konsumen yang telah order, ada 5.570 lebih order telah diproduksi, dan memeli10 yawan betas bidang " Muggle Division " ini menggunakan promosi melalui media sosial instagram, namun konsumen tidak bisa order langsung melaui inst agruntuk u Muggle Division " rahkan mengubunvia contact person atau e-mail. Media sosial instagram tersebut sekarang di anggap sangat populer di kalangan pemilik bisnis online shopping.

Di sisi lain karena memang gratis dan banyak penggunaanya akan tetapi dibalik ke populernya terdapat kekurangan – kekurangan yang ada pada instagram seperti terbatasnya penulisan konten, banyaknya spamming, foto berukuran kecil dan sebagainya. Maka dari itu dibutuhkan media baru untuk menjawab kekurangan dari media promosi lama yaitu instam) menjaab gan or" Muggle Division ". Website sebagai salah satu media utama promosinya, supaya pemilik bisnis clothing yang baru memulai bisnisnya ketika kesulitan mencari partner di instagram bisa mencari di web browser,

selain itu juga dapat memberikan ruang yang leluasa untuk konsumen.

Seiring perkembangan internet yang sangat pesat banyak bermunculan perusahaan e-commerce. E-commerce hadir untuk menjawab semua kebutuhan hidup pengguna tanpa harus keluar rumah dan lebih cepat dalam melakukan pembelian produk. Penjual pun juga akan dipermudah untuk menjual produk-produknya dengan e-commerce, maka saat ini banyak sekali marketplace yang mulai menjual produk berbasis online. E-commerce merupakan suatu kumpulan yang dinamis antara teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Indonesia adalah 569 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Vol. 4, No. 1, November 2020, p. 567-577 salah satu negara dengan perkembangan industri sektor e-commerce paling potensial di Asia (Triana, 2019).

Kemacetan dan kesibukan yang semakin meningkat, membuat orang semakin malas untuk meluangkan waktu mengunjungi toko untuk berbelanja, tak hanya itu, smartphone dan layanan internet murah dan mudah membuat semua orang beralih ke digital (SEO, 2014). Untuk itu sebagai penyedia jasa harus mengikuti dan tuntutan jaman digital yang sangat cepat berkembangnya dan memberi kemudahan konsumen dalam berbelanja. " Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser menggunakan URL website " (Waryanto, 2018).

Website memiliki banyak sekali fungsi semua tergantung tujuan dan keinginan apa yang ingin dicapai, banyak orang menggunakan website untuk menjalankan bisnis dengan menjual produk atau jasa mereka di website, lalu ada juga yang menggunakan website untuk memberikan informasi dan menjelaskan profil seseorang atau perusahaan (Rebecca, 2017). S mendesain sebuah web, baiknya kita mengetahui dan memahami beberapa fungsi dari website agar desain yang kita buat nantinya sesuai dengan fungsi situs web tersebut, antara lain: (1) fungsi informasi; (2) hiburan; (3) transaksi; (4) komunikasi; dan (5) media sosial (Suyanto, 2007). Pada proses pengembangan sebuah website, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain user interface dan user experience.

User interface adalah bagian visual dari website, aplikasi software atau device hardware namun bukan hanya tentang warna dan bentuk melainkan yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut dan bagaimana informasi ditampilkan di layar yang tepat untuk tercapainya tujuan (Aziz, 2017; Dewaweb Team, 2018). Selain infrastruktur informasi dan desain interaksi yang baik, user

interface juga memperhatikan elemen visual antara lain: (1) layout; (2) tipografi; (3) ikon dan simbol; (4) keterjangkauan; (5) grafis; (6) warna; (7) animasi dan transisi (Dewaweb Team, 2018; McKay, 2013). Melalui desain user interface maka website yang didesain bisa digunakan dengan baik dan meningkatkan user experience sehingga pengguna merasakan kepuasan serta kenyamanan.

Supaya user experience pengguna meningkat, bermakna dan relevan, maka diperlukan proses user experience design dimana dalam proses ini terdapat aspek desain yang mendalami mengenai aksesibilitas dan akomodasi potensi serta keterbatasan fisik pengguna, seperti layout tampilan yang tidak membingungkan, penggunaan warna, ukuran keterbacaan huruf (Anas, 2017; Anonim, n.d.). Pada pengembangan user experience pembuatan website, kerangka yang 570 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id Gilang Endra Prastowo, Dian Prajarini Perancangan Komunikasi Visual Desain Website "Mugle sio Menggunakan Kaidah UI & UX bisa diterapkan yaitu metode five planes user experience elements (Asdarianto, 2017; Destian, 2015; Prajarini, 2020). 2.

METODE PERANCANGAN Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara pada calon pengguna website yaitu pemilik bisnisi clothing yang sering berhubungan dengan Muggle Division dan masyarakat umum atau pembeli produknya. Sedangkan perancangan user experience dilakukan menggunakan metode five planes user experience elements, yaitu: (1) strategy plane; (2) scope plane; (3) structure plane; (4) skeleton plane dan (5) surface plane. Setelah prototype dari proses surface plane selesai maka dilanjutkan dengan menuliskan kode HTML, CSS dan JS untuk membangun website. 3. PEMBAHASAN 3.1

Deskripsi Data Pada deskripsi data ini akan disajikan 2 langkah hasil dari metode five planes user experience elements yaitu: (1) strategy plane; dan (2) scope plane. 1. Strategy Plane Analisis tujuan bisnis, kebutuhan pengguna serta perancangan user persona merupakan tahapan proses bagian ini. a. Data Wawancara Data wawancara dilakukan untuk mendapatkan data-data dari pengguna website yang ingin mencari vendor konveksi untuk diajak bekerjasama dalam hal produksi atau lainnya.

Dari data itu akan tahu seberapa pentingnya website untuk bisnis dan juga respon dari pengguna bagaimana desain website yang akan dibuat atau dirancang. Wawancara ini melibatkan 2 orang yang memiliki bisnis clothing dan 2 masyarakat umum yang ingin membuat atau memproduksi kaos, jaket, atau kemeja untuk komunitas atau kantornya. b. Analisis Tujuan Bisnis "Divisi membutuhkan website untuk media promosi dan pengembangan order online menggunakan sistem self service pada vendor konveksi yang berada di kota Yogyakarta.

Selain sebagai salah satu promosi website juga bisa sebagai etalase produk dari hasil produksi. Saat website dibangun dengan baik dan tertata rapi website juga bisa menjadi berkembang. Target market pada perancangan website ini adalah masyarakat umum dan pelaku bisnis clothing brand yang belum memiliki tim produksi sendiri.

Target audience pada perancangan ini di tujukan untuk yang membutuhkan website sebagai tempat mencari informasi yang lengkap dan jelas tentang vendor konveksi atau jasa produksi kaos, jaketm hoodie, dan lain-lain. Umur : 18 40 tahun Jenis Kelamin : Laki laki & Perempuan Pekerjaan : Pelajar & Karyawan Hobi : Fashion & Lifestyle c. Kebutuhan Pengguna Berdasarkan wawancara dengan narasumber, dibutuhkan sebuah website yang mudah, sederhana, loading tidak lama, warna menarik, simple.

Yang terpenting memberikan informasi yang lebih lengkap dan jelas tentang produksi di "Divisi", menambah katalog-katalog produksi supaya konsumen lebih yakin untuk menjadikan "on" sebagai tempat produksi dan teman berpartner. d. User Persona Gambar 1. User persona pemilik clothing brand (Sumber: Dokumentasi Penulis) Gambar 2. User persona pembeli produk clothing (Sumber: Dokumentasi Penulis) 2. Scope Plane 572 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id Gilang Endra Prastowo, Dian Prajarini Perancangan Komunikasi Visual Desain Website "Mugle sio Menggunakan Kaidah UI & UX Jenis aplikasi yang akan dibangun serta perangkat pembuatan aplikasi merupakan tahapan pada proses ini, selain pembuatan skenario pengguna. Perangkat keras yang digunakan laptop Asus dengan layar 14 inci, prosesor Pentium. Kartu grafis NVIDIA 320G, RAM 4 GB. Browser yang digunakan Google Chrome.

Pengalaman Ucay sebagai pengguna saat membuka we MugDivisi yang dia akan menemukan halaman homepage dan dari situ terdapat banner perusahaan "Divisi yang mengajak konsumen untuk bergabung (join us). Berikutnya saat di scroll kebawah akan ada informasi tentang produksi, ada specialist product, dan ada kenapa harus memilih produksi di "Divisi. Untuk pengguna yang belum bisa 24 login karena belum punya account maka akan di arahkan ke halaman register dengan begitu akan menjadi member dari "D ivisi .

Berikutnya ada halaman about yang berisi tentang informasi perusahaan, serta misi dan visi dari perusahaan dan bagaimana cara kerjanya. Setelah itu brian akan menemukan halaman product dari situ pengguna dapat melihat portofolio dari "Div i yang berisi tentang hasil produksi. Selanjutnya brian akan menemukan halaman service, dari halaman tersebut pengguna dapat memilih produk apa yang ingin dipesan, terus

material yang di pilih dan ukuran (size chart).

Dari halaman service pengguna bisa menentukan harga dari barang yang akan dipesan, dengan begitu pengguna akan diarahkan ke halaman order. Lalu pengguna di halaman order bisa menentukan berapa jumlah yang akan dipesan, apa warna bahannya, dan apa saja ukurannya. Jika sudah pengguna akan diarahkan ke halaman cart (keranjang belanja) untuk menghitung ulang jumlah order , warna bahan, serta ukuran, dan alamat pengiriman.

Pengguna akan diarahkan untuk melakukan pembayaran atau check out setelah selesai melakukan pembayaran setelah itu akan ada pemberitahuan. 3.2 Pembahasan Pada bagian ini akan disajikan data perancangan berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan dari 2 tahapan sebelumnya. Pada pembahasan ini akan menyajikan 3 tahapan dari metode five planes user experience elements yaitu: (1) structure plane; (2) skeleton plane; dan (3) surface plane.

Selain itu juga disajikan hasil dari penulisan kode HTML, CSS dan JS dalam pembangunan website " Muggle Division ". 1. Structure Plane Arsitektur informasi website " Muggle Division " te da Gambar 3. 573 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Vol. 4, No. 1, November 2020, p. 567-577 Gambar 3. Peta situs (Sumber: Dokumentasi Penulis) 2. Skeleton Plane Perncangan user interface pada tahap ini masih berupa low fidelity layout. Gambaran kasarnya digambarkan dalam layout wireframe. Gambar 4. Wireframe halaman Home Gambar 5. Wireframe halaman Product (Sumber: Dokumentasi Penulis) (Sumber: Dokumentasi Penulis) 3.

Surface Plane Rancangan prototype yang bersifat medium fidelity dengan menerapkan: (1) elemen visual warna hitam, putih , orange , biru dan abu-abu, (2) tipografi dengan menggunakan huruf Roboto, Lato dan Open Sans dengan ukuran font untut headline 45pt dan untuk bodycopy berukuran 12pt. 574 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id Gilang Endra Prastowo, Dian Prajarini Perancangan Komunikasi Visual Desain Website "Mugle sio Menggunakan Kaidah UI & UX Gambar 6. Prototype halaman Home Gambar 7. Prototype halaman Product (Sumber: Dokumentasi Penulis) (Sumber: Dokumentasi Penulis) Setelah selesai pembuatan prototype, maka dilanjutkan dengan penulisan kode HTML, CSS dan JS.

Berikut tampilan website Muggle Division browser. 575 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Vol. 4, No. 1, November 2020, p. 567-577 Gambar 8. Home Page Preview Browser - Header (Sumber: Dokumentasi Penulis) Gambar 9. Home Page Preview Browser (Sumber: Dokumentasi

Penulis) Gambar 10. Home Page Preview Browser - Footer (Sumber: Dokumentasi Penulis) Gambar 11. Cart Preview Browser - Header (Sumber: Dokumentasi Penulis) 576 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id Gilang Endra Prastowo, Dian Prajarini Perancangan Komunikasi Visual Desain Website "Mugle sio Menggunakan Kaidah UI & UX Gambar 12. Check out Preview Browser - Header (Sumber: Dokumentasi Penulis) 4.

KESIMPULAN Penerapan kaidah user interface pada perancangan dapat ditemukan pada: (1) desain layout website yang mudah dipahami oleh pengguna; (2) jenis tipografi yang digunakan jenis font Roboto sebagai headline ukurannya 45pt (point) dan Open Sans sebagai bodytext dengan ukuran font 12pt (point); (3) warna disetiap halaman menggunakan warna hitam, abu, putih, biru dan orange Muggle Division dapat memberikan kesan yang stabil, warna orange memberi kesan antusias dan cocok untuk tombol, warna biru meliki kesan intelektual dan tenang, warna putih dapat memberi kesan bersih; (4) white space dari desain layout agar pesan yang disampaikan terbaca dengan jelas karena ada ruang kosong; (5) icon dan symbol yang digunakan memberikan gambaran secara visual pada sebuah elemen desain sebagai pelengkap ataupun pengganti teks dalam website; (6) animasi setiap page bertujuan untuk memberikan feedback.

Penerapan kaidah user pada perancangan dapat ditemukan pada: (1) desain page login yang memberi opsi page register untuk pengunjung yang belum menjadi member; (2) step by step dari proses pemesanan hingga pembayaran yang dilakukan bisa langsung tanpa harus transfer ke bank atau m-banking; (3) preview produk interaktif yang memakai zoom hover. 577 E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: aksa.stsrdivisi.ac.id AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Vol. 4, No. 1, November 2020, p. 567-577 DAFTAR PUSTAKA Anas, A. (2017). Pentingnya Memiliki Website Untuk Bisnis Anda. Studiokonten.Com. Anonim. (n.d.). User Experience (UX) Design. Interaction Design Foundation. Asdarianto, Z. (2017).

Perancangan user experience pebisnis pada sistem pemasaran waralaba produk umkm menggunakan metode five planes. Institut Pertanian Bogor. Aziz, M. H. (2017). Perancangan Desain Website Sebagai Salah Satu Media Promosi the Cobbler Yogyakarta. Journal Tugas Akhir. Destian, F. (2015). Perancangan User Experience KRB Apps Menggunakan Five Planes User Experience Elements. Institut Pertanian Bogor. Dewaweb Team. (2018). User Experience & User Interface. Dewaweb.Com. McKay, E. (2013). UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication (H. Scherer. (Ed.)). Newnes. <https://doi.org/10.1016/C2011-0-07788-8> Prajarini, D. (2020).

Perancangan Prototype Web Profile Desa Wisata Dan Kerajinan Gamplong Sleman Dengan Metode Desain User Experience. AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. <https://doi.org/10.37505/aksa.v2i1.19> Rebecca. (2017). Apa Saja Fungsi Website Yang Sebenarnya? Progresstech.Co.Id. SEO, A. (2014). Memahami Sektor E-Commerce di Indonesia. Kompasiana.Com. Suyanto, A. H. (2007). Step By Step Web Design Theory and Practice (1st ed.). Andi. Triana, S. A. (2019). Perancangan Website Sweda Customring Sebagai Upaya Membangun Brand Image. Institut Seni Indonesia Yosyakarta. Waryanto. (2018). Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya. ..Niagahoster.Co.Id.

INTERNET SOURCES:

5% - mail.stsrdivisi.ac.id > akxa > index
14% - 123dok.com > document > yjm8o72y-perancangan
1% - scholar.google.com > citations
<1% - www.sekawanmedia.co.id > blog > pengertian-website
<1% - danyfebrianto.wordpress.com > e-commerce
1% - elshobah.com > pengertian-website
<1% - digilib.isi.ac.id > 6295 > 4
<1% - www.sekawanmedia.co.id > blog > pengertian-user
<1% - medium.com > @feby_jafitri > prinsip-consistency
<1% - pdfs.semanticscholar.org > 32dd > f6211e9c0420f8c66e
<1% - spotbisnis.com > pentingnya-website-untuk-bisnis
<1% - markdesign.net > id > blog
<1% - jakarta.bps.go.id > indicator > 12/111/1
<1% - pdfs.semanticscholar.org > 8051 > 4288f38948192e7bee
<1% - ngelag.com > rekomendasi-laptop-asus-intel-core-i5
<1% - adoc.pub > bab-iv-hasil-penelitian-pembahasan-pada
1% - coe.fsu.edu > ui-is-communication-how-to-design
1% - mail.stsrdivisi.ac.id > akxa > article
<1% - www.kompasiana.com > soependi > 54f94c45a33311ac048b