

## BAB IV

### STRATEGI KREATIF

#### 4.1 Konsep Karya

Penulis berencana menghasilkan *User interface* Nolbaz yang berukuran 1440x1024 px, dan menambahkan fitur-fitur pada *website* Nolbaz seperti Fitur Produk yang berguna untuk mencari produk yang dicari oleh konsumen, dan juga fitur track yang berguna untuk melacak barang yang sudah dibeli dan juga fitur lainnya. Oleh karena itu, konsep karya sangat penting untuk desain website karena hanya dengan konsep ini desain dapat disusun dengan baik dan sesuai dengan tujuan desain, jadi perancangan harus dilakukan dan proses pembentukan konsep karya diperlukan.

Konsep karya dari perancangan desain user interface pada *website* Nolbaz SPS mencakup berbagai fitur seperti fitur *Product*, *Track*, *Contact*, dan *About*.

Desain Antarmuka pengguna *website* Nolbaz pada page home menggunakan icon dan juga gambar yang telah di gradasi, dengan menggunakan gradasi tersebut menambah nilai estetika pada *website*, dan ada icon dibagian atas yang berguna untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian produk yang ingin dicari. Menurut data yang didapatkan oleh penulis, pengguna Ecommerce lebih memerlukan tampilan UI yang simpel dan jelas serta terlihat *eye catching*. Selain icon penulis menambahkan denah lokasi untuk langsung tersambung oleh google maps, jadi ketika pengguna mengklik alamat toko Nolbaz otomatis langsung beralih ke google maps. Sebelum mau melakukan transaksi, pengguna diwajibkan membuat akun terlebih dahulu, karena dengan membuat akun dapat lebih mudah terdeteksi identitas dan alamat pengguna. Fitur pada *product* adalah fitur untuk mencari produk yang diinginkan oleh pengguna. Pada fitur Track, fitur track ini sendiri berguna untuk melacak pesanan pengguna, fitur track dapat ini mengurangi pencurian oleh kurir sehingga pengguna dapat memantau secara langsung. Fitur contact ini berguna untuk mengetahui informasi toko Nolbaz, alamat Nolbaz, dan sosial media Nolbaz. Pemilihan warna pada *website* Nolbaz adalah warna Casual,

karna warna kasual merupakan warna yang sangat cocok untuk digunakan pada *website* Nolbaz.

#### **4.2 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning**

##### - Segmentasi

Pada kerangka proyek tugas akhir ini, segmentasi dilakukan melalui pemecahan aspek-aspek tertentu, termasuk demografis, psikografis, dan status sosial. Dari segi demografis, pengguna yang ditargetkan oleh perancangan antarmuka pengguna (UI) *website* "Nolbaz SPS" adalah remaja hingga dewasa yang berusia 20-50 tahun dengan gender laki-laki maupun perempuan. Para pelaku usaha sablon kesulitan untuk membeli alat sablon via *online* melalui *website* resmi khusus sablon. Pelaku usaha sablon ini cenderung membeli barang melalui marketplace agar memudahkan dalam pembelian dengan jangkauan yang luas. Target pengguna dari segi status sosial adalah remaja hingga dewasa yang merupakan pelaku usaha sablon.

##### - Targeting

Berdasarkan sasarannya, desain antarmuka pengguna (UI) *website* "Nolbaz SPS" ditujukan untuk kalangan remaja hingga dewasa atau pelaku usaha sablon dalam rentang usia produktif (20-50 tahun), terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan untuk membeli alat sablon di "Nolbaz SPS" diluar kota maupun dalam kota

##### - Positioning

Perancangan antarmuka pengguna (UI) *website* "Nolbaz SPS" bertindak sebagai upaya dalam melakukan pembelian alat sablon jarak jauh dengan jangkauan yang luas.

#### **4.3 Analisa Model 5W+1H**

##### - What (Apa)

Penentuan fitur inti dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) *website* "Nolbaz SPS" seperti Home, Produk, dan Tracker, bertujuan untuk memudahkan para pelaku usaha sablon membeli alat sablon dengan jangkauan yang luas pada pelaku usaha sablon yang berusia 20-50 tahun.

- *Who* (Siapa)  
 Penelitian ini mencakup identifikasi target utama perancangan antarmuka pengguna (UI) *website* "Nolbaz SPS", yaitu pada pelaku usaha sablon dengan rentang usia 20-50 tahun, baik laki-laki ataupun perempuan.
- *When* (Kapan)  
 langkah-langkah atau alur pengerjaan proyek penelitian tugas akhir ini melibatkan serangkaian kegiatan, mulai dari pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, penyusunan proposal, hingga penyelesaian *prototype*
- *Why* (Kenapa)  
 Memberikan kemudahan kepada pelaku usaha sablon dalam membeli alat sablon jarak jauh dengan jangkauan yang luas.
- *Where* (Dimana)  
 Penentuan lokasi yang optimal untuk distribusi aplikasi akan disesuaikan dengan target yang telah ditetapkan, misalnya, dapat melibatkan area Tangerang, Tangerang Selatan, maupun diluar Tangerang dan Tangerang Selatan.
- *How* (Bagaimana)  
 Memudahkan pengguna dalam membeli alat sablon di Nolbaz tanpa harus pergi ke toko

#### **4.4 Strategi Komunikasi**

Komunikasi pemasaran adalah cara perusahaan memberi tahu, memikat, dan mengingatkan pelanggan tentang produk dan merek mereka, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara khusus, komunikasi pemasaran adalah "suara" perusahaan dan mereknya, dan menjadi cara bagi perusahaan untuk berbicara dan berinteraksi dengan pelanggan. (Fatimah, 2017)

Strategi yang efektif dalam *website* penjualan alat sablon mencakup pemahaman yang mendalam tentang audiens target, penekanan pada nilai produk,

pemasaran konten yang kreatif, dan penggunaan media sosial serta email untuk membangun hubungan dengan pelanggan.

Agar pesan tersampaikan dibutuhkan strategi komunikasi yang dapat di mengerti dan dipahami oleh target, yaitu dengan menggunakan video motion. Pendekatan komunikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi secara rinci agar pesan dapat tersampaikan oleh target.

Dalam membuat strategi komunikasi dibutuhkan media pendukung dan media utama, karena dengan adanya media pendukung dan media utama membuat pesan tersampaikan oleh pengguna.

Userflow pada *website* Nolz sebagai media utama karena berguna untuk menyampaikan pesan kepada pengguna supaya mengetahui langkah langkah pada halaman *website* dan menjelaskan semua fitur pada *website* dari awal hingga akhir

Media pendukung untuk mengarahkan ke media utama, media pendukung ini adalah strategi untuk menyampaikan informasi lewat sosial media agar pesan yang tersampaikan dengan jelas, selain itu memberikan merchandise kepada calon pengguna adalah strategi komunikasi yang efektif guna menyampaikan pesan secara langsung. Merchandise ini berupa totebag yang bergambar serta ada barcode untuk mengarahkan ke *website* Nolz SPS.

#### **4.5 Strategi Media**

Strategi media harus disesuaikan dengan tujuan marketing untuk mencapai tujuan strategi komunikasi Nolz. Target pemasaran adalah populasi umum, terutama orang dewasa berusia dua puluh hingga lima puluh tahun. Berbagai strategi media dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran konsumen terhadap merek. Pemasangan iklan di jalan raya atau lokasi strategis lainnya serta postingan di media sosial untuk platform online adalah bagian dari pendekatan ini.

Pra desain, desain, dan pasca desain adalah bagian dari strategi media yang akan digunakan untuk perancangan UI di *website* Nolz SPS.



Gambar IV.1 Tabel Timeline Perancangan UI website "Nolbaz SPS"

## - **Pra Desain**

Pra desain menjadi tahap utama dalam memperkenalkan UI *Website* pada umumnya. Pada tahap ini peneliti akan memfokuskan pada beberapa aspek, yaitu kebutuhan pengguna, analisis kompetitor, dan riset desain. Dengan melakukan riset, diharapkan Perancangan UI *Website* Nolbaz SPS ini dapat menjawab kebutuhan pengguna.

Selain melakukan riset peneliti juga akan brainstorming, brainstorming ini sangatlah penting dalam merancang sebuah desain *website*. Pembentukan konsep yang akan implementasikan oleh peneliti guna menentukan fitur utama yang akan dimasukkan ke *website*

Setelah brainstorming peneliti juga melakukan wireframing. Wireframing ini yang akan dibuat sketsa kasar tata letak halaman web untuk menentukan struktur dasar.

## - **Desain**

Desain ini akan menjadi implementasi dari perancangan userinterface *website* "Nolbaz SPS". Pada desain ini akan memfokuskan beberapa aspek, yaitu

### 1. **Desain visual**

Pembuatan Mockup. Membuat mockup halaman web dengan menggunakan alat desain grafis seperti Adobe XD, Sketch, atau Figma. Pemilihan warna dan tipografi. Menentukan skema warna dan tipografi yang sesuai dengan branding dan estetika. Pembuatan elemen *visual*. Mendesain elemen visual seperti ikon, gambar, dan yang mendukung konten *website*.

## 2. Desain Interaktif

Menggunakan alat prototyping untuk membuat model interaktif dari desain yang memungkinkan pengujian navigasi dan pengalaman pengguna.

## 3. Uji Pengguna

Melakukan uji coba dengan pengguna sebenarnya untuk mendapatkan umpan balik terkait desain dan pengalaman pengguna.

## 4. Revisi

Melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain berdasarkan umpan balik dari pengujian pengguna.

### - Pasca Desain

Setelah pembuatan desain dan testing pengguna, langkah selanjutnya akan di implementasikan lagi berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik dari pengguna. Setelah itu peneliti melakukan uji coba kinerja dan keamanan *website* untuk memastikan *website* berfungsi dengan baik, cepat diakses, dan aman dari ancaman keamanan. Peluncuran *Website* ke server live dan memastikan semua aspek berfungsi dengan baik, dan yang terakhir memantau kinerja *website* secara terus-menerus dan melakukan pembaruan serta perbaikan yang diperlukan.

## 4.6 Konsep Kreatif

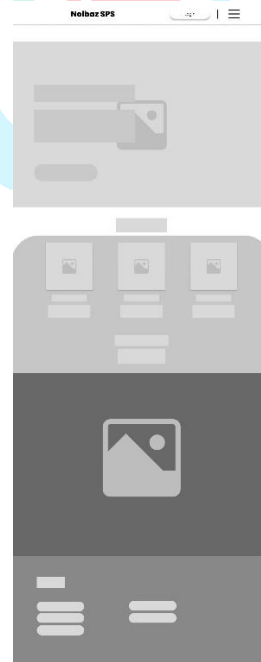
Dalam perancangan *website* Nolz ini, *website* menggunakan gaya desain Minimalis modern dan elemen visual yang minim. Dengan menggunakan gaya desain ini tujuannya adalah untuk memberikan visual yang eye catching. Dengan menggunakan gaya desain minimalis modern sangat lebih diminati antara pengguna dan target audiens. Karena dari data user e-commerce dari wawancara penulis gaya desain tersebut sangat dibutuhkan oleh pengguna.

### - Homepage

Ketika membuka Perancangan *website* “Nolbaz SPS”, pertama para pengguna akan langsung bisa melihat produk serta penjelasan dari setiap halaman *website*.



Gambar IV.2 Sketsa Wireframe website Desktop Bagian Halaman awal



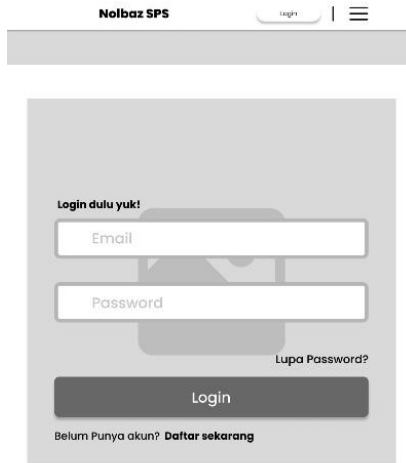
Gambar IV.3 Sketsa Wireframe website mobile Bagian Halaman awal

- *Login*

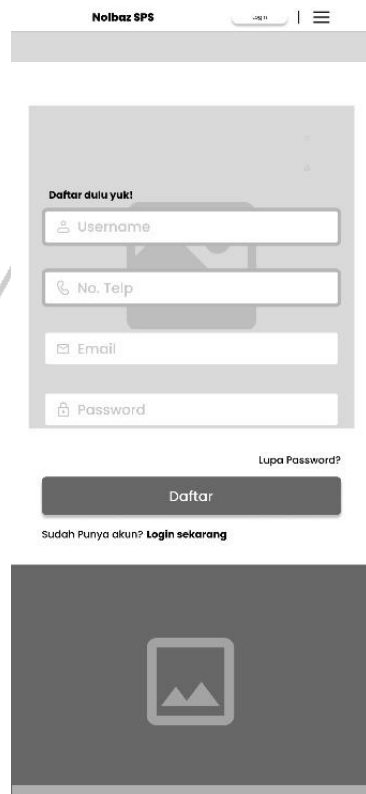
Setelah berada di halaman awal, para pengguna akan memasuki halaman login jika para pengguna ingin membeli produk, sebelum itu pengguna harus mendaftar terlebih dahulu sebagai syarat untuk membeli produk.







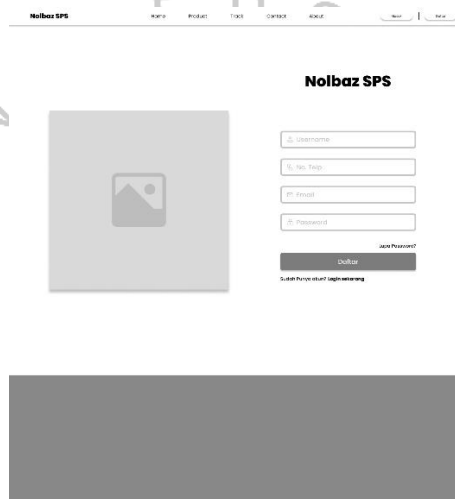
Gambar IV.4 Sketsa Wireframe website mobile Bagian Login



Gambar IV.5 Sketsa Wireframe website mobile Bagian Daftar



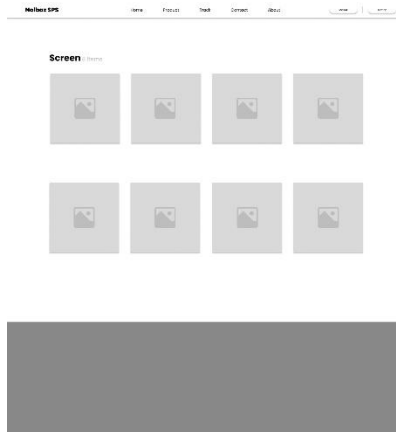
Gambar IV.6 Wireframe website desktop Bagian Login



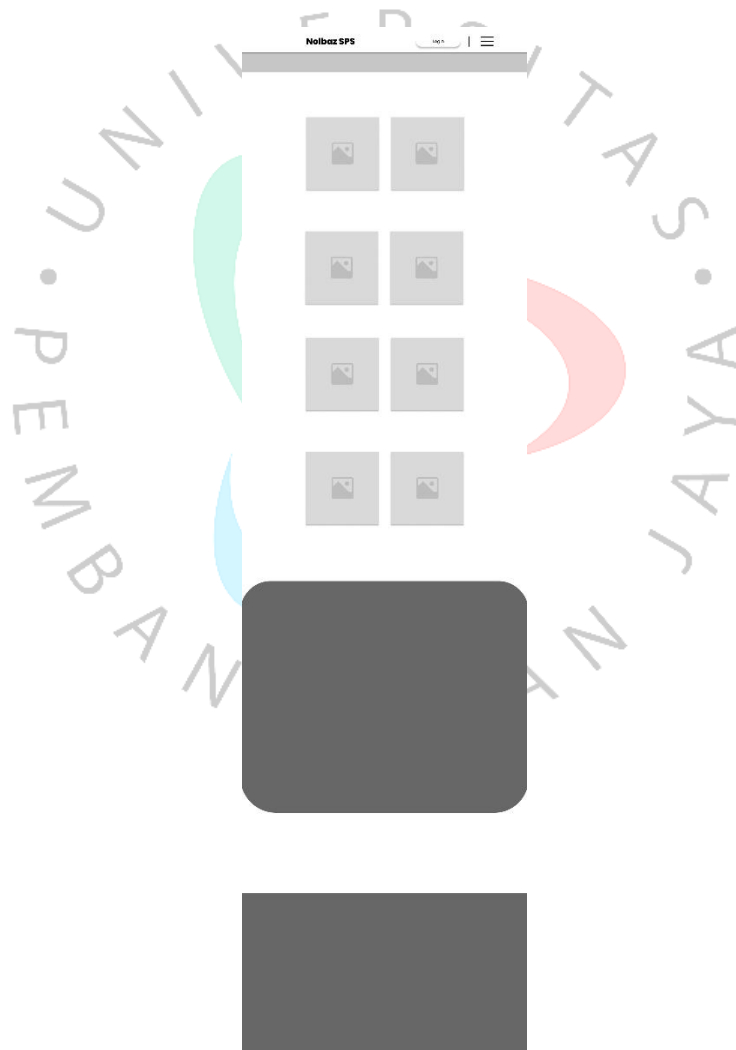
Gambar IV.7 Wireframe website desktop Bagian Daftar

- *Product*

Setelah berada di halaman awal, para pengguna bisa untuk mengakses halaman produk tanpa login, halaman produk ini menampilkan gambar produk sesuai dengan kategori yang dipilih.



Gambar IV.8 Sketsa Wireframe website desktop Bagian produk

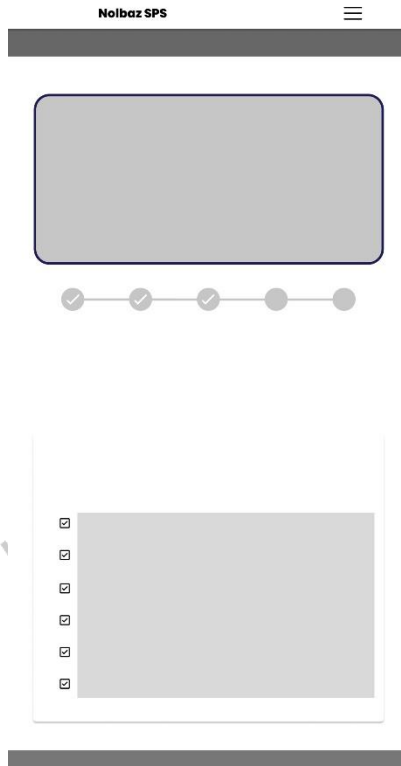


Gambar IV.9 Sketsa Wireframe website mobile Bagian produk

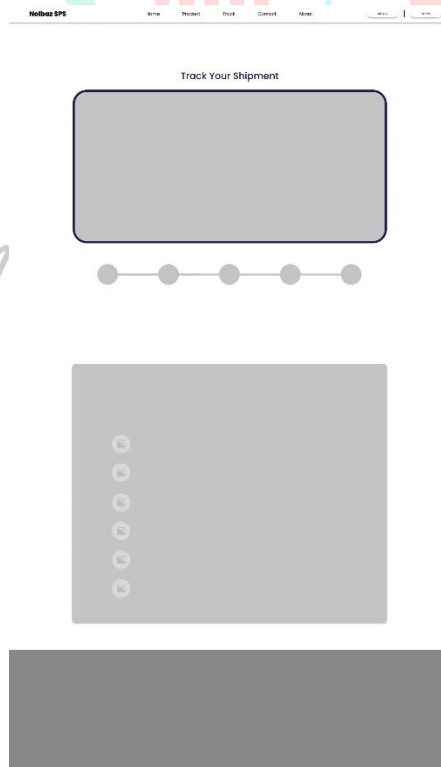
- *Tracking*

Setelah pengguna membeli produk, para pengguna bisa untuk melacak pesanan, halaman ini menampilkan lokasi pesanan dan list order.





Gambar IV.10 Sketsa Wireframe Website Mobile Bagian Tracking

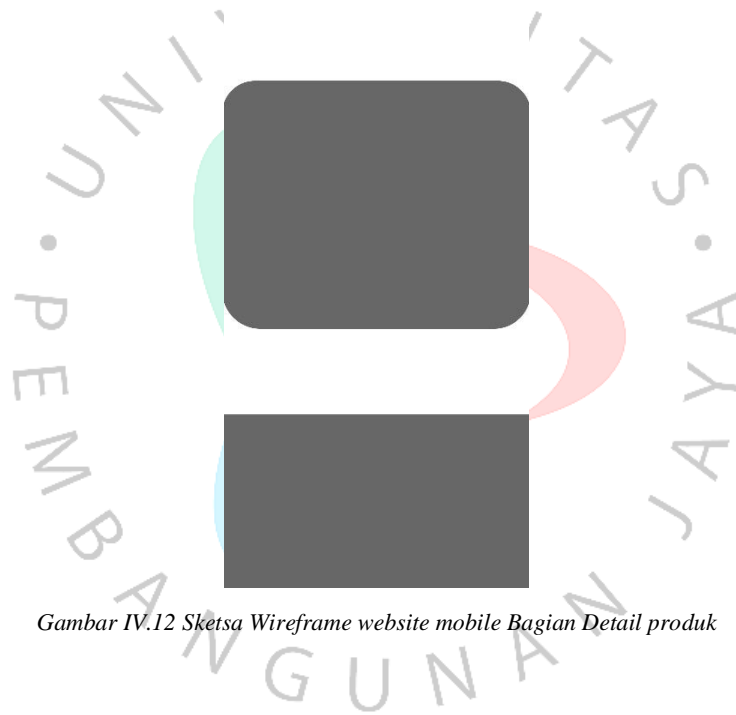


Gambar IV.11 Sketsa Wireframe Website Dekstop Bagian Tracking

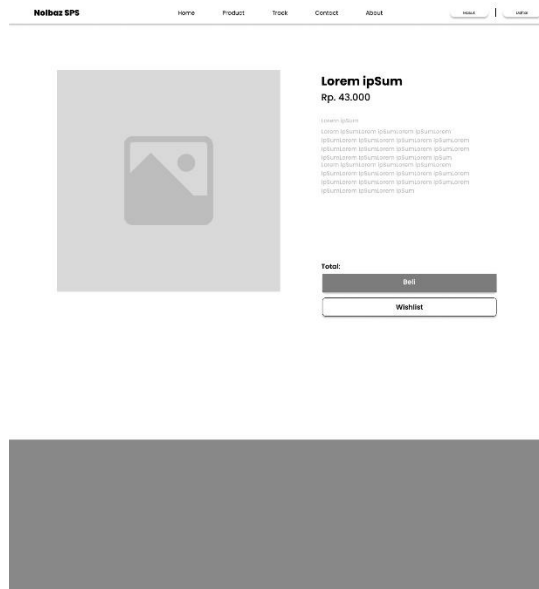
- *Detail Produk*

Sebelum pengguna membeli produk, para pengguna bisa melihat detail produk yang akan dibeli, halaman ini berguna untuk menginformasikan spesifikasi jenis produk sebelum pengguna membelinya.





Gambar IV.12 Sketsa Wireframe website mobile Bagian Detail produk

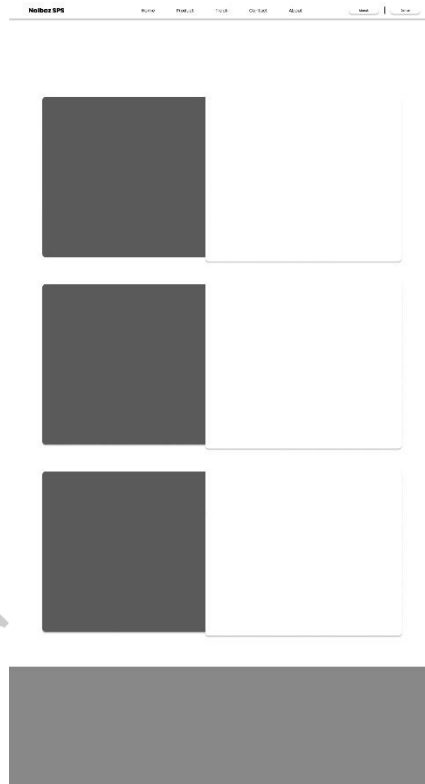


Gambar IV.13 Sketsa Wireframe website dekstop Bagian Detail produk

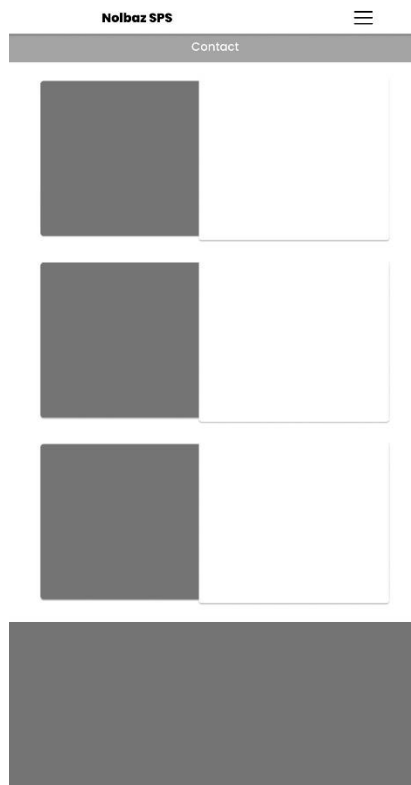
- *Contact*

Pada halaman kontak ini para pengguna bisa melakukan kritik dan masukan, serta memberikan informasi mengenai alamat toko, email, dan kontak toko.





Gambar IV.14 Sketsa Wireframe website dekstop Bagian Contact



Gambar IV.15 Sketsa Wireframe website mobile Bagian Contact

- *About*

Pada halaman *About* ini para pengguna bisa melihat informasi sejarah toko, serta memberikan informasi mengenai alamat toko, email, dan kontak toko.



Gambar IV.16 Sketsa Wireframe website dekstop Bagian About

#### 4.7 Konsep Visual

Pada perancangan *website* Nolbaz, konsep visual merupakan bagian terpenting. Konsep Visual merupakan gambaran mengenai rancangan yang akan dibuat dalam bentuk *website*. Warna, *Typography*, dan *layout* serta aset gambar dan icon yang akan dipakai dalam rancangan *website* Nolbaz. Dari data yang didapat oleh penulis, *user* memerlukan gaya visual pada perancangan desain *user interface* pada *website* Nolbaz yang sangat friendly yaitu dengan menggunakan gaya visual minimalis modern.

- Tampilan yang minimalis

Secara umum, perancangan *user interface website* Nolbaz SPS menggunakan desain yang minimalis, dengan penambahan ilustrasi sebagai penunjang dan penegasan konsep utama dari *website*. Pemilihan

tema dan tampilan yang simpel, diharapkan dapat mempermudah memahami pesan dan pencapaian target pada perancangan *website* ini.



Gambar IV.17 Referensi tampilan perancangan ui website

- Font yang tegas

Dalam perancangan ui *website* ini, penekanan pada penggunaan font sans serif mejadi fokus utama. Pemilihan Font ini sangat penting, karena memiliki pengaruh besar pada desain keseluruhan dan kesan yang di timbulkan oleh *website*.

# Poppins Reg

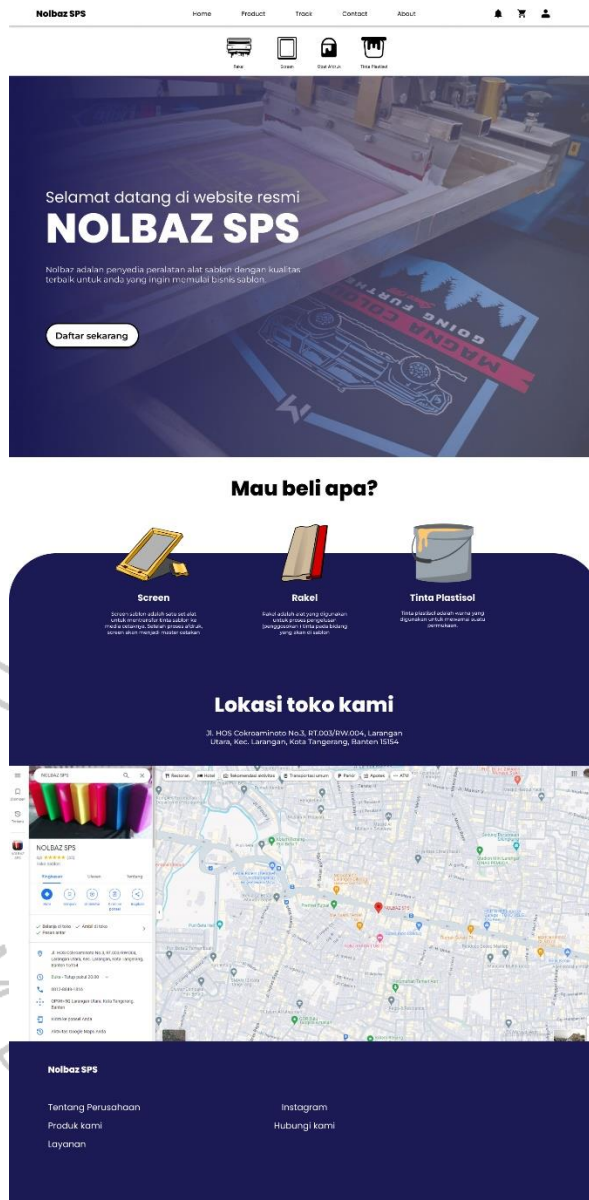
12345678910~!@#\$%^&\*()\_{}[]:"'<>?  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

A quick brown fox jumps over the lazy dog

*Gambar IV.18 List font yang akan digunakan dalam perancangan UI website*

- Ikon yang minimalis

Dalam perancangan ui *website* ini, di usulkan pada penggunaan ikon sebagai elemen visual pendukung untuk menambah daya tarik pengguna.



Gambar IV.19 ikon yang digunakan dalam perancangan UI website

#### 4.8 Konsep Verbal

Konsep verbal adalah gaya komunikasi yang disampaikan kepada target audiens yang sudah di tentukan. Perancangan informasi ini perlu adanya penggabungan bahasa yang baku dan tidak baku. Menurut data yang didapatkan oleh penulis penggabungan antara bahasa baku dan tidak baku bertujuan untuk memudahkan pengguna memahami informasi secara detail.

Ada 2 jenis font yang penulis gunakan untuk merancang sebuah *website* nolbaz, yaitu untuk heading menggunakan “Poppins” dan untuk body text menggunakan “Montserrat”

#### **4.9 Alur Interaksi Perancangan UI Website**

Perancangan *user interface website* bertujuan sebagai media penjualan alat sablon.

Alur interaksi dari perancangan UI Website “Nolbaz SPS” sebagai berikut:

Homepage:

- Pengguna akan berada di halaman homepage terlebih dahulu
- Pengguna bisa mengakses semua halaman
- Pengguna bisa melihat semua informasi toko
- Pengguna bisa melihat detail produk terlebih dahulu sebelum membelinya

Menu Login:

- Jika memilih login, pengguna perlu memasuki email dan password, yang telah terdaftar, setelah itu klik tombol log in
- Jika memilih sign up, pengguna perlu memasuki email dan password baru untuk mendaftarkan akun, setelah itu klik tombol sign up

Menu Produk:

- Pengguna bisa mengakses berbagai macam produk
- Pengguna bisa mengecek detail produk sebelum membeli

Menu Tracking:

- Pengguna bisa mengetahui produk yang dibeli
- Pengguna bisa melihat list order

Menu Kontak:

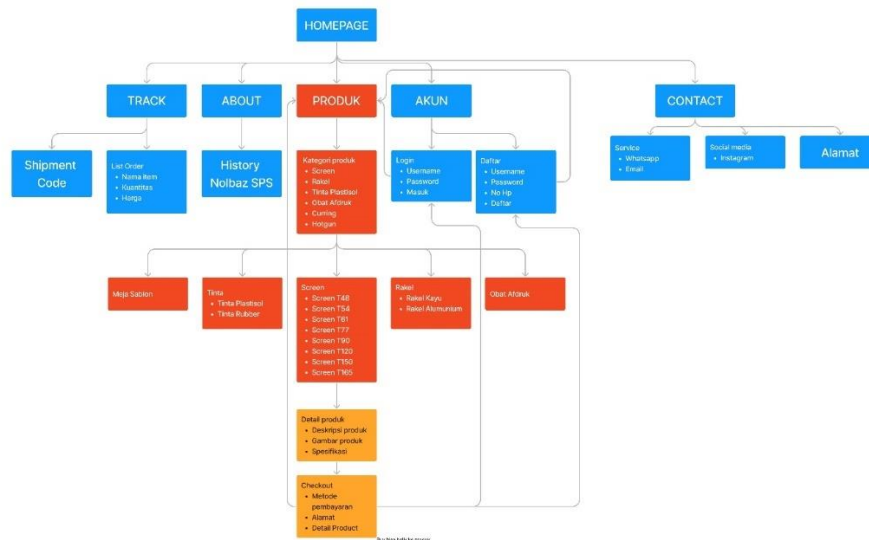
- Pengguna bisa mengetahui informasi kontak toko

Menu About:

- Pengguna bisa mengetahui sejarah toko
- Pengguna bisa mengetahui informasi toko

#### 4.10 Sitemap

Peneliti menggunakan *sitemap* untuk representasi visual dari struktur *website*. *Website* ini membantu para pengguna untuk menavigasi halaman *website*



Gambar IV.20 Sitemap perancangan UI website Nolbaz SPS

#### 4.11 Data Persona

Tabel IV.1 Data persona perancangan UI website

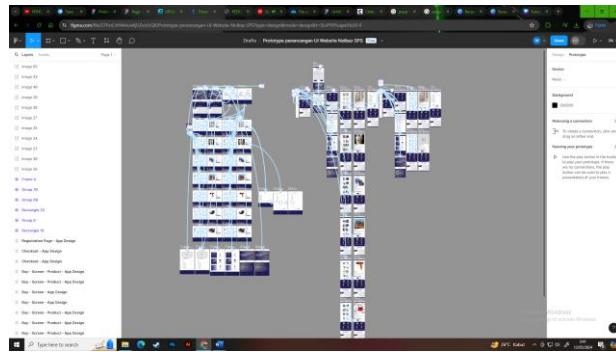
Nama	Naufal Hasyim
Demografi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Usia: 35 tahun</li><li>• Jenis Kelamin: Laki-laki</li><li>• Lokasi: Jakarta, Indonesia</li><li>• Pekerjaan: Pemilik Usaha Sablon Kaos</li><li>• Pendidikan: Sarjana Ekonomi</li><li>• Penghasilan: Rp 15.000.000 per bulan</li></ul>
Psikografi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Minat: Desain grafis, fashion, bisnis kecil-kecilan</li><li>• Hobi: Menggambar, bermain game, membaca buku tentang bisnis</li><li>• Nilai: Kualitas, keandalan, inovasi</li></ul>
Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alat sablon berkualitas tinggi</li><li>• Tutorial dan panduan penggunaan alat sablon</li><li>• Sumber inspirasi desain kaos</li><li>• Dukungan pelanggan yang responsif</li></ul>
Perilaku <i>Online</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sering mencari informasi di Google</li><li>• Aktif di media sosial (Instagram, Facebook)</li><li>• Mengikuti komunitas dan forum bisnis kecil-menengah</li></ul>
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Meningkatkan kualitas hasil sablon</li><li>• Mengembangkan bisnis sablon kaosnya</li><li>• Meningkatkan efisiensi operasional melalui teknologi</li></ul>

#### 4.12 Prototype Desain

Peneliti membuat prototype desain untuk menguji website Nolbaz SPS sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Berikut adalah link prototype pada website Nolbaz SPS:

<https://bit.ly/4cxAQBL>





Gambar IV.21 Prototype perancangan UI website Nolbaz SPS

### 4.13 Moodboard



Gambar IV.22 Prototype perancangan UI website Nolbaz SPS

#### 4.14 Media pendukung

Peneliti membuat media pendukung untuk mempromosikan *website* Nolbaz SPS ke pelanggan. Media pendukung ini dipakai untuk meningkatkan brand awareness. Karena pelanggan yang menerima dan menggunakan merchandise tersebut akan menjadi iklan berjalan yang berguna untuk menarik perhatian orang lain





Gambar IV.23 Media Pendukung totebag



Gambar IV.24 Media Pendukung kaos



*Gambar IV.25 Media Pendukung Rakel*



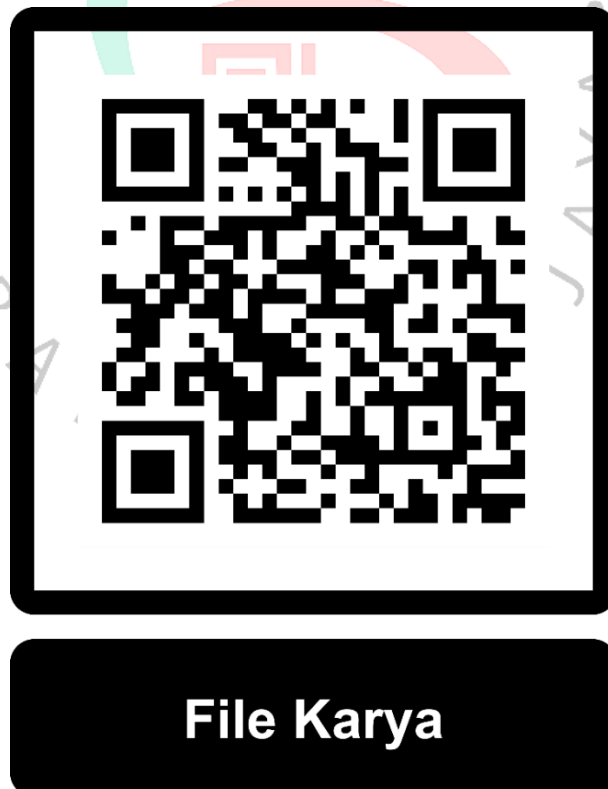
*Gambar IV.26 Media Pendukung gantungan kunci*



Gambar IV.27 Media Pendukung payung

#### 4.15 Final Art

Barcode Final Art



Gambar IV.28 Barcode File karya

Berikut adalah Barcode yang bisa di scan untuk langsung pergi ke halaman figma yang berupa link prototype yang bisa dipakai dan dilihat secara (Interactive) dalam arti bisa langsung diklik untuk langsung dirasakan experience dari interface itu sendiri yang akan terasa secara interactive bagaimana UI itu bisa bekerja. Bisa dilihat juga bagaimana dari design yang sangat simple bisa mempermudah user untuk memakai *website* tersebut dengan mudah dan simple

