



7.15%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 4:14 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.16% **CHANGED TEXT** 6.99% **QUOTES** 0.48%

Report #22002849

12 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pakaian berfungsi menjadi penutup tubuh agar manusia terlindung dengan cuaca panas dan dingin. Dunia semakin berkembang dalam segala hal di kehidupan manusia yang memudahkan kehidupan sehari-hari manusia. Pakaian sangat berkembang pesat dalam kehidupan Manusia sebagai kebutuhan sehari-hari. Di masa lalu, pakaian hanya berfungsi sebagai penutup tubuh agar terlindung dari cuaca yang panas dan dingin. Namun, saat ini pakaian juga digunakan untuk mengekspresikan gaya hidup dan menyampaikan pesan atau kesan dari satu individu ke individu lainnya. Streetwear merupakan bagian dari gaya berpakaian. Streetwear Style adalah cara berpakaian yang populer di kalangan generasi muda dan sangat terkait dengan budaya jalanan (Alief Feisol et al., 2018). Streetwear merupakan gaya berpakaian budaya jalanan. Perkembangan Streetwear secara global semakin berkembang pesat. Perusahaan-perusahaan pakaian luar negeri maupun dalam negeri berlomba-lomba untuk memproduksi produk dari gaya berpakaian streetwear, karena gaya berpakaian ini sedang tren di kalangan anak muda sampai tua. Semenjak budaya jalanan seperti skateboard, Sepeda BMX, Music Hip-hop, dll. Awalnya, streetwear dipakai oleh atlet skate dan musisi Hip Hop. Kondisi ini mendorong perusahaan-perusahaan pakaian untuk bersaing agar produk mereka lebih disukai dan laris di pasaran. Produk luar negeri saat ini menjadi pusat perhatian oleh masyarakat Indonesia dibandingkan

produk dalam negeri. Apresiasi Masyarakat Indonesia terhadap produk dalam negeri masih sangat kurang dan bahkan diremehkan. Hal tersebut membuat produk dalam negeri terbilang lama sekali dalam kemajuannya. Menurut penelitian yang saya lakukan dari sosial media maupun e-commerce, bahwa produk dalam negeri ini masih banyak plagiat dari produk luar negeri. Hal tersebut membuat Masyarakat menjadi membanding-bandingkan produk luar dengan produk dalam yang terbilang baru dan lebih memilih produk luar karena sudah mempunyai nilai market yang bagus dibandingkan produk dalam negeri. Masalah yang berkaitan dengan pembahasan ini dikarenakan masih banyaknya masyarakat di Indonesia lebih memilih barang luar negeri, dan tidak adanya website streetwear fashion seputar brand lokal sebagai media informasi dan promosi produk-produk lokal agar lebih berkembang. Dari pembahasan ini peneliti ingin membuat rancangan user interface website portal berita untuk pembuatan website yang akan dimanfaatkan sebagai media pelayanan informasi dan pemasaran seputar brand lokal terutama style streetwear fashion. Hal tersebut dilakukan karena di Indonesia belum ada website portal berita seputar perkembangan brand fashion lokal dan hal ini juga dilakukan agar generasi muda Indonesia lebih memilih produk lokal. Website merupakan sebuah platform yang berisikan dari beberapa file dengan konten suatu hal sebagai media informasi. Menurut para ahli salah satunya Lukmanul Hakim mengatakan pengertian dari “Website adalah platform internet yang terdiri dari dokumen- dokumen yang terhubung. 1 Dokumen pada website disebut sebagai webpage, dan link di dalam website memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya (hypertext), baik di server yang sama maupun di server di seluruh dunia 2 4 13 21 . 10 Website pertama kali muncul pada tahun 1991, diciptakan oleh seorang ahli komputer asal Inggris bernama Sir Timothy John Berners-Lee. Ketika merancang website ini, tujuannya adalah sebagai platform untuk pertukaran informasi antara sesama peneliti. Setelah hal tersebut semakin naik nama dari website ini, akhirnya tempat Sir Timothy bekerja, yaitu

CERN (Centre Europeen pour la 1 Recherchee Nucleaire) Ketika merancang website ini, tujuannya adalah sebagai platform untuk pertukaran informasi antara sesama peneliti. Website memiliki beberapa jenis seperti search engine , web portal , portal berita, dan media sharing.

Penulis disini mengambil jenis website portal berita. Website portal berita adalah situs yang menyediakan berita dan artikel untuk dibaca oleh pengunjung. Artikel-artikel dapat mencakup opini & komentar mengenai berbagai topik seperti politik, teknologi, dan lainnya. Beberapa contoh situs berita adalah detik, kompas, cosmopolitan dan lain-lain. UI atau User Interface adalah metode komunikasi antara pengguna dan sistem dalam sebuah program, seperti aplikasi web, aplikasi mobile, atau perangkat lunak. Pendekatan diselaraskan dengan kepentingan pemakai aplikasi terhadap software yang tengah dirancang. Aspek dalam antarmuka mencakup penampakan fisik, penggunaan warna, animasi, dan cara komunikasi antara software dan penggunanya (Hidayatullah Himawan, Mangaras Yanu F., 2020). 1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1.

Masih banyak Masyarakat Indonesia khususnya remaja yang menggunakan produk luar 2. Tidak adanya website Streetwear seputar brand lokal sebagai media informasi dan promosi untuk remaja

1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana merancang media yang tepat untuk remaja mengetahui produk lokal 2. Bagaimana merancang website sebagai media informasi dan promosi produk streetwear lokal yang menarik bagi para remaja? 1.4 Tujuan Penelitian Sesuai penjelasan yang sebelumnya diuraikan, penulis memiliki tujuan dalam menyusun tugas akhir ini,

yaitu: a. Merancang media website untuk remaja sebagai platform yang menampung informasi seputar brand lokal. b. Merancang website yang sesuai dengan kebutuhan user (remaja) 1.5 Manfaat Penelitian Menjadi media penyedia data dan promosi streetwear fashion lokal kepada Masyarakat di Indonesia terutama remaja umur 17-24 tahun, agar lebih

mencintai produk dalam negeri. 1.6 Sistematika Penulisan Untuk mempermudah akses informasi terkait penulisan proposal, Penulisan laporan tugas akhir ini mengikuti sistematika sebagai berikut: a. Bagian Awal Laporan Tugas Akhir Berisi bagian yang mencakup abstrak, rangkuman, serta dokumen-dokumen yang memerlukan legalisasi. 19 Selain itu, bagian ini juga meliputi daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel. b. Bagian Isi Laporan Tugas Akhir

✕ BAB 1 PENDAHULUAN Pada bab pertama ini, terdapat pendahuluan terkait proses penyusunan tugas akhir, mencakup latar belakang permasalahan, identifikasi isu yang terkait dengan topik yang dibahas, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, serta sistematika penulisan.

2 ✕ BAB 2 PENDAHULUAN Bagian ini berisikan tinjauan umum menggambarkan tinjauan yang mencakup teori dan data yang dikutip dari berbagai sumber untuk memperkaya pemahaman dari penelitian, sehingga dapat meningkatkan hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini.

✕ BAB 3 METODOLOGI DESAIN Bagian ini mencakup perancangan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.


✕ BAB 4 STRATEGI KREATIF ✕ BAB 5 PENUTUP

c. Bagian Akhir Laporan Tugas Akhir Berisi lampiran-lampiran penelitian dan daftar pustaka referensi yang menjadi acuan dalam penelitian dan penelitian tugas akhir.

3 BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka Perancangan antarmuka website portal berita mengenai streetwear dalam negeri ini berguna sebagai ajang promosi untuk perkembangan streetwear fashion merek lokal agar lebih diminati lagi oleh Masyarakat Indonesia terutama remaja umur 17-24 tahun. Rancangan antarmuka dalam setiap pembuatan website ini harus diperhatikan, karena antarmuka sebuah website harus mempermudah seorang pengguna saat mengakses sebuah website. Sebuah website yang memiliki antarmuka yang interaktif dan mudah digunakan merupakan visi keberhasilan sebuah program. Jika program tersebut memiliki antarmuka mudah digunakan saat diakses akan menghasilkan manfaat bagi pengguna saat mencari informasi pada suatu website. Hal tersebut akan menjadikan



sebuah tujuan penelitian ini semakin dekat terhadap pencapaian keberhasilan. Penelitian tugas akhir dibuat karena masyarakat terutama remaja umur 17-24 tahun di Pengguna di Indonesia cenderung lebih memilih produk luar negeri daripada produk lokal, beberapa artikel yang mengacu kepada permasalahan diatas: a. Nadia, Ambaranie. (2015). Kompas.com. Masyarakat Lebih Menyukai Produk Import karena Gengsi. Artikel ini membahas tentang Masyarakat yang lebih menyukai produk import karena lebih baik dari segi bahan, pasar penjualannya. Hal tersebut membuat Masyarakat lebih memilih produk luar negeri. b. Nouval, Fahmi. (2023). Kompasiana.com. Mengapa Orang Indonesia Lebih Menyukai Produk Luar Negeri: Sebuah Kajian. Artikel ini membahas tentang anak muda yang lebih mencintai produk luar negeri karena dengan memakai produk import yang bernilai tinggi akan menaikkan status ekonomi yang akan dilihat tinggi. c. Rahman, Arief. (2023). Liputan6.com. Banyak UMKM Bangkrut Akibat Kalah Saing Produk Import. Artikel ini membahas tentang banyaknya UMKM yang bangkrut diakibatkan kalah saing dengan produk import dikarenakan masalah harga. Harga pada produk import sangat murah dan UMKM pun menjadi kalah saing dalam harga. Hal tersebut menyebabkan penurunan pada penjualan produk yang mengakibatkan bangkrutnya UMKM. d. Yulistara, Arina. (2023).  Cnbcindonesia.com. 60% Orang Indonesia Pilih Beli Produk Asing Ketimbang Lokal. Artikel ini membahas tentang orang Indonesia lebih memilih untuk membeli produk asing dikarenakan produk asing dari sisi industri, kualitas, maupun tren lebih unggul. e. Dewi, Fransiska. (2023). Kompas.id. Tragedi Kalah Saing Melawan Pakaian Bekas Import. Artikel ini membahas tentang tren atau meningkatnya pakaian bekas import di kalangan Masyarakat Indonesia. Hal tersebut membuat kalahnya produk Indonesia dikarenakan pakaian bekas import ini banyak sekali brand-brand besar yang sudah mendunia dan harga dari produknya pun terjangkau yang membuat kalah saingnya produk dalam negeri.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Fashion

Fashion merupakan segala sesuatu yang digunakan/ dikenakan pada tubuh, sehingga tubuh terhindar

dari panas maupun dingin suhu bumi ataupun sebagai benda yang 4 mempercantik tubuh. Fashion bukan hanya baju saja, tetapi melingkup semua yang dipakai oleh tubuh, seperti celana, jaket, dll. Menurut Para Ahli : a) Lipovetski Fashion adalah perubahan yang cepat seiring berjalannya waktu, yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan individualitas mereka melalui pilihan busana. b) Polhemus dan Procter Fashion digunakan sebagai istilah yang sama atau setara dengan dandanan, pakaian, dan gaya dalam masyarakat. c) Soekanto Fashion merujuk pada gaya atau mode yang sifatnya sementara, yang dapat mencakup gaya bahasa, perilaku, dan minat.

2.2.2 Streetwear

Streetwear merupakan bagian dari gaya berpakaian. **9 Streetwear Style: cara berpakaian yang umumnya dipraktikkan oleh generasi muda dan memiliki hubungan yang erat dengan budaya jalanan (Alief Feisol et al., 2018).** Streetwear merupakan gaya berpakaian yang biasa digunakan oleh anak-anak Hip-hop, komunitas Skateboard, ataupun budaya jalanan lainnya. Streetwear bisa dikatakan tren yang muncul dari meningkatnya gaya dari kehidupan jalanan. Kehidupan jalanan ini mengambil dari komunitas-komunitas jalanan seperti punk, hip-hop, BMX, maupun skateboard . Budaya jalanan saat ini sedang tren sekali, sehingga menjadikan sebuah budaya yang akhirnya menjadikan identitas didalam gaya berpakaian.

2.2.3 Media Promosi

Media promosi adalah jenis media yang pakai menjadi media memasarkan barang ataupun jasa melalui individu atau komunitas. - Menurut buku "Kewirausahaan" (2022) oleh Fibria Anggraini dan rekan-rekan, Media Promosi merujuk pada serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengomunikasikan manfaat produk kepada konsumen. - Menurut Salmiah dan rekan-rekan dalam buku "Online Marketing" (2020), Media Promosi adalah jenis media yang digunakan untuk mempromosikan produk.

2.2.4 Website

Penulis merancang tugas akhir ini berbasis website. Website disini berbentuk sebagai portal berita yang konten dari portal ini, ialah sebagai media promosi dari perkembangan Streetwear di Indonesia itu sendiri. Hal tersebut dilakukan agar produk lokal menjadi lebih

berkembang, dan Masyarakat Indonesia yang masih terbilang kurangnya peminat terhadap merek lokal akan semakin berkembang banyak yang menyukainya. Website merupakan sebuah platform yang berisikan dari beberapa file dengan konten suatu hal sebagai media informasi. **2** **Pengertian**

Website menurut para ahli : **2** Lukmanul Hakim Situs web adalah layana

n online yang menghubungkan dokumen baik dalam negeri maupun global. **2** **4** **Dokumen**

dalam suatu situs web disebut halaman web, dan tautan di dalamnya

memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya

(hiperteks), baik di server yang sama maupun di server di seluruh dunia. **2** **4** **13** **14**

Halaman-halaman 5 ini dapat digunakan dan dibaca menggunakan browser

seperti Google Chrome, Mozilla Firefox dan lain-lain. Jenis dari Website:

2 **Search Engine** Suatu program yang terdiri dari beberapa daftar situ

s web yang tersedia secara global, setelah itu memaparkan daftar

indeks tersebut berdasarkan kata kunci atau " keywords " yang dicari

oleh pengguna. **2** **Web Portal** Selain memaparkan informasi dari pihak luar

, web portal menyajikan berbagai informasi dari banyak pihak untuk

pengguna. **2** **Portal Berita dan Informasi** Adalah situs penyedia berit

a untuk diakses oleh pengunjung. Konten situs ini mencakup opini dan

komentar mengenai banyak perihal. Contoh situs ialah liputan6. **2** **Medi**

a **Sharing Media** ini dirancang agar memungkinkan pengguna untuk mengirim

media (foto, musik, dll), sehingga dapat diakses dengan orang lain.

2.2.5 Rancangan Antarmuka (UI) Rancangan antarmuka adalah cara komunikasi

antara pemakai program dan sistem dalam sebuah program. Prosedur

tersebut dirancang untuk melengkapi keinginan pemakai program dari

software . Rancangan antarmuka memiliki aspek-aspek seperti desain

visual, penggunaan warna, animasi, dan cara interaksi program dengan

penggunanya (Hidayatulah Himawan, Mangaras Yanu F., 2020). 2.2.6 Prinsip Desain 1.

1 **Kesatuan atau Unity** dalam prinsip desain merujuk pada penciptaan

keseimbangan dan keterhubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu karya. Ini

melibatkan penggabungan berbagai elemen desain, seperti warna, bentuk,

teks, dan gambar, sehinggamenciptakan kesan kesatuan yang koheren.

Kesatuan dalam desain berusaha untuk menciptakan tampilan yang menyatu secara visual, di mana elemen-elemen saling mendukung dan berinteraksi dengan harmonis.

1 Kesatuan atau Unity dalam prinsip desain merujuk pada penciptaan keseimbangan dan keterhubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu karya. Ini melibatkan penggabungan berbagai elemen desain, seperti warna, bentuk, teks, dan gambar, sehingga menciptakan kesan kesatuan yang koheren.

Kesatuan dalam desain berusaha untuk menciptakan tampilan yang menyatu secara visual, di mana elemen-elemen saling mendukung dan berinteraksi dengan harmonis.

1 2. Proporsi Dalam konteks prinsip desain, proporsi mengacu pada hubungan atau perbandingan ukuran atau skala, bentuk, dan distribusi elemen-elemen dalam suatu karya desain. Proporsi menciptakan keseimbangan visual dan keharmonisan antara elemen-elemen tersebut. Prinsip ini membantu menciptakan ketertiban dan estetika yang menyenangkan bagi mata pemirsa.

3. Keseimbangan dalam prinsip desain merujuk pada distribusi visual berat atau elemen-elemen desain dalam suatu karya secara proporsional sehingga menciptakan kesan harmonis. 6 Terdapat dua jenis

keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris, di mana elemen-elemen sejajar, dan keseimbangan asimetris, di mana elemen-elemen yang berbeda tetapi memiliki berat visual yang setara. 8 6 4. Kontras dalam prinsip

desain melibatkan perbedaan yang signifikan antara elemen-elemen visual, seperti warna, ukuran, bentuk, atau tekstur, dalam suatu karya. Perbedaan ini

menciptakan ketegangan visual dan menarik perhatian, memungkinkan elemen-elemen berbeda untuk muncul lebih jelas dan menonjol. Tujuan dari penggunaan kontras dalam desain adalah untuk menekankan perbedaan dan menciptakan fokus visual. 5. Penekanan atau emphasize adalah

prinsip desain yang melibatkan penonjolan atau pemberian penekanan khusus pada suatu elemen atau area dalam karya. Ini dapat dicapai melalui

penggunaan elemen visual seperti warna, ukuran, kontras, atau penempatan strategis untuk membedakan elemen yang ingin ditekankan dari yang lain. 1 Tujuan dari penekanan dalam desain adalah untuk menarik perhatian pemirsa

pada elemen atau informasi tertentu yang dianggap paling penting atau signifikan. Hal

ini membantu menciptakan hierarki visual dan memandu pemirsa untuk fokus pada pesan utama atau turunan komunikasi. **17** 6. Harmoni warna adalah penciptaan kombinasi warna yang seimbang dan estetis dalam suatu desain. **11** Ini melibatkan pemilihan dan penataan warna sedemikian rupa sehingga menciptakan tampilan yang menyatu dan enak dilihat. 7. Ritme dalam prinsip desain mencakup pengulangan elemen-elemen visual tertentu dalam suatu karya untuk menciptakan kesan pergerakan, pola, atau aliran. Ini melibatkan pengaturan elemen-elemen tersebut secara berulang-ulang, baik itu warna, bentuk, garis, atau tekstur, untuk menciptakan tampilan yang kohesif dan dinamis.

2.2.7 Warna Menurut Riadi (2020), warna adalah hasil dari fenomena alam yang terjadi karena interaksi antara cahaya, objek, dan pengamat (mata atau alat pengukur). Hasil dari fenomena ini adalah kesan cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda tersebut, yang pada gilirannya menciptakan spektrum warna berdasarkan pengalaman dari indra penglihatan. Dalam pandangan Sayono, yang juga dikutip oleh (Riadi, 2020), Warna memiliki definisi yang berbeda baik secara fisik maupun psikologis. Secara fisik, warna adalah ciri spesifik dari pancaran cahaya, sementara dalam segi psikologis, warna merupakan elemen dari kegiatan penampakan sesuatu. Secara keseluruhan, warna menjadi unsur yang sangat signifikan dalam desain grafis karena dapat mempengaruhi psikologis dan pengalaman visual. Sejalan dengan hal tersebut, (Subari, 2022) menyajikan beberapa kegunaan warna.

- Fungsi estetika warna melibatkan kemampuannya sebagai pembangkit rasa keindahan.
- Fungsi isyarat warna dapat menampilkan petunjuk tentang sifat atau keadaan; sebagai contoh, warna merah dengan mudah menarik perhatian.
- Fungsi psikologis warna dapat menciptakan kesan perasaan tertentu, seperti warna abu-abu atau hijau yang dapat menampilkan kesan ketenangan.
- 5** Fungsi alamiah warna mencerminkan properti objek secara nyata dan merupakan gambaran sifat alami dari benda tersebut.
- Fungsi identitas atau pengenalan warna dapat digunakan untuk memudahkan pengenalan terhadap kelompok, organisasi, atau perusahaan, misalnya melalui warna seragam, bendera, atau logo.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di Infinita Center pada Senin, 27 November 2023, oleh Ibu Joan Mareti Gading, seorang spesialis pendidikan khusus, konselor, terapis untuk individu dengan kebutuhan khusus, dan CEO & pendiri Infinita Center, disebutkan bahwa tidak ada ketentuan warna tertentu yang khusus untuk anak-anak dengan autisme. Setiap anak 7 dengan autisme memiliki preferensi warna yang berbeda-beda. Meskipun demikian, dalam kasus anak-anak berusia 3-5 tahun dengan autisme, disarankan untuk menggunakan warna dasar, tone pelangi, dan warna pink.

2.2.8 Layout Tata letak atau layout adalah susunan elemen-elemen komunikasi grafis seperti gambar, teks, dan bidang yang diatur sedemikian rupa untuk menyusun komposisi visual yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan secara jelas dan tepat kepada audiens (Subari, 2022). Tata letak mempunyai beberapa aspek yang berbeda pada ruang desain.

3 Aspek utama yang mendukung tata letak atau layout antara lain: Teks Teks adalah bagian dari elemen yang mencakup judul dan isi paragraf. Penyusunan teks harus dilakukan dengan teratur dan jelas agar pesan dapat dipahami dengan mudah (Setyaningsih, 2023). Gambar Gambar terdiri dari foto dan elemen visual lainnya seperti ilustrasi yang berperan sebagai pendukung dalam menggambarkan pesan yang disampaikan oleh teks. Elemen gambar dapat meningkatkan perasaan atau emosi dari para pembaca (Setyaningsih, 2023). Garis Sebagai pembagi dan pengatur elemen-elemen dalam layout serta menampilkan penekanan pada teks. (Setyaningsih, 2023) Bentuk Bentuk-bentuk seperti lingkaran, persegi panjang, dan bentuk lainnya dapat menambah kekayaan kreatif dalam desain tata letak dan menciptakan kesan-kesan khusus (Setyaningsih, 2023). White Space atau Ruang Kosong Ruang kosong adalah area tambahan di antara elemen-elemen dalam tata letak. Komponen ini penting karena membantu menyoroti atau menonjolkan objek tertentu agar pengguna dapat dengan jelas melihat dan memahami isi desain (Setyaningsih, 2023). Elemen-elemen ini berperan sebagai pendukung dalam merancang tata letak yang terstruktur dengan baik dan

mudah dipahami oleh audiens, yang memfasilitasi mereka dalam memahami informasi yang terkandung di dalamnya (Setiyaningsih, 2023).

2.2.9 Tipography Dikutip dari (Sihombing, 2001) dalam karyanya "Tipografi dalam Desain Grafis, dijelaskan Tipografi mewakili secara visual komunikasi verbal dan memiliki peran penting serta efektif dalam elemen visual, karena mampu memperkuat pesan yang disampaikan dengan cara yang dapat diterima dengan jelas oleh audiens. Melalui nilai emosional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menyampaikan ekspresi yang terkandung dalam desain tipografi. 8 Tipografi dianggap sebagai elemen pelengkap yang penting, karena berfungsi untuk menjelaskan konsep desain dan ilustrasi dalam desain grafis. (Salmaa, 2022) menyebutkan bahwa terdapat 11 jenis font atau huruf yang dapat dipilih untuk desain dan buku, antara lain: - Font Serif: Memiliki kaki di bagian sudut bawah dengan bentuk serif bracketed. - Font San-Serif: tidak ada kaki di sudut ujungnya. - Font Slab: Memiliki ciri balok tebal, ukuran besar, dan ketebalan bold yang signifikan. - Font Script: Menyerupai tulisan tangan dan sangat identik dengan penulisan manual. - Font Comic: Digunakan dalam pengetikan buku komik dengan ciri bentuk tulisan yang khas. - Font Blackletter: Juga dikenal sebagai Old English dengan gaya gothic dan setiap huruf memiliki aksesoris bertopi. - Font Typewriter dan Dekoratif: Font Typewriter meniru huruf mesin tik, sementara font Dekoratif mengembangkan huruf dengan menambahkan ornamen atau garis-garis. - Font Stencil: Menciptakan metode street art dengan ornamen yang unik. - Font Retro: Memberikan kesan klasik atau vintage. - Font Dingbat: Berisi simbol dan karakter abjad dan numerik. - Font Pixel: Menampilkan kontras warna hitam-putih dan memiliki bentuk tajam. 2.3 Kerangka Berpikir 9 BAB III METODOLOGI DESAIN3.1 Rancangan Penelitian Berdasarkan data yang dikutip dari website interaction-design.org, bahwa Design Thinking adalah kegiatan sistematis dengan berupaya mengerti pemakai program, pengujian, dan evaluasi agar menemukan penyelesaian masalah.

Thinking menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. 7 18 Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta serangkaian metode yang langsung diterapkan.

Design Thinking merupakan pendekatan yang sangat bermanfaat dalam menangani masalah-masalah yang kompleks atau tidak jelas dengan cara mendefinisikan ulang masalah dari perspektif pengguna. Proses ini melibatkan penciptaan berbagai ide melalui sesi brainstorming yang intens, dengan fokus pada pembuatan prototipe awal yang dapat segera diuji coba dan dieksplorasi. Selain itu, Design Thinking juga mendorong eksperimen langsung, mulai dari pembuatan sketsa konseptual hingga pengujian prototipe, yang memungkinkan tim untuk terus memperbaiki dan mengembangkan konsep-konsep serta ide-ide yang ada. (Arvirama, 2020).

Design Thinking memiliki 5 tahapan proses yang digunakan sebagai pendukung penelitian tugas akhir ini, yaitu : 1. Empathise Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan informasi dan data yang terjadi pada beberapa tahun terakhir ini mengenai tren-tren fashion di Indonesia. Masyarakat Indonesia terutama remaja diumur 17-24 tahun sangat senang mengikuti tren fashion saat ini, tetapi kebanyakan remaja lebih memilih produk fashion merek luar negeri dibandingkan dalam negeri. Dikutip dari website cncindonesia.com "60% konsumen memilih produk impor, karena saya mengakui bahwa kualitas mereka baik dan harganya terjangkau. Perusahaan garmen di Indonesia juga masih memproduksi produk luar karena lebih diminati di pasar. Ini adalah tantangan bagi kita untuk menjadi pusat mode dunia, ungkap Ali dalam wawancara dengan CNBC Indonesia di The Ice Palace, Lotte Shopping Avenue, Kuningan, Jakarta, pada Senin (26/3/2018). Dari hal tersebut membuat UMKM di Indonesia banyak sekali yang bangkrut dan tutup usahanya karena penjualan produk yang sangat kecil. Masyarakat Indonesia lebih percaya diri saat menggunakan produk luar negeri karena branding yang sudah terkenal didunia dan sudah memiliki pasar yang sangat bagus. Perkembangan fashion di Indonesia sedang melaju pesat, karena banyaknya influencer Indonesia maupun suatu instansi mengadakan acara-acara fashion

sebagai media promosi dan penjualan produk dari beberapa merek fashion lokal maupun luar negeri. Beberapa kegiatan tersebut salah satunya ialah USS Feed dan JakCloth. Bukan hanya kegiatan dilapangan saja yang sudah dilakukan sebagai promosi untuk perkembangan fashion di Indonesia, tetapi sudah mulai banyak akun-akun sosial media khusus informasi merek-merek fashion lokal. Salah satu akun sosial media pada aplikasi Instagram ialah @localprideindonesia. Media internet lain selain pada sosial media ialah media website . Pada media website ini belum ada satupun website untuk media informasi perkembangan fashion lokal di Indonesia. Media website di Indonesia yang sudah tersebar kebanyakan isinya ialah website sebuah merek fashion, tetapi bukan website portal berita sebagai media informasi dan promosi dari merek-merek fashion yang ada di Indonesia. fashion di Indonesia saat ini yang sedang marak sekali ialah streetwear style. 10 Adapun streetwear fashion yang membuat perkembangan pesat fashion di Indonesia, dan belum adanya media informasi dan promosi fashion pada media website . Hal tersebut penulis gunakan sebagai penelitian tugas akhir dalam bentuk rancangan antarmuka website portal berita mengenai streetwear fashion dalam negeri. 2. Define Dalam tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap setiap informasi yang diperoleh terkait permasalahan belum adanya website portal berita mengenai streetwear fashion merek lokal. Setelah mendapatkan simpulan dari proses identifikasi masalah yang dikumpulkan pada tahap emphatize, peneliti kemudian menghasilkan beberapa kesimpulan yang terkait dengan permasalahan inti yang menjadi tujuan dari perancangan antarmuka website portal berita mengenai streetwear fashion dalam negeri : 1. Masih banyak Masyarakat Indonesia khususnya remaja yang menggunakan produk luar 2. Tidak adanya website Streetwear seputar brand lokal sebagai media informasi dan promosi untuk remaja 3. Ideate Dalam tahap ini, peneliti berhasil menemukan solusi untuk setiap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dengan melalui proses pencarian ide dan solusi

yang terstruktur, beberapa poin akan dijadikan jawaban sebagai ide atau gagasan baru untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada tahapan-tahapan sebelumnya. Pada tahapan sebelumnya yang sudah dilakukan, akhirnya peneliti memiliki suatu gambaran untuk tahapan selanjutnya yaitu prototype.

4. Prototype Tahapan ini Peneliti melakukan eksperimen untuk mencari penyelesaian masalah yang sudah ditemukan dalam beberapa proses tahapan sebelumnya.

5. Test Perancangan yang sudah dibuat diuji coba oleh beberapa calon pengguna untuk evaluasi terhadap rancangan antarmuka website yang sudah dibuat. Hasil dari percobaan oleh calon pengguna akan menjadi bahan evaluasi sebaagai bahan pertimbangan untuk perbaikan-perbaikan pada suatu masalah ataupun ketidaksuaian antara pengguna dengan antarmuka website yang dibuat.

3.2 Jenis Penelitian

a. Metode Riset Peneliti melakukan kegiatan riset dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Metode ini mengumpulkan data melalui proses wawancara kepada narasumber yang sesuai dengan permasalahan penelitian, yaitu dibidang streetwear fashion.

b. Metode Design Thinking Dikutip dari website sis.binus.ac.id Design Thinking yaitu prosedur berulang dalam upaya dilakukan untuk memahami pengguna, menguji asumsi, dan mengartikulasikan kembali 11 masalah guna menemukan strategi serta solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tahap awal pemahaman.

c. Metode User Centered Design (UCD) Dikutip dari website sis.binus.ac.id pengertian User Centered Design (UCD) adalah metode dalam perancangan desain yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna. Dalam konteks Sistem Informasi, User Centered Design merupakan bagian dari Siklus Hidup Pengembangan Sistem, sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui metode ini akan dioptimalkan dan difokuskan pada kebutuhan pengguna akhir. Dengan demikian, diharapkan bahwa aplikasi akan sesuai dengan kebutuhan pengguna tanpa memerlukan perubahan perilaku dari pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut.

a) Understand context of use Perancang sistem harus memahami tujuan penggunaan sistem yang akan dibuat, siapa yang akan menggunakan sistem

tersebut, dan apa manfaatnya. Website Slokan (Streetwear Lokal Nasional) merupakan website portal berita mengenai streetwear fashion lokal. Website ini berguna sebagai pengembangan dunia fashion dengan gaya streetwear . Rancangan website ini merupakan awal mula sebelum dilanjutkan dengan pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman untuk website. Streetwear merupakan gaya berpakaian budaya jalanan. Perkembangan Streetwear secara global semakin berkembang pesat. Perusahaan-perusahaan pakaian luar negeri maupun dalam negeri berlomba-lomba untuk memproduksi produk dari gaya berpakaian streetwear, karena gaya berpakaian ini sedang tren di kalangan anak muda sampai tua. Semenjak budaya jalanan seperti skateboard , Sepeda BMX, Music Hip-hop, dll. Pada mulanya, streetwear dipakai oleh atlet skateboard dan musisi Hip Hop. Hal tersebut membuat perusahaan-perusahaan pakaian saling bersaing, agar produknya menjadi lebih disukai dan terjual banyak. Rancangan antarmuka website portal berita mengenai streetwear fashion dalam negeri ialah remaja umur 17-24 tahun. Hal tersebut karena pada remaja umur ini sangat produktif, dan dari hal lain bahwa tren-tren fashion diisi oleh remaja-remaja pada umur 17-24 tahun. Sehingga peneliti mengambil target rancangan website ini untuk remaja umur 17-24 tahun. b) Specify user requirements Menentukan kebutuhan dari seorang pengguna dari segi bisnis dan tujuan yang akan dituju. Perkembangan fashion di Indonesia saat ini sangat pesat sekali. Brand fashion luar negeri saat ini lebih dipilih dibanding brand lokal, hal tersebut menjadi alasan website ini dibuat. Website ini dibuat sebagai media promosi brand fashion lokal agar lebih berkembang dan dipilih oleh Masyarakat Indonesia. Dengan peningkatan fashion lokal mungkin akan meningkatkan ekonomi Indonesia melalui bidang pakaian. c) Design solutions Merakit sebuah penyelesaian masalah berdasarkan kebutuhan dari pemakai aplikasi yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya dan diimplementasikan dengan beberapa tahap, yaitu konsep kasar, prototype hingga desain lengkap. - User Interface (UI) yang memudahkan pengguna dengan navigasi

yang mudah dan tata letak penempatan navigasinya pun mudah secara konsep user friendly. - Sistem portal yang memudahkan pengguna dari segi desain maupun untuk dibaca. - Sistem pagination pada portal berita sehingga per halaman memuat 10 berita yang akan memudahkan pengguna saat melihat berita-berita yang di upload . 12 - Menu Katalog untuk menampilkan produk-produk terbaru dari beberapa brand yang ada di Indonesia. Menu katalog ini berguna sebagai promosi produk brand lokal, sehingga dengan cara tersebut mungkin pengguna menjadi minat untuk membeli dan memakai produk lokal. - Menu kontak untuk pengguna mendapatkan pelayanan konsultasi mengenai permasalahan yang ada di website. Selain itu menu kontak ini berguna untuk pemilik brand lokal agar brand tersebut bisa untuk dipromosi dengan website. - Sistem pencarian dan filter produk digunakan mencari informasi berita mengenai suatu brand . d) Evaluate against requirements Tahapan evaluasi melibatkan seorang pengguna secara langsung agar mendapatkan hasil evaluasi sebagai bahan penilaian dan kelayakan pada sistem yang sudah dibuat. - User Interface (UI) yang memudahkan pengguna dengan navigasi yang mudah dan tata letak penempatan navigasinya pun mudah secara konsep user friendly. - Sistem portal yang memudahkan pengguna dari segi desain maupun untuk dibaca. - Sistem pagination pada portal berita sehingga per halaman memuat 10 berita yang akan memudahkan pengguna saat melihat berita-berita yang di upload . - Menu Katalog untuk menampilkan produk-produk terbaru dari beberapa brand yang ada di Indonesia. Menu katalog ini berguna sebagai promosi produk brand lokal, sehingga dengan cara tersebut mungkin pengguna menjadi minat untuk membeli dan memakai produk lokal. - Menu kontak untuk pengguna mendapatkan pelayanan konsultasi mengenai permasalahan yang ada di website. Selain itu menu kontak ini berguna untuk pemilik brand lokal agar brand tersebut bisa untuk dipromosi dengan website. - Sistem pencarian dan filter produk digunakan mencari informasi berita mengenai suatu brand . 3.3 Lokasi Penelitian Serpong, Tangerang

Selatan Pada lokasi ini dilakukannya kegiatan wawancara kepada narasumber Reginaldi Anugrah sebagai pemilik brand fashion Yokooof. **15** 3.4 Teknik

Pengumpulan Data Demi tercapainya penelitian ini, maka dilakukanlah sebuah pengumpulan data. Berikut ini merupakan kegiatan mencari data.

3.4.1 Wawancara Wawancara dilakukan oleh narasumber yaitu Reginaldi Anugrah sebagai pemilik brand fashion Yokoof. Hasil dari wawancara, sebagai berikut : 3.5 Teknik Analisa Data Demi memudahkan penelitian dilakukan sebuah penetapan Segmentasi, Targeting, dan Positioning untuk memfasilitasi pemahaman karakter yang lebih spesifik: 3.5.1 Analisa Segmentasi, Targeting , dan Positioning a. Segmentasi Dalam proyek tugas akhir ini, segmentasi dilakukan melalui beberapa pemecahan aspek demografis dan status sosial. Dari segi demografis rancangan antarmuka website portal 13 berita ini adalah remaja berumur 17-24 tahun. Dari segi status sosial ini untuk remaja dengan status sosial menengah kebawah. Hal tersebut melihat dari produk-produk lokal yang akan diinformasikan lebih mengutamakan harga yang masih bisa dijangkau oleh remaja berumur 17-24 tahun. Hal lainnya, yaitu agar meratanya perkembangan dari streetwear fashion keseluruhan status sosial dan tidak terpaku dengan status sosial yang tinggi. b. Targeting Rancangan antarmuka website portal berita mengenai streetwear fashion dalam negeri ialah remaja umur 17-24 tahun. Hal tersebut karena pada remaja umur ini sangat produktif, dan dari hal lain bahwa tren-tren fashion diisi oleh remaja-remaja pada umur 17-24 tahun. Sehingga peneliti mengambil target rancangan website ini untuk remaja umur 17-24 tahun. c. Positioning Berdasarkan gambar diatas bisa dilihat bahwa website-website dari beberapa komunitas/grup ini dilakukan untuk mengkualifikasikan website yang akan peneliti buat. Dari keseluruhan website yang ditampilkan pada positioning chart ini, bahwa tiap website memiliki kualifikasi tersendiri. Peneliti akan membuat rancangan website ini mengarah hanya kepada fashion brand lokal dengan harga yang minim sampai harga yang masih standar untuk remaja. Website ini juga hanya

berisikan sebuah perkembangan dari brand-brand lokal yang baru muncul sampai yang sudah lama menjalankan produksinya. 3.5.2 Strategi 5W+1H - What (Apa) Penentuan fitur pada rancangan antarmuka website portal berita mengenai streetwear fashion seperti brand fashion yang berisikan brand apa saja yang ada di Indonesia, serta identitas dari brand tersebut. - Who (Siapa) Penentuan target untuk remaja umur 17-25 tahun. - When (Kapan) Menetapkan timeline pengerjaan dari awal-akhir agar pengerjaan dilakukan secara sistematis. - Why (Kenapa) Untuk mengembangkan streetwear fashion di Indonesia yang akan meningkatkan penjualan dari UMKM di Indonesia. Jika hal tersebut berhasil, secara tidak langsung akan meningkatkan ekonomi Indonesia. - Where (Dimana) Penentuan lokasi yang optimal terutama di kota besar terlebih dahulu ialah area JABODETABEK dan luar area JABODETABEK pun pasti akan mengikuti hasil dari promosi-promosi yang dilakukan pada area JABODETABEK. - How (Bagaimana) Menetapkan target website yang tepat, dan membantu brand-brand fashion yang baru muncul ataupun sudah lama muncul di Indonesia agar lebih meningkat perkembangannya. 3.5.3 Analisa Pesaing Pesaing dari website ini ialah ussfeed.com. Ussfeed.com ini merupakan website mengenai berita-berita fashion Indonesia maupun luar. Bukan hanya itu ussfeed.com juga 14 membuat acara-acara fashion dalam menjual beberapa brand yang ikut serta dalam kegiatan ini. Ussfeed.com ini lebih condong kedalam acara-acara penjualan beberapa brand fashion yang ikut serta kedalam ussfeed.com. untuk mengenai informasi-informasi brand pun disini tidak terlalu detail. Update berita yang disajikannyapun terlihat lebih banyak mengenai produk luar negeri. 3.5.4 Analisa SWOT - Strength 1. Responsive UI untuk semua device, sehingga device apapun yang digunakan saat mengakses tetap nyaman dilihat dan digunakan. 2. Update berita brand fashion yang ada di Indonesia tanpa memihak brand- brand fashion besar saja, tetapi brand yang baru muncul pun akan selalu masuk kedalam fitur ini. Sehingga UMKM di Indonesia akan berkembang secara merata. - Weakness 1. Hanya fokus

fashion streetwear. 2. Untuk Konten berita masih mencari data manual dengan mencari informasi pada sosial media, ataupun media lainnya. Untuk lainnya suatu brand bisa melakukan kontak kepada pihak website , jika ingin produknya dipromosikan atau dimasukkan kedalam berita pada website - Opportunity 1. Meningkatnya kesadaran Masyarakat Indonesia terutama remaja umur 17-24 tahun betapa pentingnya mencintai dan menghargai produk dalam negeri sekaligus peningkatan ekonomi Indonesia. 2. Bekerja sama dengan suatu instansi agar tujuan website ini bisa tercapai dalam memajukan produk dalam negeri - Threat 1. Perubahan tren fashion untuk kedepannya

3.6 Proses Desain 15 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Karya Konsep perancangan website portal berita mengenai streetwear dalam negeri ini dirancang sebagai sumber informasi dan promosi terkait perkembangan streetwear yang ada di Indonesia. menggunakan gaya website responsive layout dengan gaya desain single column dan grid of cards. Responsive layout akan memudahkan masyarakat saat mengakses website dari berbagai device . Single column dipilih agar memudahkan user saat mengakses website dalam melihat konten-konten pada website. Grid of cards digunakan sebagai tampilan dari beberapa berita yang sudah diupload dan difilter berdasarkan berita terbaru.

4.1.1 Strategi Komunikasi Pembuatan rancangan website portal berita mengenai streetwear dalam negeri memiliki strategi, yaitu : a. Penguasaan materi mengenai Streetwear dari luar negeri maupun dalam negeri, sebagai acuan penyelarasan mengenai konten berita yang diberikan lebih sesuai. Selanjutnya penguasaan materi tersebut dituangkan pada desain yang dibentuk dari layout, pewarnaan, typhographi yang digunakan pada website. b. Perancangan desain website dibuat senyaman mungkin untuk digunakan oleh user (User Friendly), agar pengguna tidak sulit dalam mengakses website ketika mencari sebuah informasi dalam berita. c. Setiap isi berita yang akan dituangkan dilakukan penelitian agar sesuai dengan konsep tema website yang menuangkan berita streetwear dalam negeri. Isi berita yang di sajikan hanya seputar

streetwear lokal yang ada di Indonesia. d. Desain website dengan pendekatan komunikasi informatif yang bertujuan memberikan informasi yang mudah di pahami bagi pembaca dengan konten yang sudah dipastikan kebenarannya.

4.1.2 Strategi Media Media yang digunakan ialah media internet (Website) dengan penggunaan strategi pemasaran dari sebuah media internet yang disebut dengan SEO (Search Engine Optimization) . Fitur SEO ini digunakan pada website agar setiap user mencari info streetwear fashion , website ini akan tampil paling pertama pada browser. Dan Juga menggunakan media Instagram sebagai media pendukung sebagai bagian dari strategi media agar remaja yang ingin mengetahui content yang lebih detail mengenai streetwear lokal bisa dialihkan ke website yang merupakan media utama.

4.1.3 Konsep Kreatif Website dirancang dengan konsep minimalis yaitu single column dan grid of cards sebagai konsep dari website portal berita. Single column ini disesuaikan kepada remaja Indonesia yang dalam hal apapun tidak mau susah. Pewarnaan maupun typhographi disesuaikan konsep dari desain website maupun tema website .

4.1.4 Konsep Visual Rancangan desain website portal berita mengenai streetwear dalam negeri menggunakan konsep visual yang minimalis dan user friendly , karena menyesuaikan remaja Indonesia yang selalu ingin mudah dalam menggunakan suatu hal. Konsep minimalis ini dituangkan dalam single column website dan grid 0of cards sebagai identitas website portal 16 berita. Tipe layout yang digunakan adalah responsive layout untuk menuangkan konsep user friendly pada website , agar bisa digunakan oleh berbagai device maupun jenis browser.

4.1.5 Konsep Verbal Menerapkan gaya bahasa yang informatif, jelas, dan formal dalam setiap komunikasi atau pesan yang tercantum dalam website portal berita mengenai streetwear dalam negeri kepada pembaca, menghasilkan sebuah karya yang tidak hanya memberikan wawasan yang mendalam tentang perkembangan streetwerar di Indonesia, tetapi juga menekankan pentingnya kejelasan dan keformalan dalam penyampaian informasi.

4.2 Prototype Design 4.3 Sitemap 4.4 Moodboard 4.5 Wireframe Gambar

diatas merupakan beberapa wireframe dari website portal berita mengenai streetwear d alam negeri yang meggunakan konsep minimalis dan user friendly agar untuk pengguna yang menggunakan website ini khususnya para remaja dapat dengan mudah dipahami dan juga desainnya terkesan tidak merepotkan pengguna. 4.6 Final Art (Hasil Akhir Rancangan Desain) Ini merupakan final art dari perancangan user interface (UI) SLOKAN . pada bagian ini merupakan representasi akhir dari elemen visual yang akan ditampilkan di sebuah website. Ini mencakup desain grafis, tata letak, tipografi, warna, dan semua elemen visual lainnya yang telah disetujui dan siap untuk diimplementasikan ke dalam website. Hasil akhir ini memastikan bahwa tampilan dan nuansa website sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan, memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan estetis yang menarik.

4.6.1 Home Page Halaman home menampilkan beberapa berita serta banner slider . Banner slider disini menampilkan sebuah informasi pada sebuah produk dari merek tertentu. Disini juga menyediakan beberapa update berita terbaru dari sebuah produk.

4.6.2 Fashion Page Halaman fashion ini menampilkan sebuah berita-berita terbaru mengenai streetwear fashion . dan di halaman ini mempunyai fitur pagination agar tampilan berita lebih teratur. satu pagination menampilkan lima cards berita

4.6.3 Content Fashion Page Halaman ini merupakan isi dari berita yang di tampilkan pada halaman fashion page , disini tidak ada fitur tambahan apapun hanya berisi berita yang di sajikan.

4.6.4 Catalog Page Halaman Catalog ini merupakan navigasi terakhir yang menampilkan beberapa merek fashion lokal dan juga beberapa produk dari merek fashion . merek - merek yang di tampilkan merupakan merek brand lokal Indonesia. Pada bagian ini jika pengguna klik logo dari sebuah brand yang tersedia akan menampilkan pakaian – pakaian yang di jual dari brand tersebut.

4.6.5 Catalog Content Page Halaman ini menampilkan produk-produk dari satu brand yang di klik pada halaman catalog. kemudian jika card yang berisi harga dan nama produk di klik akan menuju instagram dari

brand tersebut 17 Gambar-gambar diatas merupakan final art dari website portal berita mengenai streetwear dalam negeri yang menggunakan konsep minimalis dan user friendly agar untuk pengguna yang menggunakan website ini khususnya para remaja dapat dengan mudah dipahami dan juga desainnya terkesan tidak merepotkan pengguna. 4.7 Media Pendukung

18 BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Selaras dengan permasalahan desain website portal berita dan finalisasi dari desain yang telah dijelaskan sebelumnya dalam bab sebelumnya, beberapa kesimpulan dapat ditarik, antara lain: 1. Konsep website yang minimalis dan user friendly agar pengguna website lebih mudah saat mengakses website. 2. Tata letak, pewarnaan, dan font disesuaikan dengan konsep website yang diambil, selain itu semua digunakan dengan selaras. 3. Rancangan dilakukan menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Figma. 4. Navigasi pada website berjumlah 4, yaitu home, about us, fashion , dan catalog. Halaman home menampilkan dari beberapa berita serta banner slider yang menampilkan sebuah informasi pada sebuah produk dari merek tertentu. Halaman about us menampilkan tentang Perusahaan dari website yang dinamakan "SLOKAN" dan menampilkan form untuk pengguna memberikan kritik maupun saran kepada pihak website. Halaman fashion ini menampilkan sebuah berita-berita terbaru mengenai streetwear fashion . Halaman Catalog ini merupakan navigasi terakhir yang menampilkan beberapa merek fashion lokal dan juga beberapa produk dari merek fashion. Selain semua navigasi tersebut, website menyediakan fitur search engine untuk memudahkan pengguna website saat mencari informasi tertentu.

5.2 Saran Beberapa saran untuk penelitian tugas akhir, antara lain:

1. Rancangan Website ini diharapkan dapat dilanjutkan ke tahap pemrograman agar bisa menjadi sebuah website yang siap pakai.
2. Melakukan pengembangan-pengembangan desain User Interface dan User Experience agar lebih memudahkan pengguna dan juga up to date .



REPORT #22002849

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.39% www.slideshare.net	●
	https://www.slideshare.net/slideshow/the-principles-of-design-presentation-1p...	
INTERNET SOURCE		
2.	1.08% mediaindonesia.com	●
	https://mediaindonesia.com/teknologi/531273/website-adalah-pengertian-jenis...	
INTERNET SOURCE		
3.	0.88% www.liputan6.com	●
	https://www.liputan6.com/hot/read/4714817/layout-adalah-desain-tata-letak-k...	
INTERNET SOURCE		
4.	0.73% katadata.co.id	●
	https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-me...	
INTERNET SOURCE		
5.	0.65% mediaindonesia.com	●
	https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-d..	
INTERNET SOURCE		
6.	0.4% www.kompas.com	●
	https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/26/023000469/prinsip-prinsip-de...	
INTERNET SOURCE		
7.	0.4% sis.binus.ac.id	●
	https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-con...	
INTERNET SOURCE		
8.	0.36% blog.sekolahdesain.id	●
	https://blog.sekolahdesain.id/10-macam-penekanan-dalam-prinsip-desain/	
INTERNET SOURCE		
9.	0.34% jurnal2.isi-dps.ac.id	●
	https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/retina/article/download/2065/1001/7725	



REPORT #22002849

INTERNET SOURCE		
10. 0.3%	id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.28%	www.niagahoster.co.id https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-halaman-statis-di-wordpres...	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.27%	repository.podomorouniversity.ac.id http://repository.podomorouniversity.ac.id/701/10/23180006_TA_11_BAB1.pdf	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.25%	www.cnbcindonesia.com https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian...	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.25%	sekawanstudio.com https://sekawanstudio.com/blog/pengertian-website/	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.21%	e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/25246/2/14%20090%205381%202.pdf	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.21%	www.catalystindonesia.id https://www.catalystindonesia.id/info/design-thinking	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.2%	www.domainesia.com https://www.domainesia.com/berita/layout-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.18%	accurate.id https://accurate.id/lifestyle/apa-itu-design-thinking/	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.17%	www.detik.com https://www.detik.com/bali/berita/d-6475579/susunan-contoh-makalah-yang-b...	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.16%	jimfeb.ub.ac.id https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/viewFile/6767/5857	●



REPORT #22002849

INTERNET SOURCE

21. 0% eprints.binadarma.ac.id

<http://eprints.binadarma.ac.id/185/2/BAB%20II%20ANALISIS%20WEBSITE%20B...>

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. 0.48% katadata.co.id

<https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6200a2a9697ec/pengertian-website-me...>