

BAB V PERANCANGAN

A. Kesimpulan

Menjadi sebuah bisnis yang fokus terhadap pertumbuhan komunitas dan subkultur di industri musik yang kompetitif, Mantrino mempunyai visi dan misi yang berorientasi tidak hanya menghibur tetapi menjadi referensi alternatif yang juga edukatif. Tujuan merangkul komunitas musik yang lebih luas baik dari Indonesia dan luar menjadi suatu hal yang harus dipersiapkan di era sekarang.

Hal ini menjadikan media *website* sebagai penopang jalan Mantrino Records untuk melebarkan jangkauannya. *Website* menjadi sarana yang efektif untuk penyampaian informasi seputar produk, layanan, program, dan juga pengenalan dari bisnis itu sendiri.

Penerapan 5W 1H menjadi landasan metode analisis data pada perancangan menjadikan desain informatif yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna menjadi fokus pada perancangan *website*. Pencapaian hal tersebut dilakukan dengan menerapkan landasan ilmu UI UX pada pembuatan *website*. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *contextual inquiry* yaitu observasi dan wawancara langsung di toko Mantrino Records langsung. Selain itu, dilakukan *user survey* untuk mendapatkan data informasi seputar preferensi dan *behaviour* dari *user*.

Proses pembuatan *prototype website* dimulai dari pengolahan data *user* yang menghasilkan *user persona*, *user journey*, dan *user flow*. Pengolahan data dari hasil observasi dan wawancara pihak toko juga menghasilkan data yang diolah menjadi informasi arsitektur konten pada dalam *prototype website*.

Data yang sudah diperoleh menjadi landasan konsep *website*. Perancangan *website* dimulai dari pembuatan *sitemap*, *wireframe* dan *prototype*. Seiring proses pembuatan dilakukan komunikasi dengan *user* untuk mencari kekurangan *prototype* dan peluang bagi *prototype*. Perancangan *prototype* diakhiri dengan *usability testing* dan *accessibility testing*. Hasil *accessibility testing* adalah 85% dan hasil *usability testing* *website* memberikan respon kepuasan dan kemudahan yang sangat baik.

B. Saran

1. Mempelajari UI UX

Pembangunan sebuah *website* tidak terlepas dari ilmu ini. Pemahaman mendalam terhadap pengertian, istilah, hingga tahapan yang benar akan sangat membantu dalam memulai sebuah perancangan *website*.

2. Mempelajari *user*.

Dalam upaya membangun sebuah produk atau *prototype* yang tepat guna dan efektif, perancang perlu memahami *user*. Hal yang penting dilakukan adalah membuat *user persona* dan *user flow*. Hal itu akan sangat membantu dalam perancangan produk atau *prototype*

3. Membangun Arsitektur informasi

Memberikan informasi yang kompleks seperti pada sebuah *website* dinamis memerlukan organisasi informasi yang baik. Hal itu didapatkan dengan memerhatikan ilmu ini. Pengolahan data yang baik selalu berawal dari pengumpulan data yang baik dan jelas.

4. *Web Prototype developing*

Pembangunan web dengan software *web builder* merupakan hal yang tidak mudah bagi penulis. Pengenalan perihal penataletakan dan organisasi yang sangat berbeda daripada *design software* menjadi batu loncatan yang lumayan tinggi apabila belum terbiasa. Tetapi menurut saya hal ini akan sangat berguna bagi seorang desainer di masa depan dimana teknologi selalu semakin canggih. Pengenalan terhadap logika dasar *coding* cukup bagi seorang desainer *website*.

5. Mencari sesuatu yang unik dari setiap topik

Upaya yang sangat baik dalam suatu proses perancangan. Konseptualisasi yang keluar dari batasan-batasan yang ada akan seringkali menghasilkan sesuatu yang lebih menarik dibandingkan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- White, Alex. 2011. *The Elements of Graphic Design, Second Edition*. New York: Allworth Press
- Fascara, Jorge. 2004. *Communication Design Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press
- Vignelli, Massimo. 2010. *The Vignelli Canon*. Baden: Lars Muellers
- Rustan, Surianto. 2017. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama
- Pipes, Alan. 2011. *How to Design Websites*. London: Laurence King Publishing Ltd
- Morville, Peter. Louis Rosenfeld. 2006. *Information Architecture for the World Wide Web*. Massachusetts: O'Reilly
- Garrett, Jesse J. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders
- Brockmann, Josef M. 2023. *Grid Systems Raster Systeme*. Sulgen: Niggli
- Megg, Philip B. 2012. *Megg's History of Graphic Design Fifth Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons.

JURNAL

- Indahsari, Rina; Setyati. 2012. "Desain Simple dan Modern dalam Perancangan Website Penjualan". STMIK AsiA, Malang
- Frhendy Agatha, 2016. "Modul Pengantar Web". Mojokerto
- Andrico. 2017. "Pengertian dan Jenis Arsip Menurut Ahli. DISPERSIP, Kampar

WEBSITE

- <https://www.wix.com/blog/static-vs-dynamic-website>. Tomasis, Rebeca. "Static vs dynamic websites: the key differences and which to use". Diakses pada 18 November 2023
- <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Nielsen, Jakob. "10 Usability Heuristics for User Interface Design". Diakses pada 26 November 2023

<https://usability.gov> User Interface Design Basics. Diakses pada 20 November 2023

www.interaction-design.org. Diakses pada 20 November 2023

<https://semanticstudios.com/> Diakses pada 19 November 2023

