

**PERANCANGAN DESAIN PROTOTYPE WEBSITE
MANTRINO RECORDS**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Gideon Liberto Simamora

NIM 1912626024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DESAIN PROTOTYPE WEBSITE
MANTRINO RECORDS**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Gideon Liberto Simamora

NIM 1912626024

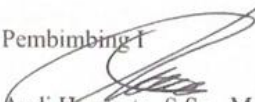
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul:

PERANCANGAN DESAIN *PROTOTYPE WEBSITE* MANTRINO RECORDS diajukan oleh Gideon Liberto Smamora, NIM:1912626024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 19801125 200812 1 003 / 0025118007

Pembimbing II


Andika Indrayana S.Sn., M.Ds.

NIP/NIDN 19821113 201404 1 001 / 0013118201

Cofite/Anggota


Mochamad Faizal Kochman, S. Sn., M.T.

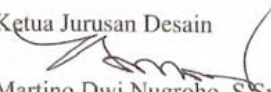
NIP/NIDN 19780221200501 1 002/ 0021027802

Ketua Program Studi



Dara Punggul Aji, S.S., M.A.

NIP/NIDN 19870103 201504 1 002/ 0003018706

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN 19770315 200212 1 005/ 0015037702


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN 19701019 199903 1 001/ 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala hikmat dan karunia-Nya sehingga karya tulis dengan judul "Perancangan Desain *Prototype Website* Mantrino Records" dapat diselesaikan ini tepat pada waktunya. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu bentuk kontribusi penulis dalam upaya mendukung pertumbuhan komunitas dan subkultur terutama di bidang musik. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, harapannya perancangan website Mantrino Records dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan informasi seputar produk, layanan, serta program-program inovatif yang ditawarkan oleh Mantrino Records.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungannya selama proses penyusunan karya tulis ini.

Penulis juga menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka dengan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan karya tulis ini di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pihak yang berkepentingan, serta dapat menjadi referensi yang bermanfaat dalam bidang perancangan desain website.

Yogyakarta, 6 Juni 2023

Penulis

Gideon Liberto NIM 1912626024

UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikan perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Untuk keluarga penulis, yang selalu memberikan dukungan setiap saat dalam menyelesaikan perancangan ini.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn.,M.Sn., Selaku Rektor ISI Yogyakarta
3. Bapak Dr. Yulriawan, M.Hum., Selaku Pembantu Dekan I, FSR ISI Yogyakarta.
4. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T., Selaku Pembantu Dekan II FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., Selaku Pembantu Dekan III, FSR ISI Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR ISI Yogyakarta.
7. Bapak Daru Tunggu Aji, S.Sn., M.A., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku serkertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Andi Haryanto S.Sn., M.Sn. Selaku Pembimbing I yang telah sabar membimbing, meluangkan waktu, memotivasi, serta memberi masukan dalam proses pembuatan perancangan ini.
9. Bapak Andika Indrayana, S.Sn, M.Ds., Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi serta memberi masukan dalam proses pembuatan perancangan ini.
10. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen wali
11. Seluruh pihak Mantrino Records, yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dan perancangan ini.
12. Kepada setiap teman saya tanpa terkecuali yang sudah menemani penulis dan membantu dalam penyelesaian perancangan ini.
13. Untuk seluruh orang yang sudah membantu dan menjadi bagian dari kehidupan penulis selama di perkuliahan.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gideon Liberto Simamora

NIM : 1912626024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN DESAIN *PROTOTYPE WEBSITE* MANTRINO RECORDS**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 6 Juni 2024

Penulis

Gideon Liberto Simamora

NIM 1912626024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gideon Liberto Simamora

NIM : 1912648024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN DESAIN *PROTOTYPE WEBSITE* MANTRINO RECORDS**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 6 Juni 2024

Penulis

Gideon Liberto Simamora

NIM 1912626024

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN PROTOTYPE WEBSITE

MANTRINO RECORDS

Gideon Liberto Simamora

NIM: 1912626024

Mantrino Records adalah bisnis yang fokus pada pertumbuhan komunitas dan subkultur dalam industri musik. Visinya adalah menjadi referensi alternatif yang menghibur dan edukatif, serta merangkul komunitas musik yang lebih luas, baik di Indonesia maupun internasional. Website menjadi alat penting bagi Mantrino Records untuk memperluas jangkauan dan menyampaikan informasi tentang produk, layanan, dan program mereka. Pendekatan analisis data 5W 1H digunakan dalam perancangan website agar desainnya informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna. Ilmu UI UX diterapkan untuk mencapai tujuan ini. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara di toko Mantrino Records, serta survei pengguna untuk memahami preferensi dan perilaku mereka. Proses pembuatan prototype website dimulai dengan pengolahan data pengguna yang menghasilkan user persona, user journey, dan user flow. Data dari observasi dan wawancara toko juga digunakan untuk mengembangkan arsitektur konten dalam prototype. Konsep website dirancang mulai dari pembuatan sitemap, wireframe, hingga prototype. Komunikasi dengan pengguna dilakukan selama proses perancangan untuk mengidentifikasi kekurangan dan peluang perbaikan prototype. Perancangan prototype diakhiri dengan usability testing dan accessibility testing. Hasil accessibility testing mencapai 85%, dan usability testing menunjukkan respon yang sangat baik dalam hal kepuasan dan kemudahan penggunaan website.

Kata Kunci: Mantrino Records, user, *website*, *prototype*.

ABSTRACT

WEBSITE PROTOTYPE DESIGN OF MANTRINO RECORDS

Gideon Liberto Simamora

NIM: 1912648024

Mantrino Records is a business focused on the growth of communities and subcultures in the competitive music industry. The goal of embracing a wider music community, both from Indonesia and abroad, is something that must be prepared for in the current era. This makes the website a crucial medium for Mantrino Records to expand its reach. The website serves as an effective means of conveying information about products, services, programs, and the introduction of the business itself. The application of the 5W 1H method forms the basis of data analysis in the design process, making an informative, engaging, and user-friendly design the focus of the website's creation. Achieving this involves applying UI UX principles in the website development. Data collection is conducted through contextual inquiry methods, including direct observation and interviews at the Mantrino Records store. Additionally, user surveys are carried out to gather information on user preferences and behavior. The process of creating the website prototype starts with processing user data to produce user personas, user journeys, and user flows. Data from store observations and interviews is also processed to develop content architecture for the website prototype. The obtained data forms the foundation for the website concept. The design process begins with the creation of a sitemap, wireframe, and prototype. Communication with users is maintained throughout the design process to identify prototype shortcomings and opportunities. The prototype design concludes with usability testing and accessibility testing. The accessibility testing results in a score of 85%, and the usability testing shows excellent responses in terms of user satisfaction and ease of use.

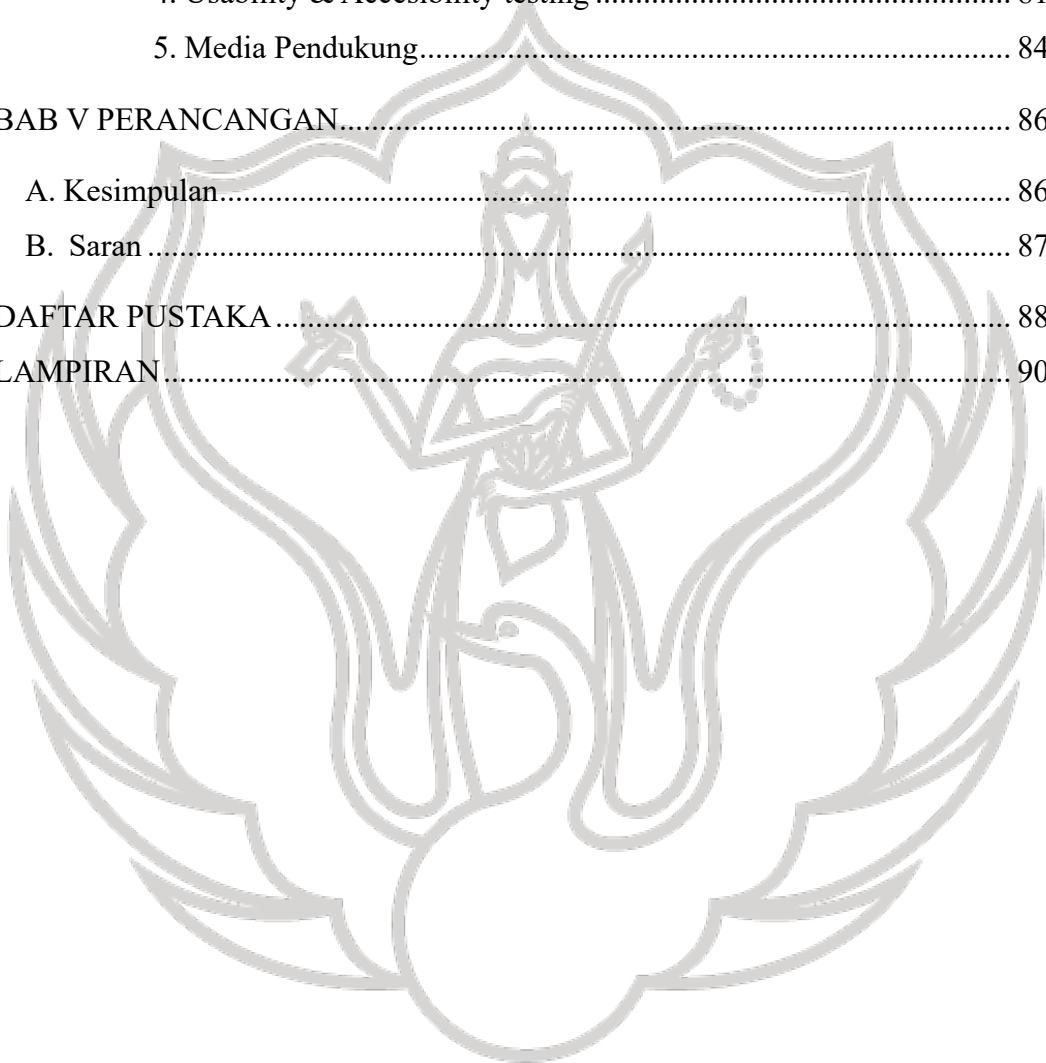
Keywords: Mantrino Records, user, website, prototype.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Definisi Operasional	4
G. Metodologi Perancangan.....	5
H. Metode Analisis Data.....	7
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Tinjauan Desain dan Website	9
1. Tinjauan Desain.....	9
2. Tinjauan Website.....	12
3. Tinjauan Desain Website.....	14
B. Tinjauan Mantrino Records	34
1. Pengertian Records.....	34
2. Mantrino Records.....	34
3. Mantrino Records User Research.....	35
4. Data Visual Mantrino Records	40
C. Tinjauan Pembanding Website	41
1. PHR Senayan.....	42

2. Sound Methapors.....	43
D. Analisis Data	45
E. Kesimpulan Analisis	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	47
A. Konsep Media.....	47
1. Wujud/Bentuk	47
2. Konten Media.....	47
3. Target Audiens.....	47
4. Distribusi Media.....	48
5. Dampak Media	49
6. Cara Kerja Media	49
B. Konsep Kreatif.....	49
1. Tujuan Kreatif	49
2. Strategi Kreatif.....	49
C. Program Media	52
1. Tahap awal.....	52
2. Tahap Riset Media.....	52
3. Tahap Penyusunan Konten Media.....	53
4. Pemetaan User.....	55
5. Visualisasi Media	56
6. Wireframe dan Prototype	60
7. Usability & Accesibility testing	60
8. Finalisasi.....	61
9. Perancangan Media Pendukung	61
BAB IV PERANCANGAN	62
A. Studi Visual	62
1. Studi Tipografi	62
2. Studi Warna	62
3. Studi Layout	63
4. Studi Foto	63

5. Studi Video	64
6. Studi Interaksi	64
B. Desain Website	65
1. Sitemap.....	65
2. Wireframe.....	66
3. Prototype website	72
4. Usability & Accesibility testing	81
5. Media Pendukung.....	84
BAB V PERANCANGAN.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1 <i>User Experience Honeycomb</i>	16
Gambar 2.2 The Elements of <i>User experience</i>	17
Gambar 2.3 <i>Common Grid Structures in Websites and Interfaces</i>	25
Gambar 2.4 <i>Information Ecology</i>	26
Gambar 2.5 <i>Information Needs</i>	27
Gambar 2.6 <i>Organization Structures</i>	28
Gambar 2.7 <i>Vertical and Lateral Navigations</i>	30
Gambar 2.8 <i>Navigation Systems</i>	30
Gambar 2.9 Logo <i>typeface</i> Mantrino Records	40
Gambar 2.10 Logo <i>icon</i> Mantrino Records.....	40
Gambar 2.11 Tampak depan Mantrino Records.....	41
Gambar 2.12 Gerobak Mantrino Records	41
Gambar 2.13 <i>Home page hero header section</i> PHR Senayan.....	42
Gambar 2.14 <i>Home page</i> PHR Senayan <i>product section</i>	42
Gambar 2.15 <i>Home page</i> PHR Senayan	43
Gambar 2.16 <i>Home page</i> Sound Methapors	43
Gambar 2.17 <i>Home page</i> Sound Methapors	44
Gambar 2.18 <i>Product page</i> Sound Methapors	44
Gambar 3.1 <i>User Persona</i>	48
Gambar 3.2 Paula Scher, poster untuk CBS Records, 1979	51
Gambar 3.3 Neville Brody, album cover design untuk Parliament.....	51
Gambar 3.4 <i>Records Categorization</i>	54
Gambar 3.5 <i>User Journey</i>	55
Gambar 3.6 <i>User Flow</i>	56
Gambar 3.7 Soulcraft Typface	57
Gambar 3.8 Reglo Typface.....	58
Gambar 3.9 Barlow Typface	58
Gambar 3.10 Sarina Typface.....	59
Gambar 4.1 <i>Subscribe button</i>	62
Gambar 4.2 <i>Color Pallete</i>	63

Gambar 4.3 <i>New Arrival Section</i>	63
Gambar 4.4 <i>Mantrino Live Show Section</i>	64
Gambar 4.5 <i>Home Video Header Section</i>	64
Gambar 4.6 <i>Sitemap awal</i>	65
Gambar 4.7 <i>Sitemap final</i>	66
Gambar 4.8 <i>Lo Fi Wireframe</i>	66
Gambar 4.9 <i>Med Fi Wireframe</i>	67
Gambar 4.10 <i>Med Fi Wireframe</i>	68
Gambar 4.11 <i>Med Fi Wireframe</i>	68
Gambar 4.12 <i>Med Fi Wireframe</i>	69
Gambar 4.13 <i>Med Fi Wireframe</i>	69
Gambar 4.14 <i>Med Fi Wireframe</i>	70
Gambar 4.15 <i>Med Fi Wireframe</i>	70
Gambar 4.16 <i>Med Fi Wireframe</i>	71
Gambar 4.17 <i>Home page</i>	72
Gambar 4.18 <i>Home page 2</i>	73
Gambar 4.19 <i>Shop page</i>	74
Gambar 4.20 <i>Product template page</i>	75
Gambar 4.21 <i>Programs Page</i>	76
Gambar 4.22 <i>Programs Page 2</i>	77
Gambar 4.23 <i>Programs Page 3</i>	78
Gambar 4.24 <i>News Page</i>	79
Gambar 4.25 <i>News Page Template</i>	80
Gambar 4.26 <i>Proses Pembuatan Navbar</i>	81
Gambar 4.27 <i>Google Lighthouse Audit Results</i>	83
Gambar 4.28 <i>Poster Pendukung</i>	84
Gambar 4.29 <i>Sosial Media Pendukung</i>	84
Gambar 4.30 <i>GSM</i>	85
Gambar 4.31 <i>Poster Perancangan</i>	85
Gambar 4.32 <i>Katalog Perancangan</i>	85

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era revolusi 4.0 yang penuh digital dan kemajuan teknologi telah memberi dampak pada semua sektor industri. Setiap industri dituntut untuk beradaptasi terhadap perkembangan zaman dan baik untuk menambah keterampilan yang turut mengikuti zaman. Keberadaan *online* di era digital sekarang merupakan hal yang sangat penting untuk organisasi, bisnis, dan individu. Selain berbagai platform media sosial, *Website* menjadi sarana utama untuk mendapatkan kehadiran *online* yang kuat.

Website juga menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi seputar produk, layanan, acara, dan lainnya. Dengan *website*, penyampaian informasi terbaru dapat mudah diakses oleh audiens dan juga memfasilitasi komunikasi langsung antara audiens dan pemilik *website*. Fitur layanan komunikasi secara daring melalui kontak yang tertera di *website* dapat memberikan pengalaman audiens yang lebih intens dalam berinteraksi dengan sebuah bisnis maupun individu.

Website yang baik juga dapat menambah kredibilitas sebuah bisnis. Dengan perancangan antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX) yang baik dan desain yang tepat, sebuah *website* akan mudah mendapat kepercayaan pengguna/audiens yang mengunjungi *website* tersebut. Kredibilitas sebuah bisnis tentunya tidak hanya dilihat dari sebuah *website*, tetapi keberadaan *online* yang kuat terpercaya sudah menjadi kebutuhan sebuah bisnis di era digital.

Selain itu, dengan adanya *website* dan kehadirannya di *world wide web*, ekspansi sebuah bisnis dapat meluas ke berbagai belahan dunia. Platform tersebut dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh pengguna/audiens. Dengan ini, *website* menjadi alat promosi yang kuat dan menjadi sebuah kebutuhan strategi pemasaran yang optimal dengan mencapai pasar yang lebih luas.

Merancang sebuah *website* di era digital ini sangatlah penting. Memanfaatkan potensi internet dan teknologi digital sudah seharusnya dilakukan untuk pertumbuhan sebuah bisnis. Keberadaan *online*, komunikasi efektif, dan pemasaran yang kuat akan menghasilkan pertumbuhan bisnis. Dengan demikian, memiliki

sebuah *website* sudah menjadi kebutuhan yang mendesak untuk sebuah bisnis di era digital.

Mantrino Records adalah toko rekaman musik yang berbasis di Yogyakarta, Indonesia. Berdiri sejak awal tahun 2021, oleh Kevin Christopher & Benedicto Audi dengan tujuan untuk menjadi wadah alternatif bagi komunitas musik & subkultur di sekitar. Mantrino Records percaya bahwa praktik mengoleksi rilisan fisik masih relevan sampai saat ini, sama halnya dengan mencari referensi melalui buku secara fisik atau berpergian ke museum. Terjadi suatu proses yang unik bagaimana seseorang mendapatkan pengetahuan mengenai kreatifitas dari berbagai belahan dunia melalui rilisan fisik musik tersebut.

Selain jual beli rekaman musik dan memproduksi aksesorisnya. Mantrino Records juga memiliki program reguler setiap bulan di dalam toko yakni Mantrino Records In-Store Session & Kursus Disjoki Pak Mantri. Di luar toko, Mantrino Records dengan gerobak *iconic* Orkes Dansa Keliling (*Mobile Disco Service*) yang sudah melakukan tur Jawa & Bali pada tahun 2022 ke beberapa tempat & festival ternama seperti A3000 Creative Compound Jakarta, Plataran Borobudur, Doggyhouse Records Day (FKY 2022) di Jogja National Museum, Salt A Way Festival 2022 di Tanjung Lesung dan Headonism di Desa Potato Head Bali. Tahun 2023, Mantrino Records melebarkan sayap untuk mendukung perkembangan komunitas musik & subkultur sekitar dengan cara menyelenggarakan konser musik skala kecil per bulan untuk musisi/band yang sedang tur baik lokal maupun internasional yakni “Mantrino Live Show”.

Mantrino Records menjadi sebuah bisnis yang fokus terhadap pertumbuhan wadah komunitas musik & subkultur di industri yang kompetitif. Visi dan misi yang berorientasi tidak hanya sekedar menghibur tetapi juga menjadi referensi alternatif yang edukatif. Mantrino Records juga bertujuan merangkul komunitas musik baik dari Indonesia maupun luar negeri. Tujuan-tujuan tersebut dapat dicapai dengan melahirkan sebuah *website* Mantrino Records sendiri.

Mantrino Records menjadi sebuah bisnis terpusat pada pertumbuhan wadah alternatif komunitas musik & subkultur di industri yang kompetitif. Visi dan misi yang berorientasi yang tidak hanya sekedar menghibur tetapi juga menjadi referensi alternatif yang edukatif. Mantrino Records juga bertujuan merangkul

komunitas musik baik dari Indonesia maupun luar negeri. Tujuan-tujuan tersebut dapat dicapai dengan melahirkan sebuah *website* Mantrino Records sendiri.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan diangkat adalah “Bagaimana merancang *prototype website* bagi Mantrino Records dengan menarik dan informatif?”

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *prototype website* Mantrino Records adalah:

1. Konten

Konten yang dibawa dalam perancangan *prototype website* ini adalah berbagai bisnis, jasa, dan aktivasi yang dilakukan oleh Mantrino Records.

2. Media

Media utama yang dipilih sebagai hasil akhir dari perancangan ini adalah *prototype website* yang memuat unsur verbal dan visual mengenai bisnis, jasa, dan aktivasi yang dilakukan oleh Mantrino Records.

3. Target Audiens

Target audiens dari perancangan ini adalah para penikmat, pemerhati, dan pelaku musik.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *prototype website* Mantrino Records adalah memudahkan audiens dalam mendapatkan dan memahami informasi seputar produk, layanan, serta program-program inovatif yang ditawarkan oleh Mantrino Records. Selain itu, memberi kepuasan terhadap audiens melalui komunikasi visual yang dirancang pada *prototype website*.

E. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Mantrino Records

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah produk yang membantu Mantrino Records terus berkembang sebagai sebuah bisnis *e-commerce* dalam industri musik

2. Bagi Komunitas Musik

Perancangan ini diharapkan membantu audiens dalam komunitas musik menerima produk, jasa, hiburan seputar musik lewat Mantrino Records.

3. Bagi Mahasiswa/i

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa/i seputar perancangan sebuah *website* lewat studi UI / UX dengan penerapan ilmu-ilmunya.

4. Bagi Institusi

Menjadi sebuah alternatif desain pemecah masalah melalui perancangan *website* yang dapat mempromosikan DKV Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai program studi kampus yang mampu menangani dan memberi alternatif pemecah masalah dalam visual dan ide.

F. Definisi Operasional

1. *Website*

Sebuah *website* adalah sebuah kumpulan halaman web yang terkait dan diakses melalui sebuah nama domain tertentu atau alamat web. *Website* ini dapat berisi informasi, gambar, video, dan berbagai jenis konten lainnya yang diakses melalui peramban web.

2. *User experience (UX)*

User experience atau pengalaman pengguna adalah persepsi keseluruhan seseorang terhadap interaksi mereka dengan produk, layanan, atau sistem tertentu. Ini mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kepuasan pengguna, responsivitas, efisiensi, dan emosionalitas dalam pengalaman menggunakan produk atau layanan tersebut.

3. *User interface (UI)*

User interface atau antarmuka pengguna adalah segala sesuatu yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sebuah sistem, aplikasi, atau perangkat. Ini mencakup elemen-elemen visual seperti tombol, menu, ikon, dan tata letak, serta elemen fungsional seperti input pengguna dan respons sistem terhadap input tersebut.

4. Mantrino Records

Mantrino Records adalah toko rekaman berdiri sejak awal 2021, berlokasi di Jl. Gerilya No.646, Brontokusuman, Mergangsan, DIY. Selain berbisnis jual beli rekaman fisik, Mantrino bertujuan untuk menjadi wadah alternatif yang inklusif bagi komunitas musik & subkultur di sekitar. Melalui berbagai program, Mantrino menjadi berjalan beriringan dengan komunitas musik, memberi ruang kepada berbagai pelaku musik, inspirasi dan edukasi kepada bermacam penikmat musik.

G. Metodologi Perancangan

1. Metode Perancangan

Metode *Design Thinking 101* dari Norman Nielsen Group menegaskan bahwa pendekatan praktis dan berpusat pada pengguna dalam memecahkan masalah dapat menghasilkan inovasi, dan inovasi dapat menghasilkan diferensiasi serta keunggulan kompetitif. Kerangka kerja *design thinking* ini mengikuti alur *understand*, *explore*, dan *materialize*. Di dalam kategori besar ini terdapat 6 fase: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *implement*.

a. *Emphatize*

Melakukan riset untuk mengembangkan pemahaman terhadap *user*. Hal ini dilakukan dalam mencapai pengetahuan tentang apa yang *user* lakukan, katakan, pikirkan, dan rasakan. Tahap ini dilakukan penelitian data lewat *contextual inquiry* dan *survey*

b. *Define*

Mengolah hasil riset dan mencari masalah *user* berada. Saat mengidentifikasi kebutuhan *user*, dilakukan pencarian *opportunity*

untuk inovasi perancangan. Tahap ini dilakukan penggambaran *user* dan juga pembuatan arsitektur informasi

c. *Ideate*

Melakukan penciptaan berbagai ide kreatif yang menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi yang telah diidentifikasi. Tahap ini melakukan sketsa, pembuatan *sitemap*, dan juga *wireframe*

d. *Prototype*

Membangun representasi dari ide-ide yang dibuat. Tujuan dari fase ini adalah untuk memahami komponen dari ide-ide yang berfungsi dengan baik dan yang tidak. Tahap ini dilakukan pembuatan *wireframe* dan *prototype*.

e. *Test*

Menguji prototipe di depan *user* untuk verifikasi bahwa prototipe tersebut mencapai tujuan. Tahap ini dilakukan *usability testing* dan *accessibility testing*

f. *Implement*

Tahap perwujudan perancangan dengan kepastian bahwa solusi dan tujuan tercapai.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data didapatkan melalui *contextual inquiry* dan *survey* yang disebarkan secara langsung kepada subjek penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Informasi yang diperoleh dari jurnal maupun buku yang membahas seputar bahasan perancangan.

c. Data Visual

Data yang digunakan sebagai referensi visual dasar dari desain yang akan dibuat dan diambil melalui referensi *website* yang sudah ada dan juga identitas visual yang sudah ada.

H. Metode Analisis Data

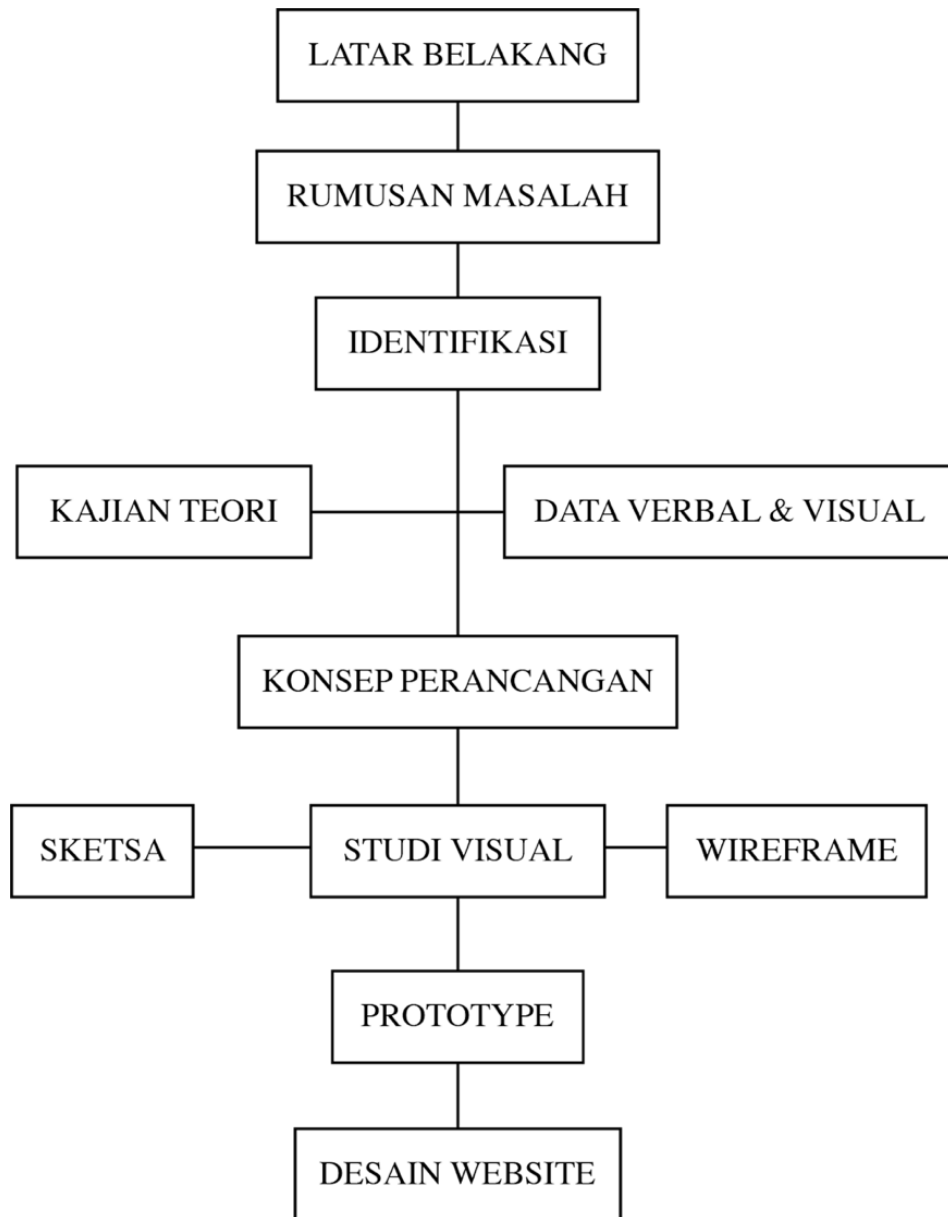
Metode analisis yang digunakan untuk konsep perancangan ini adalah 5W+1H. Dengan metode ini, analisis data dapat menggali akar permasalahan yang dihadapi sehingga menyediakan struktur yang diperlukan untuk keputusan proses pembuatan *website*.

1. *What* (apa): Apa bentuk akhir perancangan ini?
2. *Who* (siapa): Kepada siapa perancangan ini ditargetkan?
3. *Where* (dimana): Dimana hasil perancangan akan dipublikasikan?
4. *When* (kapan): Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?
5. *Why* (mengapa): Mengapa hal ini diangkat sebagai perancangan?
6. *How* (bagaimana): Bagaimana perancangan dibuat?

Dalam perancangan *website*, penting untuk merancang desain yang informatif dan menarik agar mudah dipahami oleh pengguna. Pemilihan Gaya desain akan memiliki pengaruh visual dan mencerminkan identitas *brand* tersebut. Membangun komunikasi yang efektif, efisien, dan estetik lewat *website* perlu dilakukan oleh desainer. Perancangan yang optimal akan memberi kredibilitas terhadap *website* dan juga *brand* tersebut.



H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Gideon Liberto Simamora)