BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Seiring berjalannya waktu pengguna Internet di Indonesia berkembang pesat di tiap tahunnya. Hal ini didukung dengan semakin mudah dan murah untuk mengakses Internet, sehingga memicu para pelaku usaha untuk memanfaatkan Internet sebagai alternatif dalam mensiasati persaingan penjualan dan promosi. Mengingat perkembangan yang saat ini serba digital maka akan relevan jika dimanfaatkan untuk merancang *webstore* Komunitas UKM Banyuwangi Clothing sebagai media baru. Terlebih lagi produk yang dihasilkan merupakan produk *fashion* yang perlu memperlihatkan sisi detail dari tiap produk untuk mempermudah calon konsumen ataupun audiens untuk mengamati.

Berdasarkan hasil survei lapangan 7 dari 10 responden yang terdiri dari konsumen dan pebisnis *clothing*, mereka setuju dan tertarik dengan adanya media baru seperti *webstore* yang menampung produk lokal. Mengingat juga belum ada media yang menampung produk dari Komunitas UKM Banyuwangi Clothing selain media pribadi masing-masing anggota seperti Instagram.

Komunitas UKM Banyuwangi Clothing sudah saatnya memiliki wadah berupa *webstore* Banyuwangi Clothing yang dapat menampung produknya guna mempermudah tersebarnya informasi terkait produk mereka. Sehingga tiap merek *clothing* baik yang memiliki toko ataupun tidak, juga berpeluang sama dalam memasarkan dan menjual produknya. Dengan demikian pebisnis *clothing* di Banyuwangi lebih bisa memaksimalkan pemasarannya dan bisa maju bersama dalam menjalankan bisnisnya, selain itu juga tidak menutup kemungkinan bagi merek *clothing* untuk bisa dikenal hingga ke luar kota Banyuwangi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

B. Saran

Persaingan bisnis secara *online* dari waktu ke waktu yang terus berkembang membuat para pebisnis harus selalu meningkatkan strategi pemasarannya. Untuk itu sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual kita diharapkan mampu untuk membantu dalam pemecahan masalah yang berhubungan dengan visual mulai dari promosi hingga kegiatan pemasaran. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual juga diharapkan untuk lebih peka dalam menyikapi perkembangan kebutuhan, karena di zaman yang terus berkembang akan bertambah pula kebutuhan pemecahan masalah. Seperti misalnya desain UI/UX yang mungkin kurang diminati dan belum diajarkan di kampus, mungkin bisa diperoleh ketika kita lebih berani mencari tahu di luar lingkungan kampus.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Literatur Buku

Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Iyan Mulyana, Agung Prajuhana P., Mohamad Iqbal. 2019. *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi*. Edisi Pertama. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas.

Suyanto, Asep Herman. 2007, 2009. *Step by Step Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Setiadi, Teguh. 2017. *Dasar Fotografi: Cara Cepat Memahami Fotografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Vincent Didiek Wiet Aryanto, Yohan Wismantoro. 2020. *Marketing Digital: Solusi Bisnis Masa Kini dan Masa Depan*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Karya Ilmiah

Aziz, Mokhamad Hazbi. (2017). Perancangan Desain *Website* Sebagai Salah Satu Media Promosi The Cobbler Yogyakarta. Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta.

Jati, Ketut Nugraha. (2019). Perancangan *Website* Sosiohistori Pariwisata Bali Sebagai Sebagai Media Informasi. Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta.

Triana, Sudi Anang. (2019). Perancangan *Website* Sweda *Customring* Sebagai Upaya Membangun *Brand Image*. Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Yogyakarta.

Website

Szeretlek-87.com. (2014, 22 April). *Sejarah Online Shopping Di Indonesia*. Diakses 13 Oktober 2019, pukul 20.38 WIB: http://szeretlek-87.weebly.com/eptik/category/sejarah-online-shopping-di-indonesia

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Internetworldstats.com. (2019, 31 Mei). *Usage and Population Statistics*. Diakses 13 Oktober 2019, pukul 22.19 WIB: https://internetworldstats.com/stats3.htm

Syahid, Bilal. (2020, 9 Januari). *Pengertian Website*. Diakses 12 April 2020, pukul 21.00 WIB: https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/

Putra. (2020, 14 Februari). *Pengertian Marketing: Funfsi, Tujuan, Konsep, Strategi & Tugas Pemasaran*. Diakses 12 Mei 2020, pukul 19.10 WIB: http://salamadian.com/pengertian-marketing/

Shaniba, Teguh. (2020, 29 Juli). *Apa Itu Fashion Photography? Yuk, Kita Buat Foto Pakaian yang Bagus*. Diakses 11 Januari 2021, pukul 19.38 WIB: https://shanibacreative.com/apa-itu-fashion-photography-yuk-kita-buat-foto-pakaian-yang-bagus/

Narasumber

Eteng, Danies. 2020. *"Wawancara Banyuwangi Clothing"*. Banyuwangi

Bastard, Raffi. 2020. *"Wawancara Banyuwangi Clothing"*. Banyuwangi

Furqon, Rama. 2020. *"Wawancara Banyuwangi Clothing"*. Banyuwangi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta