

BAB III

ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Data yang sudah ada dianalisa menggunakan berbagai pendekatan kemudian perancangan hendak dibuat dengan beberapa konsep diantaranya sebagai berikut :

A. ANALISA DATA

Analisa data merupakan proses perincian atau pemodelan data untuk menemukan informasi yang digunakan kemudian di rancang menggunakan konsep perancangan untuk mendukung dan mengambil keputusan hingga kesimpulan pada suatu data. Beberapa hal yang perlu diketahui dalam analisa data diantaranya:

1. SEGMENTASI

Segmentasi merupakan kegiatan membagi suatu pasar menjadi beberapa kelompok pembeli yang berdasarkan kebutuhan, karakteristik, atau perilaku yang berbeda sesuai dari target Djamoors yo Jamur. Adapun segmentasi konsumen dari Djamoors yo Jamur yaitu :

a. Demografi

- 1.) Usia : 17-50 th
- 2.) Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
- 3.) Agama : Semua Agama
- 4.) Ekonomi : Menengah kebawah

5.) Pendidikan : SMP, SMA/K, Sarjana

b. Geografi

Sukoharjo dan sekitarnya

c. Psikografi

Konsumen yang suka merawat jenis tanaman yang dapat dipanen sendiri dan dikonsumsi sendiri maupun di komersilkan dengan hasil yang optimal atau *fresh* pada produk yang dihasilkan.

d. Behavior

Konsumen yang sabar dan telaten untuk merawat sebuah produk. Selain itu konsumen yang bergaya hidup hemat atas apa yang dibeli dan juga mandiri.

2. USP (*Unique, Selling, Proposition*)

USP merupakan ciri khas dari produk atau jasa satu dengan yang lainnya. Djamoers yo Jamur siap beradaptasi dengan perkembangan zaman. Selain itu juga menyediakan ukuran media yang lebih besar daripada ukuran standarnya dan menghasilkan jamur yang lebih banyak dan lebih besar.

3. ESP (*Emotional, Selling, Proposition*)

ESP merupakan emosi konsumen yang digunakan untuk menjual suatu produk. Emosi yang digunakan untuk perancangan ini ditujukan kepada emosi konsumen yang ingin memiliki rasa aman dan nyaman terhadap makanan apa yang mereka konsumsi. Selain itu rasa emosi yang ingin mandiri dengan usaha yang dihasilkan.

4. POSITIONING

Positioning merupakan tindakan perusahaan untuk merancang produk dan teknik pemasaran agar terciptanya kesan tertentu di ingatan konsumen. Djamooers yo Jamur merupakan usaha media jamur yang dapat menghasilkan jamur yang berkualitas dan banyak yang selalu adaptif dengan perkembangan zaman yang mendukung program UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) yang sedang digaungkan.

Gaya visual yang digunakan pada web Djamooers yo Jamur adalah *fresh*, modern dan tegas. Bentuk yang simple hingga dekoratif untuk menekankan produk dan perusahaan yang ingin selalu tumbuh berkembang bersama. Penerapannya pada desain *website* yaitu menggunakan warna konsisten, huruf jenis roman dan dekoratif serta layout yang sederhana disertai ilustrasi foto yang mendukung hingga ikon yang simple.

B. STRATEGI KREATIF

Strategi kreatif merupakan langkah secara keseluruhan dari awal hingga akhir yang dirancang untuk menciptakan serta memudahkan sebagai trik memasarkan yang efektif. *User interface* pada website diperhatikan dari berbagai unsur yang hendak di visualisasikan diantaranya :

1. KONSEP

Konsep merupakan ide yang berbentuk abstrak dan dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya

dinyatakan dengan suatu istilah, (Soedjaji, 2000: 14). Konsep yang digolongkan diantaranya :

a. Visual

Visual disini merupakan konsep yang terlihat secara gambaran besar seperti :

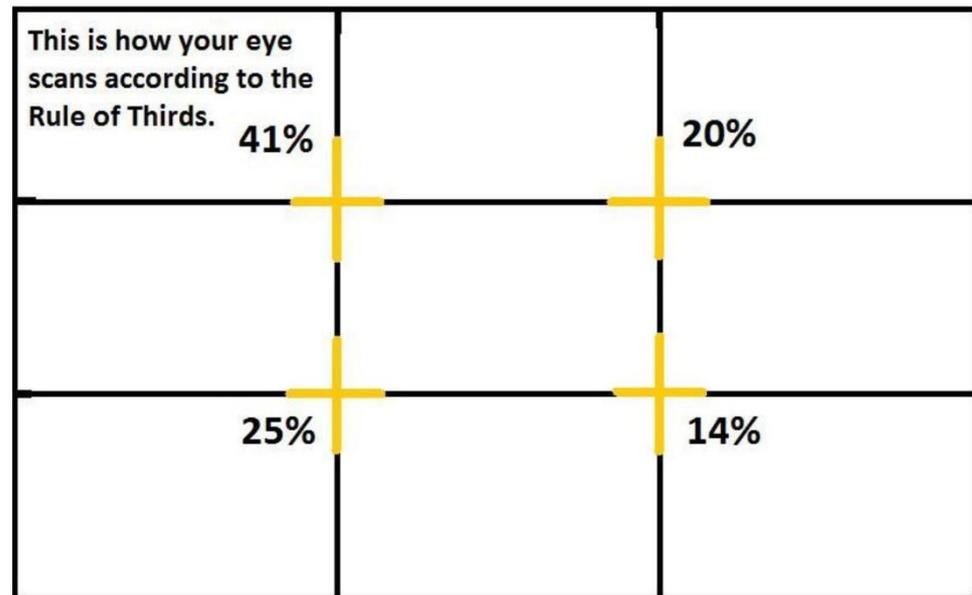
1) Layout (Tata Letak)

Perencanaan desain yang baik selain berdasarkan pada kematangan konsep juga tidak lepas dari perencanaan tata letak atau layout. Layout adalah usaha untuk menyusun, gambar, tabel dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik (Hendratman, 2010: 85) susunan layout seperti format horizontal, vertikal, diagonal, radial dan acak. Jenis layout pada *interface website* Djamoors yo Jamur yang digunakan adalah picture window layout. Picture window layout merupakan tampilan visual yang dimana iklan produk/ *public figure* di *close up*, diikuti headline dan keterangan gambar dengan porsi kecil.



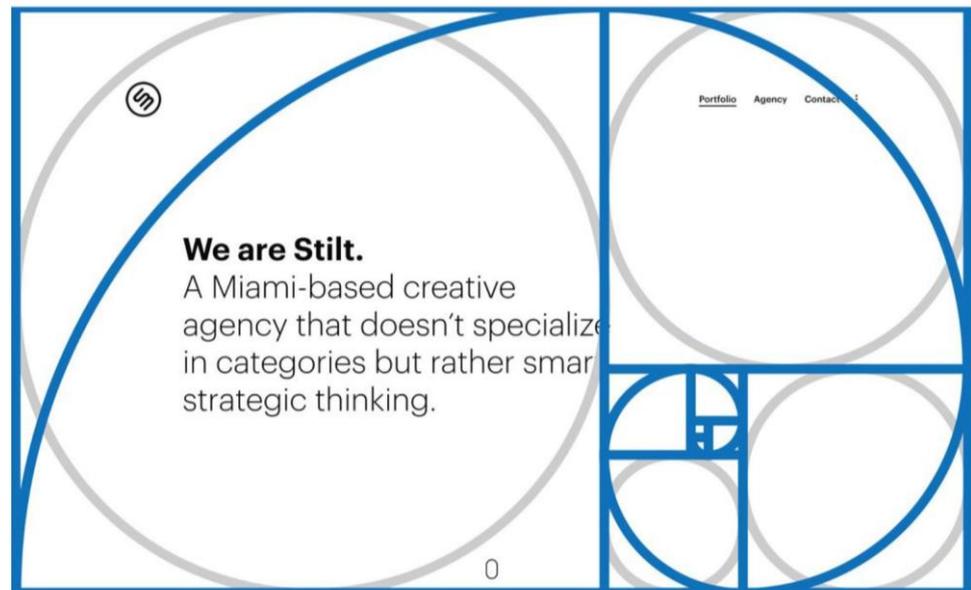
Gambar 23. Picture Window Layout
Sumber: rainforestfoods.com, 2021

Selain itu dalam layout juga memperhatikan *rule of thirds* yaitu layout yang menggunakan beberapa garis untuk melatih titik fokusnya.



Gambar 24. Rule of thrid
Sumber: interaction-design.org, 2021

Hal yang perlu diperhatikan pada layout juga yaitu *golden spiral* adalah proporsi yang diperhatikan pada elemen visual yang berbeda dari ukuran dan jenisnya agar tersusun indah dan estetik pada mata manusia.

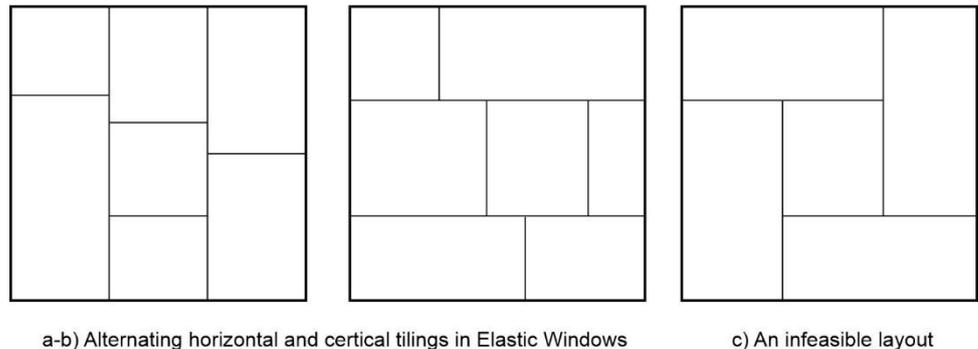


Gambar 25. Golden Spiral
Sumber: designshack.net, 2021

Komponen dan prinsip desain yang digunakan dalam desain grafis di atas juga diterapkan dalam menyusun *user interface* website. *User Interface* website sama halnya dengan perwujudan visual desain grafis, hanya saja desain website dibuat lebih rumit dengan melibatkan komponen software yang lebih kompleks, karena *user interface* website hanya bisa dinikmati secara digital atau visual karena hanya tersedia di dunia ‘maya’. Sesuai namanya, hasil akhirnya adalah sebuah website.

Layout yang disajikan pada *interface website* diantaranya:

a. Layout *Static*



a-b) Alternating horizontal and vertical tilings in Elastic Windows

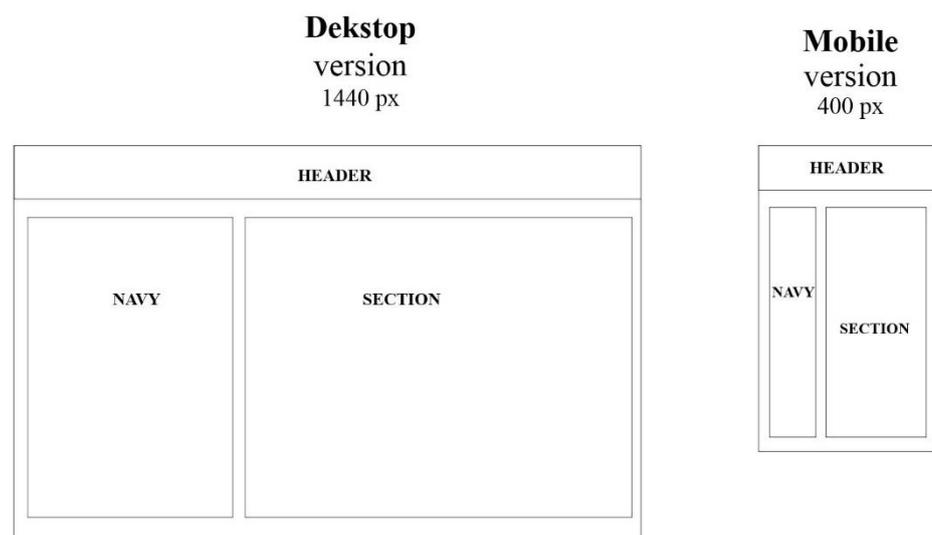
c) An infeasible layout

Gambar 26. Layout *Static*

Sumber: blog.teamtreehouse.com/which-page-layout, 2021

Halaman layout *static* (statis) sering disebut “*layout fixed*” karena menggunakan ukuran halaman yang sudah diterapkan dan tidak merubah ukuran lebar browser. Halaman website tradisional umumnya dibuat dengan model atau jenis ini hingga berkembangnya responsive web design (RWD) pada tahun 2010.

b. Layout *Liquid*

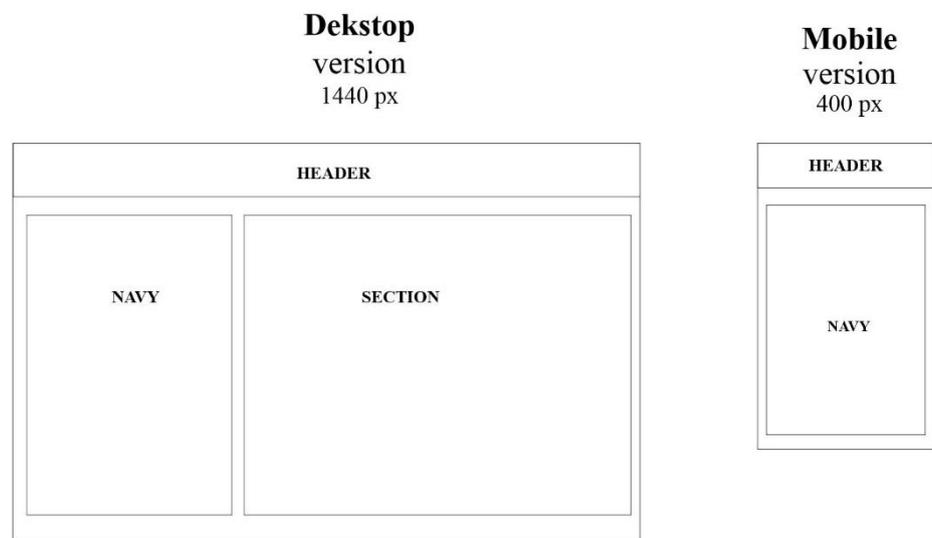


Gambar 27. Layout *Liquid*

Sumber: blog.teamtreehouse.com/which-page-layout, 2021

Layout Liquid dibentuk dengan lebih relative daripada layout *static*. Jenis ini akan membuat tampilan website sama dan baik walaupun dibuka pada browser yang berbeda. Lebar presentase layout bisa menyesuaikan layar browser pengguna atau pengunjung website.

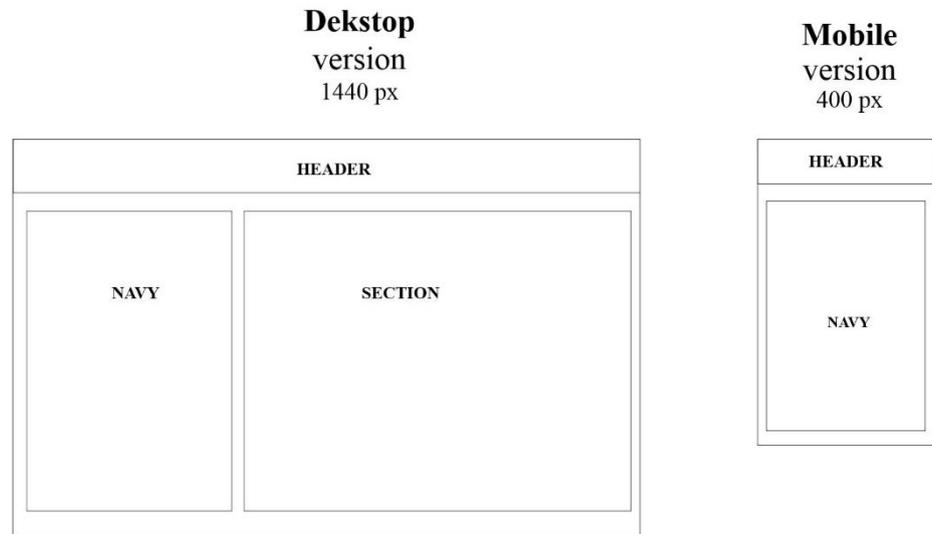
c. Layout *Adaptive*



Gambar 28. Layout *Adaptive*
 Sumber: blog.teamtreehouse.com/which-page-layout, 2021

Layout *adaptive* dibuat pada media CSS untuk mengenali lebar browse kemudian memodifikasi layout sesuai dengan lebarnya. Jenis ini menggunakan unit *fixed* (tetap) sama seperti layout *static*. Namun perbedaannya adalah beberapa lebar layout yang ditandai dengan beberapa hal teknis tertentu.

d. *Layout Responsive*

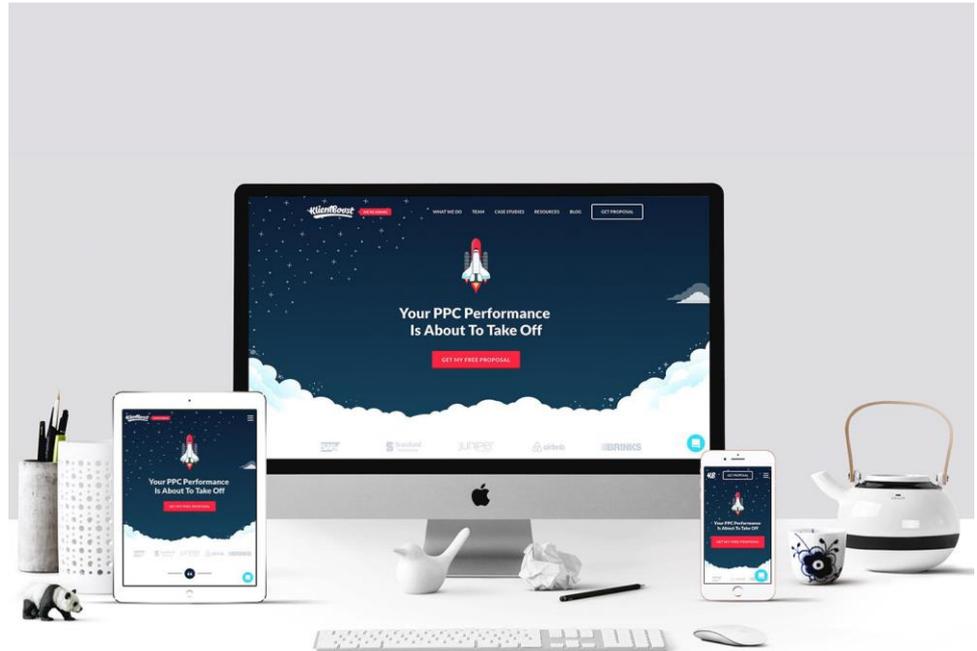


Gambar 29. *Layout Responsive*

Sumber: blog.teamtreehouse.com/which-page-layout, 2021

Halaman *layout responsive* (responsif) menggabungkan konsep *layout liquid* dan *adaptive*. Halaman website dengan *layout responsive* umumnya disebut dengan *layout yang mobile friendly* yang dimana *layout* dan *desain* akan menyesuaikan *browser/desktop* dan *gadget/mobile* yang digunakan. *Bentuk* dan *lebar layout* seketika akan berubah dan menyesuaikan secara otomatis ketika website diakses dari *gadget* apa saja.

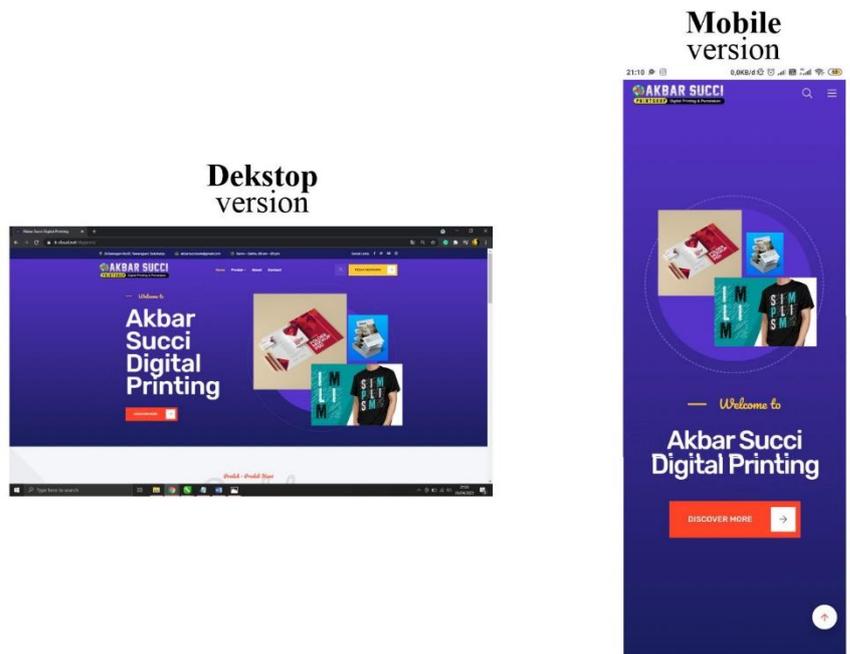
e. *Layout Hybrid*



Gambar 30. *Layout Hybrid*
Sumber: freepik.com, 2021

Jenis layout ini merupakan yang terpopuler diantara layout lainnya. Layout hybrid merupakan campuran dari berbagai jenis layout berikut dengan konsep masing-masing. Hal ini berarti, kemampuannya yang fleksibel yang menyesuaikan *viewport browser* hanya sementara karena mempertahankan website yang membutuhkan struktur *fixed/ tetap*.

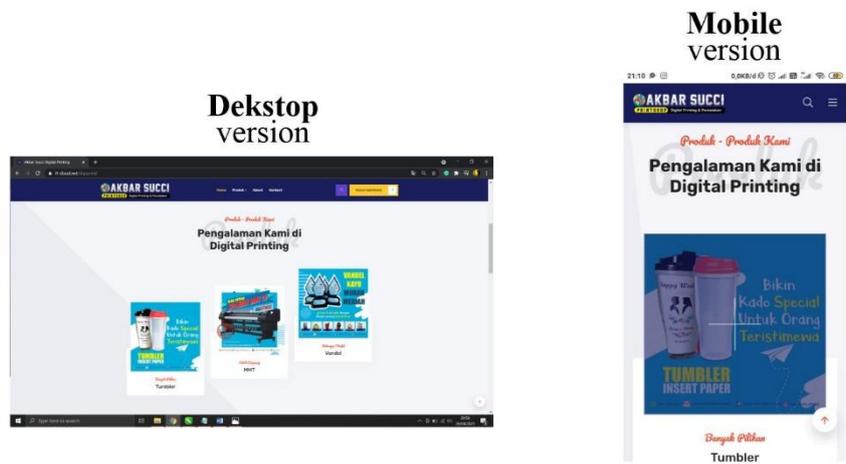
Layout gagasan merupakan tahapan awal dari sebuah visualisasi perancangan. Berikut refensi sketsa mengenai layout gagasan dalam perancangan *user interface* website Djamoers yo Jamur.



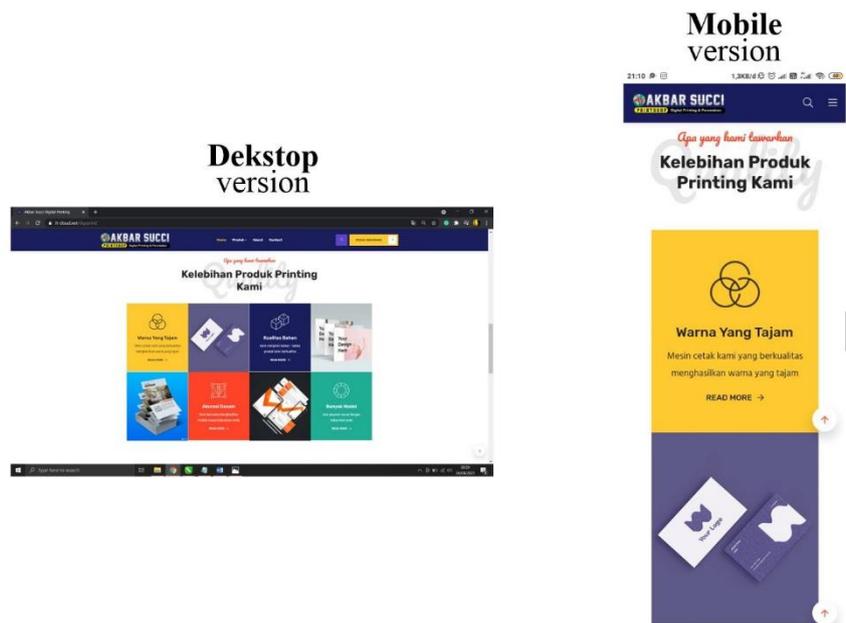
Gambar 31. Contoh Refensi Layout Halaman Utama
 Sumber: akbarsuccidigitalprinting.com, 2020

Keterangan :

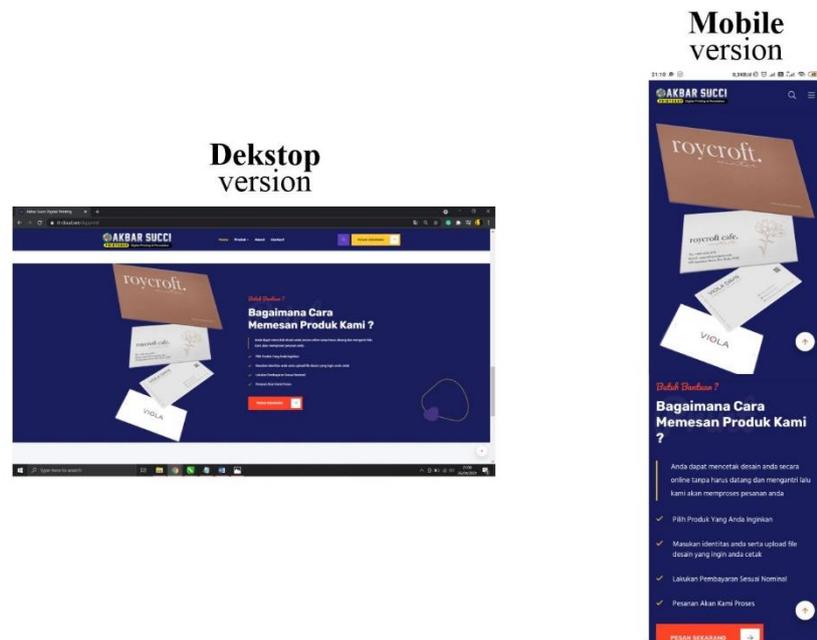
Header adalah bagian atas dari sebuah website. Biasanya berisi nama situs, logo dan deskripsinya. Header berfungsi untuk menampilkan identitas utama dari sebuah situs. Header yang digunakan untuk *user interface* website Djamoers yo Jamur berisi logo, ikon pencarian, dan menu bar.



Gambar 32. Contoh Refensi Layout Halaman Kedua
 Sumber: akbarsuccidigitalprinting.com, 2020



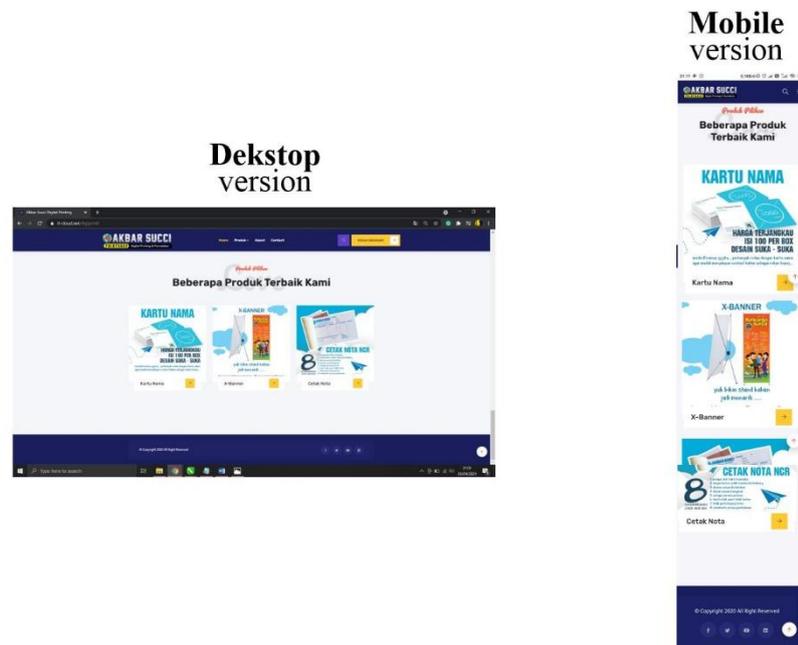
Gambar 33. Contoh Refensi Layout Halaman Ketiga
 Sumber: akbarsuccidigitalprinting.com, 2020



Gambar 34. Contoh Refensi Layout Halaman Keempat
Sumber: akbarsuccidigitalprinting.com, 2020

Keterangan :

Content (konten) atau isi sebuah situs berupa informasi dan artikel yang biasanya terletak di bagian tengah. Konten pada *user interface* Djamoers yo Jamur berisi artikel produk dan informasi tentang industri tersebut.



Gambar 35. Contoh Refensi Layout Halaman Kelima

Sumber: akbarsuccidigitalprinting.com, 2020

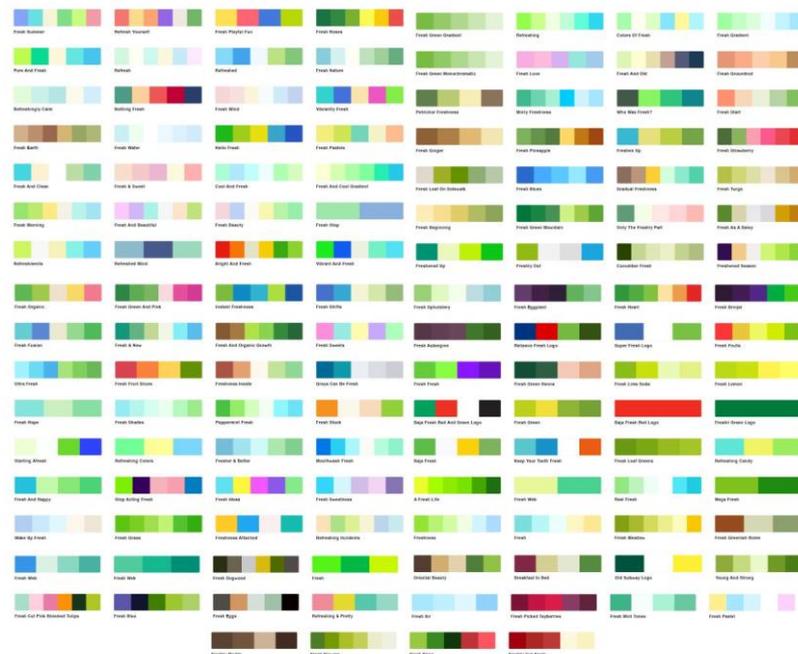
Keterangan:

Baseline adalah bagian dasar atau paling bawah dari sebuah situs website. Fungsi utamanya adalah sebagai kaki dan berisi informasi hak cipta, kepemilikan, link tambahan, sumber daya, sponsor dan kredit sebuah website. *Baseline* pada *user interface* website Djamoers yo Jamur berisi tombol kontak sosial media dari telepon, WhatsApp, Instagram, dan Facebook.

b) Warna

Warna adalah unsur rupa yang terbuat dari pigment atau zat warna (Sanyoto, 2010:12). Teori warna Brewster mengelompokan warna menjadi 4 bagian yakni premier, sekunder, tersier dan netral.

User interface website Djamoors yo Jamur menggunakan media digital, sehingga menggunakan RGB. RGB adalah model warna yang terdiri atas tiga buah warna yaity Merah (*Red*), Hijau (*Green*) dan Biru (*Blue*) yang dipadukan dengan beragam warna. Kegunaan utama model RGB adalah untuk menampilkan citra dalam perangkat elektronik maupun *digital*. Warna cerah digunakan sebagai latar belakang, warna gelap digunakan sebagai warna teks, sedangkan warna yang berbeda digunakan untuk judul atau subjudul. Warna tambahan digunakan sebagai warna link dan ikon-ikon tertentu. Alasannya adalah untuk membuat tiap elemen pada satu halaman web terkesan adanya kekontrasan terhadap elemen satu dengan lainnya, sehingga pengguna bisa membedakannya.



Gambar 36. *Fresh Modern Color Palette*
Sumber: schemecolor.com, 2021

Warna yang digunakan dalam beberapa perpaduan banyak warna. Warna dasar gelap dan terang dipilih untuk membuat halaman web terlihat kontras.

c) Tipografi

Tipografi adalah seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin (Suriyanto Rustan, 2014:7-22). Pemilihan jenis font perlu dipertimbangkan karena font memiliki gaya dan karakteristik tersendiri, sedangkan font adalah desain grafis yang diterapkan ke kumpulan angka, symbol dan karakter. Pertimbangan ini berdasarkan fungsi serta penampilan dari segi visual serta tujuan media promosi yang dibuat.

Tipografi yang digunakan dalam *user interface* website Djamoers yo Jamur akan menggunakan font jenis roman dan sans serif. Roman adalah jenis tipografi yang memiliki garis kecil di tiap hurufnya. Font roman yang dipilih untuk *interface* website yaitu Spectral family. Sedangkan sans serif adalah Nunito dipilih untuk *interface* website.



Gambar 37. Font Typografi

Sumber: reliablepsd.com/ultimate-google-font-pairings, 2021

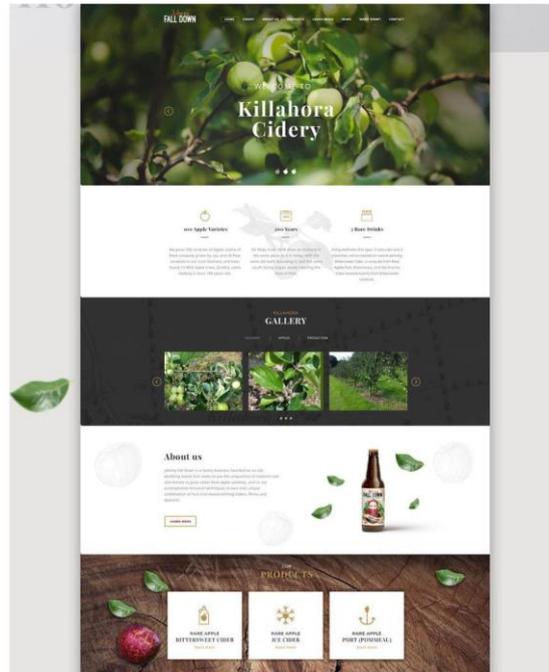
Font Spectral akan digunakan pada tulisan judul yang berada di layout bagian header dan Baseline pada setiap halaman beranda, produk, pelatihan, dan tentang kami. Selain itu pada setiap content menggunakan font Nunito. Mata manusia tidak bisa membaca huruf yang terlalu kecil juga huruf yang terlalu besar. Ukuran ideal untuk *body text* antara 10-13px, untuk judul dan elemen lain disesuaikan dengan bidang layout atau tata letak.

d) Ilustrasi

Ilustrasi adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi atau di situs web yang menarik dengan cara yang logis. Tujuannya untuk menarik perhatian, menambah nilai serta meningkatkan minat audiens, simple, terorganisir sekaligus memberikan penekanan selektif dan menciptakan kesatuan yang

utuh (Arwan, 2009). Ilustrasi mengandung makna sebuah gambar yang menjelaskan isi dari suatu buku atau menjelaskan sebuah tulisan sehingga membantu pembaca dalam memainkan imajinasinya untuk mengartikan tulisan lewat sebuah gambar. Sebuah ilustrasi selain memiliki tujuan sebagai penarik perhatian juga memiliki empat fungsi diantaranya :

- 1) Fungsi deskriptif, yaitu digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan yang panjang melalui sebuah gambar.
- 2) Fungsi ekspresif, yaitu mengekspresikan suatu ide atau gagasan melalui sebuah gambar.
- 3) Fungsi analitis, yaitu mengekspresikan secara detail bagian-bagian suatu benda.
- 4) Fungsi kualitatif, yaitu pada umumnya digunakan dalam pembuatan table, grafik, foto, simbol, gambar dan lain-lain.



Gambar 38. Contoh Ilustrasi UI Website
 Sumber: [instagram.com/ ui.designs](https://www.instagram.com/ui.designs), 2021

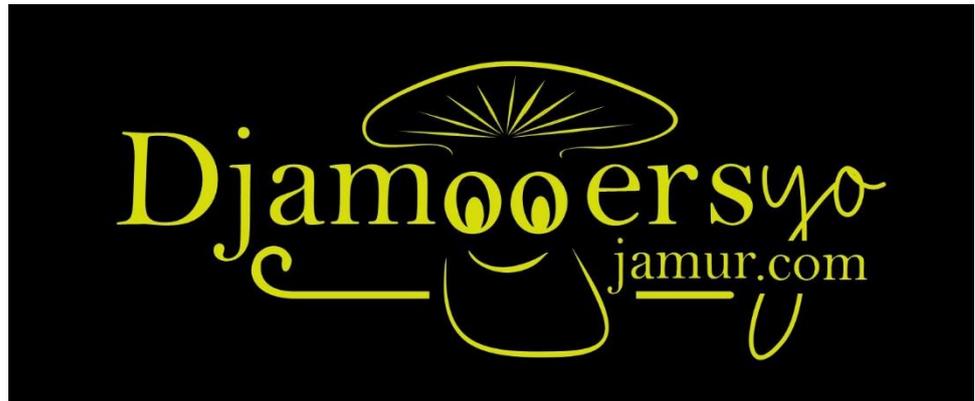
Ilustrasi yang digunakan di dalam *user interface* website Djamoers yo Jamur adalah ilustrasi dalam bentuk foto produk jamur beserta median tanamnya hingga prosesnya. Ilustrasi ini digunakan pada konten halaman website. Adapun ilustrasi lain dalam bentuk ikon untuk mewakili beberapa istilah seperti; pencarian, menu, scrool up, pemesanan, gabung pelatihan serta ikon kontak sosial media.

1) Logo

Logo adalah suatu gambar dengan arti tertentu mewakili suatu dari perusahaan, daerah, organisasi, produk dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat serta mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya. Logo harus memiliki filosofi dan kerangka dasar berupa konsep dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri. Logo lebih lazim dikenal oleh penglihatan atau visual, seperti ciri khas berupa warna dan bentuk



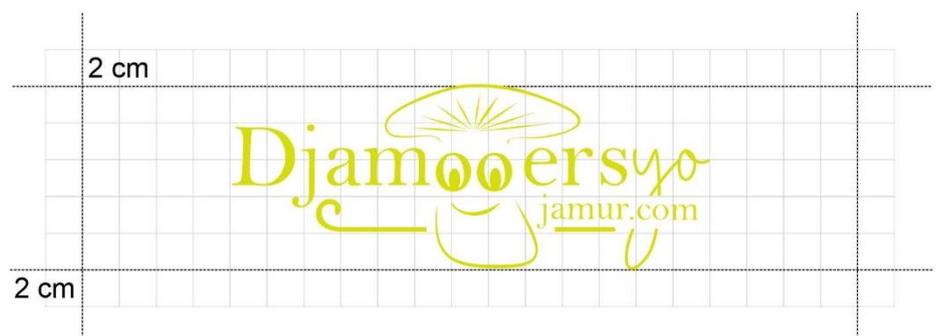
Gambar 39. Logo Djamoers yo Jamur
Sumber: Djamoers yo Jamur, 2021



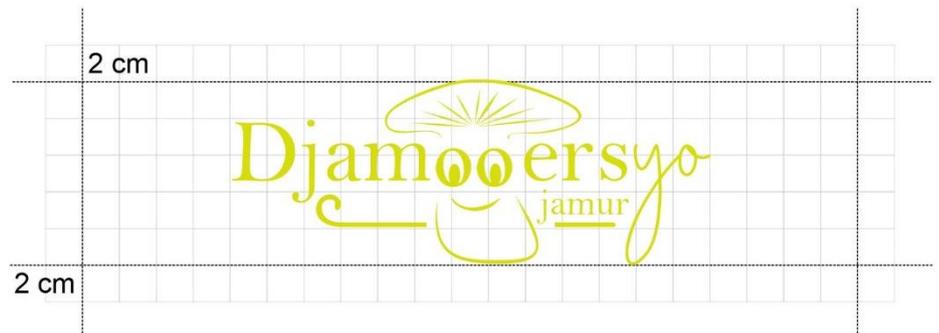
Gambar 40. Gambar Logo Djamooers yo Jamur
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021

Penggunaan logo pada *user interface* website Djamooers yo Jamur juga berfungsi sebagai judul (*title*) pada tata letak dan tombol menu utama (*home*). Pemilihan warna warna hitam serta putih sebagai latar belakang untuk memenuhi syarat kontras. Tujuan redesain agar merek terlihat segar dan terbaru.

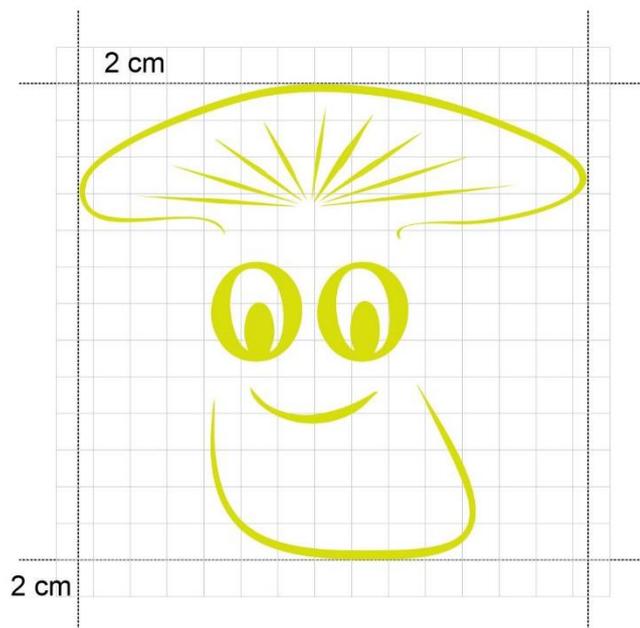
Grid System



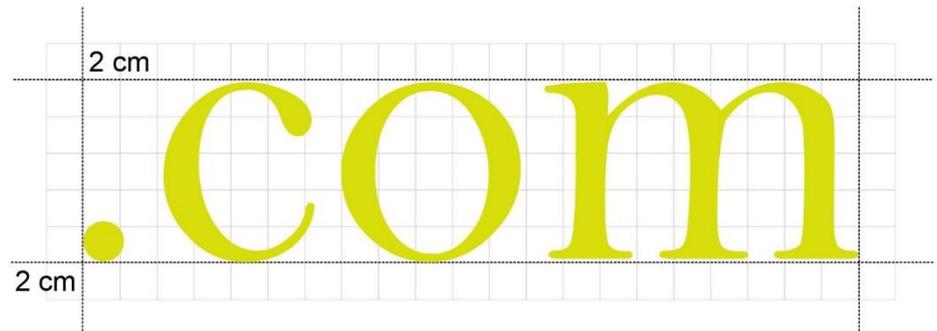
Gambar 40.1. Grid System Penggunaan Logo Secara Lengkap,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021



Gambar 40.2. Grid System Penggunaan Logo Utama, Sumber
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021

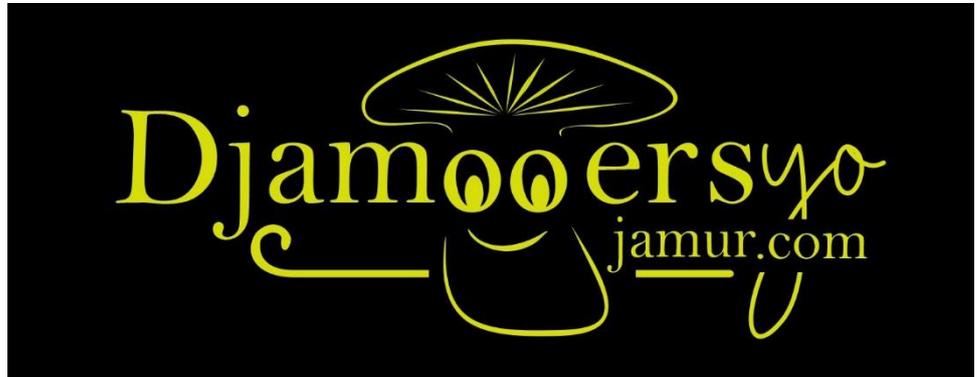


Gambar 40.3. Grid System Penggunaan Logogram,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021



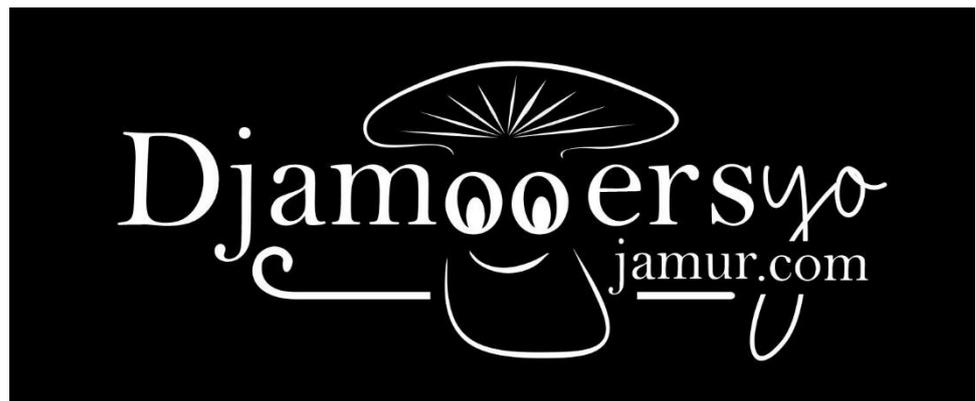
Gambar 40.4. Grid System Penggunaan Logotype,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021

Color System



Gambar 40.5. Logo Full Colour,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021

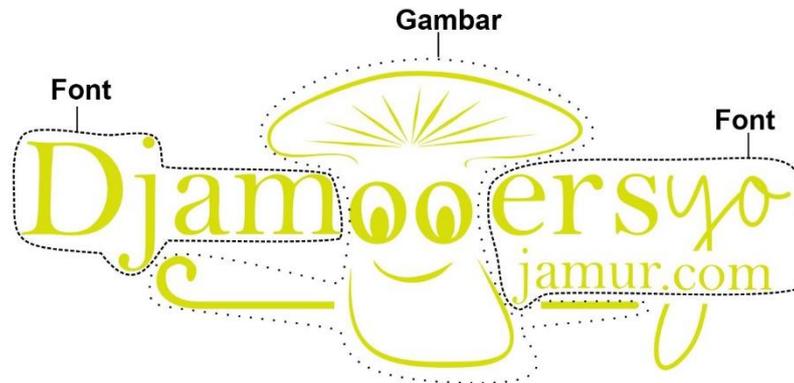
Lime Colour, R: 216, G: 222, B:12



Gambar 40.6. Logo B&W (Black & White) Colour,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021

Black Colour, R: 0, G: 0, B:0

Anatomy System



Gambar 40.7. Logo B&W (Black & White) Colour,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021



Gambar 40.8. Logo Hanya Bisa Diputar 90 Derajat,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021



Gambar 40.9. Logo tidak boleh di resize secara vertikal/ horizontal,
Sumber: Djamooers yo Jamur, 2021

2) Foto

Foto adalah gambar diam baik berwarna maupun hitam-putih yang dihasilkan oleh kamera yang merekam suatu objek atau keadaan pada suatu waktu tertentu. Foto pada *user interface* website Djamooers yo Jamur yang digunakan sebagai ilustrasi penggunaan produk sebagai bagian dari visual tata letak.



Gambar 41. Contoh Foto Ilustrasi Halaman Utama
Sumber: agrifarming.in/oyster-mushroom-farming-in-india-a-full-guide, 2021

Ilustrasi halaman utama menggunakan jenis pengambilan eye level angle dengan sudut medium close up ditambah dengan cahaya dari samping yang kekuningan untuk menunjukkan kesan *fresh* diiringi dengan ilustrasi tumbuh kembangnya jamur tiram.



Gambar 42. Contoh Foto Ilustrasi Jamur yang Dihasilkan
Sumber: unsplash.com/@mannyb, 2021

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan frog eye view dengan sudut close up ditambah dengan cahaya dari samping yang kekuningan untuk menunjukkan detail dan tekstur dari jamur tiram dan terkesan jamur yang dihasilkan lebih banyak dan lebih besar.



Gambar 43. Contoh Foto Ilustrasi Olahan Jamur
Sumber: unsplash.com/@morsha, 2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan bird eye angle dengan sudut medium shot ditambah dengan cahaya dari depan untuk menunjukkan kesan beragamnya olahan makanan yang dapat dihasilkan oleh media jamur tiram.



Gambar 44. Contoh Foto Ilustrasi Uang
Sumber: unsplash.com/@micheile, 2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan eye level angle dengan sudut medium long shot ditambah dengan cahaya dari berbagai sisi untuk menunjukkan kesan estetik dan menjajikannya produk ini.



Gambar 45. Contoh Foto Ilustrasi Kemasan

Sumber: unsplash.com/cogusbox.com/product/cogusbox, 2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan eye level angle dengan sudut close up ditambah dengan cahaya dari berbagai sisi untuk menunjukkan kesan estetik dan menunjukkan kesan kemasan dari media tanam jamur.



Gambar 46. Contoh Foto Ilustrasi Pencampuran Bahan Baku
Sumber: [nature.org/en-us/get-involved/how-to-help/volunteer-and-attend-events](https://www.nature.org/en-us/get-involved/how-to-help/volunteer-and-attend-events), 2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan eye level angle dengan sudut medium long shot ditambah dengan cahaya dari berbagai sisi untuk menunjukkan kesan estetik dan pencampuran bahan baku media tanam yang dibuat.



Gambar 47. Contoh Foto Ilustrasi Stream Bahan Baku
Sumber: casaenorden.com/blog/cocina-2/tipos-ollas-como-utilizarlas, 2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan frog eye view dengan sudut medium long shot ditambah dengan cahaya dari berbagai sisi untuk menunjukkan kesan estetik dan proses stream dari proses ini.



Gambar 48. Contoh Foto Ilustrasi Cara Gabung Wirausaha
Sumber: womeninadria.com/poslovni-bonton/poslovni-bonton-2,
2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan eye level angle dengan sudut medium long shot ditambah dengan cahaya dari berbagai sisi untuk menunjukkan kesan estetik dan memvisualisasikan kepercayaan terhadap produk ini.



Gambar 49. Contoh Foto Ilustrasi Beberapa Media Tanam Jamur
 Sumber: amazon.in/GroMushroom-Oyster-Mushroom-Edible-Variety/dp/B078W97DTS, 2020

Ilustrasi halaman konten menggunakan jenis pengambilan eye level angle dengan sudut medium long shot ditambah dengan cahaya dari berbagai sisi untuk menunjukkan kesan estetik dan produk ini.

3) Ikon

Ikon adalah bentuk yang paling sederhana, karena hanya berbentuk pola yang menampilkan kembali obyek yang ditandainya, sebagaimana bentuk fisik obyek itu. Ikon cenderung hanya menyederhanakan bentuk, tetapi mencoba menampilkan bagian yang paling esensial dari bentuk tersebut. Ikon pada *user interface* website Djamoers yo Jamur berfungsi selain estetik juga untuk mempersingkat istilah dan

menghemat ruang. Misalnya untuk menampilkan kolom pencarian diwakilkan dengan ikon kaca pembesar.



Gambar 50. Contoh Ilustrasi Ikon
Sumber: akbarsuccidigitalprinting.com, 2020

e. Verbal

Verbal merupakan konsep yang terlihat dari berbagai aspek seperti :

1. Headline

Headline terletak pada halaman awal pada website menggunakan headline dengan teks “Tumbuh Sehat Bersama Jamur Tiram” untuk memilih jamur tiram sebagai makanan sehat dengan media tanam yang dihasilkan dan didukung dengan gambar yang menarik untuk pengunjung laman.

Selain itu pada media plan poster ada teks “Open Order” dengan maksud mendukung penjualan Djamoors yo Jamur ketika dari perusahaan sedang hendak segera menghabiskan stok

media yang harus segera digunakan untuk tumbuh kembang jamur agar dirawat.

Media plan di feed instagram adanya headline “Lezat; Give Away; Perawatan Mudah; Untung Banyak; Jadi Pengganti MSG; Bisa panen berkali-kali pas untuk dijual lagi untung berkali-kali; Jamur; Kemudahan gabung paket usaha bersama Djamoors yo Jamur; 30%; Baglog” sebagai titik pusat perhatian dan menjadi intisari dari pesan yang hendak disampaikan.

Kartu nama adanya headline “Robert Sudrajat” sebagai media untuk memperkenalkan pemilik dari Djamoors yo Jamur.

Papan nama dan nota adanya headline dari logo Djamoors yo Jamur sebagai identitas dari media tersebut dimanapun letak dan lokasinya berada.

2. Sub Headline

Subheadline terletak pada bagian halaman website adanya teks Halaman kedua dengan teks “Untungnya Wirausaha dengan Media Tanam Jamur” untuk memberikan kesan seberapa menguntungkannya dengan media tanam jamur yang akan dihasilkan nanti. Halaman ketiga dengan teks “Kemudahan Membuat Media Tanam Jamur” dengan disertai ilustrasi proses pembuatan media jamur tiram. Halaman keempat dengan teks “Mudah Bukan ?” sebagai retorik untuk menarik user bergabung pelatihan ataupun menjadi mitra dengan Djamoors yo Jamur.

Halaman kelima dengan teks “Coba Beli Media Tanam Jamur” untuk menarik user untuk membeli media tanam jamur.

Feed Instagram Inilah 5 manfaat kaldu jamur bagi kesehatan; Paket usaha; Baglog berasal dari kata Bag : Kantong Log : Kayu yaitu tempat tumbuhnya jamur tiram.

Kartu nama adanya subheadline logo Djamoors yo Jamur untuk menjelaskan identitas sebagai dari perusahaan Djamoors yo Jamur.

Papan nama adanya subheadline teks “rumah” sebagai penjas dari lokasi Djamoors yo Jamur.

Nota adanya subheadline “No. Nota; A.n Nama; Tanggal; 089-3900-96557; Rt.03/RW.02; Mayang, Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557; robertsdrajat” untuk menjelaskan isi keterangan yang ada pada keterangan media nota.

3. Splash

Splash pada media *interface* website pada halaman pertama dan keempat adanya teks tombol “GABUNG SEKARANG” untuk menekankan berbagai akhir dari informasi. *Interface* website halaman keenam adanya splash teks tombol “PESAN” untuk menekankan berbagai akhir dari informasi.

Media plan poster terdapat teks “Stok Terbatas” untuk menekankan informasi tersebut.

4. Bodycopy

Bodycopy terletak pada tengah *interface website* yang berisi beberapa *content* yang mendukung. *Content* yang dimaksud seperti pada halaman pertama “Dapatkan jamur tiram segar yang dipetik sendiri dari kebunmu serta beragam keuntungan lainnya. Buktikan sendiri.”. Halaman kedua terdapat bodycopy yang berisi teks “Bahan baku jamur tiram yang berkualitas, Olahan yang beragam, Untungnya banyak”.

Halaman ketiga bodycopy berisi “Mencampur bahan menjadi satu, Kemudian masuk pengukusan, bibit jamur tiram dimasukkan, dikemas menjadi media jamur tiram.”. Halaman keempat berisi bodycopy “Ingin merasakan pengalaman membuat media jamur ini bersama kami? Bahkan kamu bisa membuat keuntungan dari usaha lain dari media tanam jamur ini juga Tertarik ? Kamu dapat bergabung dengan kami secara online tanpa harus datang dan mengantri lalu kami akan menjawab segala pertanyaan kamu Masukkan identitasmu Ketik tanggal bulan tahun_Pelatihan Media Tanam Jamur_Ada? Pertanyaan kamu akan kami jawab langsung.”.

Halaman kelima terdapat bodycopy yang berisi “Bundling Ukuran Standart, Bundling Ukuran Besar” secara garis besar untuk menjelaskan isi keterangan yang ada pada keterangan media *user interface* yang hendak dijelaskan. Selain itu pada

bodycopy disetiap laman terdapat beberapa menu antara lain “Beranda”, “Produk”, “Pelatihan”, dan “Tentang Kami” untuk memudahkan pengunjung berpindah ke laman satu ke laman yang lain pada website Djamooers yo Jamur.

Media plan poster adanya teks “Cocok untuk bisnis usaha atau dipanen sendiri; Bisa 5-8 kali panen” untuk menjelaskan isi keterangan yang ada pada keterangan media poster.

Feed Instagram adanya teks “Media tanam jamur tiram; untuk setiap pembelian diatas 500 pcs media jamur tiram segar siap panen; Baglog merupakan media tanam jamur tiram yang digunakan sebagai bahan produksi jamur tiram” untuk menjelaskan isi keterangan yang ada pada keterangan media feed instagram.

Kartu nama adanya “0895-3900-96557; RT.03/RW.02, Mayang, Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557; www.djamooersyogramur.com; robertsdrajat” untuk menjelaskan isi keterangan yang ada pada keterangan media kartu nama

Media plan pada media nota adanya teks “Jenis Pesanan, Jumlah, Harga” untuk menjelaskan isi keterangan yang ada pada keterangan media kartu nama.

5. Baseline

Baseline terletak pada bawah bagian laman akhir yang memuat “© Copyright 2021 All Right Reserved” serta ikon sosial media Instagram, WhatsApp, Facebook, hingga nomor telepon yang dapat dihubungi oleh para *user*.

Baseline poster, feed instagram dan papan nama adanya teks “www.djamooersyojamur.com” sebagai akhir keterangan pada media tersebut untuk dapat dikunjungi.

Selain itu pada media papan nama adanya “robersdrajat” sebagai akhir keterangan pada media tersebut sebagai identitas media sosial untuk dapat dikunjungi.

Nota adanya teks “Total harga” sebagai akhir dari informasi yang disampaikan.

2. KONSEP TEKNIS

Perancangan *user interface* ini perlu dilakukan dan peralatan yang digunakan untuk membuat karya dalam perancangan ini diantaranya :

- a. *User interface website* ini dalam perancangannya yang perlu dilakukan yaitu melakukan observasi dan pengumpulan data mengenai latar belakang maupun data-data yang berkaitan dengan keperluan pembuatan *user interface website* Djamoors yo Jamur untuk mendukung perancangan yang hendak dibuat.
- b. Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul hal yang dilakukan yaitu menyusun konsep visual hingga verbal. Pertama yaitu diawali dengan membuat alur untuk konsep tampilan website apa saja yang diperlukan. Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan kemudian dibuat alur proses (navigasi) kemudian di sketsa secara digital menggunakan *software* Corel DRAW 2020.
- c. Selanjutnya setelah alur maupun sketsanya sudah jelas beralih ke digital. Digital disini merupakan proses penyusunan beberapa aspek visual maupun verbal dijadikan satu menjadi sketsa kasar menggunakan *software* Corel DRAW 2020.
- d. Setelah sketsa kasar/ wireframe jadi, proses penentuan kebutuhan gambar ditentukan dari berbagai segi aspek jenis pengambilan gambar, arah cahaya, teknik pengambilan gambar hingga objek gambar dengan menggunakan kamera Canon EOS 60D didampingi dengan flash Godox TT600.

- e. Langkah selanjutnya setelah gambar sudah terkumpul kemudian diolah agar sesuai dengan software Adobe Photoshop CS6 64 bit. Beberapa elemen grafis yang sudah tersusun pada Corel Draw 2020 dan Adobe Photoshop CS6 diekspor dan disusun pada software Figma yang selalu terhubung dengan internet agar *user interface* dapat tersusun dengan baik antara halaman satu dengan halaman lainnya tombol satu dengan halaman selainnya sehingga menjadi prototype/ simulasi *user interface website* yang dapat digunakan *user* sementara.
- f. Setelah prototype sudah tergambar dengan baik, elemen yang sudah dirancang tersebut diberikan oleh *developer it* untuk disusun menggunakan software Framework Laravel dan diupload ke hosting dan diberikan domain yang sudah dipesan pada domainesia dengan terhubung dengan internet agar *user interface website* dapat diakses oleh semua orang dan berguna bagi pemilik perusahaan dan masyarakat lainnya untuk kebutuhan pendidikan ataupun penjualan. Pengerjaan *user interface website* Djamoors yo Jamur ini menggunakan alat dan software diantara lain :
- 1) Asus TUF Gaming FX504
 - Processor Intel® Core™ i5-8300H CPU @2.30GHz
 - Installed RAM 7,86 GB
 - System type 64-bit
 - Windows 10 Home Single Language 20H2

- Resolusi layar 15 inch



Gambar 51. Asus TUF Gaming FX504
Sumber: red-dot.org, 2021

2) Mouse Fantech Pro Gaming G13 Rhasta II



Gambar 52. Mouse Fantech
Sumber: red-dot.org, 2021

3) Mousepad Gaming Razer ukuran 32 x 24 cm



Gambar 53. Mousepad Gaming Razer
Sumber: shopee.com, 2021

4) Canon EOS 6D



Gambar 54. Kamera Canon EOS 6D
Sumber: blibi.com, 2021

5) Flash Godox TT600



Gambar 55. Flash godox tt600
Sumber: shopee.com, 2021

6) Corel DRAW 2020



Gambar 56. Corel DRAW 2020
Sumber: google.com, 2021

7) Adobe Photoshop CS6



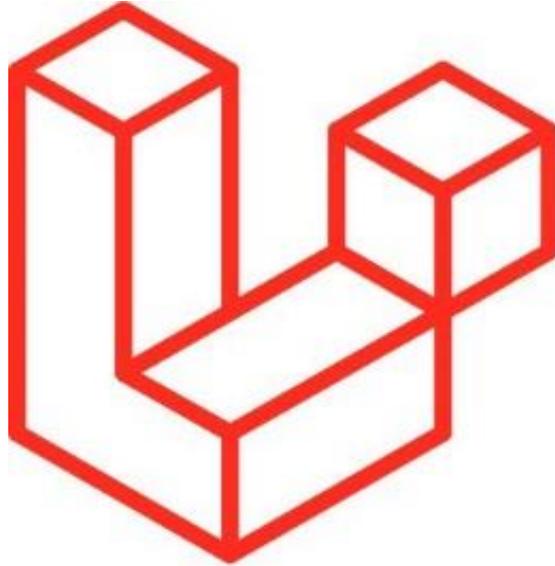
Gambar 57. Adobe Photoshop CS6
Sumber: google.com, 2021

8) Figma



Gambar 58. Figma
Sumber: google.com, 2021

9) Framework Laravel



Gambar 59. Framework Laravel
Sumber: google.com, 2021

10) Google Chrome



Gambar 60. Google Chrome
Sumber: google.com, 2021

3. MEDIA PLAN

Media promosi yang digunakan untuk mempromosikan web Djamoosers yo Jamur kepada masyarakat agar mengetahui Djamoosers yo Jamur hingga membeli produk Djamoosers yo Jamur, diantaranya :

a. E-Poster

E-Poster adalah desain grafis dapat berupa digital yang memuat beberapa komposisi gambar dan huruf dengan berbagai macam ukuran. Pengaplikasian poster ini dapat ditempel pada permukaan datar atau sekedar di share melalui sosial media dari Djamoosers yo Jamur itu sendiri yang berupa memperkenalkannya hingga mengajak untuk membeli produk *offline* maupun *online*.

b. Poster

Poster adalah desain grafis dapat berupa non digital yang memuat beberapa komposisi gambar dan huruf dengan berbagai macam ukuran. Pengaplikasian poster ini dapat ditempel pada permukaan datar atau sekedar di share melalui sosial media dari Djamoosers yo Jamur itu sendiri yang berupa memperkenalkannya hingga mengajak untuk membeli produk *offline* maupun *online*.

c. Kemasan

Kemasan merupakan bagian pembungkus dari produk yang dapat menjaga isi produk tersebut dari cuaca, guncangan dan benturan terhadap benda lain. Kemasan ini berupa logo dan tulisan yang mendukung penjelasan dari produk Djamoosers yo Jamur.

d. Feed Instagram

Media feed instagram merupakan bagian dari visualisasi salah satu media sosial Djamoosers yo Jamur untuk mendukung bagian dari identitas visual ataupun brand tersebut. Media feed instagram ini sekaligus memperkenalkan produk ke beberapa konsumen baru yang ingin mengetahui Djamoosers yo Jamur secara lebih lanjut secara *online*.

e. Kartu Nama

Kartu nama ini digunakan *owner* untuk memperkenalkan bisnis Djamoosers yo Jamur ke pemilik bisnis lainnya ataupun sebagai syarat untuk kepentingan usaha dari Djamoosers yo Jamur ketika mengikuti beberapa kegiatan. Sumber dari *ownernya* sendiri juga memang memerlukan dan kesulitan untuk membuat kartu nama sendiri

f. Papan Nama

Papan nama ini dibuat untuk menunjukkan titik lokasi tempat usaha agar masyarakat mudah untuk berkunjung ke bisnis Djamoosers yo Jamur. Lokasi usaha ini sedikit jauh terhadap jalan utama Solo-Gawok oleh karena itu papan nama atau petunjuk arah dari bisnis usaha Djamoosers yo Jamur sangat diperlukan.

g. Kaos

Kaos atau *T-Shirt* merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, dada, bahu dan perut. Kaos ini dapat digunakan

untuk sebagai media promosi ketika *event* tertentu. Selain itu saat produksi juga sangat berfungsi untuk melindungi badan dari kondisi tempat yang lembab serta kerja ekstra sangat produksi. Kaos ini terbuat dari bahan yang cukup baik combed 30s yang dapat menyerap keringat serta adanya sablon dari Djamoors yo Jamur.

h. Sarung Tangan

Sarung tangan merupakan jenis pakaian yang menutupi telapak tangan untuk melindungi sang pemakai dari pengaruh lingkungan sekitar. Sarung tangan melindungi pekerja produksi dari bahan Djamoors yo Jamur saat produksi. Sarung tangan ini dibuat dari bahan polyester dan adanya sedikit bordiran pada sarung tangan sebagai identitas dari logo Djamoors yo Jamur

i. Topi

Jenis penutup kepala yang terbuat dari kain mengingat lembab dan kotor nya nya tempat produksi dari Djamoors yo Jamur. Selain itu topi juga menambah diidentitas dari usaha ini. Topi yang digunakan terbuat dari bahan drill yang dibordir dengan logo Djamoors yo Jamur yang sering juga digunakan oleh pekerja SPBU Pertamina.

j. Nota

Nota merupakan bukti suatu transaksi penjualan barang yang dilakukan secara tunai. Nota ini juga dapat mendukung identitas dari usaha ini.