

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan dan kemakmuran kepada manusia, baik jasmani maupun rohani. Kebutuhan dalam kehidupan manusia terbagi menjadi kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang paling utama untuk di penuhi yaitu kebutuhan makanan, minuman, pakaian, dan perumahan, sedangkan kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan usaha menciptakan atau menambahkan kebahagiaan. Kebutuhan sekunder bisa dipenuhi setelah primer dan menjadi hal penting untuk kebutuhan manusia, sebagai contoh yaitu kendaraan pribadi, kulkas, mesin cuci dan handphone. Kebutuhan tersier merupakan kebutuhan yang timbul setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier tertuju kepada barang-barang mewah seperti mobil yang mewah, liburan keluar negeri, perawatan kecantikan dan lain-lain (Naziroh et al., 2022)

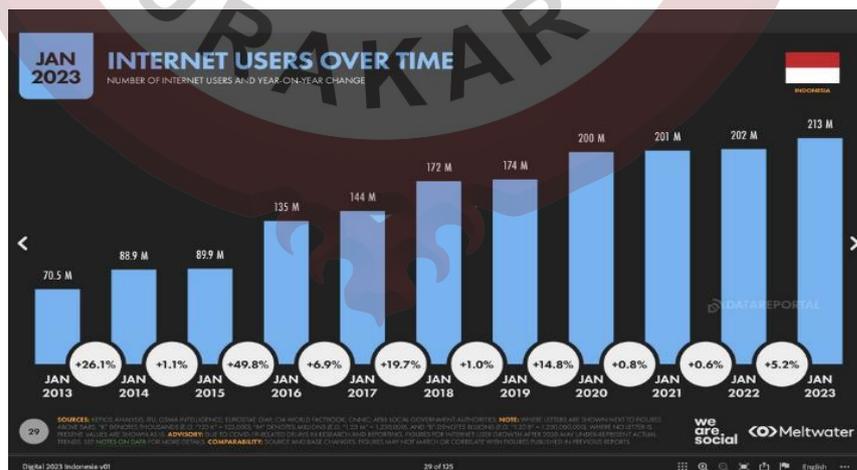
Kebutuhan manusia dari zaman ke zaman juga dapat merubah intensitas kebutuhan manusia seperti halnya kebutuhan tersier yang awalnya hanya bisa dilakukan oleh manusia yang sudah memenuhi kebutuh primer dan sekunder sekarang menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat modern ini, seperti kebutuhan *Solus Per Aqua (Spa)*. *Spa* dipandang sebagai kebutuhan dan bagian dari gaya hidup masyarakat, *Spa* bermanfaat memelihara kesehatan fisik dan

mental serta memperkaya pengalaman akan budaya lokal (Szromek & Naramski, 2019)

Disinilah *Spa* menjadi salah satu alternatif untuk relaksasi agar pikiran kembali segar dan juga dapat menjaga kesehatan tubuh. Dalam perkembangannya *Spa* menjadi suatu tempat kecantikan perawatan tubuh, kesehatan, kebugaran, serta kenyamanan. *Spa* dalam pelayanan kesehatan adalah treatment yang mencakup promotif dan preventif. *Spa* disini lebih diarahkan untuk perawatan yang mencakup *body* (fisik), *mind*, spirit, supaya tercapai kedamaian dan *relax* (kenyamanan). Maka dari itu , *Spa* mulai bermunculan di berbagai tempat, terutama kota-kota besar (Ginayatunisa & Saphiranti, 2022). Terdapat juga macam macam *spa* seperti *Destination Spa*, *Resort Spa*, *Medical Spa*, *Health Spa*, *Mineral Spring Spa*, *Body Spa*, dan *Moms and Baby Spa*. *Spa* untuk ibu hamil dan bayi tentunya berbeda dengan *spa* pada umumnya, karena treatment yang dibutuhkan serta tenaga ahli yang professional berbeda pula. Fasilitas-fasilitas yang disediakan pun berbeda dengan *spa* pada umumnya dan harus disesuaikan dengan pengguna dan aktivitas yang dilakukan.

*Baby Spa* (*Spa* bayi) mendukung masa bayi dan anak usia dini dalam perkembangan keterampilan berbahasa, kreativitas, kognisi sosial, emosi dan kecerdasan berkembang pesat dan meletakkan dasar bagi perkembangan selanjutnya. Manfaat lain dari *Spa* pada bayi dan anak adalah meningkatkan gerakan motorik anak, meningkatkan jumlah makanan yang diserap tubuh termasuk Air Susu Ibu (ASI), meningkatkan imunitas anak serta mendeteksi kelainan tumbuh kembang pada bayi dan anak secara dini (Frans & Zebua, 2023)

Perkembangan *Baby Spa* di bidang bisnis Indonesia sangat menjamur dan menciptakan peluang bisnis yang sangat baik. Hal tersebut dikarenakan manfaat *baby spa* yang sangat banyak, salah satunya *Shofa Moms and Baby Spa* yang terletak di Sukoharjo. *Shofa Moms and Baby Spa* memberikan jasa treatment seperti pijat bayi dengan keluhan, *baby gym* dan perawatan ibu menyusui, *Shofa Moms and Baby Spa* memiliki treatment yang spesial dengan menggunakan minyak alami untuk treatmentnya, ruang tunggu yang ber ac serta ketersediaan wifi membuat pelanggan nyaman dalam menunggu dan menjalankan treatmentnya. Seiring dengan perkembangan zaman agar usaha lebih dikenal luas jangkauan pasarnya, penggunaan teknologi informasi atau internet sebagai alat pengenalan jasanya terhadap para konsumen yang sedang mencari kebutuhan akan lebih efektif dan efisien karena kebutuhan informasi menjadi mudah di dapatkan. Hal ini di dukung dengan artikel penggunaan internet di indonesia mencapai 213 juta pada bulan januari 2023 (Social, 2023)



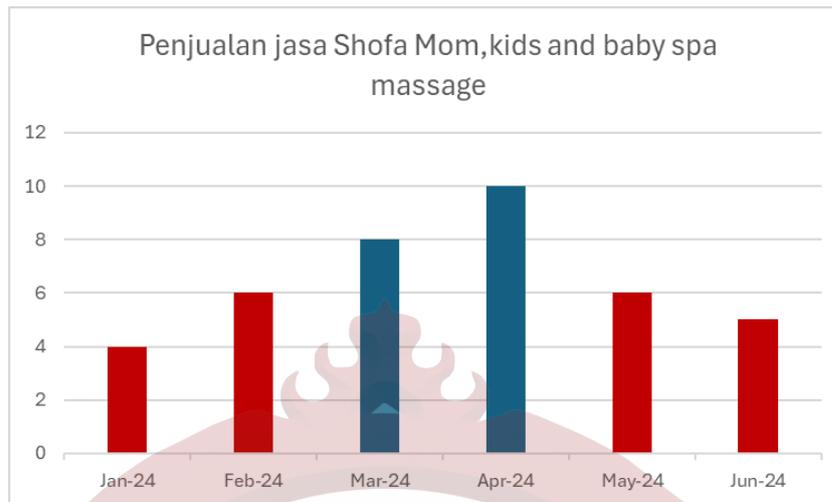
Gambar 1. Pengguna internet di Indonesia tahun 2023  
 Sumber ( <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>)

Penggunaan internet di Indonesia yang selalu naik membuat para pelaku bisnis menggunakan internet sebagai media online pemasaran jasa produknya, seperti bisnis *Moms and Baby Spa* di wilayah Sukoharjo kota.

No.	Usaha Jasa Baby Spa	Media Online	Alamat	Sejak tahun
1	Rumah Bunda Ika Baby Spa	Instagram, Tiktok, whatsapp	Sukoharjo	2016
2	Griya Fisioterapi Supramedika	Instagram, whatsapp, Tiktok, Yotube	Sukoharjo	2017
3	Shofa <i>Mom, Kids and Baby Spa Massage</i>	Instagram, whatsapp, Tiktok	Sukoharjo	2022

Tabel 1. Data berdirinya media online baby spa di Sukoharjo  
Sumber (Sosial media usaha jasa *Baby Spa* Sukoharjo, 2024)

Namun, penggunaan media online yang sama serta memiliki banyak media online memperketat persaingan bisnis di media online tersebut dan membuat pemesanan jasa tidak efektif dikarenakan berbedanya platform media online, seperti halnya *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage*, media yang digunakan untuk memasarkan jasa terbatas menggunakan media online yang sama dengan jasa *Baby Spa* diatas, sehingga *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* mengalami penurunan penjualan dikarenakan hal tersebut



Gambar 2. Penjualan jasa Shofa Mom, kids and baby spa massage  
Sumber (Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage, 2024)

Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage harus memiliki sebuah media online yang berbeda dan efektif dalam pemesanan serta mempromosikan jasanya, maka dibuatlah desain *User Interface* pada Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage, terbuatnya desain *User Interface* menjadi sebuah media online baru yang efektif, dikarenakan *User Interface* membuat website Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage menjadi menarik dalam kemudahan mencari informasi dan promosi di bidang jasanya, serta memudahkan saat pemesan jasa pada Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage dalam satu platform media online.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dibuatlah desain *User Interface* pada Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep pembuatan desain *User Interface* pada Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage?
2. Bagaimana pembuatan desain *User Interface* pada Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage agar memudahkan pengguna dan menarik ?

### **C. Tujuan**

1. Pembuatan Desain *User Interface* pada *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage*
2. Pembuatan rancangan grafis visual *User Interface* pada *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage*

### **D. Manfaat**

1. Bagi Penulis
  - Penulis mampu membuat konsep *User Interface* pada *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* yang menarik pada pemasaran media online
2. Bagi Akademik
  - Semoga bisa dijadikan pembelajaran dalam merancang *User Interface* pada sebuah perusahaan agar kedepannya bisa menghasilkan suatu Desain *User Interface* perusahaan yang lebih baik lagi.
3. Bagi Pihak *Shofa Mom, kids & Baby Spa*
  - Semoga dengan Desain *User Interface* ini dapat dimanfaatkan dengan baik atau bahkan bisa dikembangkan lagi agar lebih menarik konsumen. Karena pemasaran jasa/produk merupakan hal yang penting dalam menjalankan suatu usaha.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Penulisan ini juga mengacu pada beberapa referensi yang sudah pernah dibuat. Referensi ini berfungsi agar dalam penulisan tidak keluar dari standar penulisan dan juga penelitian. Berikut ini referensi yang digunakan dalam perancangan penulisan ini.

Jurnal dengan judul “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma” Pada era modernisasi saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan dasar bagi semua orang, dari berbagai kalangan usia dan latar belakang. Peran teknologi dalam kehidupan manusia, terutama dalam pendidikan, sangatlah signifikan. Universitas Catur Insan Cendekia (CIC) Cirebon, sebuah perguruan tinggi swasta yang didirikan pada tahun 1984, telah mengadopsi sistem teknologi informasi, termasuk sistem informasi akademik bernama MY CIC. MY CIC adalah aplikasi web yang menyediakan informasi terkait akademik bagi mahasiswa, seperti biodata, kuliah semester, daftar nilai, dan transkrip. Namun, beberapa mahasiswa merasa bahwa antarmuka pengguna MY CIC kurang efektif dan fitur-fitur yang ditawarkan belum lengkap. Dalam Tugas Akhirnya, penulis tertarik untuk merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) MY CIC menggunakan aplikasi Figma, dengan harapan meningkatkan daya tarik dan kenyamanan penggunaan bagi mahasiswa Catur Insan Cendekia Cirebon (Muhyidin et al., 2020)

Jurnal diatas bermanfaat untuk merancang *User Interface* yang dibuat agar mengetahui bagaimana merancang desain *User Interface* dengan komponen desain seperti layout, control dan warna.

Perbedaan perancangan diatas dengan Desain *User Interface* yang akan dibuat adalah *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* membuat sebuah website *User Interface* sedangkan perancangan diatas membuat sebuah aplikasi mobile *User Interface* dan *User Experience*.

Jurnal dengan judul “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma” Trend teknologi telah berkembang pesat dalam dua dekade terakhir, terutama internet dan website sebagai media komunikasi dan informasi. Desainer web kini lebih berfokus pada kenyamanan dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*), selain tampilan antarmuka (*User Interface/UI*). Perubahan digital dan mobile mempercepat aliran informasi, memerlukan desainer untuk memahami integrasi desain dalam penggunaan sehari-hari. Responsifitas layout web menjadi penting agar dapat menyesuaikan ukuran layar perangkat. Desain antarmuka aplikasi harus menggabungkan metode UI/UX, dengan UI memperhatikan layout, warna, tipografi, dan fitur, sementara UX mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Implementasi konsep UI/UX bertujuan untuk menciptakan desain yang menarik dan mudah dipahami. Figma digunakan sebagai alat utama untuk membuat sketsa hingga prototyping, dengan dukungan browser Chrome dan Firefox. Harapannya, desain aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan memberikan nilai tambah bagi Perusahaan, jurnal ini membahas tentang peranan user experience yang penting juga selain *User Interface* yaitu nyaman saat berselancar pada website yang di buat yang membuat betah user untuk mengeksplorasi produk produk atau informasi yang ada pada website tersebut (Santoso, 2022)

Manfaat yang dapat diambil dari jurnal diatas yaitu penulis atau desainer dapat memahami bagaimana penting nya konsep dari *User Interface* dalam pembuatan sebuah website,tentang ukuran halaman *live* sebuah website,dan mempertimbangkan *design system* yang minimalis sehingga dari segi

fungsionalitas, kegunaan dan kemudahan membuat pengguna lebih nyaman dan fokus pada fitur yang disediakan.

Perbedaan perancangan yang akan dibuat adalah pembuatan website *User Interface Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* membuat prototype dengan menjabarkan solusi masalah yang ada pada *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* sedangkan perancangan yang dibuat pada jurnal diatas hanyalah berupa konsep pembuatan dan teknik *User Interface* dan *User experience* web dengan figma.

Tugas Akhir Nur Ifani Khoirunisa dengan judul “Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile.” D.I. Yogyakarta, dikenal sebagai kota pelajar, memiliki banyak perguruan tinggi yang menarik mahasiswa dari luar kota. Kost dan kontrakan menjadi kebutuhan utama bagi para perantau, terutama mahasiswa. Aplikasi seperti Mamikost, GoBox, dan Olx sudah ada, tetapi belum memenuhi kebutuhan mahasiswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, aplikasi Golek Kost hadir untuk menyediakan informasi kost/kontrakan, jual-beli perabotan, dan jasa angkut/pindahan dalam satu platform yang mudah diakses melalui perangkat mobile. Desain UI/UX aplikasi Golek Kost sangat diperhatikan untuk memastikan kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Investasi dalam aplikasi ini menjanjikan potensi besar, seperti yang terlihat dari banyaknya pengguna Mamikos di seluruh Indonesia. Namun, berdasarkan pengalaman pengguna, aplikasi serupa masih memiliki kekurangan seperti kurangnya fitur review, keterbatasan dalam pemesanan, dan terlalu banyak persyaratan pribadi saat menyewa. Dalam perancangan UI/UX,

peneliti menggunakan metode design sprint untuk memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi (Khoirunisa & Ramadhani, 2022)

Hasil skripsi diatas membantu untuk memecahkan latar masalah dengan cepat menggunakan *design sprint*, menentukan masalah yang harus diselesaikan dengan perancangan dan menyelesaikannya.

Perbedaan tugas akhir tersebut dengan tugas akhir yang akan dirancang ini dari segi hasil perancangan, dimana yang akan dibuat nantinya rancangan website *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* dimana terdapat paket pemesanan jasa dan riwayat pemesanan jasa sedangkan pada perancangan ini memuat tentang pemesanan kost,jasa pindah kost,pembelian barang kost dan pembelian perabotan kost.

Tugas Akhir Siti Riski Ropika dengan judul “Sistem Pemesanan Jasa Service AC . Sendang Jaya Makmur Berbasis Web.” Perkembangan Teknologi Informasi telah mempengaruhi berbagai sektor, termasuk bisnis. CV. Sendang Jaya Makmur, perusahaan AC di Semarang, masih menggunakan sistem konvensional untuk pemesanan dan pencatatan data, mengakibatkan kesalahan yang sering terjadi. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang diusulkan adalah mengembangkan E-Commerce sebagai platform transaksi online yang lebih efisien dan efektif. Dengan menggunakan E-Commerce, perusahaan dapat meningkatkan pendapatan dengan pemasaran online yang biayanya lebih murah dan mengurangi biaya operasional seperti cetak bukti transaksi. Sebagai tanggapan terhadap masalah tersebut, penulis bermaksud untuk membuat laporan Tugas Akhir dengan judul "Sistem Pemesanan Jasa Service AC CV. Sendang Jaya

Makmur Berbasis Web," yang bertujuan untuk menciptakan inovasi dalam pemasaran jasa service AC yang lebih efisien dan efektif (Ropika, 2022)

Manfaat yang diambil dari skripsi diatas adalah efisiensi dan efektifitas dalam menggunakan pemesanan sebuah jasa menggunakan media online website, memudahkan penjual jasa dalam mengelola data pemasaran.

Perbedaan tugas akhir ini dengan tugas akhir yang dibuat adalah tentang sistem perancangan yang dibuat, tugas akhir diatas membahas mengenai sistem perancangan website e commerce untuk jasa perbaikan ac sedangkan tugas akhir yang akan dirancang ini adalah sebuah desain website *User Interface* untuk pemesanan jasa shofa baby spa.

Jurnal dengan judul "Implementasi Algoritma Haversine Pada Fitur Geolocation Aplikasi Pencarian Terapis Baby Spa" Usia bayi hingga balita adalah masa penting dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia. Orang tua sangat memperhatikan perkembangan anak mereka, namun gangguan pertumbuhan dan perkembangan masih banyak terjadi. Terapi baby spa terbukti signifikan dalam menstimulasi perkembangan motorik bayi dan balita. Misalnya, penelitian di Brazil (2013) menunjukkan bayi yang mendapatkan terapi berenang memiliki perkembangan motorik yang lebih baik. Namun, pengguna layanan ini sering kesulitan menemukan informasi tentang lokasi terapis, terutama selama pandemi Covid-19. Banyak aplikasi terapi baby spa telah dikembangkan, seperti Momby di Google Play Store, tetapi masih memiliki kekurangan, seperti fitur pencarian yang hanya berdasarkan kota. Penelitian menunjukkan bahwa bayi tidak boleh duduk di mobil lebih dari satu jam, sehingga informasi jarak lokasi terapis sangat penting.

Oleh karena itu, dikembangkan aplikasi dengan fitur geolocation menggunakan algoritma Haversine yang menghitung jarak antara pengguna dan terapis berdasarkan data longitude dan latitude. Fitur ini menampilkan daftar terapis dari yang terdekat hingga terjauh dan menunjukkan titik lokasi terapis pada peta. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi algoritma Haversine dalam aplikasi serupa memberikan hasil perhitungan jarak yang akurat dan efisien. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan algoritma Haversine pada fitur geolocation aplikasi pencarian terapis baby spa untuk memudahkan masyarakat menemukan terapis terdekat serta membantu pemasaran jasa terapis (Mau'idzoh Hasanah, Carudin, 2023)

Manfaat yang diperoleh dari jurnal tersebut adalah pembuatan website *User Interface* yang mempunyai map atau lokasi tempat jasa membuat pengguna lebih mudah dalam mengetahui titik lokasi *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage*.

Perbedaan perancangan di atas dengan perancangan yang dibuat ini adalah perancangan tersebut membahas tentang algoritma pencarian terapis baby spa dalam sebuah aplikasi sedangkan *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* merancang sebuah website *User Interface* untuk pemesanan spa mereka tersendiri.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Desain**

Desain meruakan sebuah proses perancangan yang bermula dari ide gagasan atau suatu permasalahan dan prosesnya mempertimbangkan berbagai aspek yang diperoleh dari riset dan pemikiran manusia. (Astuti,2020)

Desain adalah sebuah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang bersifat fungsional dan tidak ada sebelumnya dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah agar memiliki nilai lebih dan menjadi bermanfaat bagi penggunanya (Thabroni,2019)

Berdasarkan beberapa paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah tahapan atau proses kegiatan kreatif yang bermula dari ide gagasan atau suatu permasalahan yang bertujuan menyelesaikan suatu masalah agar memiliki nilai lebih dan bermanfaat.

## 2. *User Interface*

Pengertian *User Interface* yakni mekanisme penerimaan informasi dari pengguna (*user*) dan memberikan sebuah informasi kembali kepada pengguna (*user*) guna membantu dalam mengarahkan alur penelusuran masalah sampai mendapat hasil penyelesaian (Griffin & Baston, 2014)

*User Interface* (UI) adalah desain antarmuka untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer, aplikasi web, dan perangkat elektronik lainnya dengan fokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna (Allend & Chudley, 2012)

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *User Interface* adalah mekanisme desain antarmuka yang memberikan informasi kepada pengguna (*user*) guna membantu memaksimalkan pengalaman pengguna untuk mendapatkan hasil penyelesaian. Antarmuka pengguna bertujuan untuk mengatur tampilan antarmuka

bagi pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. Manfaat dari landasan teori *User Interface* dalam penyusunan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah pembuatan *User Interface* yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna melalui proses interaksi.

Untuk jenis dan macamnya, *User Interface* memiliki beberapa macamnya berupa :

1) *Natural-Language*

Pengguna dapat memberikan perintah atau pertanyaan dalam bentuk kalimat atau kata-kata sehari-hari.

2) *Question-and-Answer*

Memungkinkan pengguna untuk mengajukan pertanyaan kepada computer, kemudian, komputer akan memberikan jawaban berdasarkan data atau informasi yang telah diatur sebelumnya.

3) *Graphical User*

*Interface* ini mendukung pengguna untuk berinteraksi dengan representasi visual melalui panel kontrol digital.

4) *Command Line*

Pengguna dapat mengetik perintah untuk mengunduh, menyalin, memindahkan, serta menghapus file.

5) *Menu-Driven*

pengguna dapat memilih opsi dari menu yang disediakan untuk melakukan tindakan tertentu, seperti edit, salin, maupun cetak.

6) *Conversational User*

Jenis *Interface* yang menggunakan *Artificial intelligence (AI)* dengan menggunakan perintah suara dan (*AI*) akan menjawab perintah dengan suara (*AI*) tersebut.

7) *Form-Based*

Pengguna akan mengisi formulir dengan data atau informasi yang diperlukan. Selanjutnya, komputer akan memproses informasi tersebut sesuai dengan format dan aturan yang telah ditentukan.

8) *Voice User*

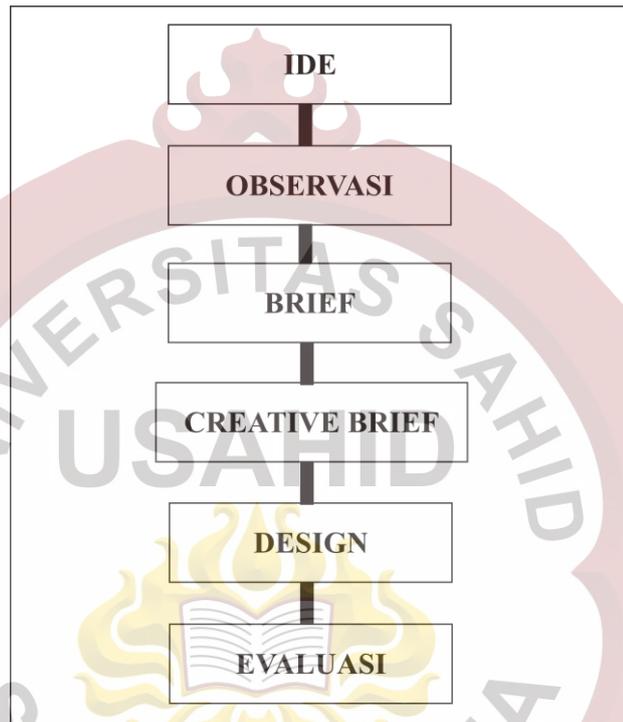
Pengguna akan memberikan perintah, pertanyaan, atau permintaan melalui suara. Kemudian, komputer akan merespons dan mengeksekusi perintah tersebut berdasarkan pemahaman suara yang diterima.

Adapun komponen pembentuk *User Interface (UI)*

- 1) Tata letak, merupakan penempatan dari semua posisi elemen-elemen grafis.
- 2) Warna, pilihan warna yang baik mempengaruhi dalam desain antarmuka untuk pengguna.
- 3) Tipografi, penggunaan jenis huruf sangat penting untuk berperan dalam tingkat keterbacaan

- 4) Grafik, elemen visual terutama berupa gambar dan ikon sebagai poin utama dalam membantu dalaman elemen desain.

## G. Metode Perancangan



Gambar 3. Metode Perancangan  
Sumber (Rini Sulistyowati, 2020)

### 1. Ide

Ide dari desain ini muncul karena ada permasalahan yang ada pada objek penelitian itu sendiri. Desain *User Interface* berguna untuk memudahkan pelanggan dalam menemukan informasi dan melakukan pemesanan jasa secara online.

### 2. Observasi

Observasi perancangan ini dilakukan dengan berkunjung ke lokasi untuk mengamati situasi dan keadaan terkini secara aktual mengenai data yang diperoleh di lokasi atau objek penelitian. Maka informasi

dari observasi penulis dapat memahami bagaimana menyampaikan suatu informasi yang lengkap dan sesuai dengan keadaan *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage*. Observasi dilakukan di *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* dimana penulis mengunjungi lokasi, mulai dari fasilitas yang ada.

### 3. Brief

Brief merupakan kumpulan data yang didapat dari tahapan observasi. Kumpulan data tersebut kemudian diolah sedemikian rupa menjadi laporan yang sesuai, akurat, dan ringkas sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada pada *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage*

#### a. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

- 1) Survei dan observasi dilakukan dengan pemilik dari *Shofa Mom, Kids and Baby Spa Massage* untuk menghasilkan data yang valid dalam perancangan tugas akhir ini.
- 2) Sumber pustaka melalui jurnal, skripsi, tugas akhir, dan buku yang berkaitan dengan perancangan *User Interface*
- 3) Dokumentasi yang didapat melalui media sosial, foto, dan video yang memuat informasi tentang perancangan *User Interface*.

b. Teknik pengumpulan data

- 1) Survei dan observasi yang dilakukan dengan pemilik Shofa *Mom, Kids and Baby Spa Massage* melalui interview melalui pertanyaan untuk mendapatkan data sebagai kelengkapan perancangan tugas akhir ini.
- 2) Sumber pustaka sebagai acuan yang berasal dari jurnal, skripsi, tugas akhir, dan buku.
- 3) Dokumentasi yang didapat melalui foto hingga video dari beberapa sumber di media sosial dan mendokumentasikan sendiri secara langsung untuk melengkapi data perancangan yang akan dibuat.

4. Creative Brief

Creative brief merupakan konsep kreatif yang berupa struktur rancangan melalui strategi visual sebagai panduan dan pedoman. Konsep kreatif dibuat dengan menentukan USP, ESP, segmentasi, positioning, dan strategi kreatif.

- 1) Ilustrasi dan sketsa, akan dibuat dengan cara manual sebagai sketsa awal menggunakan media manual berupa pensil atau drawing pen kemudian direalisasikan ke komputer sesuai ciri khas yang dipakai Shofa *Mom, Kids and Baby Spa Massage*
- 2) Software yang akan digunakan penulis adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, dan Figma

## 5. Desain

Metode ini merupakan tahapan yang berkaitan dengan usaha dari perancangan yang mulai dieksekusi menjadi produk visual sesuai dengan konsep dan tahapan sebelumnya dengan mengandalkan aspek estetika, citra, rasa, dan kreativitas. Tahapan ini memerlukan kepekaan visual untuk mendapatkan suatu karya desain yang baik dengan mengandalkan prinsip dan unsur desain yang ada.

## 6. Evaluasi

Tahapan ini merupakan suatu penilaian dan kesimpulan mengenai karya yang telah dirancang pada tugas akhir. Agar mengetahui apakah hasil akhir desain sudah memenuhi harapan dan sesuai dengan data yang ada, mengenai target dan identitas perusahaan itu sendiri.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri beberapa bab yang saling berkaitan satu sama lain.

### **Bab I**

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan dan sistematika penulisan.

### **Bab II**

Bab ini memuat informasi-informasi yang diperoleh mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti data perusahaan, sejarah perusahaan,

visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, satuan tugas, dan analisis SWOT.

### **Bab III**

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat sesuai data pada bab sebelumnya berupa analisa data (USP, ESP, positioning, strategi kreatif), konsep teknis, dan media plan.

### **Bab IV**

Bab ini membahas mengenai perwujudan karya yang dibuat kedalam mock up karya yang hendak direalisasikan sesuai dengan analisa data, USP, ESP, positioning, dan strategi kreatif yang telah ditentukan sebelumnya.

### **Bab V**

Bab ini berisikan simpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan karya yang telah dilakukan penulis.