

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

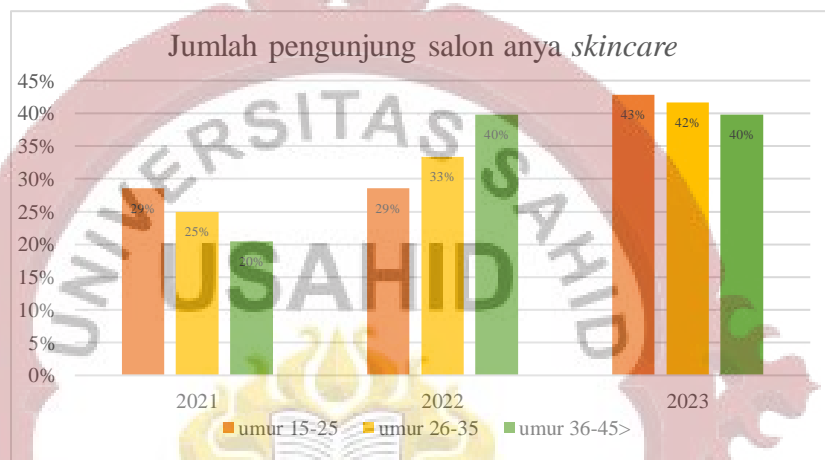
Kaum Wanita dapat mempercantik penampilannya dengan menjadikan salon kecantikan sebagai pilihan solusi untuk memperoleh penampilan yang lebih menarik. Dengan datang dan perawatan di salon *treatment* dapat membantu meningkatkan kesehatan serta kecantikan mulai dari wajah, rambut, kuku, dan tubuh. Selain itu, dengan perawatan di salon *treatment* dapat merilekskan tubuh, pikiran, dan dapat meningkatkan kepercayaan diri.

Salon *Treatment* adalah layanan perawatan kecantikan yang ditawarkan oleh salon kecantikan. *Treatment* merupakan istilah yang digunakan dalam berbagai bidang, termasuk kesehatan dan kecantikan. Dalam bidang kecantikan, *treatment* adalah perawatan terhadap seseorang yang digunakan untuk menjadi lebih baik. Layanan ini dapat mencakup berbagai jenis perawatan, seperti perawatan wajah, perawatan rambut, perawatan kuku, dan perawatan tubuh. Bisnis salon saat ini mulai berkembang di masyarakat. Hal ini disebabkan karena tingginya animo masyarakat akan gaya hidup dan pentingnya penampilan. Semakin banyaknya salon kecantikan akan mendorong pengusaha salon untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan. Manfaat melakukan *treatment* yaitu membuat kulit lebih ternutrisi, dapat mencegah penuaan, mencerahkan kulit, melancarkan sirkulasi darah, dan membuat tubuh

menjadi rileks. Adapun beberapa pelayanan yang biasa ada di salon kecantikan mulai dari rambut sampai tubuh seperti *creambath* (menutrisi dan melembabkan rambut), *hair spa* (mengatasi berbagai masalah rambut, seperti rambut kering, kusam, atau rontok), *smoothing* (meluruskan rambut secara permanen), *rebonding* (meluruskan rambut secara semi-permanen), *coloring* (memberi warna rambut), *hair extension* (menambah panjang atau volume rambut), *facial* (membersihkan, melembabkan, dan mencerahkan kulit wajah), *peeling* (mengangkat sel-sel kulit mati), *mask* (memberikan nutrisi dan manfaat khusus bagi kulit wajah), *microdermabrasion* (mengangkat sel-sel kulit mati dan merangsang pertumbuhan sel baru), *laser treatment* (mengatasi berbagai masalah kulit, seperti jerawat, flek hitam, dan keriput), *manicure* (membersihkan, memotong, dan mengecat kuku tangan), *pedicure* (membersihkan, memotong, dan mengecat kuku kaki), *waxing* (menghilangkan bulu-bulu yang tidak diinginkan), *massage* (merilekskan otot dan meningkatkan sirkulasi darah), *body scrub* (mengangkat sel-sel kulit mati dan menghaluskan kulit), dan *body wrap* (melembabkan dan mengencangkan kulit).

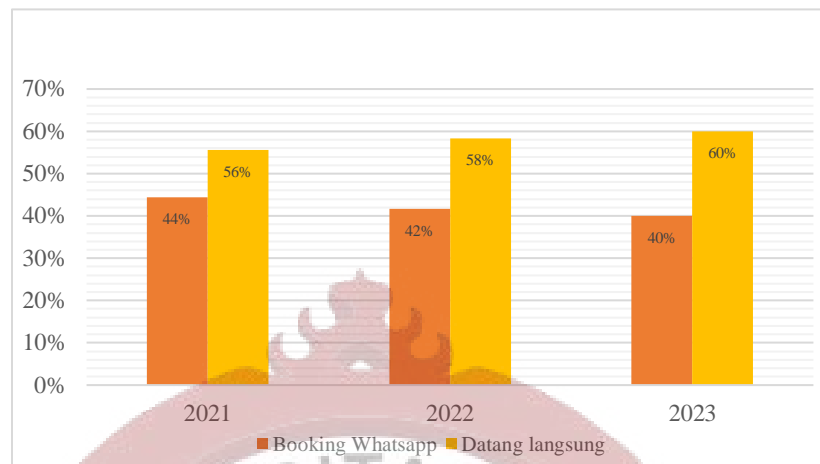
Salon *skincare* merupakan salah satu bisnis di dunia kecantikan yang berada di daerah Sukabumi. Salon *skincare* hanya khusus untuk melayani wanita saja, *treatment* yang ditawarkan pada salon *skincare* hanya *facial treatment*. *Facial treatment* adalah perawatan kulit wajah seperti membersihkan wajah dari berbagai macam kotoran yang menempel pada wajah. *Proses facial treatment* dimulai dari pembersihan wajah, penguapan, eksfoliasi kulit mati,

ekstraksi komedo dan memakaikan masker wajah. Selain jasa *treatment*, salon any *skincare* juga menjual beberapa produk *skincare* mulai dari *day cream*, *night cream*, sabun cuci muka, toner, dan water spray. Dalam penjualan produk *skincare* ini salon any *skincare* bekerja sama dengan salah satu perusahaan yang membuat produk *skincare* sendiri.



Gambar 1 Grafik jumlah pengunjung salon anya *skincare* (Sumber Anya *skincare* 2024)

Dari grafik diatas menjelaskan bahwa salon any *skincare* bertambahnya tahun semakin banyak peminatnya. Dapat dilihat pada tahun 2021 pengunjung salon any *skincare* tidak terlalu banyak, dikarenakan masih pada masa pandemi COVID-19 yang mana semua orang tidak diperbolehkan terlalu banyak menghabiskan waktu diluar ruangan dan terjadi pembatasan didalam suatu ruangan. Pada 2022 dan 2023 pengunjung salon any *skincare* mulai ada kenaikan. Dilihat dari garfik diatas, pengunjung salon any *skincare* lebih banyak diminati oleh masyarakat yang berusia mulai 15 - 35 tahun.



Gambar 2 Grafik pelanggan any *skincare*
(Sumber Salon any *skincare* 2024)

Permasalahan pada salon any *skincare* ini ada pada proses bisnis yang terjadi sebelumnya masih menggunakan sistem yang manual yaitu pelanggan datang ke salon atau melakukan *booking* waktu untuk perawatan melalui whatsapp serta pelanggan bertanya terlebih dahulu mengenai waktu perawatan dan harga dari setiap perawatan. Pada saat ini, dengan adanya tenaga kerja yang terbatas, salon any *skincare* hanya menerima 2-4 pelanggan perharinya. Sedangkan pelanggan yang datang ke salon any *skincare* ini lebih dari 4 orang. Dengan menerapkan sistem pemesanan secara manual akan menjadi kendala seperti pemesanan ganda, tidak tercatatnya pemesanan serta kurang efektif dan efisien. Pada data grafik diatas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak pelanggan yang datang langsung ke salon any *skincare*, disisi lain ada pelanggan yang sudah memesan atau membuat jadwal perawatan melalui whatsapp. Maka dari itu, terbitlah suatu kendala yang mana pelanggan yang datang langsung ke salon any *skincare* tidak semua mendapatkan

slot atau nomor antrian untuk perawatan dihari yang sama, dikarenakan nomor antrian sudah penuh dengan pelanggan yang sudah melakukan pemesanan melalui whatsapp dan pelanggan yang datang lebih awal.

Berdasarkan penelitian masih banyak salon kecantikan yang belum memiliki aplikasi ataupun website pemesanan layanan dan pembelian produk kecantikan. Hanya salon kecantikan besar yang memiliki layanan informasi seperti website untuk melakukan promosi dan pemesanan layanan treatment atau bisa disebut reservasi (Lein et al, 2023). Di era serba digital saat ini memudahkan masyarakat memperoleh informasi melalui internet. Berdasarkan penelitian banyak masyarakat yang suka mencari atau mendapat informasi tentang dunia kecantikan dari sosial media seperti melalui instagram, facebook, dan tiktok. Hampir semua kegiatan dalam bidang usaha pada saat ini dilakukan dengan menggunakan teknologi dengan tujuan utama yaitu untuk mencari inovasi baru, keuntungan, kelanjutan usaha, serta pertumbuhan dan perkembangan usaha (Fatkhurozzi, 2021).

Metode perancangan yang digunakan pada proposal ini yaitu menggunakan metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan suatu proses dimana kita berusaha memahami pengguna dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi atau solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal (Ronny Julians et al, 2023).

Terjadinya masalah atau kendala di salon anya skincare, sebagai solusinya maka dibuatlah suatu media berupa website untuk melakukan pemesanan melalui website seperti reservasi dan dapat membeli produk *skincare* yang tersedia. Sistem

website yang menggunakan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dapat membantu komunikasi konsumen dengan perusahaan mengenai informasi salon *any skin care* dan dapat menjadikan pemesanan menjadi lebih efektif. *User interface* (UI) berperan sebagai penghubung antara website dengan pengguna dan mempercepat tampilan dalam website. Sedangkan *user experience* (UX) dapat membuat pengalaman yang baik bagi pengguna dan dapat mendukung perusahaan menjadi lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dibuatkanlah perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk Salon *Treatment Anya Skincare* guna sebagai menyelesaikan tugas akhir.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website salon *anya skin care*?
2. Bagaimana perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) salon *anya skin care*?

C. Tujuan

1. Membuat konsep desain website *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sesuai dengan ciri khas salon *anya skin care*.
2. Merancang desain website UI/UX supaya dapat mempermudah mengatur jam kunjung, mencari informasi mengenai salon *anya skin care*, dan pembelian produk secara online.

D. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

Manfaat untuk mahasiswa yaitu dapat menjadi referensi dalam membuat tugas atau ingin membuat desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

2. Bagi Perusahaan

Desain website ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan perusahaan ke jangkauan yang lebih luas lagi.

3. Bagi Konsumen

Dapat mempermudah konsumen untuk mendapat informasi, membeli produk melalui website, dan mengatur jadwal jam kunjung untuk melakukan treatment.

E. Tinjauan Pustaka

Perancangan tentang *user interface* dan *user experience* sudah banyak diteliti sebelumnya. Oleh karena itu peneliti mencari informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk dijadikan sebagai acuan dan untuk membandingkan kelebihan atau kekurangan yang sudah ada.

Tugas Akhir tahun 2021 yang berjudul “Perancangan *User Interface* (UI) Aplikasi *Mobile* Atsiri Glamping Tawangmangu” yang disusun oleh Dyas Fatimah Sepkisari dari Universitas Sahid Surakarta dengan pembahasan perancangan *user interface* pada aplikasi mobile. Pada aplikasi mobile ini bertujuan memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan booking. Aplikasi mobile ini di desain

menggunakan warna dan style dari Rumah Atsiri Indonesia agar menyatu dengan karakter dan ciri khas dari Rumah Atsiri tersebut.

Tugas akhir ini dapat membantu untuk merancang *user interface* dan *user experience* sesuai dengan ciri khas pada produk yang ada berdasarkan desain aplikasi *mobile* yang dibuat sesuai dengan warna dan bentuk font yang sama dengan logo dari perancangan yang telah dibuat.

Perbedaan perancangan tugas akhir diatas dengan perancangan yang akan dibuat yaitu perancangan user interface dan user experience Salon Anya *Skincare* tidak berbasis aplikasi akan tetapi berbasis website.

Tugas akhir tahun 2023 yang berjudul “Desain UI/UX Furniture sebagai Media Promosi” yang disusun oleh Ahnaf Hafiz Sa'id Billah dari Universitas Sahid Surakarta yang membahas desain UI/UX sebagai media promosi. Desain UI/UX ini dibuat karena adanya potensi bisnis yang besar untuk serta membantu mengembangkan perusahaan lebih baik sehingga menuju pasar international, terlebih dalam segi ekspor produk asli Indonesia ke luar negeri.

Adapun perbedaan perancangan tugas akhir diatas dengan perancangan yang akan dibuat yaitu perancangan desain UI/UX furniture yang akan dijadikan sebuah media promosi sedangkan perancangan yang akan dibuat yaitu dijadikan menjadi sebuah web yang bertujuan untuk mengoptimalkan jam kunjung yang belum kondusif.

Jurnal yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Informatika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking” oleh Adhe Ronny Julians,

Eko Sedyono, Hendry mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana tahun 2023 membahas tentang perancangan aplikasi forum diskusi informatika berbasis web menggunakan Design Thinking untuk memfasilitasi diskusi online pada masa pandemi Covid-19 (Ronny Julians et al, 2023).

Jurnal diatas dapat bermanfaat yaitu sebagai acuan dalam perancangan desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) agar mudah diakses oleh pengguna. Jurnal diatas juga bermanfaat untuk mengetahui komponen dalam pembuatan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) berbasis web.

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yaitu perancangan diatas merancang UI/UX sebagai media dalam memberikan kemudahan dalam berbagi ilmu dan pengetahuan terkhusus informatika. Sedangkan perancangan desain UI/UX Salon Treatment Anya Skincare yang akan dibuat akan dapat membantu memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, membeli produk secara online melalui website, dan dapat menentukan jadwal treatment dengan mudah.

Jurnal Vol. 2, No. 2, Mei 2021 dengan judul “Perancangan User Interface dan User Experience Bringharjo QR Shop” oleh Ria Andriani, Fania Ellysabeth, dan Jeki Kuswanto dari Universitas Amikom Yogyakarta. Perancangan *user interface* dan *user experience* ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung *fastfood* pasar Bringharjo dalam bertransaksi, sekaligus membantu mencegah penyebaran Covid19. Pada jurnal ini menggunakan metode User-Centered Design (UCD) sebagai proses pemecahan masalah. Metode ini menyesuaikan karakteristik

pengguna selama proses perancangan dan diseimbangi dengan konteks serta lingkungan (Andriani et al, 2021).

Jurnal ini dapat membantu untuk merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dengan metode tertentu. Hasil metode yang digunakan memberikan pengalaman yang aman dan nyaman bagi pengunjung, serta memenuhi kebutuhan informasi yang pengunjung perlukan.

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan yang akan dibuat yaitu perancangan diatas merancang user interface dan user experience untuk mempermudah pengunjung untuk bertransaksi sedangkan perancangan yang akan dibuat merancang UI/UX supaya dapat membantu dalam mengatur jadwal pengunjung.

F. Landasan Teori

1. Desain

Desain merupakan suatu proses perancangan yang dilakukan sebelum membuat objek, sistem, komponen, ataupun struktur (maxmanroe, 2019). Desain bisa diterapkan pada beberapa bidang, seperti desain grafis, desain produk ke beberapainterior, dan lain sebagainya. bidangnya, seperti desain grafis, desain produk, desain interior, dan lain sebagainya.

Desain merupakan komunikasi visual yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau sebuah informasi desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media statistik seperti buku, brosur, dan majalah.

Namun seiring berkembangnya zaman, desain grafis pun diterapkan dalam media elektronik (Hardita, 2020).

Dari dua kalimat diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan proses kreatif untuk merancang suatu pesan atau informasi sehingga dapat menciptakan suatu hal yang fungsional bagi penggunanya. Tujuannya untu membuat suatu karya lebih efesien, efektif, dan mudah digunakan. Manfaat landasan teori desain dalam penyusunan tugas akhir ini untuk mengetahui beberapa tahapan untuk menghasilkan gambaran jelas tentang rancangan yang telah dilakukan.

2. *User Interface* (UI)

User Interface (UI) merupakan mekanisme komunikasi antar pengguna dengan sistem. *User Interface* (UI) dapat menerima informasi dari pengguna dan memberikan informasi kepada pengguna untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi (Ramadhan, 2017).

User Interface (UI) adalah tampilan dari sebuah produk yang berfungsi menjembatani sistem dengan pengguna, dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk, serta tulisan yang menarik pada aplikasi (Buana and Sari, 2022).

Berdasarkan kedua ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa *User Interface* merupakan bagian penting dari sistem teknologi yang bertujuan untuk menghubungkan pengguna dengan sistem dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Manfaat landasan teori *User Interface* dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu untuk memudahkan dalam membuat *User Interface* yang baik, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna.

Adapun macam-macam jenis *User Interface* (UI) yang digunakan dalam desain perangkat lunak dan aplikasi. Berikut adalah macam-macam UI yang umum digunakan:

1. *Graphical User Interface* (GUI) : Merupakan antarmuka pengguna dengan elemen grafis seperti ikon, tombol, dan jendela untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan perangkat lunak.
2. *Voice User Interface* (VUI) : Merupakan antarmuka yang berinteraksi dengan perangkat atau aplikasi menggunakan suara dan percakapan.
3. *Command Line Interface* (CLI) : Merupakan antarmuka yang berinteraksi menggunakan teks dan baris perintah.
4. *Touch User Interface* : Merupakan antarmuka yang berinteraksi dengan perangkat menggunakan layar sentuh.
5. *Web User Interface* : Merupakan elemen-elemen antarmuka pengguna yang ditemukan pada situs web dan aplikasi web.
6. *Natural User Interface* : Merupakan antarmuka yang berinteraksi dengan perangkat atau aplikasi dengan menggunakan gerakan alami, pengenalan gestur atau ekspresi wajah.
7. *Form-Based User Interface* : Merupakan antarmuka berbasis formulir menggunakan formak yang terstruktur untuk membantu pengguna mengisi data dan mengirimkan informasi ke sistem.

3. *User Experience*

User experience (UX) merupakan suatu pengalaman yang dihasilkan saat menggunakan perangkat lunak atau situs web tertentu (Ramadhani, 2023). *User experience* (UX) berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut, dan bagaimana produk atau layanan tersebut dapat memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna.

User Experience (UX) adalah desain yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari pikiran dan perasaan yang dialami oleh pengguna pada saat menggunakan desain tersebut (Nanda Prayoga et al, 2022).

Berdasarkan kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *User Experience* merupakan pengalaman pengguna terhadap suatu tampilan desain pada website ataupun aplikasi melalui sebuah perasaan dan persepsi suatu pengguna. Manfaat landasan teori *User Experience* dalam menyusun tugas akhir ini yaitu untuk mengetahui bagaimana merancang desain yang baik dalam pembuatan UX supaya dapat memuaskan pelanggan dengan kemudahan perancangan *User Experience* yang telah dibuat.

4. Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman situs yang ada pada sebuah domain atau subdomain di dalam World Wide Web di internet ('Iqbal, 2022). Pada halaman web dapat berisi informasi yang berupa teks, animasi, gambar, maupun video.

Website merupakan sebuah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses di seluruh dunia selama aktivitas internet pada suatu perangkat yang tersambung (Fatkhurozzi, 2021). Website ini biasanya digunakan sebagai keperluan bisnis, hiburan, pendidikan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan kedua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa website merupakan serangkaian halaman web yang berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Pada era digital saat ini, website telah menjadi salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Manfaat landasan teori website pada penyusunan tugas akhir ini yaitu dapat memudahkan dalam pembuatan website mulai dari layout sampai pemberian warna yang menarik.

Adapun beberapa elemen yang harus ada pada layout website, berikut beberapa elemen penting yang dapat membangun sebuah website :

a. Layout

Layout merupakan tata letak, rancangan atau susunan desain dari berbagai elemen yang sengaja ditempatkan dalam suatu bidang. *Layout* yang baik dapat membantu sebuah website menjadi lebih menarik dan dapat menyampaikan informasi dengan jelas.

b. White Space

White space merupakan area kosong yang memisahkan elemen satu dengan elemen lainnya. *White space* dapat meningkatkan legibilitas teks, membantu mengatur konten, membuat fokus pada elemen

penting, membuat desain lebih estetik, meningkatkan interaksi pengguna, dan mempercepat proses pemahaman pengguna.

c. Pilihan Font

Memilih font untuk website sedikit berbeda dengan ketika memilih huruf untuk materi cetak seperti brosur, plamfet, buku, dan materi cetak yang lainnya. Jenis huruf yang digunakan pada website perlu mudah dibaca di layar. Umumnya font sans-serif lebih disukai karena tingkat keterbacaannya lebih baik.

d. Skema Warna

Skema warna merupakan kombinasi warna yang digunakan website. Skema warna dapat menggunakan warna utama (warna primer), warna tambahan yang melengkapi warna utama (warna sekunder), dan warna aksen (warna aksen). Warna netral juga dapat digunakan untuk membuat teks lebih terbaca dan menjaga keseimbangan antara elemen – elemen dalam suatu website.

Layout website merupakan elemen atau variabel desain yang terkait dengan media tertentu untuk mendukung konsep pembuatan website. Pada dasarnya tujuan penggunaan layout website adalah untuk menggabungkan elemen, seperti gambar dan teks, dengan cara yang berkomunikasi. Ada beberapa macam jenis layout website, diantaranya yaitu :

a. *Fixed layout*

Fixed layout merupakan tata letak primitif yang mudah dibuat dan disesuaikan. Dengan menggunakan *fixed layout* lebar *layout* website akan tetap sama dengan ukuran berapa pun, komponennya dalam lebar tetap dan mereka tidak akan bergerak. Biasanya website dengan *fixed layout* memiliki lebar 960px.

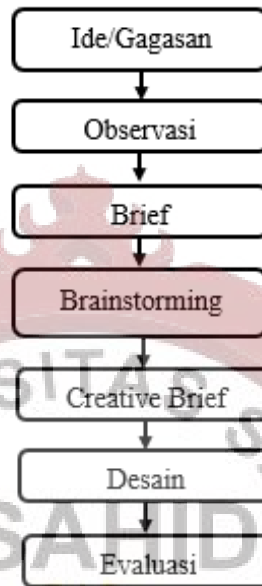
b. *Fluid layout*

Fluid layout memiliki lebar website yang bisa menyesuaikan ukuran layar pengguna. Beberapa hal menarik tentang tata letak ini adalah tidak ada perbedaan dalam ruang kosong yang berlebihan saat dilihat melalui browser yang berbeda, tata letak fluida yang dirancang dengan baik dapat menangani pengguliran horizontal untuk meningkatkan visibilitas pengguna, mengatur berbagai ukuran untuk video, konten, gambar agar sesuai resolusi layar yang berbeda.

c. *Responsive layout*

Website dengan *responsive layout* akan menyesuaikan ukuran layoutnya tergantung dari ukuran layar pengguna, biasanya menggunakan media queries untuk menyesuaikan *layout* pada ukuran layar tertentu. Pada tipe ini, ukuran font menyesuaikan sendiri setiap kali resolusi layar berubah.

G. Metode Perancangan



Gambar 3 Metode perancangan
(Sumber Dyas Fatimah, 2019)

1. Ide/Gagasan

Ide atau gagasan perancangan ini muncul karena adanya permasalahan yang ada pada objek penelitian. Perancangan *user interface* dan *user experience* berguna untuk memudahkan customer atau pelanggan menemukan informasi, melakukan pembelian produk secara online, dan mengatur jadwal jam kunjung untuk *treatment* di salon any *skincare*.

2. Observasi

Observasi yaitu pengamatan secara langsung atau berkunjung ke lokasi untuk mengamati dan mengetahui situasi dan keadaan saat ini dengan data yang

akurat dan faktual. Tujuan observasi yaitu untuk mendapatkan informasi, mendeskripsikan objek yang telah diamati, dan mendapat data yang akurat. Oleh karena itu, adanya informasi dari observasi ini si penulis dapat memahami bagaimana menyampaikan suatu informasi yang lengkap dan sesuai dengan keadaan yang ada di salon *treatment* *anya skincare*.

3. *Brief*

Brief yaitu gabungan sebuah data yang telah didapat dari tahap observasi. Data-data tersebut kemudian disimpulkan dan dirancang sehingga menjadi sebuah laporan yang akurat dan sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada pada salon *treatment* *anya skincare*.

4. *Brainstorming*

Brainstorming yaitu proses diskusi atau bertukar ide dengan pihak salon *treatment* *anya skincare*. Hal itu bertujuan untuk mendapat suatu masukan dan referensi yang dapat membetuk suatu keindahan dan keseimbangan suatu konsep desain yang baik.

5. *Creative Brief*

Creative brief merupakan sebuah konsep kreatif yaitu struktur rancangan melalui strategi visual sebagai panduan. *Creative brief* memiliki fungsi yaitu sebagai pedoman untuk memahami nilai, visi, tujuan, dan hasil yang diharapkan. Hal ini sangat penting untuk mencapai desain yang menarik dan efektif. Konsep kreatif dilakukan dengan menentukan USP, ESP, segmentasi, positioning, dan strategi kreatif.

6. Desain

Pada tahap desain ini merupakan tahap pembuatan desain yang sesuai dengan konsep. Dengan membentuk sebuah estetika, citra, rasa, dan kreativitas. Hal ini perlu sebuah kepekaan visual supaya mendapatkan karya yang baik dengan menerapkan prinsip dan unsur yang sudah ada.

7. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini merupakan suatu penilaian mengenai karya yang telah dirancang pada tugas akhir. Adanya evaluasi ini supaya dapat mengetahui apakah hasil akhir desain yang telah dirancang sudah sesuai dengan data yang ada.

H. Sistematika Penulisan

Adapun untuk penulisan sistematika dalam proposal tugas akhir, antara lain sebagai berikut :

Bab I

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

Bab II

Bab II ini memuat informasi yang diperoleh mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti data perusahaan, sejarah, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, satuan tugas dan analisis SWOT.

Bab III

Pada bab III ini menjelaskan tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat sesuai data pada bab sebelumnya, yaitu analisa data, konsep teknis, dan media plan.

Bab IV

Pada bab IV ini menjelaskan mengenai perwujudan karya yang hendak direalisasikan sesuai dengan analisa data, USP, ESP, positioning, dan strategi kreatif yang telah ditentukan.

Bab V

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

