

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Sragen adalah salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Sragen merupakan salah satu kabupaten di propinsi Jawa Tengah. Secara geografis Kabupaten Sragen berada di perbatasan antara Jawa Tengah dan Jawa Timur. Kabupaten sragen juga memiliki beberapa wisata alam, budaya, dan kuliner.

Wisata kuliner merupakan salah satu bagian utama pengembangan pariwisata yang tumbuh dan berkembang oleh sejarah, budaya, ekonomi, dan masyarakat. Hal ini merupakan nilai tambah dalam memperkaya pengalaman wisatawan ketika berinteraksi dengan masyarakat setempat. Kuliner bukan lagi kebutuhan untuk mengisi perut, tapi untuk mencoba makanan khas daerah tertentu, atau sesuatu yang unik baik dari segi rasa, penampilan, pelayanan, dan suasananya. Kuliner di Kabupaten Sragen menjadikan suatu incaran para pendatang dari luar daerah. Seiringnya meningkatnya para wisatawan, meningkatkan juga ragam kuliner yang ada di Kabupaten Sragen. Ragam wisata kuliner di Kabupaten Sragen antara lain seperti bakso rusuk palur, soto girin, walangan, dawet, dan masih banyak lagi.

Jumlah dan ragam wisata kuliner suatu daerah merupakan daya tarik masyarakat yang ada maupun wisatawan. Namun wisatawan hanya bisa menikmati kuliner di satu tempat untuk satu kali makan, dan tidak semua wisatawan dapat mengunjungi semua wisata kuliner yang ada pada daerah tersebut. Pada dasarnya

wisatawan pada dasarnya akan memilih wisata kuliner melalui rekomendasi yang didapat atas penilaian akan kualitas tempat kuliner yang ada, karena makanan merupakan salah satu primer manusia. Kebutuhan akan kuliner akan selalu meningkat karena kenaikan jumlah penduduk yang semakin banyak. Oleh karena itu sekarang banyak munculnya wisata kuliner yang beragam, baik yang menggunakan sistem franchise maupun yang menggunakan nama sendiri.

Sejak awal makanan dan minuman merupakan kebutuhan terutama bagi manusia, sehingga masalah itu dikategorikan sebagai kebutuhan primer atau pokok. Maka dari hal tersebut manusia tidak dapat meninggalkan kebutuhan terutamanya untuk makan dan minum untuk kelangsungan hidupnya. Kopi yang merupakan salah satu kebutuhan primer manusia sekarang telah muncul banyak fenomena yang marak dalam kurun waktu terakhir ini di media sosial. Gaya hidup masyarakat untuk mengkonsumsi kopi di kedai kopi kekinian untuk nongkrong, menikmati fasilitas yang ada di kedai kopi menjadi alasan banyaknya kemunculan kedai-kedai kopi yang populer.

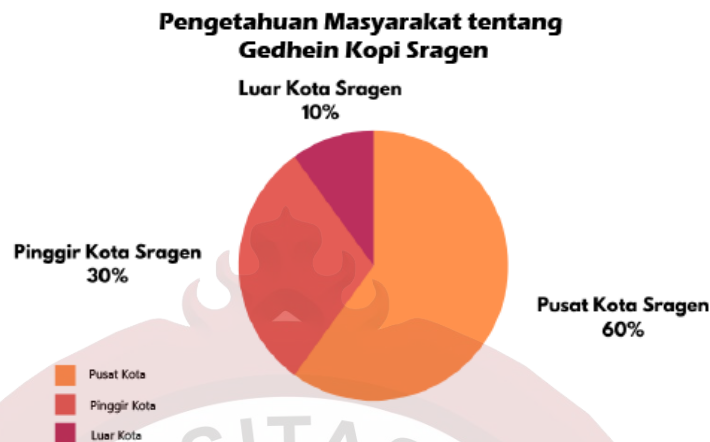
Berdasarkan riset yang dilakukan Toffin pada tahun 2019, yang merupakan suatu penyedia solusi bisnis barang dan jasa pada industri hotel, restoran, dan kafe (HOREKA), menunjukkan bahwa jumlah kedai kopi di Indonesia meningkat drastis semenjak tahun 2016 hingga agustus tahun 2019 yang telah mencapai 2950 gerai dan meningkat hamper tiga kali lipat dibandingkan pada 2016 yang hanya sekitar 1000 gerai. Data konsumsi tahunan kopi di Indonesia yang dikeluarkan oleh Global Agricultural Information Network menunjukkan proyeksi konsumsi domestik (Coffee Domestic Consumption) pada 2019/2020 mencapai 294.000 ton atau

meningkat sekitar 13,9% dibandingkan konsumsi pada 2018/2019 yang mencapai 258.000 ton. Pada 2021, konsumsi domestik kopi Indonesia diperkirakan naik lagi menjadi 370.000 ton.

Tren menikmati kopi tersebar di banyak daerah di Indonesia, salah satunya di kabupaten Sragen. Kabupaten Sragen terdapat sebuah usaha mikro yaitu Gedhein Kopi yang berupa kafe kopi. Sebuah kafe yang terletak di Jl. Gatot Subroto 91, Kebayan 3, Sragen Kulon Gedhein Kopi mengusung konsep yang berbeda dibanding dengan kafe kopi lainnya. Outletnya dibuat semi-outdoor pada lahan yang luas. Meja kursi yang disediakan sama seperti meja kursi pada kafe, jarak antara meja satu dengan meja lainnya yang cukup jauh, dan ketersediaan wifi yang cukup cepat, membuat outlet Gedhein Kopi sangat nyaman jika digunakan untuk nongkrong dengan jangka waktu yang cukup lama.

Selain menawarkan kopi, Gedhein Kopi juga menawarkan beberapa menu makanan yang beraneka ragam untuk memuaskan pelanggan. Selain mengedepankan menu yang lezat dan bergizi, harga yang terjangkau. Gedhein Kopi juga mengedepankan pelayanan terhadap pelanggan. Dilihat dari harga menu yang ditawarkan mulai dari Rp8.000,00 untuk makanan dan Rp 12.000,00 untuk sebuah kopi, kedai kopi ini membidik kalangan menengah .

Di balik konsepnya yang unik dan menarik, ternyata ada kendala yang dihadapi Gedhein Kopi.



Gambar 1. Graphic Gedhein Kopi Sragen
Sumber (Gedhein Kopi, 2023)

Terdapat salah satu kendala yang didapat oleh Gedhein Kopi Sragen yaitu masyarakat pinggir Kabupaten Sragen dan wilayah luar Kabupaten Sragen belum begitu mengenal Gedhein Kopi Sragen. Hal ini terjadi karena Gedhein Kopi belum memaksimalkan pemasaran promosi di kalangan masyarakat untuk daerah pinggir Kabupaten Sragen dan luar Kabupaten Sragen. Berdasarkan infografis diatas terdapat 60% pusat kota masyarakat Sragen mengetahui Gedhein Kopi dan terdapat 30% pinggir kota masyarakat Sragen mengetahui Gedhein Kopi dan sisanya masyarakat luar kota Sragen yang berupa 10% yang mengetahui Gedhein Kopi Sragen. Gedhein Kopi melakukan promosi pemasarannya hanya melalui media sosial saja yaitu berupa instagram melalui postingan-postingan yang adam dan melakukan media promosi word of mouth yaitu mulut ke mulut. Sebagai solusi, oleh sebab itu dibuatlah media promosi berupa website untuk meningkatkan

penjualan dari Gedhein Kopi. Sistem website yang menggunakan *user interface* dan *user experience* dengan akan membantu dalam media promosi dan membantu mengkomunikasikan konsumen dengan perusahaan dan sebagai wadah informasi Gedhein Kopi agar lebih menarik konsumen dan mudah diakses. *User interface* memberikan manfaat untuk website dalam mempercantik tampilan dari situs website tersebut. Sedangkan *user experience* membantu memberikan manfaat kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan user atau pengguna dalam menggunakan situs website tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dibuatlah perancangan *user interface* dan *user experience* untuk Gedhein Kopi Sragen sebagai tugas akhir yang berjudul “Perancangan *User Interface* (UI) *User Experience* Gedhein Kopi Sragen”

B. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan dalam tugas akhir ini, maka perlu adanya suatu perumusan masalah. Rumusan masalah pada perancangan tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan untuk *user interface* dan *user experience* website Gedhein Kopi Sragen?
2. Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen dengan estetik dan menarik?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat konsep perancangan desain website user interface dan user experience sesuai dengan ciri khas Gedhein Kopi?
2. Merancang desain website user interface dan user experience Gedhein Kopi yang estetik dan aplikatif.

D. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait. Manfaat yang dapat diperoleh antara lain:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Mengetahui, memahami, menambah wawasan dan pengetahuan, juga keterampilan sebagai desainer.
- b. Mengkomunikasi berbagai pemikiran pada khalayak umum melalui karya yang dihasilkan.
- c. Menganalisis dan mengolah data untuk dijadikan dasar dalam menyusun konsep perancangan tersebut.

2. Bagi Akademik

- a. Sebagai sumber informasi bagi mahasiswa bahwa terdapat tugas akhir dengan tema *user interface* dan *user experience* tentang usaha kuliner di Sragen.
- b. Memiliki media promosi yang tepat melalui perancangan user interface dan user experience bagi masyarakat.

3. Bagi pihak Gedhein Kopi Sragen

- a. Memperkenalkan produk dan informasi yang ada pada Gedhein Kopi Sragen.
- b. Merancang media promosi dengan konsep baru yaitu *user interface* dan *user experience* yang memperkenalkan Gedhein Kopi Sragen.

E. Tinjauan Pustaka

Sebuah perancangan mengenai *user interface* dan *user experience* telah banyak diteliti sebelumnya. Oleh karena itu peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai acuan dan bahan perbandingan, mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada. Selain itu, didapatlah informasi melalui jurnal dan tugas akhir dalam rangka mendapatkan informasi yang berkaitan dengan judul yang digunakan dalam memperoleh perancangan yang ada.

Tugas akhir tahun 2019 berjudul “Perancangan *User Interface* Pencari Kost” oleh Andi Reynaldi dari Universitas Negeri Makassar membahas tentang perancangan *User Interface* ke dalam bentuk aplikasi. Tugas Akhir ini membahas bagaimana proses perancangan mulai dari bentuk layout, warna. Aplikasi tersebut juga membantu masyarakat terutama mahasiswa untuk mencari kost, dan bagi pemilik kost dapat terbantu untuk menginformasikan usaha kost dan informasi kost yang ada. (Reynaldi, 2019)

Tugas akhir ini sangat membantu dalam perancangan *user interface* secara rinci, terutama membantu dalam bagaimana menentukan *experience* yang baik untuk pengguna serta merancang *interface* yang baik sesuai prinsipnya yaitu prinsip kerja desain, prinsip layout, dan prinsip kerja desain.

Perbedaan perancangan tugas akhir di atas dengan tugas akhir yang akan dibuat yaitu perancangan diatas merancang user interface untuk keperluan kost dalam bentuk aplikasi serdangkan perancangan yang akan dibuat yaitu berbentuk website untuk Gedhein Kopi Sragen. Maka dibuatlah perancangan *user interface*

dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen agar mempermudah pengguna atau user dalam mengakses dan menggunakan website yang ada.

Skripsi tahun 2021 berjudul “Analisis dan Perancangan User Interface Aplikasi Transaksi Pemesanan dan Pemasaran pada Kunokini Cafe dan Resto Berbasis User Centered Design (UCD)” oleh Heryawan Wisnuyana dari Universitas Dinamika membahas tentang perlunya adanya sistem perancangan *user interface* dahulu sebagai langkah awal dalam pembuatan aplikasi. Perancangan user interface tersebut menggunakan metode user centered design yang dimana mengikuti suatu rangkaian metode-metode dan teknik-teknik dengan baik untuk analisa dan evaluasi antarmuka perangkat kelas, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka web (Yuliani dan Prasajo) (Wisnuyana, 2021).

Hasil penelitian skripsi diatas membantu untuk menentukan user interface yang baik terlebih dahulu sebelum melakukan pembuatan aplikasi atau web. Tugas akhir tersebut membantu bagaimana membuat prototype yang baik dalam merancang *user interface*.

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yang akan dibuat perancangan *user interface* dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen tidak menggunakan analisis secara menyeluruh dengan berbasis UCD. Namun perancangan *user interface* dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen mengambil aspek-aspek penting dalam UCD, seperti kebutuhan para pengguna dalam penggunaan aplikasi dan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi yang telah dibangun.

Tugas akhir tahun 2021 berjudul “Perancangan User Interface (UI) Aplikasi Mobile Atsiri Glamping Tawangmangu” oleh Dyas Fatimah Sepkisari dari Universitas Sahid Surakarta membahas tentang perancangan *user interface* pada aplikasi mobile. Aplikasi mobile ini memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan booking. Dan aplikasi ini didesain menggunakan warna dan style dari Rumah Atsiri Indonesia agar menyatu dengan karakter dan ciri khas yang ada.

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

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yang akan dibuat perancangan tersebut perancangan *user interface* dan *user experience* Gedheini Kopi Sragen tidak berbasis aplikasi mobile melainkan berupa sebuah website.

Jurnal berjudul Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Menu Restoran oleh Nyoman Gede Rayka Sedana Diatmikaa, I Made Agus Dwi Suarjayaa, Kadek Suar Wibawaa mahasiswa Universitas Uyudana tahun 2022 membahas tentang bagaimana pembuatan dan penyusunan aplikasi pemesanan menu restoran menggunakan 3 mockup. Mockup untuk admin, pelanggan, dan juru masak.(Gede et al., 2022) Perancangan ini membantu dan mempermudah untuk meminimalisir kesalahan dan meningkatkan efektivitas pada proses pemesanan menu dan pemrosesan menu restoran.

Jurnal diatas bermanfaat sebagai acuan dalam perancangan desain *user interface* dan *user experience* agar mudah diakses oleh pengguna. Jurnal tersebut juga bermanfaat untuk mengetahui komponen dalam pembuatan *user interface* dan *user experience* melalui mockup yang membantu dalam tampilannya. Dengan adanya mockup tersebut dapat membantu pengguna dalam mengakses suatu aplikasi secara mudah dan rinci.

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yang akan dibuat yaitu bentuk penyusunan dan metode yang digunakan berupa mockup yang diterapkan oleh jurnal tersebut namun tidak diterapkan pada perancangan yang akan dibuat. Perancangan desain *user interface* dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen yang dibuat akan membantu memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan membantu sebagai media promosi Gedhein Kopi Sragen.

Jurnal berjudul “Perancangan User Interface Mobile App untuk Kumpulan Start-Up Coffee Shop di Wilayah Jakarta Timur sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan Metode Design Thinking” oleh Tasya Aulia Andriani, Dian Permata Sari, Rian Andrian mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2023 membahas bagaimana pentingnya dan berdampaknya para pengguna dengan adanya platform aplikasi khusus untuk mempermudah mencari kedai kopi di wilayah sekitar dengan tidak tercampur dengan resto umum. (Aulia et al., 2023)

Jurnal diatas bermanfaat melihat *experience* yang ada dari aplikasi mobile app tersebut, dengan adanya platform aplikasi mobile khusus kedai kopi diwilayah menjelaskan bahwa didapatkan sebanyak 97,5% pengguna

menginginkan adanya platform aplikasi khusus untuk menyediakan kedai kopi di wilayah sekitar dengan rata-rata alasan untuk mempermudah mencari kedai kopi tanpa tercampur dengan resto umum. Pengujian aplikasi kedai kopi dilakukan dengan metode Guerilla Usability Test mendapatkan hasil yang secara keseluruhan sangat baik. Hal ini dapat diterapkan untuk proses pembuatan *user interface* dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen.

Perbedaan perancangan diatas dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yang akan dibuat perancangan tersebut perancangan *user interface* dan *user experience* Gedhein Kopi Sragen berupa metode desain thinking yang tidak diterapkan secara menyeluruh dalam perancangannya namun mengambil beberapa aspek penting yang ada didalam metode tersebut yang berupa perancangan yang membantu pengguna dalam menggunakan produk tersebut dan pembentukan prototype dalam perancangan yang akan dibuat.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah dan suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Yakub, 2012).

Sistem perancangan adalah kumpulan suatu aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (John W. Satzinger, Robert B. Jackson, 2012).

Berdasarkan beberapa tahapan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem. Tujuannya untuk mendesain sistem yang baru untuk menyelesaikan masalah dengan pemilihan alternatif sistem yang baik. Manfaat landasan teori perancangan dalam penyusunan tugas akhir ini untuk mengetahui beberapa tahapan analisis untuk menghasilkan gambaran jelas rancangan yang telah dilakukan.

1. *User Interface*

User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi (Muhyidin et al., 2020). *User interface* lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah website atau aplikasi. Seorang desainer *user interface* bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan website atau aplikasi.

Disebutkan bahwa *user interface* adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem (Lastiansah, 2012). Terkadang, *user interface* disebut sebagai pengganti Human Computer Interaction (HCI) yang mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *user interface* merupakan suatu tampilan berbentuk visual sebagai media untuk menghubungkan sistem dengan user atau penggunanya. *User interface* bertujuan untuk mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan pengguna dan sistem. Manfaat landasan teori *user interface* dalam penyusunan tugas akhir ini untuk memudahkan dalam membuat *user interface* yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna melalui proses interaksi.

Untuk jenis dan macamnya, *user interface* memiliki beberapa macamnya yaitu berupa :

- 1) Graphical User Interface (GUI), merupakan antarmuka pengguna grafis.
- 2) Command Line Interface (CLI), merupakan antarmuka baris perintah pengguna.
- 3) Menu-driven user interface, merupakan antarmuka pengguna berbasis menu.
- 4) Touch user interface, ini merupakan antarmuka sentuh (layar sentuh) pengguna.
- 5) Voice User Interface (VUI), adalah antarmuka pengguna dari suara.
- 6) Form-based user interface, adalah antarmuka pengguna yang berbasis formulir.
- 7) Natural language user interface, antarmuka pengguna dari bahasa alami

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.

2. *User Experience*

User Experience adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa (ISO, 2019).

User experience menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. *User Experience (UX)* merupakan Persepsi atau perilaku seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk atau perangkat lunak (Garret, 2011).

Pengalaman pengguna sangat ditentukan bagaimana sebuah desain antarmuka itu dirancang oleh seorang UI desainer, apakah mudah untuk digunakan atau sulit untuk digunakan atau bahkan perlu waktu untuk memahami fitur yang ada pada desain aplikasi atau produk tersebut. Pengalaman pengguna menjadi faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan sebuah aplikasi untuk dilanjutkan atau tidak (Yastin et al., 2021).

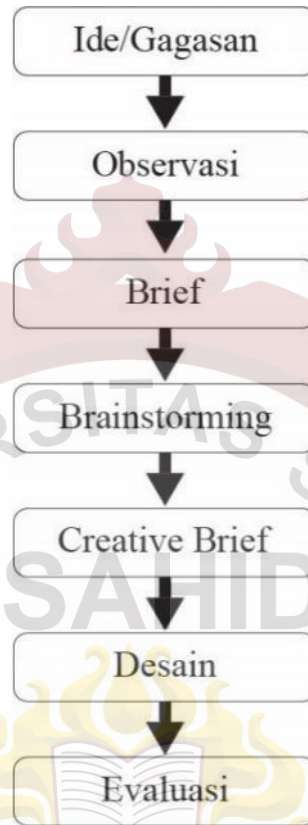
Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *user experience* adalah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna terhadap suatu tampilan, layanan, kinerja sebuah produk, dan jasa melalui sebuah perasaan dan persepsi suatu pengguna. Manfaat landasan teori *user experience* dalam penyusunan tugas akhir ini untuk mengetahui bagaimana rancangan yang baik dalam pembuatan *user*

experience agar memuaskan pelanggan sesuai dengan kemudahan perancangan *user experience* yang telah kita buat.

Berikut elemen-elemen penting yang ada dalam *User Experience* (UX)

- 1) Surface : Desain visual berupa tampilan layar; gambar, teks, hal hal yang bisa dilakukan interaksi.
- 2) Skeleton : Melakukan optimalisasi pada mengatur dan menyusun elemen visual dan merupakan struktur yang menginformasikan kerangka dari sistem. Kerangka ini akan menentukan seperti apa ia terlihat dan bagaimana pengguna melakukan perpindahan dari tugas dan informasi satu ke yang lainnya.
- 3) Structure : Jumlah tempat (layar) yang bisa dikunjungi, terorganisir secara kontekstual.
- 4) Scoop : Fitur atau fungsi yang terdapat pada situs, sistem atau aplikasi.
- 5) Strategy : Alasan kenapa situs, sistem, maupun aplikasi dibuat, tujuan utamanya untuk menjelaskan kebutuhan pengguna (UX selalu dimulai dengan kebutuhan pengguna)

G. Metode Perancangan



Gambar 2. Metode Perancangan
Sumber (Dyas Fatimah Sepkisari, 2019)

1. Ide/Gagasan

Ide atau gagasan dari perancangan ini muncul karena ada permasalahan yang ada pada objek penelitian itu sendiri. Perancangan user interface dan user experience berguna untuk memudahkan pelanggan dalam menemukan informasi dan melakukan pemesanan produk booking 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 si penulis dapat memahami bagaimana menyampaikan suatu informasi yang lengkap dan sesuai dengan keadaan Gedhein Kopi Sragen. Observasi dilakukan di Gedhein Kopi Sragen 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 Gedhein Kopi Sragen.

a. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

- 1) Survei dan observasi dilakukan dengan creative director dari Gedhein Kopi Sragen 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* dan *user experience*.
- 3) Dokumentasi yang didapat melalui media sosial, foto, dan video yang

memuat informasi tentang perancangan *user interface* dan *user experience*.

b. Teknik pengumpulan data

- 1) Survei dan observasi yang dilakukan dengan creative director Gedhein Kopi Sragen 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. *Brainstorming*

Berdasarkan *brief* dilakukan pengembangan ide untuk bertukar ide kepada pihak Gedhein Kopi Sragen, teman-teman dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Hal itu untuk mendapatkan suatu masukan dan referensi yang dapat membentuk keseimbangan dan keindahan suatu konsep desain yang baik.

5. 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 Gedhein Kopi Sragen
- 2) Software yang akan digunakan penulis adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, dan Figma

6. 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.

7. 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.