



## Perancangan *Interface Website Akumuralin*

Devasya Wahyu Sudiono<sup>1\*</sup>, Widyasari<sup>2</sup>, Aphief Tri Arianto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, <sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, <sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

<sup>1</sup>email: devasyaws@gmail.com

<sup>2</sup>email: widyasari.dkv@upnjatim.ac.id

<sup>3</sup>email: aphief.dkv@upnjatim.ac.id

\*Corresponding author

Dikirim: 01-05-2022

Direvisi: 17-05-2022

Diterima: 02-06-2022

### Abstrak

*Website* dipilih dibandingkan media lain karena dapat menampung dan memberikan informasi terkait layanan yang lengkap, meningkatkan kredibilitas usaha layanan jasa, mampu memperluas jaringan dan jangkauan yang luas, meningkatkan *traffic* dan popularitas di Google, media untuk menampilkan katalog produk maupun jasa. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah perancangan desain *website* dengan studi kasus Akumuralin yang bersifat efektif dan efisien. Akumuralin merupakan salah satu pelaku UMKM di Surabaya yang menyediakan jasa desain atau gambar mural. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yakni memberikan gambaran serta deskripsi mengenai keadaan. Data yang digunakan tersusun atas data primer yang bersumber dari hasil wawancara terhadap pemilik Akumuralin terkait informasi yang dibutuhkan untuk dimuat dalam *website*. Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan maka didapatkan rancangan *interface website* Akumuralin. Rancangan didapatkan dengan mempertimbangkan beberapa informasi serta perkembangan yang ada di masyarakat. Berdasarkan hasil yang kuisioner yang dilakukan kepada 100 responden, sebanyak 46 orang (46%) memilih alternatif 3. Pada opsi alternatif ketiga gaya visual lebih cenderung kearah kartun dengan teknik *vector* yang lebih memberikan gambaran dari kata asik dan santai yang ingin ditampilkan.

Kata kunci: *website*; *interface*; perancangan

### Abstract

*The website* was chosen compared to other media because it can accommodate and provide information related to complete services, increase the credibility of the service business, be able to expand the network and wide reach, increase *traffic* and popularity on Google, media for displaying product and service catalogs. The formulation of the problem raised in this research is the design of a *website* design with the Akumuralin case study which is effective and efficient. Akumuralin is one of the SMEs in Surabaya that provides design services or mural images. The type of research used is descriptive qualitative research which provides an overview and description of the situation. The data used is composed of primary data sourced from interviews with Akumuralin owners regarding the information needed to be published on the *website*. Based on the results of the analysis that has been done, the Akumuralin *website* interface design is obtained. The design was obtained by considering some information and developments in the community. Based on the results of the questionnaire conducted to 100 respondents, as many as 46 people (46%) chose alternative 3. In the third alternative option, the visual style is more inclined towards cartoons with *vector* techniques which provide more descriptions of the cool and relaxed words to be displayed.

Keyword: *Culture*; *Buying and Selling*; *Application*; *Furniture*; *Engraving*

## 1. PENDAHULUAN

Menurut (Hidayat, 2010) *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semua. *Website* dipilih dikarenakan memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat menampung informasi dan dapat menjangkau jaringan yang lebih luas. Menurut Faustina (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *website* sangat mempengaruhi intensi pembelian pada sebuah perusahaan. Dengan adanya *website* akan menjangkau pelanggan lebih luas dan memperkenalkan produk ke berbagai kalangan masyarakat. Selain itu, media sangat mempengaruhi promosi suatu produk di perusahaan. Masyarakat akan lebih tertarik untuk membeli produk atau jasa ketika terdapat kemudahan dalam akses, tampilan, informasi baik terkait harga maupun testimoni. Sedangkan menurut hasil penelitian. Menurut (Rudianto, 2011), menyatakan bahwa *website* tersusun atas halaman yang berisikan informasi baik dalam bentuk teks, animasi, gambar, dan sesuatu yang telah disediakan oleh internet. (Naomi, 2016) hal-hal yang mempengaruhi dalam keputusan pembelian adalah kepercayaan, kemudahan, kualitas informasi, dan harga. Sehingga dalam perancangan *website* ini menerapkan *user interface* dan *user experience* yang memudahkan calon klien dalam mengakses informasi yang ada di dalam *website*, dengan melakukan pengelompokan informasi-informasi yang ada dan disajikan dalam alur navigasi yang terstruktur. Menurut (Dahlan, 2016), situs *web* memiliki dua jenis yakni situs *web* statis yang merupakan situs yang jarang diperbaharui informasinya. Sedangkan situs *web* dinamis merupakan situs yang informasi dapat berubah – udah atau diperbaharui. Sedangkan (Rahmini, 2018) menyatakan bahwa *website* memiliki

fungsi yang ditinjau dari macamnya antara lain dapat menampilkan profil perusahaan, *e-commerce*, *government*, *personal*, *new portal*, *community*, *educational*, *search engine*, serta media sosial.

(Jogiyanto, 2005) menyatakan bahwa perancangan merupakan langkah yang ditempuh serelah dilakukan analisis mengenai pengembangan sistem yang dapat dilakukan dengan penggambaran, perencanaan, dan membuat sketsa. Menurut (Masri, 2010), desain memiliki fungsi sebagai sarana mengubah keadaan menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya, dari tidak jelas menjadi jelas, dari kesusahan menjadi kemudahan, dan sebagainya, dalam kata lain nilai sebuah desain adalah nilai dari ketercapaian tujuan sebuah desain. Selanjutnya, dijelaskan sebuah desain dapat dikatakan berhasil dan memenuhi kriteria jika mempunyai kriteria fungsi yang sesuai dengan karakteristik produksi yang ditetapkan, memenuhi kriteria operasional, memenuhi kriteria nilai etik yang ada dalam sebuah kelompok masyarakat tertentu maupun berlaku untuk keseluruhan masyarakat, dan tergantung pada karakter objek yang ingin didesain. Desain *website* adalah sebuah penataan tampilan setiap konten yang ada pada *website* yang ingin disampaikan kepada penerima informasi melalui *world wide web* (www). Sebuah web dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik ketika tidak hanya mengedepankan sisi fungsional tetapi juga sisi estetika serta *user interface* dari web, maka dari itu desain web merupakan bagian penting dalam pengembangan sebuah web (Markey, 2019).

. Menurut (Hakim, 1984), desain merupakan salah satu cabang seni yang bentuk karyanya dinikmati dengan indera penglihatan dan rabaan. Oleh karena itulah, seni rupa dalam bahasa Inggris disebut *visual art*. Artinya karya seni yang dapat dilihat, memiliki wujud yang nyata (kasat mata). Warna adalah salah satu bagian yang dibutuhkan dan tidak lepas dari kehidupan sehari – hari. Melalui warna, seseorang dapat membedakan suatu hal yang dilihat. Warna juga dapat mewakili perasaan dan psikologi dari seseorang. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, warna adalah kesan yang didapat mata dari

pantulan cahaya benda – benda yang terkena cahaya. Warna sendiri adalah bagian penting di dalam sebuah objek desain, melalui warna, citra yang ingin ditunjukkan akan dengan mudah tersampaikan (Anggraini, 2018). Sehingga pemilihan warna dalam desain perlu dipilih dengan tepat, sesuai konsep desain yang dibuat agar dapat menambah nilai dari desain.

Dalam sebuah pembuatan dan pengembangan untuk desain, demi terciptanya kerangka awal yang solid dari sebuah *website* ataupun aplikasi, penggunaan *wireframe* bisa dikatakan sebagai hal awal bagi para produk manajer, desainer, dan teknisi agar tetap dalam satu arahan yang sama sehingga memudahkan alur navigasi *interface* maupun interaksi desain yang akan di kerjakan. Penggunaan *wireframe* biasanya bergantung pada individu masing-masing desainer dalam pembuatan dan penggunaannya, biasanya *wireframe* di buat dalam bentuk sketsa manual, ataupun secara digital berupa layout kotak-kotak berwarna untuk menyampaikan informasi, alur tampilan dan halaman yang di butuhkan desainer maupun programmer. Struktur navigasi dalam sebuah situs melibatkan sistem navigasi situs web secara keseluruhan dan desain antar muka situs web, sehingga navigasi memudahkan ketika menjelajahi situs web (Suyanto, 2008). Menurut Iwan Binanto menjelaskan bahwa setiap rencana akan dibuat desainnya dan kemudian diproduksi menjadi produk jadi yang bersifat sementara (Binanto, 2010). Menurut (Satzinger, 2012), *user interface* merupakan *input* dan *output* yang melibatkan pengguna. Selain itu, dapat digunakan langsung oleh pengguna internal maupun eksternal dari sistem. Dalam *user interface* tidak hanya penentuan warna atau bentuk akan tetapi mengenai alat yang dapat dipergunakan sesuai dengan tujuan. *User interface* merupakan gabungan dari pengalaman pengguna, kesan serta kesan yang melekat pada pengguna. Sehingga diperlukan perpaduan yang menarik dan estetika (Chris, 2014). (Harris, 2017) menyatakan bahwa *user interface* yang baik merupakan *user interface* yang dapat mengembangkan pengalaman pengguna dalam memahami suatu program dengan

mudah. Menurut (Waralalo, 2019), dengan semakin berkembangnya teknologi, hampir semua perusahaan berusaha untuk menciptakan *user interface* yang mudah untuk dipelajari. Dengan merancang *user interface* diharapkan dapat menjalin komunikasi antar komputer atau sistem dengan manusia yang tertera pada sistem (Rerung, 2018). Namun, tingkat kemahiran *user interface* ditentukan oleh penguasaan terhadap perangkat atau teknologi yang digunakan (Nidhom, 2019).

Sehingga, rumusan masalah dalam penelitian ini terkait perancangan *website* dengan studi kasus Akumuralin. Akumuralin merupakan salah satu pelaku UMKM di Surabaya yang menyediakan jasa desain atau gambar mural. Berdasarkan pertimbangan masalah yang dialami oleh Akumuralin, dan penggunaan media Instagram yang belum bisa menjangkau target market yang disasar maka Akumuralin membutuhkan media yang dapat digunakan untuk menampung informasi terkait jasa layanannya secara detail. Berdasarkan kebutuhan tersebut maka *website* merupakan pilihan tepat, *website* sebagai media merupakan media yang dapat menampung informasi secara lengkap dan memiliki jangkauan luas dan memiliki akses yang mudah dan bisa diakses dimana saja. Perancangan ini akan difokuskan pada segala sesuatu yang membahas terkait UI desain *website* Akumuralin.

## 2. METODE

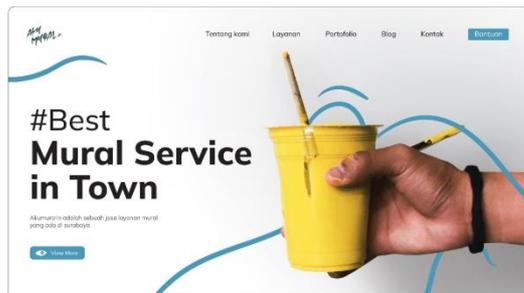
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yakni memberikan gambaran serta deskripsi mengenai keadaan. Data yang digunakan tersusun atas data primer yang bersumber dari hasil wawancara terhadap pemilik Akumuralin terkait informasi yang dibutuhkan untuk dimuat dalam *website*. Selain itu, peneliti menggunakan data skunder yang berasal dari literatur, kajian teoritis, referensi yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang sedang berkembang. Dalam penelitian ini menggunakan metode *five planes* antara lain *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan

surface. Strategy dalam penelitian ini yakni menentukan tujuan dibuatnya Akumuralin atau *user persona*. Kemudian, *scope plane* yakni penentuan warna, tipografi, dan sebagainya. *Structure plane* merupakan tahapan untuk menentukan *flow* dari *website*. *Skeleton plane* merupakan tahapan untuk membuat rancangan *wireframe website* Akumuralin. Selanjutnya pada tahapan *surface plane* dilakukan perancangan situs Akumuralin yang dihasilkan tiga alternatif. Kemudian dari tiga alternatif desain, peneliti melakukan menyebarkan angket. Dari angket tersebut akan didapatkan alternatif desain yang paling disukai.

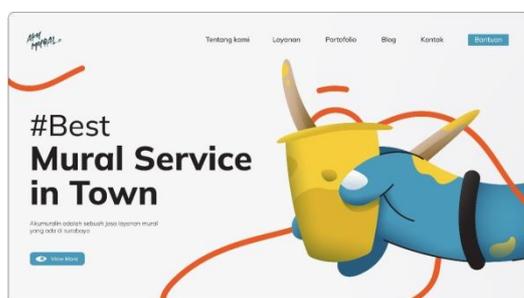
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

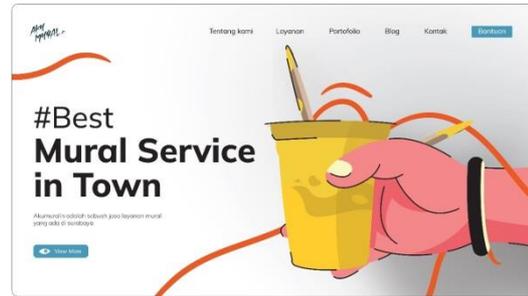
Berdasarkan hasil penelitian didapatkan tiga alternatif desain seperti pada gambar 1, gambar 2, dan gambar 3. Setelah dilakukan analisa kuisisioner dari 100 responden didapatkan alternatif 3 (gambar 3) menjadi pilihan yang paling disukai oleh responden.



Gambar 1. Alternatif 1  
(Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)



Gambar 2. Alternatif 2  
(Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)

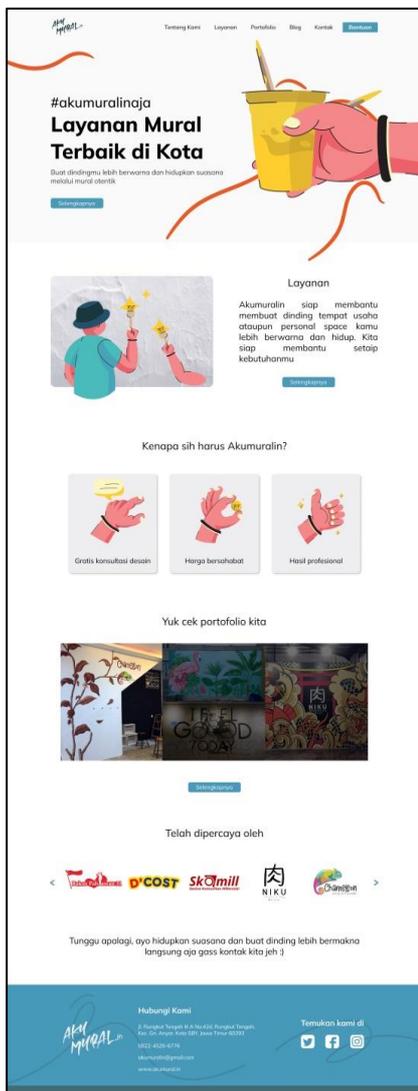


Gambar 3. Alternatif 3  
(Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)

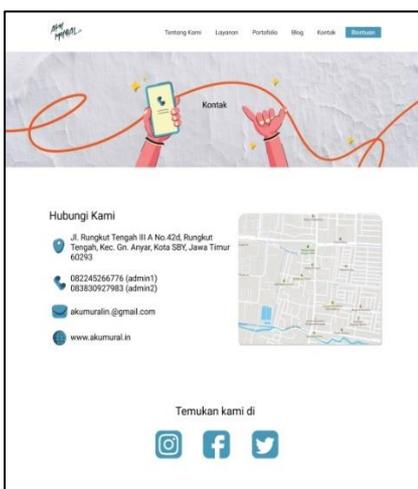
Dari desain Alternatif 3, maka didapatkan halaman menu utama dari *website* seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4. Selanjutnya dari alternatif 3 didapatkan halaman utama menu “Kontak” seperti yang ditunjukkan oleh gambar 5. Pada halaman tersebut merangkum informasi mengenai kontak Akumuralin yang dapat dihubungi.

Halaman utama menu “Bantuan” seperti yang ditunjukkan oleh gambar 6. Pada menu tersebut berfungsi untuk membantu konsumen dalam menggunakan jasa Akumuralin. Selain itu, terdapat menu “Portofolio” seperti yang ditunjukkan oleh gambar 7. Pada menu tersebut mencantumkan portofolio atau desain yang telah dibuat sebelumnya oleh pihak Akumuralin.

Peneliti juga membuat menu “Tentang Kami” seperti yang ditunjukkan oleh gambar 8 yang berfungsi untuk merangkum informasi mengenai Akumuralin. Adapun informasi yang dicantumkan terkait sejarah, lokasi, serta tujuan dibentuknya Akumuralin dan layanan atau jasa yang disediakan. Kemudian terdapat halaman menu “Blog” seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 9. yang berisikan artikel, tips, dan informasi lainnya terkait mural.



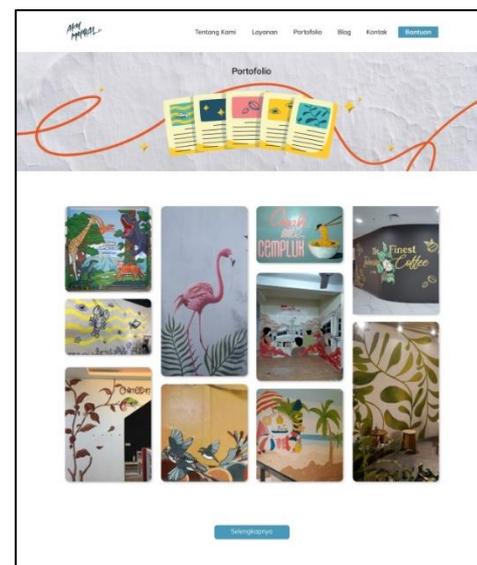
Gambar 4. Halaman Utama Menu "Bantuan" (Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)



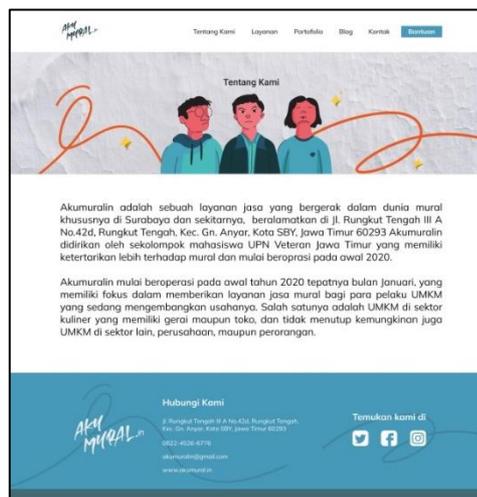
Gambar 5. Halaman Utama Menu "Kontak" (Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)



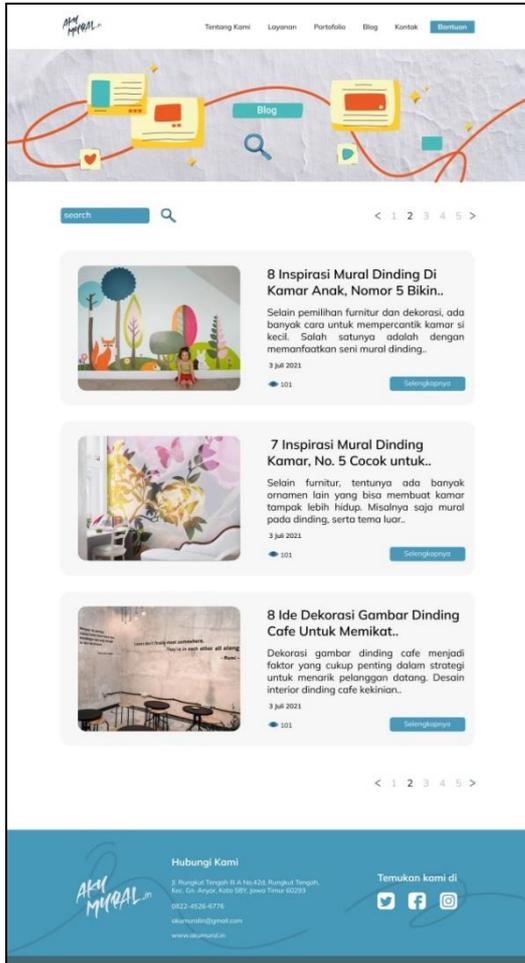
Gambar 6. Halaman Utama Menu "Bantuan" (Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)



Gambar 5. Halaman Utama Menu "Portofolio" (Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)



Gambar 8. Halaman Utama Menu "Tentang Kami" (Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)



Gambar 9. Halaman Utama Menu "Blog"  
(Sumber: Devasya Wahyu Sudiono, 2022)

### 3.2. Pembahasan

Dalam Bahasa Indonesia *keyword* berarti “kata kunci”, *keyword* adalah “acuan” atau “pegangan” perancang dalam merancang sebuah *website* sebagai media informasi dan promosi dari Akumuralin. *Keyword* dari perancangan ini didapatkan melalui proses pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan kuisioner. Data yang telah didapatkan kemudian diolah sehingga menghasilkan sebuah kalimat yang dapat menggambarkan dan mewakili terkait Akumuralin. melalui pengolahan data yang ada maka menghasilkan *keyword* “mural otentik yang bersahabat”. *Keyword* ini nantinya berfungsi sebagai acuan bagi perancang sehingga dapat tercapai sesuai data yang telah dikumpulkan. Perancangan ini memiliki fokus pada citra yang ingin ditampilkan Akumuralin. *website* ini diharapkan akan memberikan dampak

terhadap penjualan jasa mural Akumuralin, karena orang, calon klien, maupun klien lebih sering melakukan pencarian jasa mural melalui *browser*.

Berdasarkan data yang telah didapatkan kemudian diolah sehingga menghasilkan sebuah kalimat yang dapat menggambarkan dan mewakili terkait Akumuralin. melalui pengolahan data yang ada maka menghasilkan *keyword* “mural otentik yang bersahabat”. *Keyword* yang muncul ini mengacu berdasarkan data, bahwasannya Akumuralin memiliki citra sebuah jasa layanan asik dan santai namun tetap mengedepankan profesionalitas dengan hasil yang orisinal. Dimana bahasa yang digunakan dalam setiap kontennya menggunakan bahasa sehari-hari yang santai dan mudah dimengerti, Akumuralin memiliki keunggulan harga terjangkau, pengerjaan cepat dengan hasil memuaskan dan orisinal. *Keyword* ini menggambarkan Akumuralin merupakan jasa layanan mural yang menyediakan sebuah pelayanan yang asik dan santai, tapi tidak mengesampingkan profesionalitas dari sebuah pekerjaan, yang dibuktikan melalui hasil kerjanya yang selalu tepat waktu dan memuaskan. Melalui perancangan *website* ini diharapkan kedepannya dapat memberikan citra yang baik di masyarakat, dapat dikenal oleh banyak orang meningkatkan penjualan, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan orang terhadap Akumuralin.

Gaya Bahasa yang digunakan dalam perancangan ini ialah Bahasa Indonesia sehari-hari yang santai dan mudah dimengerti yang disesuaikan dengan masyarakat Surabaya, yang merupakan turunan dari *keyword* “bersahabat” yang telah disesuaikan dengan target yang disasar dan citra yang dibangun. Pemilihan bahasa ini bertujuan agar Akumuralin lebih dekat dan mudah berinteraksi dengan *audiencenya* dan tidak menimbulkan rasa sungkan. Dalam penerapannya nanti informasi berupa kalimat yang ditampilkan akan dibuat singkat, padat, dan mudah dimengerti.

Melalui *keyword* yang sudah didapat “mural otentik yang bersahabat” maka dapat dikembangkan menjadi konsep visual dalam perancangan ini. Melalui penerapan

ornamen yang memberikan kesan orisinal. Ornamen ornamen akan diambil melalui turunan logo dari Akumuralin dan hasil karya mural yang pernah dibuat, yang menggambarkan visual khas goresan kuas dalam seni mural. Penggunaan ornamen ornamen ini akan memperkuat visual dan citra dari Akumuralin, yang merupakan pengembangan dari kata “mural otentik”. Serta kombinasi penerapan gaya desain minimalis dan simpel yang dikembangkan dari kata “ramah”, yang akan diterapkan pada penataan informasi yang ada. Dikombinasi gaya visual lebih cenderung kearah kartun dengan teknik *vector* yang lebih memberikan gambaran dari kata asik dan santai yang ingin ditampilkan. Sehingga tidak hanya digunakan foto saja, yang akan membuat tampilan terlihat lebih kaku.

Pemilihan *layout* yang akan diterapkan pada perancangan ini akan menampilkan sisi minimalis, simpel yang ditata secara asimetris, dan memberikan kesan profesional, *layout* ini diterapkan dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam menjelajahi setiap sudut yang ada pada perancangan *website*. Berdasarkan kata bersahabat, dalam perancangan ini akan menggunakan *layout* desain yang memberikan sebuah tampilan *website* simpel dan ramah pengguna dengan penataan informasi sederhana dan mudah dimengerti, melalui pembagian *section* berdasarkan informasi informasi yang sudah dikelompokkan, yang mana disesuaikan dengan target audience yang disasar, sehingga dapat menggambarkan kesan profesional yang dapat meningkatkan kepercayaan orang terhadap Akumuralin. Sehingga *layout grid* dan kombinasi *picture window* akan sesuai jika diterapkan pada perancangan ini.

*Button* merupakan salah satu komponen penting yang ada dalam *website*, yang akan sering digunakan oleh orang yang mengakses *website* ini. Oleh sebab itu *button* akan dibuat sederhana dengan menampilkan penggunaan tipografi yang memiliki tingkat *readability* yang tinggi, penggunaan warna yang kontras, dan penambahan efek interaktif sehingga mudah dilihat dan tidak membingungkan *user*.

Tipografi yang akan digunakan

dalam perancangan ini adalah font dengan jenis sans serif yaitu Mulish font. Font yang dipilih adalah font dengan tingkat *readability* yang tinggi, yang bertujuan untuk memudahkan orang dalam membaca informasi yang ada pada *website*, yang akan digunakan sebagai *headline* (ukuran variatif: 24pt, 36pt, 52pt) dan *body text* (14pt, 18pt).

Dalam perancangan ini pemilihan warna mengacu pada warna dari Akumuralin yaitu biru tua (dongker) yang diambil dari warna logo serta turunannya, pemilihan warna ini memiliki makna yang menggambarkan keprofesionalitasan dari Akumuralin, perpaduan warna putih yang akan memberikan kesan luas dan simpel. Kombinasi warna oranye dan kuning yang merepresentasikan kehangatan, penuh ambisi, energik, keakraban, ramah. Format warna *RGB* dipilih karena menyesuaikan dengan media yang digunakan, yaitu berupa media digital.

*Sitemap* adalah peta yang menjadi alat bantu untuk memudahkan *user* dalam menjelajahi alur *website*, *sitemap* akan berisikan informasi informasi dalam bentuk menu maupun sub menu yang saling terkait satu sama lain. Dalam *sitemap* ini akan terbagi dalam 6 menu utama yaitu tentang kami, layanan, portofolio, blog, kontak, dan bantuan.

Halaman beranda merupakan halaman awal ketika *user* masuk ke dalam *website*. pada halaman ini akan ditampilkan informasi informasi yang paling sering dicari ketika menggunakan *website*, hal ini bertujuan agar memudahkan *user* supaya tidak perlu berpindah pindah halaman untuk mendapatkan informasi yang dicari, namun jika dirasa informasi yang ada kurang detail, *user* dapat langsung menuju menu terkait informasi yang dicari untuk mengetahui informasi yang dicari secara detail melalui *button* menu dibagian atas maupun *CTA* yang ada pada setiap *section* informasi yang ada di halaman beranda.

Halaman utama menunjukkan informasi terkait akumuralin yang telah diringkas seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 4. Dengan urutan pada bagian paling atas adalah *header*, *home screen*, layanan, alasan kenapa orang harus memili akumuralin, portofolio, daftar klien, dan

*footer*. Halaman menu blog akan menampilkan menu berisikan informasi terkait kontak akumuralin yang dapat dihubungi seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 5. Mulai dari alamat, nomor telepon, email, whatsapp, hingga sosial media yang digunakan seperti Instagram dan facebook, Serta banner pendukung yang berisikan ilustrasi terkait kontak. Sedangkan pada halaman menu bantuan seperti pada Gambar 6. akan menampilkan pertanyaan pertanyaan yang sering ditanyakan seseorang ketika ingin memesan sebuah jasa layanan mural (*FAQ*) dan *section* cara pemesanan. Halaman menu portofolio seperti pada Gambar 7. akan menampilkan keseluruhan mural mural yang pernah dikerjakan oleh akumuralin dan penambahan narasi singkat pada setiap portofolio yang ada. Serta *banner* pendukung yang berisikan ilustrasi terkait portofolio. Halaman menu tentang kami menunjukkan informasi mulai dari pengenalan tentang akumuralin hingga jangkauan layanan. Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 8. berisikan informasi yang mendetail dibandingkan dengan ringkasan yang ada pada halaman utama. Serta *banner* pendukung yang berisikan ilustrasi tentang kami. Pada Gambar 9. Terdapat halaman menu blog yang akan menampilkan menu yang berisikan tentang artikel terkait mural, *tips & trick*. Yang memiliki tujuan untuk memberikan gambaran dan informasi kepada *user* yang kebingungan ketika ingin memesan mural. Serta *banner* pendukung yang berisikan ilustrasi terkait blog.

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1. Kesimpulan

Akumuralin adalah salah satu jasa mural yang memiliki area layanan di wilayah Surabaya dan sekitarnya, tetapi juga tidak menutup kemungkinan untuk melakukan layanan diluar wilayah Surabaya. Rancangan didapatkan dengan mempertimbangkan beberapa informasi serta perkembangan yang ada di masyarakat. *Website* Akumuralin dapat menampung berbagai informasi termasuk pengenalan produk, profil, sejarah, kontak, dan sebagainya. Kemudian didapatkan 3

rancangan interface website Akumuralin. Berdasarkan hasil yang kuisioner yang dilakukan kepada 100 responden, sebanyak 46 orang (46%) memilih alternatif 3 (tiga). Pada opsi alternatif ketiga gaya visual lebih cenderung kearah kartun dengan teknik *vector* yang lebih memberikan gambaran dari kata asik dan santai yang ingin ditampilkan. Sehingga tidak hanya digunakan foto saja, yang akan membuat tampilan terlihat lebih kaku.

### 4.2. Saran

Untuk memaksimalkan pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan meningkatkan keamanan sistem.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini S, L., & Kirana, N. (2018). *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Chris, B. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View : UXPin
- Dahlan, A.I. (2016). *Evaluasi Informasi Online pada Situs Web Pusat Perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah*. Jakarta : UIN Jakarta
- Doellah, H. S. (2002). *Batik: Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Solo: Danar Hadi.
- Fandor. (2018). *SFX Secrets: The Power of Aspect Ratios*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=SotdCmhFRQU>
- Faustina, Maria. 2019. Pengaruh Web Design Terhadap Intensi Pembelian Produk Fesyen (Survei pada Pengunjung Website ZALORA Indonesia di Kota Bandung). *Journal IMAGE*. 8 (1) : 8 - 20
- Hall, J. (2018). Why Is Everyone Making Vertical Music Videos? Retrieved April 4, 2019, from Highsnobiety *website*: <https://www.highsnobiety.com/p/vertical-music-videos/>
- Hakim, A. A. (1984). *Nirmana*. Yogyakarta : ANDI.

- Harris, P. (2017). *What Is User Interface Design?*. Powerkids Press
- Hidayat, R. (2010). Cara praktis membangun *website* gratis. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Parktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset
- Katoppo, M. L. (2018). ‘Desain Sebagai Generator: Bagaimana Desain Menjadi Terang Bagi Semua Orang.’ *Seminar Nasional Desain Sosial*. Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- Naomi, P. E. (2016). PENGARUH KEPERCAYAAN, KEMUDAHAN, KUALITAS INFORMASI, DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN DALAM MEMILIH BERBELANJA SECARA ONLINE (Studi Pada Pengguna Situs Jual Beli Online Kaskus.co.id di Purworejo).
- Nidhom, A.M. (2019). *Interaksi Komputer dan Manusia*. Ahlimedia Book
- Rahmini, S.N. (2018). *Analisis Kualitas Website Akademik Menggunakan Metode Webqual 4.0 Dan Importance – Performance – Analysis (Ipa)*
- Rerung, R.R. (2018). Pemograman Web Dasar, 310
- Rudianto,A.M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : C.V. Andi Offset
- Satzinger, J.W (2012). *System Analysis and Design In A Changing World*. USA : Joe Sabatino
- Waralalo, M. (2019). *Analiss User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada AIS UIN Jakarta Menggunakan Metode Heuristik Evaluation dan Webuse dengan Standar ISO 13407*. Journal of Chemical Information and Modelling.