

Perancangan Disain Website Pada Koperasi Duta Masyarakat (DUMAS) Semarang

Santi Widiastuti¹, Jennie Kusumaningrum²

¹Jurusan Disain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer, Jl Majapahit no. 605 Semarang,

e-mail: santiwidiastuti.ol@stekom.ac.id

²Jurusan Teknik Sipil Universitas Gunadarma, Jl. Margonda Raya Pondok Cina 100 Depok,

e-mail: jennie_k@staff.gunadarma.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 30 April 2022

Received in revised form 2 Mei 2022

Accepted 11 Mei 2022

Available online 23 Mei 2022

ABSTRACT

The appearance of an attractive website interface design will have a tremendous impact on the interests of its users. Besides the facilities and systems provided on a website, interface design is the main thing that is considered by website users. Logos as personal branding contribute to adding to the attractiveness of the company's visual representation. In this study, a website interface design will be carried out with the selection of layouts, colors and typography in a simple and modern style. This style was chosen because it represents the characteristics of today's human lifestyle, which always wants everything to be easy, fast but not outdated but still carries the value of local cultural traditions. Layout design will pay attention to general design rules such as balance, proportion and unity and so on.

Keywords: design, simple modern, website.

Tampilan desain *interface* website yang menarik akan memberikan dampak yang luar biasa terhadap minat penggunanya. Disamping fasilitas dan sistem yang disediakan dalam sebuah website, desain *interface* merupakan hal utama yang menjadi pertimbangan pengguna website. Logo sebagai *personal branding* turut andil menambah daya tarik dalam representasi visual perusahaan. Dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan *interface* website dengan pemilihan *layout*, warna dan tipografi yang bergaya simpel dan modern. Gaya ini dipilih karena mewakili karakteristik gaya hidup manusia di jaman sekarang yang selalu menginginkan segala sesuatu serba mudah, cepat tetapi tidak ketinggalan jaman namun tetap mengusung nilai tradisi budaya lokal. Perancangan *layout* akan memperhatikan kaidah desain secara umum seperti balance, proporsi dan unity dan sebagainya.

Kata Kunci: desain, simpel modern, website.

1. PENDAHULUAN

Saat ini Internet telah menjadi kebutuhan dalam segala bidang. Penerapannya digunakan hampir di seluruh sendi kehidupan manusia. Mulai dari, pendidikan, hiburan dan terutama bisnis. Perkembangan teknologi tersebut juga mempengaruhi gaya hidup terkait pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Hal ini berimbas pada minat dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu produk guna mengikuti tren yang ada.

Adapun fasilitas dalam internet yang banyak digunakan adalah website. Dengan website, segala sesuatu di internet disajikan dalam bentuk yang bagus dan *user-friendly*, sehingga pengguna dari kalangan anak-anak sampai tua dapat menggunakannya dengan mudah. Hal ini menyebabkan website menjadi sangat populer.

Received April 30, 2022; Accepted Mei 11, 2022; Available online Mei 23, 2022

Koperasi Duta Masyarakat (Dumas) Semarang merupakan sebuah koperasi yang bergerak di bidang pemberdayaan ekonomi perempuan melalui penjualan dan distribusi produk-produk UKM yang mayoritas produknya berupa kerajinan berbahan dasar batik serta penyediaan jasa simpan-pinjam. Koperasi berada dibawah pembinaan Dinas Koperasi Kota Semarang disahkan pada 11 Januari 2016 dengan nomor usaha 001/DM/I/2016 serta berlokasi di jln. Potrosari II (Pasar Srandol) Kelurahan Srandol Kulon, Kecamatan Banyumanik, Semarang berupaya untuk mengembangkan usaha UKM dengan terus berinovasi dalam pemasarannya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet.

Harapan masyarakat yang selalu menginginkan segala sesuatu serba instan, mudah, cepat dan simpel dalam mengakses keberadaan serta produk UKM Koperasi Dumas , memberikan *impact* pada desain website yang akan dirancang. Kecenderungan pengguna memilih website dengan disain yang simpel dengan pengaturan layout dan penataan menu yang mudah dipelajari.

Pada penelitian ini, akan dilakukan perancangan logo Koperasi Dumas terkait *personal branding* serta disain website bergaya simpel serta modern dengan pemilihan warna, tipografi, serta *layout* yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang ada.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Internet

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi terancang abad ini. Dengan Internet seseorang dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, membaca berita, maupun berbelanja. Secara etimologis, Internet berasal dari bahasa Inggris, yakni *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat diartikan internet adalah hubungan antar jaringan. (Nugroho, 2004).

Fasilitas yang ada di internet:

- a. WWW (World Wide Web)
- b. Electronic Mail
- c. FTP (File Transfer Protocol)
- d. Tele Networking (TelNet)
- e. User's Network (UseNet)
- f. Internet Relay Chat (IRC)
- g. WAIS Server
- h. Internet Phone/Conference
- i. Mailing List

2.2. Website

Terminologi website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang tempatnya berada didalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML) yang hampir selalu diakses melalui HTTP, yaitu protocol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website- website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan.

Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan- jaringan halaman (*hyperlink*).

Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Sedangkan, bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

2.3. Identitas Logo

Identitas suatu perusahaan merupakan cerminan dari visi, misi suatu perusahaan yang divisualisasikan dalam bentuk logo perusahaan. Logo merupakan suatu hal yang nyata sebagai pencerminan hal-hal yang bersifat non visual dari suatu perusahaan meliputi budaya perilaku, sikap, kepribadian yang dituangkan dalam bentuk visual (Suwardikun, 2000)

Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya.

Adapun logo berfungsi sebagai identitas perusahaan. Logo berfungsi untuk menciptakan dan menyampaikan citra positif perusahaan. Untuk memberi kesan baik dan kepercayaan kepada masyarakat untuk mau menggunakan produk. Untuk promosi produk, perusahaan, atau organisasi.

Salah satu cara membangun *brand* perusahaan yaitu dengan menciptakan logo yang berkualitas. Karena logo merupakan sebuah representasi visual yang akan membuat produk menjadi lebih unik dan menarik. Dalam bidang pemasaran, logo berfungsi untuk memperkuat iklan dalam pengenalan produk kepada masyarakat.

2.4. Konsep Disain

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. “Merancang adalah proses pencipta rupa untuk maksud tertentu. Berbeda dengan karya lukis atau patung yang bersifat murni ekspresi, sebuah karya rancang harus memenuhi fungsi praktis. Atau dengan kata lain dapat disebutkan bahwa karya desain (rancangan) harus mampu memenuhi kebutuhan penggunaannya. Karya desain yang baik ialah ungkapan rupa yang sebaik-baiknya, yang berisi pesan atau bentuk.”

“Untuk membuat dengan tepat dan efektif, desainer harus mencari cara terbaik agar sesuatu itu dapat dibentuk, dibuat, disebarkan, digunakan dan dikaitkan dengan lingkungan. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa seorang desainer adalah seorang pemecah masalah. Karena itu desainer dituntut selalu berusaha mencari pemecahan masalah yang cocok. Dan hal kedua yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa ciptaan desainer seharusnya tidak hanya indah, melainkan harus pula berfungsi dan mencerminkan selera zaman.” (Wong, 2003). “Fungsi sebuah desain adalah menyampaikan informasi pada pembacanya melalui simbol, warna, garis. Fungsi tersebut dapat terwujud apabila dalam proses perancangannya menggunakan metodologi yang tepat dengan komposisi teknik, konsep visual, teknologi pendukung yang seimbang sehingga menghasilkan sebuah karya desain yang dapat dinikmati dan informasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik.” (Wong, 1996).

2.5. Kaidah Disain

Kaidah dasar merupakan kaidah yang mutlak harus ada dalam proses penataan unsur-unsur desain. Unsur-unsur seni tersebut meliputi:

1. *Proportion* (proporsi)

“Proporsi merupakan konsep tentang perbandingan yang berfungsi untuk mendapatkan kesesuaian visual bentuk, baik ditinjau dari antar bagian bentuk yang lain ataupun bidang, dengan cara penempatan, penyesuaian serta pengaturan susunan dan ukuran.” (Wong, 2003).

2. *Unity* (kesatuan)

Unity merupakan konsep tentang kesatuan yang berfungsi sebagai pengorganisasian elemen- elemen bentuk yang terpisah dan berdiri sendiri menjadi perpaduan yang dipandang sebagai suatu kesatuan bentuk tunggal.

“Ciri dari tercapainya kesatuan adalah apabila dalam sebuah komposisi ada bagian yang dilenyapkan, maka komposisi itu secara keseluruhan akan tampak janggal.” (Wong, 2003).

3. *Balance* (keseimbangan)

“Secara umum dapat didefinisikan keseimbangan adalah hasil susunan satu atau lebih elemen dari desain yang sama antara yang satu dengan yang lainnya. Jika kita perhatikan, setiap objek mempunyai keseimbangan yang terstruktur, misalnya bentuk simetri pada bunga dan garis pada kulit rumah siput.” (Hakim dan Mutmainah, 2003).

Kaidah lanjutan adalah penunjang proses penataan unsur-unsur dari kaidah dasar. Kaidah lanjutan ini dibagi lagi menjadi lima, yaitu :

1. *Intensity* (Intensitas)

Definisi intensity adalah konsep tentang susunan jumlah, dengan tujuan untuk membuat penegasan yang berirama dengan penganekaragaman jumlah bentuk diberbagai tempat.

2. *Complexity* (Tingkat Kerumitan)

Definisi complexity adalah kerumitan/ detail dari visualisasi sebuah rancangan, yang bertujuan untuk menciptakan nilai mutu dari sebuah karya rancang.

3. *Rhythme* (Irama)

Definisi dengan *rhythme* (irama) disini adalah untaian kesan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Kesan adanya *rhythme* ini bisa diperoleh dengan cara memberikan perulangan pada suatu komposisi.

4. *Contrast* (Perbedaan)

Definisi *contrast* adalah paduan unsur desain yang satu sama lainnya berbeda. Semua unsur desain memunculkan *contrast*, *contrast* dapat menimbulkan minat, meng- hidupkan desain, membubuhi komposisi. Dengan sedikit *contrast* tidak akan terjadi monoton. *Contrast* didasarkan pada watak disainer serta tujuan dari desain yang dibuat.

5. *Emphasis* (Pusat Perhatian)

Definisi *Emphasis* adalah pusat perhatian pada sebuah media. Sebagai media perhatian, *emphasis* merupakan obyek yang dirancang untuk menjadi pengikat perhatian sekaligus menetapkan fokus dan arah dari sebuah komposisi. Perlu diingat bahwa semua desain, apapun bentuknya harus mempunyai *emphasis*. Keefektifan fungsi akan sangat dibantu bila desain yang dibuat memiliki tujuan serta strategi penyampaian yang jelas. *Emphasis* dapat diwujudkan melalui beberapa tindakan antara lain:

1). Perbedaan warna, bentuk, ukuran, tekstur 2). Penempatan obyek pada posisi tertentu 3). Komposisi yang memiliki kecenderungan arah

a. Warna

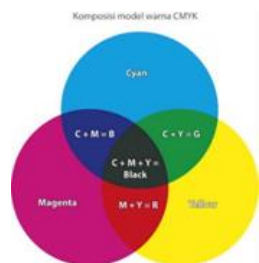
Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikolog sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sebagai bagian dari pengamalan indra penglihatan, warna adalah merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang nampak, yang diterima mata berupa : cat, tekstil, batu, tanah, daun, kulit, rambut, dan lain-lain, disebut “pigmen” atau warna bahan. (Sanyoto, 2005:9)

Berikut merupakan beberapa fungsi dari warna, antara lain :

1. Menciptakan kesan tertentu
2. Menyampaikan pesan, perasaan, suasana hati.
3. Menarik perhatian ke arah yang ditonjolkan
4. Menciptakan ilusi ruang, jarak, suhu, bahkan bentuk tubuh.
5. Menyatukan berbagai obyek, misalnya busana dan perlengkapannya.

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua yaitu warna additive dan subtractive. Additive adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum, dan subtractive adalah warna yang berasal dari bahan disebut pigmen.

Warna pokok additive adalah merah (red), hijau (green) dan biru (blue), dalam komputer disebut warna model RGB. Warna pokok subtractive menurut teori adalah sian (cyan), magenta, kuning (yellow), dalam komputer disebut warna model CMY.



Gambar 1. Warna CMY



Gambar 2. Warna RGB

Warna diklasifikasikan menjadi 5 jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tertier dan warna kuarter. Masing-masing memiliki kelompok warna.

a. Warna Primer

Warna primer, atau yang sering disebut warna pokok. Ciri dari warna primer adalah warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut digunakan sebagai pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna lain. Warna primer tersebut adalah :

- Biru, nama yang sebenarnya adalah sian (cyan), yaitu biru semu hijau.
- Merah, nama sebenarnya magenta, yaitu merah semu ungu.
- Kuning, dalam tinta cetak disebut yellow.



Gambar 3. Warna Primer

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna kedua yaitu warna jadian dari pencampuran dua warna primer/pokok/pertama. Warna sekunder adalah :



Gambar 4. Warna Sekunder

c. Warna Intermediate

Warna intermediate adalah jenis warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Ada 6 warna standart dan 6 warna intermediate disusun kedalam bentuk lingkaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar teori warna.

d. Warna tertier

Warna tertier, atau sering disebut warna ketiga, adalah warna hasil campuran dari dua warna sekunder



Gambar 5. Warna Tersier

e. Warna Kuarter

Warna kuarter atau warna keempat adalah warna hasil pencampuran dari dua warna tertier atau warna ketiga.

Warna dari sebuah benda seringkali menimbulkan kesan psikologi yang berbeda, tergantung dari jenis warnanya. Kesan warna secara umum adalah sebagai berikut:

- Merah, merupakan warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya digunakan untuk memberikan efek psikologi 'panas', 'berani', 'marah' dan 'berteriak'. Beberapa studi juga mengidentifikasi merah sebagai warna yang sexy.
- Oranye, oranye adalah hasil peleburan merah dan kuning, sehingga efek yang di hasilkan masih tetap sama, yaitu 'kuat' dan 'hangat'. Warna ini sering digunakan pada tombol website yang penting, seperti 'buy now', 'register now' dan lainnya yang sejenis, istilahnya adalah 'call to action' button.
- Kuning, merupakan warna yang ceria, menyenangkan. Tidak heran warna kuning identik dengan mainan anak-anak. Warna kuning juga dapat digunakan untuk menarik perhatian seseorang terhadap sebuah desain.
- Hijau, melambangkan ketenangan karena biasanya dikaitkan dengan lingkungan dan alam. Di dalam disain warna hijau digunakan terutama untuk memberikan kesan segar.

- Hitam
Hitam adalah warna yang gelap, suram, menakutkan tetapi elegan. Elemen apapun jika diletakkan diatas background hitam akan terlihat lebih bagus (misalnya, saat menampilkannya foto, portfolio atau produk). Tetapi tidak selalu efektif di dalam kasus tipografi
- Coklat
Coklat adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Namun selain itu, coklat juga memberikan kesan 'sophisticated' karena dekat dengan warna emas. Sebuah desain dengan kombinasi warna hitam dan coklat muda dapat menimbulkan kesan 'mahal'.
- Ungu, merupakan warna yang memberikan kesan spiritual, kekayaan dan kebijaksanaan. Ungu juga warna yang unik karena sangat jarang ditemukan di alam.
- Biru, Biru adalah warna favorit para pria dan termasuk warna yang 'dingin'. Jika di dunia desain, biru sering disebut "warna corporate" karena hampir semua perusahaan menggunakan warna biru sebagai warna utamanya. Selain itu biru merupakan warna yang tenang dan bersifat penyendiri.
- Putih, adalah warna yang murni. Oleh karena itu sering dianggap sebagai warna yang menimbulkan efek suci dan bersih. Ketika kita ingin membuat desain yang simple dan minimalis, menggunakan warna putih adalah langkah yang tepat.

b. Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Secara garis besar tipografi digolongkan menjadi:

1. Roman, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku.
2. Serif, dengan ciri memiliki serif di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, serif juga memudahkan saat huruf diukir ke batu.

This is a serifed font

Gambar 6. Serif Font

3. Egyptian, atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

4. Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

This is a sans-serif font

Gambar 7. Sans Serif

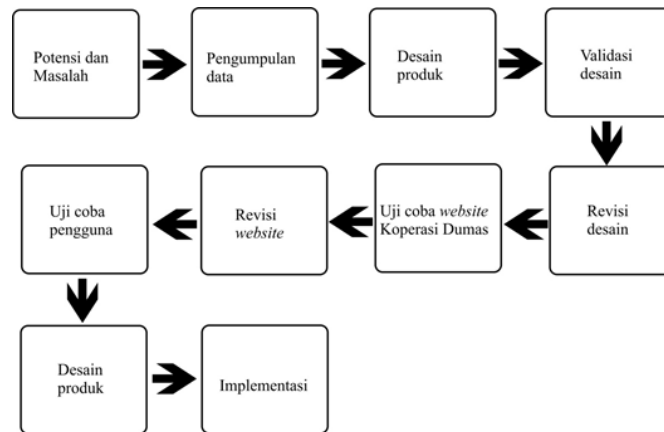
5. Script, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

6. Miscellaneous, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan model pengembangan Metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* merupakan istilah yang merujuk pada penelitian dan pengembangan prototype sebuah produk dan sebagai perumusan saran-saran metodologis untuk perancangan dan penilaian prototype produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2019), proses penelitian dan pengembangan ada sepuluh tahap sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data, (3) Desain website, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba website, (7) Revisi website, (8) Uji coba website, (9) Revisi website, (10) Implementasi masyarakat. Adapun alur tahapan penelitiannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 8. Alur Tahapan Metode *Research and Development*

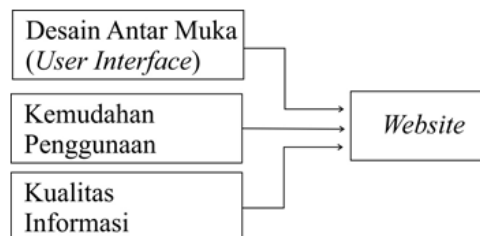
Serangkaian tahapan disain perancangan website yang pada akhirnya akan melalui proses validasi disain yang merupakan kegiatan menilai disain website oleh pakar disain dimana akan dilakukan revisi disain seperlunya untuk kelayakan pemakaian serta ujicoba sebagai upaya pengecekan keberhasilan program website sebelum di implementasikan kepada masyarakat umum.

4.HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Perancangan Disain

Disain website yang akan di rancang memiliki konsep perpaduan antara gaya tradisional dan modern yang digunakan pada website Koperasi Dumas Semarang berupa *background* batik dipadukan dengan tombol-tombol menu yang berbentuk sarang lebah yang disusun secara zig-zag agar memberikan kesan website yang modern dan unik namun tetap memiliki nilai kearifan lokal Indonesia. Website Koperasi Dumas Semarang nantinya berguna untuk memberikan informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Koperasi serta kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh Koperasi kepada masyarakat

Adapun desain penelitian ini digambarkan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 9. Disain Penelitian

a. Identifikasi Kebutuhan

Adapun kebutuhan untuk penerapan dan pengembangan website Koperasi Dumas Semarang dari sisi perangkat keras (hardware) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Prosesor AMD E2 Essential 1.8 GHz
2. RAM 4 GB
3. VGA On-Board 1 GB
4. Hard Disk 512 GB
5. Modem USB dengan jaringan 3G

Serta kebutuhan spesifikasi di sisi perangkat lunak (software) meliputi :

1. Sistem operasi Windows 8.1
2. Adobe Photoshop CS5
3. CorelDraw X7
4. Microsoft Publisher 2010
5. Microsoft Edge versi 81.0.416.68 (64-bit)

Spesifikasi minimal perangkat yang dibutuhkan untuk mengakses website Koperasi Dumas Semarang adalah sebagai berikut

1. Prosesor Intel Pentium III atau yang setara pada komputer dan Mediatek MT6572 atau yang setara pada ponsel (smartphone)
2. RAM 256 MB untuk semua jenis perangkat
3. Bentang layar 4 inch untuk ponsel (smartphone)
4. Sistem operasi Windows XP pada komputer dan Android 4.2 Jellybean atau iPhone 4 (iOS 4.0.1) pada ponsel (smartphone)
5. Modem 3.6 Mbps untuk komputer atau jaringan 3G untuk ponsel (smartphone)

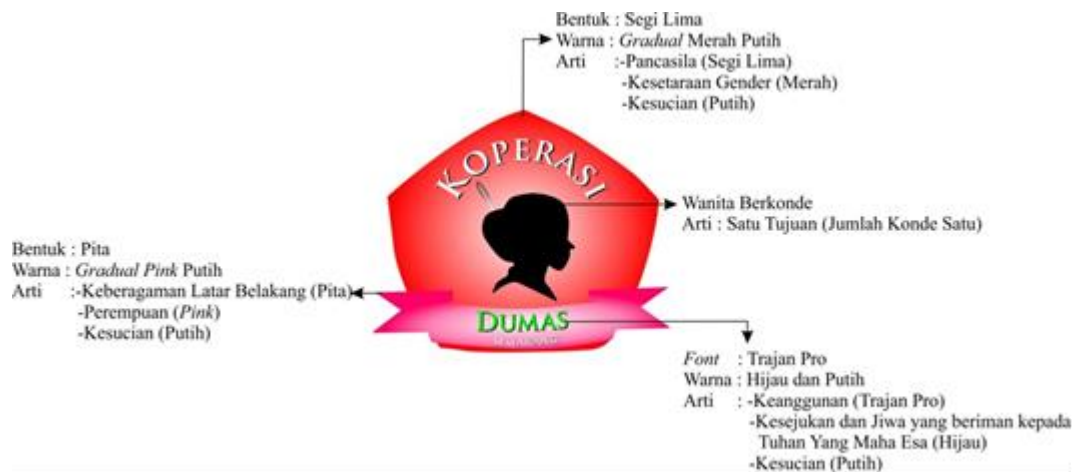
b. Perancangan Logo

Konsep logo koperasi Dumas mengambil bentuk dasar segi lima yang berarti menganut asas kelima sila dalam Pancasila dan penggunaan warna merah putih sebagai background (bendera kebangsaan). serta tema sosok siluet wanita dengan riasan rambut tradisional lengkap dengan tusuk rambut (konde) berwarna hitam (#000000) yang mempunyai makna bahwa aktifitas pada koperasi berorientasi kepada kemaslahatan kehidupan kaum wanita. Berani mengambil keputusan terbaik dalam bertindak dan berpikiran cerdas dalam bersikap dengan satu tujuan mulia yang dilambangkan dengan symbol tusuk konde yang runcing. Disain logo mengedepankan sisi feminimisme yang dilambangkan dengan warna merah (yang berarti kesetaraan gender/mandiri) dan warna pink pada logo pita. Simbol pita dalam disain logo merupakan makna kesuksesan dan siap untuk berekspansi dalam berwirausaha. Simbol bersih dan suci dilambangkan dengan implementasi gradasi warna putih pada background warna merah dan pink (#FFFFFF) dan terdapat juga pada tulisan koperasi sehingga menimbulkan efek seperti bayangan.

Penggunaan warna hijau (#00FF00) untuk melambangkan kesejukan jiwa yang beriman kepada Tuhan YME. keceriaan dan kesegaran terdapat pada tulisan “Dumas” dan “Semarang” yang memiliki pengertian bahwa keberadaan Koperasi Dumas serta keterlibatan UKM yang ada didalamnya berharap dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat.



Gambar 10. Logo Koperasi Dumas Semarang

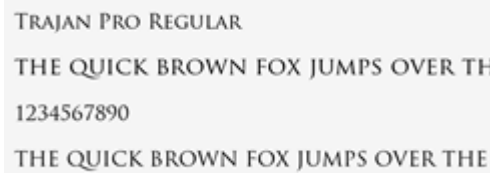


Gambar 11. Arti Logo Koperasi Dumas

c. Tipe Font yang Digunakan beserta Maknanya

1. Trajan Pro

Dalam pembuatan logo website penulis menggunakan font “Trajan Pro” yang memberi kesan elegan (Fadhillah, 2018).



Gambar 12. Font Trajan Pro

2. Gotham

Sedangkan untuk isi halaman penulis menggunakan font “Gotham” dan turunannya yang memberi kesan tegas namun bersahabat agar pengunjung tidak bosan saat mengunjungi website (Tinarbuko, 2020).



Gambar 13. Font Gotham Bold

3. Trendsetter

Untuk bagian kepala website penulis menggunakan font “Trendsetter” yang termasuk dalam golongan font “Script” yang memberi kesan feminim, kreatif, dan menarik (Arshad, 2017)



Gambar 14. Font Trendsetter

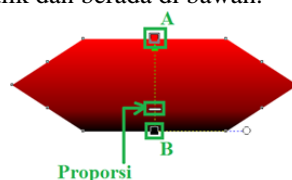
4.2 Rancangan Disain Website Koperasi Dumas

Dari segi user interface, konsep disain website dari koperasi Dumas adalah feminin, baik dalam hal warna maupun typografi yang digunakan. Warna yang digunakan pada website Koperasi Dumas adalah warna-warna cerah namun lembut (soft) serta identik dengan ciri khas wanita yang mendominasi pada bagian header dan footer. Sedangkan untuk background dipada setiap pilihan konten menu banyak digunakan warna putih, abu-abu, merah, hijau serta hitam, dengan pertimbangan karena warna-warna tersebut dapat menonjolkan apa yang ingin di tampilkan pada konten menu tersebut. Motif batik Sekar Jagad dipilih sebagai backgroud di tiap tampilan halaman bertujuan untuk mewakili sisi tradisional ciri khas bangsa.

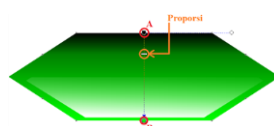
Selain background dengan motif batik, sebuah ciri khas dari website yaitu berupa tombol-tombol icon yang berbentuk segienam yang disusun secara zig-zag yang memiliki makna seperti sarang lebah yang menghasilkan madu dengan manfaat besar bagi kesehatan dan kehidupan atau dengan pengertian lain wirausaha UKM yang terlibat dalam Koperasi Dumas dapat berkembang dan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat

a. Tombol-tombol dan Tanda

Konsep disain bentuk segienam untuk meletakkan keterangan tombol dan tanda terinspirasi dari bentuk sarang lebah yang terbagi menjadi 2 yaitu tombol siap klik yang divisualkan dengan warna merah (#FF0000) pada poros A untuk bagian atas dan hitam (#000000) pada poros B untuk bagian bawah, serta tombol aktif yang divisualkan dengan warna hijau (#00FF00) pada poros B dan proporsi yang diatur ulang dan posisi efek mengkilap yang terbalik dan berada di bawah.



Gambar 15. Poros A dan B serta proporsi pada proses pewarnaan bentuk segienam untuk tombol siap klik



Gambar 16. Poros A dan B serta proporsi pada proses pewarnaan bentuk segienam untuk tombol aktif serta letak efek mengkilap yang berada dibawah

1. Tombol “Home”

Keterangan Home divisualkan dengan bentuk rumah yang diletakkan di dalam kedua dasar segienam, dan menggunakan font “Gotham” yang Bold dengan warna yang berbeda yaitu hitam (000000) untuk bayangan dan putih (#FFFFFF) untuk warna utama



Gambar 17. Tombol “Home” dalam 2(dua) warna yaitu merah (tombol siap klik) dan hijau (tombol aktif)

2. Tombol “Info Produk”

Terdiri dari bentuk huruf “i” miring diletakkan di dalam kedua dasar segienam dengan menggunakan font “Gotham” yang Bold dengan warna yang berbeda yaitu hitam (000000) untuk bayangan dan putih (#FFFFFF) untuk warna utama.



Gambar 18. Tombol “Info Produk” dalam 2(dua) warna yaitu merah (tombol siap klik) dan hijau (tombol aktif)

3. Tombol “Serba Serbi”

Menggunakan visual bentuk bohlam yang diletakkan di dalam kedua dasar segienam dengan tulisan “Serba Serbi” menggunakan font “Gotham” yang Bold dengan warna yang berbeda yaitu hitam (000000) untuk bayangan dan putih (#FFFFFF) untuk warna utama



Gambar 19. Tombol “Serba Serbi” dalam 2(dua) warna yaitu merah (tombol siap klik) dan hijau (tombol aktif)

4. Tombol “Tentang Kami”

Divisual dengan sosok wanita yang mengenakan blouse batik serta diletakkan di dalam kedua dasar segienam dan menggunakan font “Gotham” yang Bold dengan warna yang berbeda yaitu hitam (000000) untuk bayangan dan putih (#FFFFFF) untuk warna utama.



Gambar 20. Tombol “Tentang Kami” dalam 2(dua) warna yaitu merah (tombol siap klik) dan hijau (tombol aktif)

5. Tombol “Kontak”

Merupakan bentuk gelombang radio diletakkan di dalam kedua dasar segienam, serta menggunakan font “Gotham” yang Bold dengan warna yang berbeda yaitu hitam (000000) untuk bayangan dan putih (#FFFFFF) untuk warna utama



Gambar 21. Tombol “Kontak” dalam 2(dua) warna yaitu merah (tombol siap klik) dan hijau (tombol aktif)

6. Tombol Pemindah Halaman

Menggunakan bentuk segienam utama yang diberi warna nila (cyan) (#26C9C9) sebagai warna utama. dilanjutkan dengan pemberian warna putih (#FFFFFF) untuk gradasi warnanya. Terdapat tanda panah yang menandakan perpindahan halaman yaitu warna merah marun (#A82D2D) pada panah kiri dan hijau tua (#00913F) pada panah kanan.



Gambar 22. Hasil akhir tombol pemindah halaman

7. Tanda barang yang dapat dipesan sesuai keinginan (*By Request*)

Divisualkan dalam bentuk medali melalui gabungan bentuk bintang, lingkaran emas serta pita dengan implementasi warna meliputi : warna merah pada pita dengan gradasi warna putih (#FF0000) dan hitam (#000000), warna emas pada lingkaran (terang #F3DC76, gelap # A67B2D), serta warna hijau pada bintang yang memiliki perpaduan warna hijau (#00FF00) dan hitam (#000000)

Gambar 23. . Hasil akhir tanda produk *by request*

b. Disain Layout Website

Konsep website yang bertema feminimisme seorang wanita tervisualkan melalui disain pada website seperti berikut ini :

Beberapa typografi terdapat pada disain header diantaranya jenis font “Trendsetter” digunakan pada tulisan “Portal Katalog Online”. Jenis typografi ini memiliki detail unik yang memberi kesan dekoratif. Adapu font “Trajan Pro” untuk tulisan “Koperasi Dumas Semarang” dan “Eurostile” untuk alamat website memberikan kesan simpel dan modern. Pada sisi kanan dicantumkan logo Koperasi Dumas serta di sisi kiri disertakan pula logo Koperasi Indonesia sebagai lembaga yang memayungi aktifitas yang terdapat pada Koperasi Dumas. Warna Ungu dengan gradasi warna biru menjadi keseluruhan *background* yang ada pada header.



Gambar 24. Disain Header

Terletak dibawah header maka tombol-tombol segienam dengan posisi zigzag dengan komposisi tombol merah untuk tombol siap klik, tombol hijau untuk menu aktif dan tombol abu-abu untuk pengisi kekosongan ruang pinggir (tanpa fungsi) serta pemberin hyperlink sesuai tujuan masing-masing tombol.

Selamat Datang

Gambar 25. Tulisan “selamat datang” halaman utama websiter

Adapun jenis typografi yang digunakan merupakan tipe font Gotham dengan style tebal (Bold) pada tulisan “Selamat Datang” dengan berwarna putih memiliki garis tepi warna hitam (#000000)

Adapun pada bagian footer terdapat tulisan “©2020 Koperasi Dumas Semarang” pada bagian footer dengan menggunakan font “Eurostile”



Gambar 26. Tampilan Dasar Halaman Website

c. Tampilan Website

Bentuk tampilan hasil pada aplikasi website yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Home



Gambar 27. Tampilan “Home”

Pada tampilan “Home” sebagai halaman utama dan untuk menarik calon pembeli maka pengunjung website disambut dengan tulisan “Selamat Datang di Koperasi Dumas Online” serta dapat dengan mudah mengetahui aktifitas promo produk yang sedang dilakukan melalui kotak persegi berwarna hijau dengan *category bar* bertuliskan “Promo Produk Pilihan”. Motif batik sekar jagad mendominasi tampilan Home dengan tujuan untuk mengesankan tradisional disertai background warna abu-abu muda.

2. Info Produk

Memuat 7 halaman yang berisi informasi jenis produk ketika tombol Info produk di tekan yang merupakan pilihan produk UKM yang terdapat pada Koperasi Dumas dimana pengunjung dapat memilih produk yang diinginkan disertai informasi detailnya. Kriteria produk terbagi menjadi 2

(dua) dengan pengertian produk yang tersedia (*available*) maupun produk yang dapat dibeli namun dengan pemesanan sebelumnya (*by request*)



Gambar 28. Tampilan “Info Produk”

3. Serba Serbi

Halaman Serba serbi menampilkan foto-foto kegiatan yang dilakukan disertai keterangan dibawahnya pada Koperasi Dumas Semarang meliputi rapat tahunan, wisata maupun pelatihan peningkatan kesejahteraan bagi UKM serta termuat dalam 3 (tiga) halaman



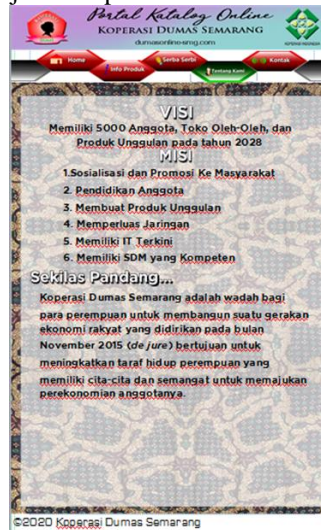
Gambar 29. Foto Berbagai Kegiatan pada koperasi Dumas

Pada halaman “Serba Serbi” memiliki konten nomor halaman serta tombol pemindah halaman



Gambar 30. Foto Berbagai Kegiatan pada koperasi Dumas

4. Tentang Kami
Berisi terkait visi, misi serta sejarah Koperasi Dumas



Gambar 31. Tampilan Tentang Kami

5. Kontak
“Kontak” dengan nomor ponsel pengurus dan alamat e-mail Koperasi Dumas Semarang jika pengunjung website berkeinginan untuk melanjutkan pemesanan produk UKM



Gambar 32. Tampilan Kontak

5.KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran yang dapat diperoleh antarlain :

1. Website dapat dijadikan alternatif media promosi selain event pameran bagi Koperasi Dumas Semarang, dikarenakan daya jangkauannya pangsa pasarnya dapat lebih luas serta memberikan kemudahan pembaharuan informasi produk untuk kebutuhan promosi.
2. Disain website merupakan katalog online, sehingga pada website tidak memiliki fungsi pemesanan dan pembayaran seperti website e-commerce pada umumnya.
3. Tenaga ahli dibutuhkan untuk melakukan pemeliharaan dan pengelolaan semua informasi yang terkandung pada website Koperasi Dumas Semarang agar informasi yang ditampilkan website selalu baru.

Ucapan Terima Kasih

Mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pimpinan Koperasi DUMAS, Ibu Budi Mariani atas bantuan saat observasi dan pencarian daat-data yang diperlukan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdi, Sanyoto,S. “Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain, Arti Bumi Intaran”, Yogyakarta, 2005
- [2] Hakim, Lukmanul, & Siti, Mutmainah. “Rahasia dan Trik Mendesain Situs Cantik”, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.
- [3] Indrajit, Eko, Richardus, P., Bambang N., Muhammad, Syukri. “Aplikasi Web Database Menggunakan PHP & MySQL”, Elex Media Komputindo. Jakarta, 2002.
- [4] Kadir, Abdul. “From Zero To A”, Pro CSS, Andi, Yogyakarta, 2011.
- [5] Niederst,J. “Web design in a nutshell, Reily & associates”, California, 2001.
- [6] Sugiyono, Prof. DR. “Metode Penelitian dan Pengembangan-Research and Development”, 2019
- [7] Suwardikin, Didit W. “Merubha Citra Melalui Perubahan Logo”, Bandung : ITB Library, 2000
- [8] Wong, Wucius. “Beberapa Asas Merancang Trimatra”, ITB. Bandung, 1996.
- [9] Wong, Wucius. “Beberapa Asas Merancang Dwimatra”, ITB, Bandung, 2003.