

**PERANCANGAN WEB SEBAGAI MEDIA PENJUALAN ONLINE  
HASIL KARYA MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL-S1  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**Sugiyanto<sup>1</sup> dan Annas Marzuki Sulaiman<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jl. Imam Bonjol 207, Semarang 50131.

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Imam Bonjol 207, Semarang 50131.

\*Email: sugiyanto@dsn.dinus.ac.id

**Abstrak**

*Pada mata kuliah Reproduksi Grafika diharapkan mahasiswa memahami bagaimana proses percetakan Final Artwork (FA) dengan benar, sehingga kualitas penciptaan karya desain akhir mahasiswa akan memenuhi standar industri grafika. Hasil karya yang memenuhi standar mempunyai nilai ekonomi tinggi dan memiliki potensi untuk dijual kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah website yang akan digunakan untuk menjual karya desain mahasiswa yang berkualitas secara online. Pengembangan website ini menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia, dan untuk pengujian menggunakan User Acceptance Test. Hasil penelitian ini adalah sebuah website dengan alamat galeridesain.com, yang merupakan media penjualan karya desain mahasiswa secara online dengan kategori : cover buku, layout buku, dan desain undangan pernikahan.*

**Kata kunci:** final artwork, karya desain, galeridesain, industri grafika

## **1. PENDAHULUAN**

Desain Komunikasi Visual merupakan program studi yang salah satu kompetensinya adalah desain grafis. Menurut Widya dan Darmawan (2016), desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang membutuhkan keahlian menyusun dan merancang unsur visual (berhubungan dengan grafika dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis) menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Profesi pada bidang ini disebut desainer grafis atau desainer komunikasi visual, merupakan orang-orang kreatif yang mampu mengatasi berbagai permasalahan bidang desain komunikasi visual. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi cetak (Widya dan Darmawan, 2016).

Kebutuhan tenaga kreatif bidang desain komunikasi visual saat ini meningkat pesat sesuai dengan perkembangan dunia desain grafis. Berbagai institusi dan industri yang bergerak di bidang komunikasi visual antara lain meliputi bidang grafika (penerbitan dan percetakan), periklanan, penyiaran televisi, biro iklan, biro desain, rumah produksi multi media, biro animasi, humas lembaga pemerintah maupun swasta, wiraswasta, dan sebagainya (Kusrianto, 2009).

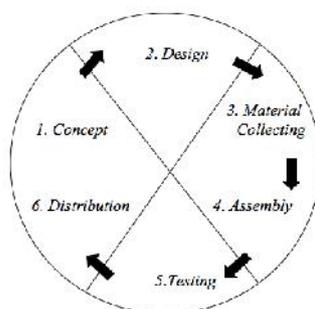
Pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Mata Kuliah Metode Reproduksi Grafika bertujuan agar mahasiswa memahami proses pembuatan karya desain komunikasi visual yang baik dan benar sehingga menghasilkan karya akhir yang siap dicetak dan dipublikasikan pada khayalak atau disebut dengan istilah *Final Artwork (FA)*. Pembuatan *Final Artwork (FA)* dalam penciptaan karya desain komunikasi visual merupakan standar kualitas dalam industri grafika pada khususnya dan industri yang berkaitan dengan desain komunikasi visual lainnya. Mata Kuliah Reproduksi Grafika juga mendorong mahasiswa untuk bisa berwirausaha dengan cara menjual *Final Artwork (FA)* hasil karya yang telah memenuhi standar kualitas industri dalam bentuk digital.

Penjualan karya desain mahasiswa dalam bentuk digital (*Digital Marketing*) saat ini telah didukung dengan perkembangan teknologi internet. *Digital Marketing* juga berarti kegiatan marketing termasuk branding yang menggunakan berbagai media berbasis web seperti blog, website, email, adwords, ataupun jejaring sosial (Sanjaya & Josua, 2009).

Untuk mempermudah penjualan *Final Artwork (FA)* hasil karya mahasiswa tersebut, dibutuhkan sebuah media penjualan karya mahasiswa secara *online*. Sehingga, peminat desain bisa melihat koleksi karya-karya mahasiswa dan sekaligus bisa bertransaksi secara langsung untuk mendapatkan karya desain yang diminati. Untuk memfasilitasi hal tersebut, maka dibuat Perancangan Web galeridesain.com Sebagai Media Penjualan Online Hasil Karya Mahasiswa Desain Komunikasi Visual-S1 Universitas Dian Nuswantoro.

## 2. METODOLOGI

Metode Pengembangan Perangkat Lunak berbasis Multimedia yang dapat digunakan salah satunya dari Sutopo (2003), yang memodifikasi metode Luther, bahwa metode pengembangan perangkat lunak multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution sesuai pada gambar 1.



**Gambar 1. Metodologi Pengembangan dari Luther yang dikembangkan oleh Sutopo**

### 2.1. Concept

Perancangan web penjualan online ini nantinya akan digunakan untuk menjual hasil karya desain mahasiswa yang memiliki kualitas sesuai ketentuan pada *Final Artwork*. *Final Artwork (FA)* adalah materi *final design* yang sudah *approved* (disetujui) oleh klien untuk dilanjutkan ke bagian produksi cetak (Widya dan Darmawan, 2016). Beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain :

- Ukuran *artwork*, pastikan ukuran file desain cetak adalah ukuran sebenarnya (*Actual Pixel*).
- *Bleed*, adalah area desain di luar garis potong yang berfungsi untuk mengantisipasi bergesernya tingkat akurasi pada saat hasil cetak dipotong. Ukuran *bleed* pada umumnya adalah 3mm di setiap sisi (atas, bawah, kiri, kanan).
- *Crop marks*, merupakan garis potong yang berfungsi sebagai panduan pada saat pemotongan. *Crop mark* digunakan untuk memberi tanda bagian mana yang harus dipotong, dilipat, dsb. Beberapa aplikasi grafis telah menyediakan fungsi untuk membuat *crop mark* secara otomatis.
- *Font*, sebaiknya font sudah di *convert* artinya font sudah berubah menjadi bentuk gambar sehingga pada saat dikirim ke media atau ke supplier separasi warna jenis font yang digunakan tidak *miss* atau tidak kehilangan.
- Resolusi (dpi), sesuaikan resolusi dengan kebutuhan cetak. Standar resolusi yang baik adalah 300 dpi. Tapi buat pengecualian untuk cetakan yang berukuran besar seperti billboard. Untuk jenis Outdoor print seperti ini, resolusi yang baik adalah 72-150 dpi.
- Model warna, pastikan mode warna artwork sudah dikonversi ke CMYK dan bukan RGB. Karena, proses percetakan dan printing hanya mengenal mode CMYK, dan biasanya, mesin cetak/print akan otomatis mengkonversi mode warna RGB ke CMYK. Hal ini tentu akan berpengaruh kepada kualitas warna pada desain. Jadi, pastikan warna pada desain sesuai dengan yang diinginkan dalam mode warna CMYK.
- *Image link*, pada beberapa aplikasi grafis secara default menampilkan gambar (image) dengan tautan link ke folder di komputer. Hal ini untuk menghemat kapasitas file artwork yang kita kerjakan. Apabila file berpindah komputer, maka gambar yang seharusnya tampil pada desain tidak bisa ditemukan. Prinsipnya sama seperti font, kita bisa menggunakan fungsi embed untuk memasukkan gambar secara utuh pada file.

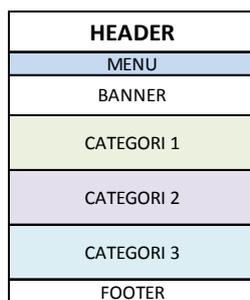
Adapun pengguna dari aplikasi ini adalah mahasiswa yang memasukkan karyanya, orang-orang pemerhati desain grafis, dan orang yang membutuhkan jasa desainer grafis.

## 2.2. Design

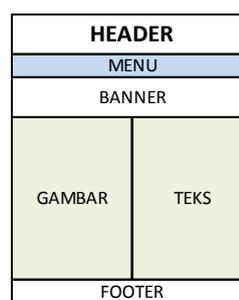
Menurut Abdulloh (2016), *Website* atau *web*, merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik diantara halaman yang disimpan dalam server maupun server diseluruh dunia (Hakim Lukmanul, 2004).

Menurut Liang & Lai (2002), perilaku pembelian online adalah proses membeli produk atau jasa melalui media internet. Penjualan online adalah aktivitas penjualan dari mencari calon pembeli sampai menawarkan produk dengan memanfaatkan internet yang didukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet (Heldiansyah dkk., 2015).

Pada tahap ini, dimulai dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan web penjualan online ini untuk memetakan informasi berdasarkan fungsi sebagai media yang mendukung aktivitas marketing karya desain mahasiswa. Galeri karya disiapkan untuk menampung karya-karya mahasiswa yang terbagi menjadi 3 kategori karya, yaitu : Desain Cover Buku, Desain Layout Buku, dan Desain Undangan Pernikahan. Struktur yang dikembangkan di pada web ini menggunakan 2 struktur, yaitu : halaman depan (homepage) seperti pada Gambar 2, dan halaman dalam (insidepage) seperti pada Gambar 3.



Gambar 2. Struktur Halaman Depan



Gambar 3. Struktur Halaman Dalam

## 2.3. Material Collecting

Tahap ini merupakan tahap pembuatan bahan-bahan yang nanti akan digunakan dalam pembuatan website. Pada pembuatan bahan-bahan ini tentunya melibatkan berbagai jenis aplikasi sesuai dengan elemen media yang dibutuhkan, antara lain : Aplikasi pengolah gambar bitmap/vektor, Aplikasi pembuatan web, dan lain-lain. Kemudian dilakukan pengumpulan elemen-elemen media yang telah dibuat, antara lain : Gambar, Banner, karya-karya desain mahasiswa sesuai kategori, dll.

## 2.4. Assembly

Pada tahap *assembly* dilakukan Coding HTML, Scripting, Database, dan Content Management System. Tahapan ini disederhanakan dengan memanfaatkan secara langsung engine Content Management System (CMS). Terdapat beberapa pilihan jenis engine CMS yang bisa digunakan, antara lain : ExpressionEngine, BlogSpot, Joomla, Drupal, TypePad Mambo; tetapi pada pembuatan web ini menggunakan engine WordPress.

## 2.5. Testing

Pada tahap *testing* ini, pengujian sistem menggunakan *User Acceptance Test*, merupakan proses pengujian yang membandingkan aplikasi dengan *requirement* awal dan kebutuhan user. User Acceptance test merupakan tahap akhir dari suatu pengembangan perangkat lunak sebelum diserahkan dan digunakan secara luas. Pengujinya yaitu calon pengguna langsung dan kadang juga melibatkan para ahli di bidangnya. Sudut pandang dan opini yang berbeda bisa terjadi karena

perbedaan pengujian pada saat pengujian, maka bisa saja terjadi yang telah lulus uji pada fase pengujian sebelumnya belum tentu lulus pada tahap pengujian ini (Janssen, 2010). Dari hasil pengujian akan didapatkan tingkat kepercayaan user terkait performansi aplikasi saat digunakan. Pengujian *User Acceptance Test* dilakukan oleh 10 orang user.

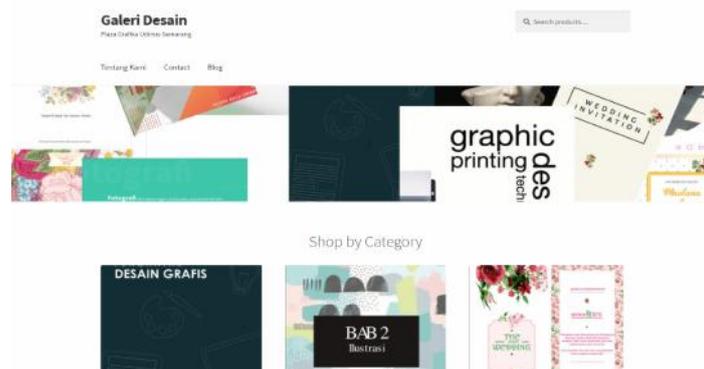
## 2.6. Distribution

Aplikasi yang dibuat akan didistribusikan melalui internet dengan domain *.com* dan diletakkan pada sebuah jasa layanan hosting. Sehingga user dapat melakukan akses pada aplikasi melalui *web browser* yang mereka pakai. Ada beberapa jenis web browser yang bisa digunakan, antara lain : google, firefox, atau internet explorer.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan aplikasi website penjualan online hasil desain karya mahasiswa mata kuliah Reproduksi Grafika program studi Desain Komunikasi Visual-S1 Universitas Dian Nuswantoro. Website berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk menjual hasil desain mereka yang telah memenuhi standar kualitas *Final Artwork*.

Halaman Home terdapat Menu : Tentang Kami, Contact, dan Blog. Pada halaman ini juga terdapat menu Shop by Category, yang memungkinkan user mencari desain yang dijual berdasarkan pada kategori yang ada, yaitu : Cover Buku, Layout Buku, dan Desain Undangan. Selain itu, pada tampilan Home juga terdapat fasilitas *search product*, yang bisa dimanfaatkan user untuk mencari karya desain yang diinginkan. Tampilan Home seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Home

Halaman Tentang Kami berisi tentang deskripsi website Galeri Desain serta pengelola dari pengelola website jual beli online ini. Tampilan Tentang Kami seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Tentang Kami

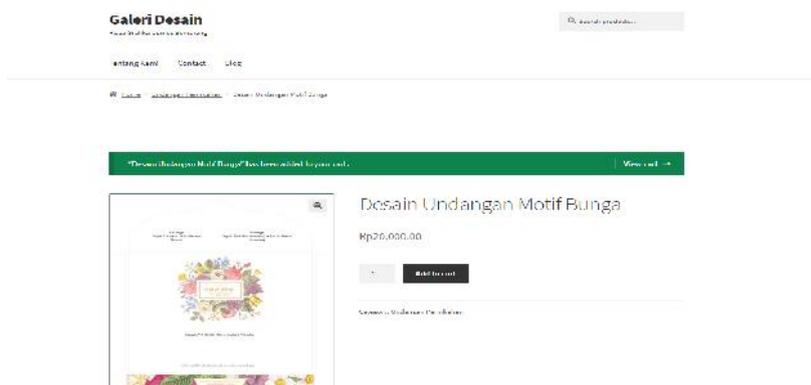
Hasil karya desain mahasiswa untuk saat ini masih terdiri dari 3 kategori, yaitu : Cover Buku, Layout Buku, dan Desain Undangan. Pada setiap tampilan kategori, menampilkan gambar desain yang

ditawarkan, nama desain, harga desain, tombol *Add to cart* yang digunakan untuk memilih desain yang akan dibeli. Pada Gambar 6 ditampilkan Kategori Undangan Pernikahan.



**Gambar 6. Halaman Kategori Undangan Pernikahan**

Jika user memilih salah satu desain, maka halaman berikutnya akan menampilkan desain yang dipilih. Pada halaman ini, terdapat fasilitas zoom untuk melihat desain lebih detail. Setelah menekan tombol *Add to cart*, maka akan tampil konfirmasi yang menyatakan bahwa desain yang dipilih dikirim ke *cart* user. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 7.



**Gambar 7. Halaman Pemilihan Desain Undangan Pernikahan**

Untuk proses transaksi dari web penjualan online ini, belum sepenuhnya dilakukan secara online. User harus melakukan pembayaran melalui transfer sesuai dengan transaksi. Kemudian user harus melakukan konfirmasi terkait pembayaran transaksi kepada Admin. Setelah konfirmasi pembayaran diterima, berikutnya *Final Artwork (FA)* desain akan dikirimkan ke user melalui email.

Setelah dilakukan pengujian *User Acceptance Test*, maka didapatkan hasil pengujian seperti pada Tabel 1 dibawah ini.

**Tabel 1. Hasil pengujian *User Acceptance Test***

| No | User Requirement   | Hasil Uji |
|----|--|-----------|
| 1  | Sistem dapat menampilkan karya desain sesuai kategori yang ada   | Memenuhi  |
| 2  | Sistem memungkinkan customer mengetahui informasi produk (katalog, kategori produk, spesifikasi produk). | Memenuhi  |
| 3  | Sistem memungkinkan user memilih sendiri spesifikasi produk yang diinginkan.                             | Memenuhi  |
| 4  | Customer dapat melakukan pengecekan kualitas desain  | Memenuhi  |
| 5  | Adanya form pemesanan karya desain dan user dapat memilih spesifikasi                                    | Memenuhi  |

| No | User Requirement   | Hasil Uji |
|----|--|-----------|
| 6  | Customer dapat melakukan proses pemesanan produk   | Memenuhi  |
| 7  | Sistem dapat menampilkan data pembelian desain beserta spesifikasinya yang telah dipesan oleh user | Memenuhi  |
| 8  | Sistem dapat memberikan konfirmasi pemesanan karya desain oleh user                                | Memenuhi  |

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa galeridesain.com sebagai media penjualan karya desain mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro berjalan dengan baik. Untuk saat ini terdapat 3 (tiga) kategori karya desain mahasiswa yang dijual secara online, yaitu : Desain Cover Buku, Desain Layout Buku, dan Desain Undangan Pernikahan. Untuk pemesanan karya desain bisa berjalan dengan baik. Namun, pembayaran transaksi belum bisa dilakukan sepenuhnya secara online.

Untuk pengembangan kedepan, transaksi pemesanan dan pembayaran dapat dilakukan secara online sepenuhnya. Terkait dengan hal tersebut, harus dipertimbangkan secara matang tentang sistem keamanan terhadap setiap transaksi yang dilakukan. Mengingat website ini akan bisa menjadi fasilitas buat mahasiswa untuk melatih kemampuannya dalam menciptakan hasil karya yang berkualitas dan belajar berwirausaha dalam dunia desain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R., (2016), *Easy dan Simple Web Programming*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Hakim, L., (2004), *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Heldiansyah, Rahma Indera, Aditya Pratama Ao & Fajar Shadiq, (2015), *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada Pt. Alfin Fanca Prima*, Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Positif) Vol. 1 No 1.
- Janssen, C., (2010), *User Acceptance Testing (UAT)*, Retrieved September 28, 2015, [www.Technopedia.com: http://www.technopedia.com/definition/3887/user-acceptance-testing-uat](http://www.technopedia.com/definition/3887/user-acceptance-testing-uat).
- Kusrianto, A., (2009), *Berkarier di Dunia Grafis*, Elex Media Komputerindo, Jakarta.
- Widya, L.A.D. dan Darmawan, A.J., (2016), *Pengantar Desain Grafis*, Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Cetakan I, Januari 2016, Jakarta, ISBN 978-602-60263-4-7.
- Liang, T. P., and Lai, H. J., (2002), *Effect of store design on consumer purchases: Van empirical study of on-line bookstores*, Information and Management.
- Sanjaya, R. & Josua, T., (2009), *Creative Digital Marketing*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sutopo, A. H., (2003), *Multimedia Interaktif dan Flash*, PT Graha Ilmu, Yogyakarta.