

## PERANCANGAN ONLINE SHOP NSBWZ

Ertami Surviashari<sup>1</sup>, Donny Trihanondo<sup>2</sup>, S. Ds.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

---

### Abstrak

**ABSTRAK PERANCANGAN ONLINE SHOP NICE SHOES BE WONDER ZHOES Oleh ERTAMI SURVIASHARI 109300019** Melalui internet, website sebagai media penyimpanan dari halaman-halaman informasi dan data, yang saat ini dibutuhkan oleh perusahaan sebagai media pendukung, bahkan media utama untuk menawarkan jasa dan produk mereka karena penggunaan media ini jangkauannya sangat luas. Perkembangan teknologi informasi juga mempunyai peran di bidang penjualan barang. Saat ini informasi penjualan barang dapat dengan mudah diakses secara 'online'. Nice Shoes Be Wonder Zhoes (NSBWZ) merupakan lembaga yang bergerak dibidang penjualan secara online. Namun, penyebaran promosi dari NSBWZ masih kurang dikenal luas oleh masyarakat khususnya masyarakat diluar kota Bogor, Jakarta dan Bandung. Karena itu dibutuhkan perancangan online shop untuk NSBWZ sebagai media pendukung dalam promosi dan penjualan produk. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Analisis yang digunakan adalah analisis produk sejenis, dan MATRIX Perbandingan. Perancangan yang dihasilkan adalah membuat sebuah website e-commerce yang mempunyai daya tarik daro segi contentnya yakni content khusus untuk sepatu custom, di mana pembeli dapat memilih model sepatu mulai dari motif dan warna sesuai dengan kebutuhan pembeli. Perancangan ini diharapkan dapat membantu dalam penyebaran dan promosi produk, selain itu untuk dapat meningkatkan penjualan dari produk-produk NSBWZ. Kata Kunci : Website e-commerce, NSBWZ, daya tarik visual.

---



Telkom  
University

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan pengguna website yang dapat dengan mudah mencari data dan informasi secara mobile di manapun dan kapanpun. Website saat ini diperlukan untuk berbagai kepentingan yang berkaitan dengan penyampaian informasi mulai dari perusahaan kecil, perusahaan besar hingga dunia hiburan. Website merupakan sarana yang efektif untuk mempromosikan produk dan jasa. Sifat website yang interaktif, menarik, jangkauan global dan memiliki informasi yang up to date menjadikan website sebagai media informasi yang banyak diminati selain media informasi lainnya. Hal ini mendorong tumbuhnya kesadaran bagi para pelaku bisnis akan pentingnya penerapan teknologi informasi untuk kebutuhan bisnis jasa dan produk mereka sebagai pendukung dalam berbisnis.

Internet adalah salah satu faktor yang mendukung perkembangan website. Di mana Internet menawarkan perkembangan baru pada dunia perdagangan untuk menggunakan website sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas dalam berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi. Teknologi website di Internet memiliki peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan perusahaan memasuki pasar dengan cara mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, di mana saat ini pasar sudah mulai bergerak ke arah pasar online. Saat ini Internet telah mengubah cara perusahaan untuk mengendalikan bisnis mereka. Dengan semakin meluasnya pengaruh dan dampak Internet, dan semakin banyak perusahaan yang menggunakan internet, kemungkinan untuk mengendalikan perdagangan antar bisnis di Internet semakin bertambah, dan menjadi bagian utama dari perdagangan barang dan jasa saat ini.

Melalui internet, website sebagai media penyimpanan dari halaman-halaman informasi dan data yang saat ini dibutuhkan oleh perusahaan sebagai media pendukung bahkan media utama untuk menawarkan jasa dan produk mereka karena penggunaan media ini jangkauannya sangat luas baik nasional maupun internasional, sehingga meningkatkan profit perusahaan, pengurangan

biaya distribusi, telekomunikasi, dan biaya penyebaran informasi melalui media cetak. Sedangkan manfaat bagi pengguna pada umumnya, yakni pengurangan biaya untuk membeli informasi melalui media cetak, lebih mudah dan kecepatan akses informasi yang tanpa batas, pengguna bisa mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai suatu produk yang sulit untuk dicari di dunia nyata cukup dengan menulis kata kunci pada mesin pencari di website. Website bukan hanya sebagai media informasi berupa data teks dan gambar saja melainkan dapat menyimpan data bergerak seperti flash animasi, dan video. Website yang dijadikan sebagai media untuk bisnis di dunia maya, diperlukan pengelolaan yang baik dari pemilik website dari segi tujuan yang jelas, fokus terhadap target market, informasi yang akan ditampilkan di dalam website (konten), sampai kepada teknis seperti pemilihan nama domain (alamat website), penempatan server, dan lain-lain.

Perkembangan teknologi informasi juga mempunyai peran di bidang penjualan barang. Saat ini informasi penjualan barang dapat dengan mudah diakses secara 'online'. Nice Shoes Be Wonder Zhoes (NSBWZ) merupakan lembaga yang bergerak dibidang penjualan secara online, khususnya sepatu-sepatu wanita yang diproduksi sendiri oleh owner dari online shop NSBWZ, yang telah berjalan sejak 16 Desember 2011. *Customer* bisa memilih desain dari sepatu tersebut sesuai dengan pesanan *customer*. Berdasarkan wawancara dengan pemilik *online shop* dari NSBWZ diketahui bahwa sistem penjualan, pemasaran, dan promosi yang dipakai saat ini oleh *online shop* NSBWZ adalah dengan memanfaatkan situs jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter* dan *Instagram*. NSBWZ mengalami beberapa kendala selama memakai situs jejaring sosial tersebut yang diantaranya konsumen yang tidak memiliki akun di situs jejaring sosial tidak dapat melihat katalog produk. Lebih jauh lagi penyebaran informasi dan promosi yang disebarkan terbatas hanya kepada pemilik akun situs jejaring sosial tertentu seperti *twitter*, *instagram* dan *facebook*.

Solusi untuk memecahkan permasalahan yang terjadi adalah diperlukannya suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu dengan membuat suatu sistem perdagangan secara *online* yang lebih dikenal dengan istilah *e-commerce (electronic commerce)* yang dapat diakses oleh

perangkat keras yang sifatnya mobile seperti *gadget*. Lebih jauh lagi perancangan *e-commerce* tersebut dapat dijadikan sebagai alat pemasaran dan media promosi untuk menawarkan produk NSBWZ kepada konsumen. Sehingga NSBWZ dapat menjadi *online shop* yang bisa lebih dikenal luas lagi.

## 1.2. Identifikasi Masalah

- Belum adanya *website* untuk *online shop* NSBWZ
- Terbatasnya penyebaran informasi dan promosi produk NSBWZ
- Penjualan *online shop* NSBWZ hanya melalui jejaring sosial seperti twitter, instagram dan facebook

## 1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *online shop* *Nice Shoes Be Wonder Zhoes* ?

## 1.4. Ruang Lingkup

Tugas Akhir ini memiliki fokus dalam perancangan *website online shop* yang mempromosikan dan menjual produknya. Dimana isi *content* dari *website* tersebut akan menjelaskan mengenai *profile*, *contact* dan produk yang dijual oleh NSBWZ. Waktu yang diperlukan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini dari bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Juni 2013. Area penelitiannya adalah *online shop* NSBWZ yang tempatnya berada di Bogor. Adapun Segmentasinya sebagai berikut :

- Geografis  
Mencangkup seluruh negara Indonesia (lokal) baik konsumen lama maupun konsumen baru.
- Demografis  
Untuk wanita usia 17 - 30 tahun, termasuk dalam kalangan pelajar, mahasiswa, pegawai maupun ibu rumah tangga.
- Psikografi  
Untuk wanita yang menyukai dan mengoleksi berbagai macam sepatu.

### 1.5. Tujuan Perancangan

Didasari permasalahan yang ada di atas, tujuan dari penelitian ini antara lain :

- Membuat konsumen lama maupun baru dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi produk dari NSBWZ dan juga meningkatkan identitas dari NSBWZ.

### 1.6. Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data pada tugas akhir ini adalah dengan observasi, wawancara dan studi pustaka.

- Observasi

Menurut teori Metode Observasi pada buku Metodologi Penelitian Seni (Rohidi, 2011:181) “Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terinci dan mencatatnya secara akurat dengan berbagai cara”. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah pengumpulan data secara langsung dengan melalui pencatatan data dan pengamatan terhadap sistem kerja dan pengolahan data NSBWZ yang sedang berjalan.

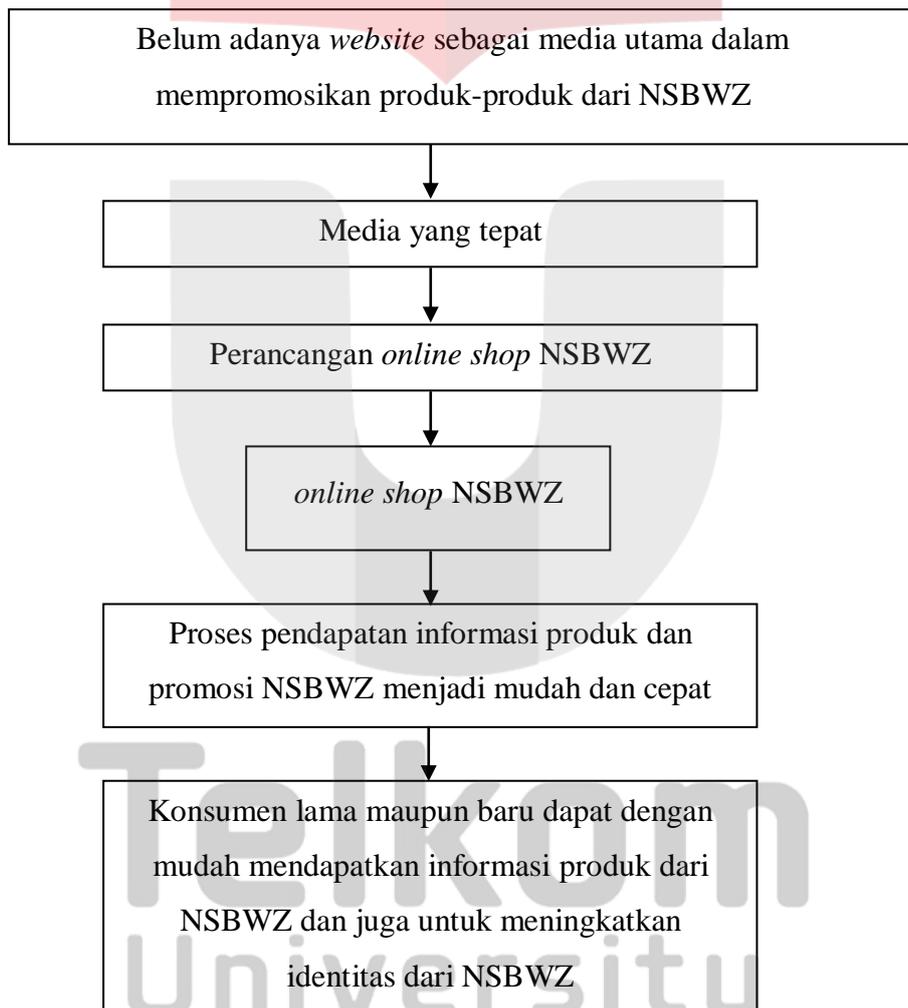
- Wawancara

Menurut teori Metode Wawancara pada buku Metodologi Penelitian Seni (Rohidi, 2011:208) “Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu”. Dalam penelitian ini, wawancara yang dilakukan adalah komunikasi langsung dengan pemilik dari *online shop* NSBWZ

– Studi Pustaka

Melakukan studi literatur dengan mempelajari data dari sumber-sumber buku baik buku perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas

**1.7. Skema Perancangan**



Gambar 1.1  
Skema Perancangan

## 1.8. Pembabakan

### – Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang dan permasalahan yang berkaitan dengan NSBWZ. Pada bab ini dibahas pada metode penelitian serta tujuan dari diadakannya penelitian ini.

### – Bab II Dasar Pemikiran

Berisi teori-teori sebagai alat bantu menyelesaikan masalah yang disampaikan di Bab I.

### – Bab III Data dan Analisis Masalah

#### -Data

Menjelaskan berbagai data tentang *online shop* NSBWZ sebagai objek penelitian yang berisi profil lengkap dan sejarah *online shop* NSBWZ, serta data *online shop* pembanding.

#### -Analisis

Menjelaskan tentang analisa perbandingan antara *online shop* NSBWZ dengan *online shop* pembandingnya, serta strategi pemecahan masalah dari analisa.

### – Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep desain awal serta hasil perancangan *website* untuk *online shop* NSBWZ.

### – Bab V Penutup

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.

Telkom  
University

## BAB IV PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini dibuat untuk mempromosikan *online shop* NSBWZ kepada masyarakat luas terutama masyarakat yang berada di kota besar seperti Jakarta dan Bandung. Dengan adanya perancangan *website e-commerce* ini diharapkan akan mempermudah dan mempercepat konsumen lama maupun baru dalam mendapatkan informasi dari produk NSBWZ. Selain itu, untuk dapat memberikan distribusi bagi UKM dan masyarakat Indonesia karena telah menggunakan produk ciptaan dalam negeri.

### 5.2 Saran

Dalam perancangan tugas akhir ini penulis mendapatkan saran atau masukan yang diantaranya yaitu :

- Visual sebaiknya disesuaikan dengan target audiens dan diimplementasikan dalam perancangan ini dengan mempergunakan ilustrasi yang pendekatannya terhadap tema *girlie*.
- Foto sepatu pada produk *website* akan lebih jelas jika bisa di *zoom in*, *zoom out*, tampak depan, tampak belakang, dan tampak samping.
- Diharapkan perancangan *website e-commerce* ini memiliki fitur-fitur atau fasilitas bagi *user* agar dapat melakukan hingga proses pembelian atau transaksi secara *online*.

Telkom  
University

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, Sulasmi. (2002). **Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya**. Bandung : ITB
- Garret, Jesse James. (2001). *The Elements of User Experience*. Barkeley : New Riders
- Hendratman, Hendi. (2008). *Tips and Trick Computer Graphic Design*. Bandung : Informatika
- Joseph, Thomas. (2011). *Apps - The Spirit of Digital Marketing 3.0*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- K, Williams, Brian dan Stacey C Sawyer. (2007). *Using Information Technology*. Yogyakarta : Andi
- Morissan, M.A. (2010). **Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu**. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rustan, Surianto. (2009). *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto, Asep Herman. (2009). *Step by Step Web Design Theory and Practices*, Yogyakarta : Andi
- Sihombing, Danton. (2001). **Tipografi Dalam Grafis**. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Yuhfizer. (2008). **10 Jam Menguasai Internet : Teknologi dan Aplikasinya**. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

### Sumber lain :

- <http://www.iwearup.com>
- <http://www.13thsoes.com>
- <http://www.tomshoes.com>
- <http://www.forever21.com>
- <http://www.hellosourselly.com>
- <http://www.heartbreakerfashion.com>
- <http://www.smashingmagazines.com>
- <http://www.webdesignledger.com>
- <http://www.juneandjulia.com>

<http://www.americanapparel.net>

<http://www.google.com>

[www.dgi-indonesia.com/new-book-layout-dasar-dan-penerapannya](http://www.dgi-indonesia.com/new-book-layout-dasar-dan-penerapannya)

