

MEDIA DEVELOPMENT WEBSITE DESIGN COMPANY PROFILE KINGNET WIFI NETWORK SERVICES

PENGEMBANGAN MEDIA DESAIN WEBSITE PROFIL PERUSAHAAN LAYANAN JARINGAN WIFI KINGNET

Idhar Nurhasan¹, Huddiansyah²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri dan Kreatif, Universitas Esa Unggul

E-mail: idhrnrhsn@student.esaunggul.ac.id¹, huddiansyah@esaunggul.ac.id²

ARTICLE INFO

Correspondent:

Idhar Nurhasan

idhrnrhsn@student.esaunggul.ac.id

Key words:

*Network Service Profile
Website Design,
Kingnet Wifi.*

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Page: 1891 - 1910

ABSTRACT

In today's digital era, the existence of a website-based company profile is an important key in building a company image. This study aims to design and develop an effective User Interface (UI) design for the website-based Kingnet company profile. The methods used include user needs analysis, prototyping, and User-Centered Design (UCD) to ensure that the UI design meets user expectations and needs. The design results are expected to be not only aesthetic and in accordance with Kingnet's visual identity, but also functional, easy to use, and responsive on various devices. With a good UI design, the Kingnet company profile is expected to provide a positive user experience and improve the company's branding in cyberspace.

Copyright © 2024 JSCR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL

Koresponden

Idhar Nurhasan
[idhrnrhsn@student.esau
nggul.ac.id](mailto:idhrnrhsn@student.esau
nggul.ac.id)

Kata kunci:

Desain Website Profil
Layanan Jaringan,
Wifi Kingnet.

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Hal: 1891 - 1910

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, keberadaan *company profile* berbasis website menjadi kunci penting dalam membangun citra perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan desain *User Interface* (UI) yang efektif untuk *company profile* Kingnet yang berbasis website. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, *prototyping*, dan *User-Centered Design* (UCD) untuk memastikan bahwa desain UI memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna. Hasil rancangan diharapkan tidak hanya estetis dan sesuai dengan identitas visual Kingnet, tetapi juga fungsional, mudah digunakan, dan responsif di berbagai perangkat. Dengan desain UI yang baik, *company profile* Kingnet diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif dan meningkatkan branding perusahaan di dunia maya.

Copyright © 2024 JSCR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Setiap orang harus terus mengikuti perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi karena mereka sangat penting untuk melakukan dan menemani aktivitas sehari-hari. Akses yang murah, cepat, dan efektif menjadi tujuan utama. Namun saat ini, akses teknologi, terutama internet, masih sulit diakses di beberapa daerah seperti pedesaan. Jaringan internet masih sering mencakup daerah-daerah dipertanian dan biaya jaringan internet masih tinggi, padahal masyarakat sangat menginginkan koneksi internet murah yang dapat mencakup daerah pedesaan. Akses teknologi, terutama internet, sangat berbeda antara penduduk perkotaan dan pedesaan. Ini menunjukkan bahwa pembangunan teknologi masih tidak merata di pedesaan.

Saat ini, setiap orang membutuhkan jaringan internet. Dengan perkembangan, jaringan internet, khususnya teknologi WiFi, menjadi semakin populer dalam penggunaan sehari-hari, baik untuk komunikasi antar perkantoran maupun secara pribadi. Menurut Herny (2008), jaringan internet dalam perkantoran digunakan untuk membangun jaringan antar gedung. Namun, untuk keperluan pribadi, biasanya digunakan untuk menghubungkan BTS (*Base Transceiver Station*) penyedia internet ke komputer pribadi di rumah. Menurut Herny (2008), karena kebutuhan masyarakat akan akses internet semakin meningkat, muncul akses internet murah yang dikenal sebagai "RT-RW net". RT-RW Net adalah salah satu jenis perkembangan teknologi informasi yang memberikan fasilitas internet dengan fungsi yang lebih luas. Internet telah menjadi kebutuhan bagi pemerintah, bisnis, sekolah, dan individu di Indonesia.

Kingnet merupakan brand ISP (*Internet Service Provider*) untuk kehidupan desa sempurna dengan internet hemat koneksi cepat. Kingnet adalah penyedia layanan internet yang mengutamakan kualitas dan layanan internet. Kami berkomitmen untuk menjadi penyedia layanan internet terbaik. Kingnet menawarkan dengan harga terjangkau dan menjadi alternatif bagi masyarakat desa yang kesulitan mendapatkan

akses internet yang stabil dan terjangkau dari penyedia layanan internet besar. jenis usaha layanan internet yang berkantor pusat di Desa Gunungan, Blora, Jawa Tengah. Kingnet ini berdiri pada tahun 2021 dan memiliki lebih dari 300 pelanggan pengguna internet yang berada disekitar beberapa Desa di Kabupaten Blora, Terdapat di kecamatan Todanan, Desa Gunungan, Desa Kajengan, Dk Golelo, Kecamatan Desa Japah, Dk Geneng, Dk Calangan dan Kecamatan Tunjungan, Desa Tunjungan, Desa Kedungan Rejo, Dk Dongaren, Dk Boketo, Dk Gendongan, Dk Donglo, Dk Gendongan, Desa Karang Kembang.

Kingnet menawarkan dengan harga terjangkau dan menjadi alternatif bagi masyarakat yang kesulitan mendapatkan akses internet yang stabil dan terjangkau dari penyedia layanan internet besar. Layanan ini dapat diakses melalui komputer, laptop, atau perangkat seluler yang terhubung ke jaringan Kingnet. Selama ini, pihak Kingnet menjalankan transaksi jual beli secara konvensional, yaitu melalui Instagram dan mulut ke mulut warga desa. Namun, dalam hal penjualan, Instagram memiliki kelemahan yang dapat menghambat keuntungan bisnis atau bahkan mengakibatkan kerugian. Sebagai contoh, Instagram sering digunakan oleh penipu untuk membuat akun palsu atas nama toko kami, yang jelas merugikan pihak toko karena akan menimbulkan ketakutan dan menurunkan kepercayaan pelanggan pada toko kami. Di zaman sekarang, banyak Layanan Jaringan WiFi terkenal memiliki situs web resmi seperti Biznet dan WiFi.id. Akibatnya, penjualan kurang dibandingkan dengan kompetitornya. Karena tidak memiliki desain web yang menarik. Kingnet menyadari bahwa ada persaingan yang semakin ketat antara layanan jaringan WiFi di seluruh Kabupaten Blora dan Kota di seluruh Jawa Tengah. Berdasarkan wawancara langsung yang dilakukan penulis dengan pemilik Kingnet Bapak Dhohir Munfarid, dapat disimpulkan bahwa Kingnet perlu memiliki website untuk memberi pelanggan baru lebih banyak informasi. Dengan tujuan meningkatkan citra dan meningkatkan jumlah langganan, Kingnet ingin membuat website yang menarik dan mudah digunakan.

Design UI/UX adalah cara untuk mengikuti perkembangan saat ini. Dalam proses desain produk, paradigma *User Interface* dan *User Experience* adalah dua elemen penting yang tidak dapat dipisahkan. Antarmuka pengguna, atau UI, adalah apa yang terlihat saat program dioperasikan, sedangkan pengalaman pengguna adalah apa yang mereka rasakan saat menggunakan program (Abdul Naser *et al.*, 2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD), yang merupakan proses desain antarmuka pengguna yang memfokuskan pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, tugas, dan alur kerja dalam desain antarmuka. Ini menentukan seberapa mudah atau sulitnya pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan elemen *interface* yang telah dibuat oleh *Design Interface*.

METODE PENELITIAN

Gambaran Institusi

Kingnet merupakan brand ISP (*Internet Service Provider*) untuk kehidupan desa sempurna dengan internet hemat koneksi cepat. Kingnet adalah penyedia layanan internet yang mengutamakan kualitas dan layanan internet. Kami berkomitmen untuk menjadi penyedia layanan internet terbaik. Kingnet menawarkan dengan harga terjangkau dan menjadi alternatif bagi masyarakat desa yang kesulitan mendapatkan akses internet yang stabil dan terjangkau dari penyedia layanan internet besar.

Dalam desain ini, penulis membuat website yang membantu pelanggan mengakses internet dengan cepat dan hemat biaya di Kota Blora. Website ini memungkinkan pengguna mencari informasi tentang perusahaan kingnet dengan mudah dan efektif,

dengan menyediakan informasi berguna atau rekomendasi tentang cara menggunakan Kingnet.

Kondisi Media Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah cara penting untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat. Media komunikasi visual adalah proses mengirimkan informasi atau pesan melalui media gambar yang hanya dapat dibaca oleh mata. Media komunikasi visual dapat berupa berbagai jenis media, termasuk foto, video, tangkapan layar, dek slide, presentasi, desain grafis, grafik, bagan, infografis, tipografi, peta, ilustrasi, dan GIF. Komunikasi visual sangat penting untuk menyampaikan pesan dengan lebih banyak hasil. Didalam perkembangan teknologi saat ini, sangat dibutuhkan sekali suatu komunikasi. Komunikasi menjadi sangat penting karena hal ini tidak dapat dihilangkan dan akan terus dilakukan oleh setiap manusia. Pada dasarnya komunikasi adalah proses penyampaian suatu informasi dalam bentuk lisan atau tulisan yang memiliki maksud atau tujuan tertentu.

Perkembangan media visual ini sangat membantu proses komunikasi dan penyampaian informasi, tetapi seringkali penyajian media komunikasi visual kurang efektif dan relevan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memikirkan dengan cermat dan membuat rencana yang tepat untuk media komunikasi visual yang digunakan agar sesuai dengan *audiens*, bekerja dengan baik, dan mencapai tujuan komunikasi. Dalam hal ini, kondisi media komunikasi visual Kingnet saat ini yang kurang dalam segi Website, logo, *stationery*, media promosi dan *merchandise*. Perancangan identitas visual dan media promosi sebagai media komunikasi visual bagi Kingnet agar lebih dapat dikenal oleh khalayak.

Website adalah aset penting Kingnet karena dapat meningkatkan kesadaran merek dan visibilitas, memudahkan pemesanan online, promosi, *event*, dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Memiliki website tidak hanya meningkatkan visibilitas merek dan memudahkan akses ke informasi, tetapi juga membuka banyak peluang untuk mengembangkan bisnis dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Website dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk mendukung pertumbuhan dan kesuksesan Kingnet jika digunakan dengan strategi yang tepat.

Data Kompetitor

1. Dasarata

Dasarata merupakan perusahaan yang bergerak di bidang internet *service provider*. Kami berkomitmen untuk memenuhi kebutuhan internet masyarakat Indonesia dengan mengutamakan pelayanan, harga kompetitif dan kepuasan *customer*.

2. Biznet

Biznet adalah perusahaan infrastruktur digital terintegrasi di Indonesia yang menawarkan Internet, Data Center, *Cloud Computing*, dan IPTV. Kami berkomitmen untuk membangun infrastruktur modern dengan tujuan mengurangi perbedaan digital Indonesia dengan negara berkembang lainnya. Biznet memiliki dan mengoperasikan jaringan *Fiber Optic* terancang dan data center terbesar di Indonesia.

3. WiFi.id

WiFi.id adalah jaringan internet publik nirkabel yang disediakan oleh Telkom, atau penyedia jasa internet yang bekerja sama dengan Telkom, untuk membantu perkembangan teknologi di Indonesia.

SWOT

SWOT adalah singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Analisis SWOT, seperti yang dijelaskan oleh Nisak (2013), merupakan usaha untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kinerja perusahaan. Analisis ini merupakan teknik perencanaan strategi dan penyelesaian masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk keperluan bisnis atau proyek tertentu. SWOT membandingkan faktor internal (*Strengths* dan *Weaknesses*) dan faktor eksternal (*Opportunities* dan *Threats*). SWOT yang penulis temukan pada data kompetitor di atas antara lain:

1. Keunggulan (*Strengths*)

- a. Lokasi strategis yang dekat dengan permukiman penduduk.
- b. Pelayanan pelanggan yang ramah dan responsif.
- c. Tim teknis yang terlatih dan berpengalaman di bidang jaringan komputer.
- d. Keberadaan infrastruktur jaringan yang kuat dan dapat diandalkan.
- e. Harga layanan yang kompetitif dibandingkan dengan pesaing.
- f. Koneksi internet yang cepat dan stabil.
- g. Fasilitas lengkap dan modern.

2. Kelemahan (*Weakness*)

- a. Persaingan kuat
- b. Keterbatasan sumber daya manusia dalam manajemen dan dukungan teknis.
- c. Kurangnya promosi yang efektif untuk menarik pelanggan baru.
- d. Tingkat kepuasan pelanggan yang perlu ditingkatkan.
- e. Kualitas layanan yang tidak konsisten dalam beberapa kasus.
- f. Tingkat penggunaan internet yang rendah di kalangan penduduk setempat.

3. Peluang (*Opportunities*)

- a. Perluasan jaringan ke wilayah-wilayah terpencil.
- b. Pelayanan pelanggan yang berkualitas tinggi dapat menarik pelanggan dari kompetitor.
- c. Lebih dari 51% masyarakat Indonesia sudah menggunakan internet sehingga semakin banyak pemesan melalui online.

4. Ancaman (*Threats*)

- a. Persaingan dari penyedia layanan internet besar dengan harga yang lebih murah.
- b. Kerentanan keamanan dan privasi pengguna internet yang menjadi perhatian masyarakat.
- c. Kerusakan infrastruktur akibat bencana alam atau serangan cyber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pengembangan Desain Website Profil Perusahaan Layanan Jaringan Wifi Kingnet

Konsep Media

Perancangan konsep media digital yang baik, seperti desain web yang baik, akan melibatkan pola pikir yang objektif, tidak hanya meninjau hasil olah data, tetapi juga mempertimbangkan implementasi konsep yang bertujuan untuk mengembangkan dan merancang informasi di Internet dengan tujuan untuk menyediakan konsumen dengan fitur dan tampilan yang luar biasa. Menurut definisi yang diberikan, desain web dikategorikan sebagai jenis desain grafis, menekankan fitur fungsional situs web, dan membedakan desain web dari pemrograman web. Saat ini, penulis telah memilih desain untuk situs web Kingnet Kabupaten Blora.

Nanti, web ini akan memudahkan orang untuk mencari informasi dan membeli barang. Metodologi *User-Centered Design* (UCD) digunakan dalam desain ini. Website ini digunakan oleh orang-orang dari semua usia, terlepas dari konsep UI dan UX yang kontemporer.

1. *User interface* yang menarik, komunikatif, dan mudah diakses supaya mempermudah pengguna.
2. Fitur *icon* yang dapat membuat website Kingnet lebih mudah digunakan dan menarik perhatian pengguna.
3. Fitur transaksi pembayaran kami memungkinkan Anda melakukan pembelian dengan mudah dan aman.

Konsep Kreatif

Kreativitas terjadi pada tahap tertentu dalam proses berpikir kreatif. Wallas mengemukakan teori tahapan berpikir kreatif, yang terdiri dari empat tahapan; persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (Sadler-Smith, 2015). Pada tahap persiapan, Anda mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, pada tahap inkubasi, Anda melepaskan diri dari permasalahan dan memikirkannya di bawah alam sadar, pada tahap iluminasi, Anda mendapatkan ide atau gagasan yang muncul selama tahap inkubasi, dan pada tahap verifikasi Anda menguji atau memeriksa hasil dari tahap (Savic, 2016). Konsep kreatif harus memiliki dasar ide yang akan diubah menjadi bentuk visual untuk media promosi. Konsep ini akan membuat seluruh desain menjadi satu kesatuan yang unik.

Untuk memaksimalkan daya tarik visual dalam promosi, konsep kreatif adalah pendekatan dan kerangka berpikir yang dapat digunakan untuk membuat desain lebih unik. Sebagai dasar untuk *mem-branding* layanan jaringan WiFi Kingnet, penulis menggunakan konsep kreatif dan data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber dengan pengamatan langsung dan literasi. Tujuan penulis adalah untuk memberikan informasi tentang Kingnet melalui desain UI website yang lebih menarik.

Konsep Komunikasi

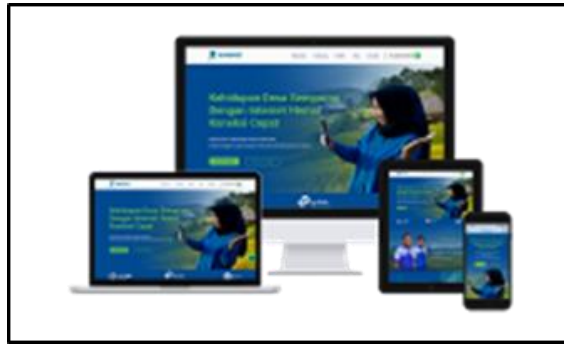
Pemasaran media promosi membutuhkan strategi komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan. Ini dicapai melalui berbagai cara, seperti penyetaraan teks komunikasi dan visualisasi penjelasan di media promosi.

Desain dan Aplikasi

Media Utama

Perancangan ini berfokus pada situs web berbasis ponsel dan desktop, dengan ukuran media 390px x 844px (atau ukuran layar iPhone 14) dan 1440px x 1024px (atau ukuran layar desktop dalam mode warna RGB), yang merupakan warna yang digunakan untuk tampilan media digital. Media yang menjadi fokus utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah website, yang pasti akan didukung oleh media promosi seperti media digital dan cetak.

Website



Gambar 1. Website Desktop dan Mobile Kingnet
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Untuk membuat website Kingnet ini, Wordpress, Elementor, Fotografi digunakan untuk membuat *layout* dan desain. Selain itu, terdapat *Search Engine Optimization* (SEO) untuk meningkatkan posisi website dalam pencarian Google. Nama domain baru layanan jaringan WiFi Kingnet akan diubah menjadi www.kingnetwork.com. Selama proses penglayoutan suatu website yang baik, Anda harus membuat struktur dengan menggunakan menu bar kustomisasi Elementor. Struktur ini terdiri dari dashboard, navigasi, header, dan menu.

Untuk situs web Kingnet, warna RGB (*Red Green Blue*) digunakan untuk tampilan digital. Warna RGB digunakan di bidang digital karena sifatnya *additive color mode*, sehingga paling sesuai untuk layar. Awalnya, warna RGB tidak sebaik sekarang, tetapi layar sekarang dapat menampilkan warna RGB yang lebih luas. Oleh karena itu, warna yang digunakan di situs web ini menggunakan sistem warna RGB.

Pada perancangan website Kingnet ini, font yang digunakan adalah Font Roboto untuk headline, dan font Poppins untuk *body teks*, tombol font, dan menu bar.

Struktur backend situs web Kingnet secara keseluruhan terbagi hanya menjadi dua bagian, yaitu konten dan menu navigasi. Penulis menggunakan navigasi bar horizontal kanan karena bagian navigasi biasanya ditempatkan secara horizontal di atas situs web karena logo kingnet ada di bagian kiri.



Gambar 2. Menu Bar dan Navigasi Bar Website Mobile dan Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Selanjutnya, konten ditempatkan dalam secara vertikal pada desktop dan horizontal pada mobile, yang merupakan 80% dari *layout* keseluruhan. Semua informasi, gambar, tombol, *icon*, dan konten penulis ditempatkan pada *layout* yang sudah dibuat di bagian konten ini. Namun, rumah dan potensi memiliki *layout* yang berbeda untuk memberi

pengguna Kingnet kesan yang tidak menarik. Ini karena layout potensi meletakkan medium selling dari potensi yang ada di kingnet selain memberikan informasi.



Gambar 3. Konten Pada Website Mobile dan Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Halaman Beranda (Home Page)

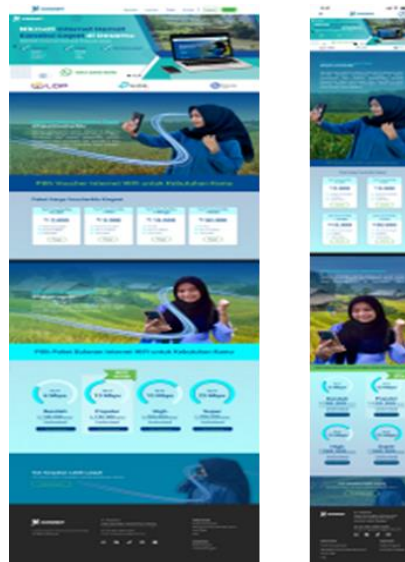
Halaman Beranda adalah halaman awal atau halaman utama situs web Kingnet. Halaman ini berisi informasi detail tentang visi dan misi perusahaan, serta kontak, pertanyaan pelanggan, dan tombol untuk mengarahkan pengguna ke layanan yang ditawarkan Kingnet. Komponen desain tampilan halaman ini adalah keseimbangan, warna, dan ukuran. Prinsip desain halaman ini adalah keseimbangan, irama, kesatuan, dan proporsi.



Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda Website Mobile dan Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Halaman Paket Layanan

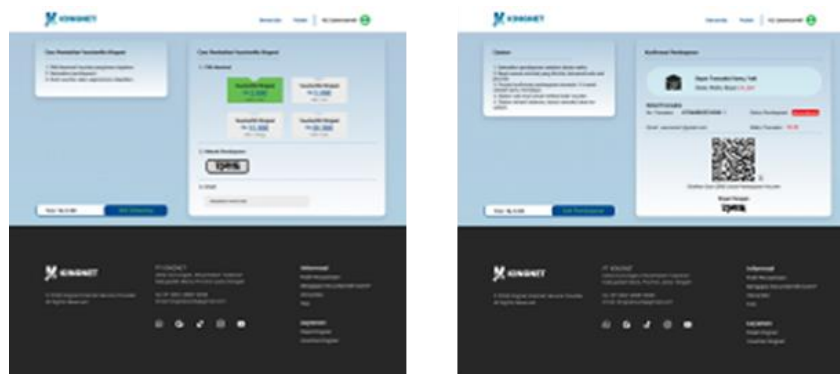
Halaman ini akan menampilkan berbagai paket internet dan informasi terkait layanan tersebut. Komponen desain tampilan halaman ini adalah keseimbangan, warna, dan ukuran. Prinsip desain halaman ini adalah keseimbangan, irama, kesatuan, dan proporsi.



Gambar 5. Tampilan Halaman Paket pada Website Mobile dan Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Halaman Pembayaran

Setelah Anda memilih paket yang Anda inginkan untuk digunakan. Pengguna dapat melakukan pembayaran dengan metode yang tersedia di website, kemudian memilih jumlah yang ingin mereka bayar, dan kemudian mengisi email untuk mengkonfirmasi pembayaran. Komponen desain tampilan halaman ini adalah keseimbangan, warna, dan ukuran. Prinsip desain halaman ini adalah keseimbangan, irama, kesatuan, dan proporsi.



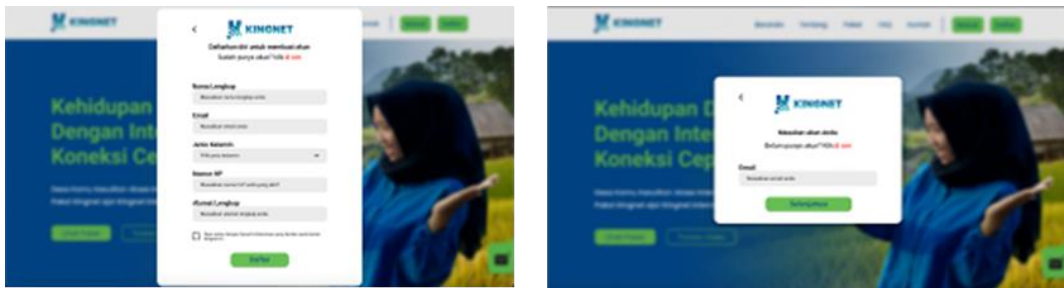
Gambar 6. Tampilan Halaman Pembayaran Website Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)



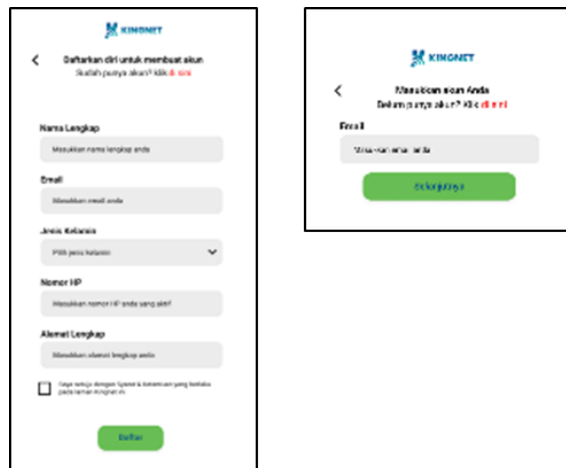
Gambar 7. Tampilan Halaman Pembayaran Website Mobile
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Halaman Masuk dan Daftar (Log in and Sign Up)

Ada halaman log in dan registrasi di situs web yang meminta pengguna mengisi informasi yang diperlukan untuk mengakses akun mereka. Pengguna dapat mengakses akun mereka dengan mudah dengan memasukkan nama dan email mereka. Komponen desain tampilan halaman ini adalah keseimbangan, warna, dan ukuran. Prinsip desain halaman ini adalah keseimbangan, irama, kesatuan, dan proporsi.



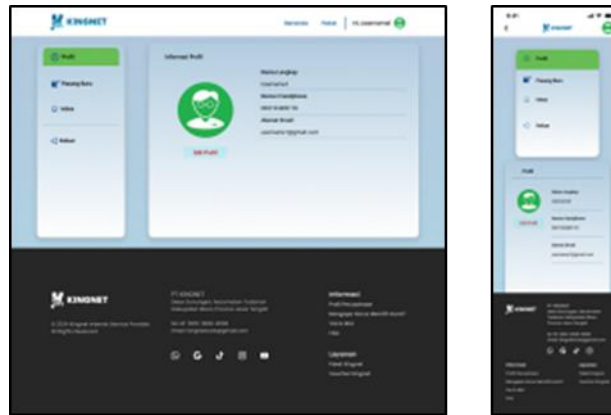
Gambar 8. Tampilan Halaman Masuk dan Daftar Website Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)



Gambar 9. Tampilan Halaman Masuk dan Daftar Website Mobile
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Menu Profile

Profil pengguna website, seperti foto profil, nama profil, pasang baru, dan email, dapat dilihat di menu ini. Halaman ini menggunakan prinsip desain seperti keseimbangan, irama, kesatuan, dan proporsi.



Gambar 10. Tampilan Halaman Profil Website Mobile dan Desktop
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

User Testing

Tahap terakhir dari perancangan adalah pengujian pengguna. Untuk melakukannya dalam skenario yang telah ditetapkan, penulis meminta bantuan narasumber dan kelima peserta.

Skenario

Anda tidak dapat melakukan transaksi jika Anda adalah pengguna baru jika Anda pertama kali menggunakan tanpa melakukan pendaftaran atau login akun. Jika Anda ingin pasang atau membeli paket internet, Anda harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran akun atau *login*.

Hasil User Testing

Untuk mengetahui apakah perancangan telah mencapai tujuan, sumber informasi melakukan uji coba website. Untuk mencapai tujuan skenario, pengguna harus mengikuti alur prototipe. Seluruh alur prototipe berjalan dengan baik dan tampilan yang familiar membuat pengguna nyaman menggunakan website. Pengguna dapat mencapai tujuan skenario. Saat menjalankan uji coba website, pengguna tidak menghadapi masalah.

Media Promosi

Konsep dan elemen visual yang telah dibahas pada bab sebelumnya digunakan untuk mendesain media pendukung promosi untuk website Kingnet ini. Berikut ini adalah penjabaran desain layout dan konsep visual yang telah digunakan untuk media promosi yang telah ditentukan. Penulis membagi media promosi menjadi dua kategori: media cetak dan media digital.

Media Cetak

Media cetak ini merupakan media promosi yang dicetak dalam ukuran, bahan, dan format yang berbeda. Penulis akan menjelaskan dan memperlihatkan desain dari media promosi, termasuk poster, banner, flyer, kartu nama, kartu identitas, amplop, dan kop surat.

Poster

Poster ini dibuat untuk memperkenalkan website kepada masyarakat. Poster ini tersebar di pasar, halte, sekolah, dan tempat lain yang ramai. Poster ini mempromosikan paket layanan internet Kingnet. Penggunaan *talent* dan aset desain fotografi pemandangan, serta logo dan tagline "kehidupan desa sempurna dengan internet hemat koneksi cepat".



Gambar 11. Media Cetak Poster
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Flyer

Flyer ini selebaran iklan yang akan dibagikan ke masyarakat sekitar. Flyer ini tersebar di pasar, halte, sekolah, dan tempat lain yang ramai. Flyer ini mengajak orang untuk menggunakan situs website Kingnet dan mempromosikan paket layanan internet Kingnet. Penggunaan *talent* dan aset desain fotografi pemandangan, serta logo dan tagline "kehidupan desa sempurna dengan internet hemat koneksi cepat".



Gambar 12. Media Cetak Flyer
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Banner

Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner. Dalam perancangan ini xbanner yang digunakan berukuran 60 x 160 cm yang dicetak pada bahan albatross dengan laminasi doff. Banner dirancang sebagai media promosi untuk memperkenalkan kingnet kepada Masyarakat.



Gambar 13. Media Cetak Banner
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

X-Banner

Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri dalam perancangan ini xbanner yang digunakan berukuran 160 x 60 cm yang dicetak pada bahan albatross dengan laminasi doff. X-banner dirancang sebagai media promosi untuk memperkenalkan kingnet kepada Masyarakat.



Gambar 14. Media Cetak X-Banner
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Notebook

Notebook kerap kali digunakan untuk mencatat hal-hal yang penting, seperti notulensi hasil pertemuan, catatan mengenai pembayaran bulanan para pelanggan Kingnet Spesifikasi Notebook.

- Ukuran : A5 9148 x 210 mm)
- Bahan : Art cartoon 260 gsm
- Isi : HVS polos 50 lembar
- Finishing : Spiral



Gambar 15. Media Cetak Notebook
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Label Stiker

Label stiker adalah informasi visual dalam bentuk lembaran kecil kertas atau plastik yang ditempelkan pada produk. Label stiker digunakan sebagai alat promosi dengan menampilkan logo dan tagline kingnet.



Gambar 16. Media Cetak Label Sticker
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Graphic Standard Manual

Graphic Standard Manual merupakan panduan atau seperangkat aturan yang dibuat khusus bagi perusahaan untuk memudahkan aplikasi desain. Ukuran GSM yaitu A5 21 cm x 14,8 cm.



Gambar 17. Media Cetak Stiker One Way Mobil
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Sticker One Way

Sticker One Way ini merupakan jenis stiker yang biasanya ditempelkan dan ditempelkan pada media kaca sehingga hanya satu sisi yang dapat dilihat, sementara sisi lainnya transparan. *Sticker One Way* ini digunakan untuk promosi dan akan di tempelkan pada bagian kaca mobil belakang kingnet dengan menampilkan logo, tagline, dan barcode.



Gambar 18. Media Cetak Stiker One Way Mobil
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Profil Perusahaan (Company Profile)

Profil perusahaan dirancang untuk menjadi media promosi dan pengenalan perusahaan. Dalam perancangan ini, unsur-unsur kultural seperti motif batik kawung digunakan. Logo perusahaan ditampilkan dalam desain ini sebagai identitas perusahaan.

Kartu Nama

Spesifikasi kartu nama

Ukuran : 5,5 cm x 9 cm

Material : Art cartoon 250 gram



Gambar 19. Company Profile Kartu Nama Kingnet
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Id Card

Spesifikasi ID Card

Ukuran : 9 cm x 5,5 cm

Material : PVC

Print Type :



Gambar 20. Company Profile ID Card
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Kop Surat dan Amplop

Spesifikasi ukuran amplop

Ukuran : 23 x 11 cm

Material : HVS

Finishing : Laminating doff, pond dan lem

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Material : HVS 100 gr



Gambar 21. (a) Company Profile Amplop; (b) Company Profile Kop Surat
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Seragam

Seragam ini merupakan salah satu dari profil Perusahaan Kingnet yang akan dipakai oleh karyawan maupun owner disaat bekerja. Seragam ini menampilkan logo kingnet beserta tagline kingnet.



Gambar 22. Company Profile seragam kerja
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Topi

Topi ini merupakan salah satu dari profil Perusahaan Kingnet yang akan dipakai oleh karyawan maupun owner disaat bekerja. Topi ini menampilkan logo kingnet beserta tagline kingnet.



Gambar 23. Company Profile Topi
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Media Promosi Digital

Tema video ini adalah profil perusahaan Kingnet, dan kontennya mendorong orang untuk berlangganan Kingnet melalui website dan sosial medianya. Video ini ditayangkan melalui sosial media seperti Youtube, Tiktok, Instagram.

Video Company Profile

Spesifikasi video:

Ukuran : 1920px x 1080 px

Durasi : 1 Menit 7 Detik



Gambar 24. Media Promosi Digital Video Company Profile
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Merchandise

Merchandise adalah buah tangan atau hadiah yang diberikan kepada masyarakat berupa barang-barang yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai cara untuk mempromosikan produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Saat perusahaan melakukan promosi secara langsung, barang tersebut akan menarik konsumen.

Kalender

Kalender meja disediakan itu harus disusun untuk menjadi kalender duduk sesuai dengan pola yang sudah disediakan. Halaman kalender setiap bulan menggunakan ilustrasi karyawan Kingnet dan pemandangan pedesaan Blora.



Gambar 25. Merchandise Kalender
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Spesifikasi kalender:

Ukuran : 14,5 cm x 21 cm (A5)

Bahan : Art Carton 260 GSM

Cetak : 2 sisi/bolak-balik (*full color*)

Isi : 1 cover dan kalender 12 bulan

Finishing : spiral

Mug

Mug yang digunakan merupakan mug keramik dengan warna dasar putih. Pada permukaan mug terdapat logo dari *project* Kingnet beserta elemen dan tagline Kingnet.



Gambar 26. Merchandise Mug
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Gantungan Kunci

Untuk memperkenalkan perusahaan kepada publik, gantungan kunci dipilih sebagai barang yang khalayak ramai. Penggunaan gambar logo kingnet dan tagline.



Gambar 27. Gantungan Kunci
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

Totebag

Totebag sering digunakan orang saat bepergian dan beraktifitas, karena sangat praktis untuk membawa barang.



Gambar 28. Totebag
Sumber: Idhar Nurhasan (2024)

SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat desain *user interface* untuk website Kingnet dengan menggunakan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (UCD). Pilihan metode ini didasarkan pada fakta bahwa proses perancangan menggunakan metode ini melibatkan target *audiens*, yaitu pengguna atau calon pengguna yang akan menggunakan website tersebut. Metode *User Centered Design* (UCD) dianggap berhasil dalam desain pengalaman pengguna website Kingnet.

Proses UCD dimulai dengan menentukan sasaran pengguna untuk produk atau layanan tertentu. Kemudian, proses UCD berakhir dengan menentukan tampilan website desktop. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi tentang situasi di mana pengguna akan menggunakan website. Untuk menentukan kebutuhan pengguna, proses kedua adalah mengidentifikasi kebutuhan organisasi dan pengguna. Langkah ketiga adalah membuat solusi desain produk berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan pengguna. Proses terakhir adalah menguji desain sesuai dengan persyaratan pengguna untuk memvalidasi atau menguji rancangan produk yang telah dibuat. Rancangan tampilan atau prototipe untuk pengguna yang telah ditetapkan dan telah mengikuti penelitian dari awal.

Selain merancang, penulis juga tahu cara menggunakan media promosi yang tepat untuk mempromosikan website Kingnet sehingga lebih mudah menarik audience. Proses perencanaan media promosi terdiri dari beberapa langkah, seperti mengidentifikasi target media, menentukan tujuan media, menetapkan strategi media, dan merencanakan rancangan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Babbie, E. (1992). *The Practice of Social Research*. California: Wardsworth Publishing Company.
- Bina Nusantara. (2011). *Network Development Life Cycle* NDLC. (<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/20131013591FBab2001/html>, di akses 29 April 2017)
- Citraweb Nusa Infomedia. Ikrotik Rb951. Diambil dari (http://www.mikrotik.co.id/produk_lihat.php?id=371/, diakses 13 April 2017).
- Dameria, A. (2007). *Color Basic, Panduan Dasar Warna Untuk Desainer dan Industri Grafika*, Jakarta: Link Match Graphic.
- Fatmawati. (2020). *Perancangan Logo 10.10 untuk Tema Event Kejar Live Sale 10.10 Usupso Indonesia di Sosial Media [Skripsi]*. Universitas Esa Unggul.
- Fauzi, M. (2018). *Re-Design Logo Usaha Kecil Menengah Pada Toko Gibran Collection di Pulang Untung Jawa*. Masyarakat Abdimas, 5(1): 93-97.
- Februariyanti, H. (2008). *Internert Murah dengan Membangun Jaringan RT-RW Net*. E-Jurnal 13(2): 98-114.
- Fuad, A., & Susanto, B. (2018). *Penggunaan Format Bitmap dan Vektor Pada Spanduk Warung Makan Pedagang Kaki Lima*. Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur, 6(1): 1-64.
- Hanifa, R. (2024). *Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Pada Aplikasi Perpustakaan UIN Jakarta Menggunakan Metode User-Centered Design [Bachelor's Thesis]*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hermawan, A. (2012). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Jury, D. (2006). *What si Typography?* Switzerland: Rotovision SA.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Boston, MA: Wadsworth.
- Lastiansyah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Lucius, C. R. (2020). Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni dan Desain di Staatliches Bauhaus Pada Tahun 1919-1933. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 20(2): 165-171.
- Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2015). *Advertising IMC: Principles and Practice*. Boston: Pearson.
- Nugroho, O. F., Irma, D., & Ratih, P. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem+ Art. In Seminar Nasional & Call of Papers Universitas Esa Unggul.
- Nugroho, S. A., & Andri, C. W. (2021). Perancangan Company Profile Interaktif Berbasis Video Clip Studi Kasus di Studio Atlantis Semarang. *PIXEL: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(2): 196-215.
- Nurdiansyah, D., Andreswari, R., & Hasibuan, M. A. (2018). Perancangan Aplikasi Perencanaan Wisata (Travelkey) Pada Modul Admin dengan Menggunakan Metode Iterative and Incremental [Skripsi]. Universitas Telkom.
- Rustan, S. (2021). *Logo 2021*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, P. A., dkk. (2022). Proses Kreasi Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain Dalam Aplikasi Desain Produk (Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul). Universitas Esa Unggul.