

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN WEBSITE UNTUK PRODUK SEPATU
LOKAL THUNDERBEAR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

SURYA ADITYA BASKARA

NIM: 21100153

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Website Untuk Produk Sepatu Lokal Thunderbear
Penulis : Surya Aditya Baskara
NIM : 21100153
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan tim penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif di Jakarta, tanggal 11 Oktober 2024

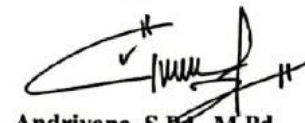
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



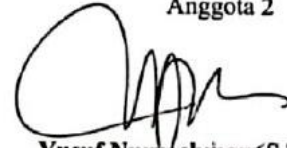
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007


Anggota 2



Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Website Untuk Produk Sepatu Lokal
Thunderbear
Penulis : Surya Aditya Baskara
NIM : 21100153
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 September 2024.

Pembimbing I



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Pembimbing II



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 1966112711994031001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurafah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Aditya Baskara
NIM : 21100153
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Perancangan Website Untuk Produk Sepatu Lokal Thunderbear" adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 23 September 2024

Yang menyatakan,



Surya Aditya Baskara
NIM: 21100153

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Aditya Baskara
NIM : 21100153
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Website Untuk Produk Sepatu Lokal Thunderbear” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 23 September 2024

Yang menyatakan,



Surya Aditya Baskara
NIM: 21100153

ABSTRAK

Information website design is a form where the website provides information about something that will be given to the public later, with this information it is hoped that the public will have additional insight from the information that has been provided through the website. The term historical information is related to the public, namely allowing them to gain insight into the history created by the website. This happens because of several things that allow people to only judge that local Indonesian shoe products have no history in the product, and people just use the product and don't know that the product has a history in it. On the other hand, this gives rise to several problems that are faced, such as the lack of effectiveness of local Indonesian shoe products in providing information about the development of their shoes, people tend to only use these shoe products, and the quality of these shoes makes people prefer foreign products. compared to local products. As time goes by, local shoe products must provide more information which includes the identity and advantages of the shoe product, this can change people's perception that local shoe products also have an identity in the form of history, the characteristics of the shoe, and The quality of the shoes is no less competitive than foreign products. Therefore, the author designed a website containing historical information and the characteristics of Thunderbear shoe products. With this website, the author hopes that the public will understand that Thunderbear shoe products have an identity in the form of history and characteristics in the shoes.

Keywords: *Information, Characteristic, History, Website*

Perancangan *website* informasi merupakan suatu bentuk yang dimana *website* tersebut memberikan info terhadap suatu yang akan di berikan kepada masyarakat nantinya, dengan informasi tersebut berharap masyarakat mempunyai tambahan wawasan dari informasi yang sudah di berikan melalui *website* tersebut. Istilah dari informasi sejarah terkait dengan masyarakat yaitu memungkinkan mereka untuk mendapatkan wawasan mengenai suatu sejarah yang dibuat *website* tersebut. Hal ini terjadi karena beberapa masalah yang memungkinkan masyarakat hanya menilai bahwa produk-produk sepatu lokal Indonesia tidak mempunyai sejarah di produknya tersebut, dan masyarakat hanya sekedar menggunakan produknya saja dan tidak tahu bahwa produknya tersebut memiliki sejarah di dalamnya. Di sisi lain, hal ini menimbulkan beberapa masalah yang di hadapi, seperti kurang efektifnya produk sepatu lokal Indonesia untuk memberikan informasi terhadap perkembangan dari sepatu mereka tersebut, masyarakat cenderung hanya menggunakan produk sepatunya tersebut, dan kualitas dari sepatunya tersebut yang membuat masyarakat lebih memilih produk luar dibanding dengan produk lokal. Seiring berjalannya waktu produk sepatu lokal harus lebih memberikan suatu informasi yang dimana di dalamnya berupa identitas dan kelebihan dari suatu produk sepatunya tersebut, dengan adanya hal tersebut bisa mengubah persepsi masyarakat bahwa produk sepatu lokal juga mempunyai suatu identitas berupa sejarah, ciri khas sepatunya tersebut, dan kualitas sepatunya tersebut tidak kalah saing dengan produk luar. Oleh karena itu penulis merancang sebuah *website*

berupa informasi sejarah serta ciri khas dari produk sepatu Thunderbear, dengan adanya *website* tersebut penulis berharap masyarakat mengerti bahwa produk sepatu Thunderbear mempunyai identitas berupa sejarah serta ciri khas didalam sepatunya tersebut.

Kata Kunci: Informasi, Ciri Khas, Sejarah, *Website*

PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T. shalawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad S.A.W. beserta keluarga dan para sahabat. Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya akhirnya saya dapat membuat Tugas Akhir ini dengan judul “*Perancangan Website Untuk Produk Sepatu Lokal Thunderbear*”. Pembuatan Tugas Akhir ini terlepas berkat doa, bantuan, serta narasumber dari pihak-pihak yang terkait.

Proposal Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah memberikan Kesehatan, kemudahan serta kelancaran selama penulis melaksanakan Praktik Industri dan dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini. Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua saya, Bapak Santoso dan Ibu Juwariyatun atas segala doa, dukungan, dan cinta yang selalu kalian berikan dalam setiap langkah perjalanan hidup saya.

Saya ingin berterimakasih juga kepada diri saya pribadi karena dengan menjaga kesehatan yang optimal saya bisa melaksanakan kegiatan Tugas Akhir ini dengan sehat, semangat, dan tanpa penghambat sakit apapun. Karena tubuh sangat penting jika diri kita ingin melaksanakan kegiatan apapun itu. Dan dalam hal ini saya sangat bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan karunia serta diberikan kesehatan, dan ilmu yang bermanfaat bagi diri saya. Oleh karena itu penulis juga ingin berterima kasih banyak kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kesehatan, kemudahan serta kelancaran selama penulis melaksanakan Praktik Industri dan dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini.
2. Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua saya, Bapak Santoso dan Ibu Juwariyatun atas segala doa, dukungan, dan cinta yang selalu kalian berikan dalam setiap langkah perjalanan hidup saya.

3. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Handika Dany Rahmasnti, M.Si Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Tri Fajar Yumama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain Grafis.
6. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. Drs. Hari Purnomo, M.Sn, Selaku Pembimbing 1.
8. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Selaku Pembimbing 2.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Bapak Dicky Budiarto, selaku Senior Consultant PT. Saglobal Indonesia sebagai pembimbing industri selama magang di PT. Saglobal Indonesia
11. Rekan kerja di PT. Saglobal (Pak Ramzi, Pak Gunawan, Pak Izmi, Bu Ratih, Bu Tami, Mas Yahya, Mas Ramdani, Mas Syukur, Mba Tya, dan Mba Veronica) yang telah mengajari saya banyak hal selama praktik industri.
12. Terima kasih kepada sahabatku Enggar Septyan, Doni Pangestu, Bima Ardhinugraha, Muhammad Luthfi, Rizky Khairun Junior yang selalu hadir dalam setiap kesulitan dan kebahagiaan selama proses penulisan tugas akhir ini.
13. Teman-teman Prodi Desain Grafis Angkatan 14 yang tidak bisa ditulis satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Proposal Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 11 Oktober 2024

Penulis,

Surya Aditya Baskara

NIM 21100153

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Bagi Perusahaan	5
4. Bagi Masyarakat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum	6
1. Desain Grafis	6
2. Tipografi	7
3. <i>Layout</i>	8
4. Warna	9
5. <i>Website</i>	11
6. Internet	12
7. <i>User Interface (UI)</i>	12
8. <i>User Experience (UX)</i>	13
9. Adobe Photoshop	13

10. Figma	14
B. Teori Khusus.....	15
1. Perancangan <i>Website</i>	15
2. Sepatu	16
3. Produk Lokal	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
A. Data/Objek Penelitian.....	18
1. Profil Perusahaan	18
2. Objek Karya.....	19
3. Spesifikasi Karya	19
4. Data Klien.....	19
5. Analisis Khalayak Sasaran	19
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Observasi	21
2. Wawancara	22
C. Ruang Lingkup	22
1. Peran Penulis	22
2. Kategori Karya	22
3. Ide Kreatif.....	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
A. Membuat Perancangan <i>Website</i>	24
1. Tahapan Pra Produksi	24
a. <i>Mind Mapping</i>	24
b. <i>Moodboard</i>	25
c. Sketsa Kasar Perancangan <i>Website</i>	26
d. Perancangan Karya Pendukung	28
2. Tahapan Produksi	32
2.1 Pembuatan Aset	32
2.2 Desain <i>Wireframe</i>	33
2.3 Desain Halaman <i>Home Website</i>	34
2.4 Desain Halaman Isi <i>Website</i>	35
2.5 Desain Halaman <i>Prototype Website</i>	35
2.6 Karya Pendukung	36
3. Tahapan Pasca Produksi	39

BAB V PENUTUP	41
A. Kesimpulan	41
B. Saran	41
1. Khusus	41
2. Umum	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tipografi	8
Gambar 2.2 Warna.....	10
Gambar 2.3 Warna Primer	10
Gambar 2.4 Warna Sekunder.....	11
Gambar 2.5 Warna Tersier.....	11
Gambar 2.6 Aplikasi Photoshop	14
Gambar 2.7 Aplikasi Figma.....	15
Gambar 2.8 Sepatu.....	16
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	25
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	26
Gambar 4.3 Sketsa Kasar Perancangan <i>Website</i>	28
Gambar 4.4 Sketsa Kasar Poster.....	29
Gambar 4.5 Sketsa Kasar Pin	29
Gambar 4.6 Sketsa Kasar Stiker	30
Gambar 4.7 Sketsa Kasar Gantungan Kunci	31
Gambar 4.8 Sketsa Kasar <i>X Banner</i>	31
Gambar 4.9 Sketsa Kasar Sablon Kaos	32
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Aset Dengan Aplikasi Photoshop	33
Gambar 4.11 Desain <i>Wireframe</i>	34
Gambar 4.12 Desain Halaman <i>Home Website</i>	34
Gambar 4.13 Desain Halaman Isi <i>Website</i>	35
Gambar 4.14 Desain Halaman <i>Prototype Website</i>	36
Gambar 4.15 Desain Poster	36
Gambar 4.16 Desain Pin	37
Gambar 4.17 Desain Stiker.....	37
Gambar 4.18 Desain Gantungan Kunci	38
Gambar 4.19 Desain <i>X Banner</i>	38
Gambar 4.20 Desain Sablon Kaos	39
Gambar 4.21 Tampilan Halaman <i>Home Website</i>	40
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Pada Alur <i>Prototype</i>	40