

PERANCANGAN TOKO ONLINE HANDICRAFT
(Studi Kasus Pembuatan Toko Online Untuk Benggol ART)

TUGAS AKHIR



DISUSUN OLEH

Bagza Pratama
41908010083

Pembimbing

Agus Nursidhi, S.Pd

JURUSAN DESAIN PRODUK & MULTIMEDIA

FAKULTAS TEHNIK PERENCANAAN DESIGN

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013

PERANCANGAN TOKO ONLINE HANDICRAFT
(Studi Kasus Pembuatan Toko Online Untuk Benggol ART)

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA DESIGN
Program Studi Design Produk – Strata 1**

Bagza Pratama

41908010083



UNIVERSITAS
MERCUBUANA

JURUSAN DESAIN PRODUK & MULTIMEDIA

FAKULTAS TEHNIK PERENCANAAN DESIGN

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013



LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANAH KOMPREHENSIF
FAKULTAS TEKNI PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagza Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010083
Program Studi : Desain produk – Grafis dan Multimedia
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas akhir ini merupakan karya asli, bukan Replika atau duplikat dari karya orang lain. Apabila ternyata, pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar benarnya, untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, Januari 2014

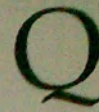
Yang member pernyataan



(Bagza Pratama)



LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANAH KOMPREHENSIF
FAKULTAS TEKNI PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester : Ganjil
Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana desain, jenjang pendidikan strata 1 (S1) , program studi Desain Produk –Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir :

Perancangan Toko Online Handycraft (studi kasus toko online Benggol ART)

Di susun oleh :

Nama : Bagza Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 41908010083
Program Studi : Desain produk – Grafis dan Multimedia

Telah di ajukan dan dinyatakan lulus pada sidang sarjana tanggal 6 Januari 2014

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing

(_Agus Nursidhi, S.pd_)

Kordinator Tugas Akhir

(_Zulfikar Sa'ban, S.pd M.Ds_)

Ketua Program Studi Desain Produk

(_Hady Soedarwanto, ST, M.Ds_)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
KARTU ASISTENSI

NAMA : Bagja Pratama
 NIM : 4162010023
 FAK/JUR : Desain Produk

MATA KULIAH : Tugas Akhir
 SMT/THN.AKAD : II
 DOSEN : Agus Nursidhi S.Pd

NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF
1.	28/11	Sketsa awal					
2.	29/10/11	Sketsa awal 2.					
3	24/11	Alternatif Desain					
4	25/11	Produksi karya					
5	30/11	Revisi karya					
6	6/12	Penyelesaian dan finishing					

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur atas kehadiran Allah S.W.T serta Junjungan Nabi besar Muhammad S.A.W, yang senantiasa memberi rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang tak terhingga sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam **Perancangan Toko Online Handicraft**, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi pendidikan Desain Produk – Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana.

Penulis berharap laporan ini dapat menjadi pelajaran yang sangat berguna bagi mahasiswa / mahasiswi Desain Produk – Grafis dan Multimedia khususnya dan pembaca pada umumnya, serta memperoleh bahan yang akan memperkaya pengetahuan tentang peran dari seorang Desainer Grafis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingannya kepada penulis, Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan penulis kesehatan, kemampuan, semangat dan kesempatan untuk menyelesaikan Laporan ini.
2. Kedua Orang tua Saya, Terutama Almarhumah Ibu saya Hj. Dedeh Faridah yang telah tiada, dan adik yang selalu memberikan semangat dan dukungan moril maupun materil serta doa untuk keberhasilan penulis.
3. Dosen Pembimbing Agus Nursidhi S.Pd yang telah memberikan waktu, tempat, pengarahan dan Ilmu yang sangat bermanfaat guna menyempurnakan Laporan ini.
4. Ketua Program Studi Desain Produk – Grafis dan Multimedia Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds dan Bpk Zulfikar Sa'ban S.Pd, M.Ds yang telah memberikan informasi, pengarahan dan masukan yang sangat berarti.
5. Seluruh Dosen Desain Produk – Grafis dan Multimedia, yang telah mengajarkan ilmu Desain yang sangat bermanfaat.

6. Novi Indria Sari S.T Selaku Lurah Duri Selatan yang sangat banyak membantu saya dan memberikan semangat dan arahan sehingga Perancangan Website dapat selesai dengan baik.
7. Panji Febrian dan Asep Sulaeman Sebagai sahabat terbaik saya yang sangat banyak membantu saya, yang telah memberikan semangat, motivasi, dan arahan serta waktu yang cukup untuk memberikan ilmu-ilmu tentang pembuatan web ini.
8. Gilang Kumala Putra S.kom M.Si Selaku Dewan Kota sebagai teman terbaik saya yang telah memberikan Pencerahan serta arahan-arahan semangat untuk menyelesaikan tugas ini.
9. Seluruh Lembaga Musyawarah Kelurahan Sekecamatan Tambora yang telah memberikan semangat serta, dukungannya untuk menyelesaikan web ini.
10. Teman - teman Desain Produk – Grafis dan Multimedia dan khususnya angkatan 2008 yang telah banyak memberikan dukungan, masukan dan bantuannya selama proses perkuliahan sampai dengan penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, penulis mengucapkan semoga amal baik yang telah diberikan untuk kepentingan penulis dalam penyusunan laporan ini, mendapat imbalan serta pahala yang setimpal dari yang Maha Kuasa Allah Subhanahu Wata'ala, Amin

Jakarta, Januari 2014

(_Bagza Pratama_)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR ASISTENSI	
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 State of The Art.....	4
1.3 Peluang dan Tantangan Studi.....	5
1.3.1 Peluang Studi.....	5
1.3.2 Tantangan Studi.....	6
BAB II METODOLOGI PERANCANGAN	
2.1 Maksud dan Tujuan.....	7
2.1.1 Maksud Perancangan.....	7

2.1.2 Tujuan Perancangan	7
2.2 Identifikasi Masalah	8
2.3 Rumusan Masalah	9
2.4 Batasan Masalah dan ruang lingkup masalah	9
2.5. Relefansi dan Konsekuensi studi	10
2.5.1 Relefansi studi.....	10
2.5.2 Konsekuensi Studi.....	10
2.6 Landasan Teori.....	11
2.6.1 Pengertian Website.....	11
a. Web Host.....	13
b. Fitur Keranjang Belanja.....	13
c. Foto dan Deskripsi.....	13
d. Kontak dan Halaman Privasi.....	14
e. Toko Online.....	14
2.6.2 Pengertian Strategi Promosi Online.....	15
2.6.3 Pengertian Bauran Promosi Online.....	15
2.7 Metode Pengumpulan Data.....	18
1. Studi Kepustakaan/Literatur.....	18
2. Media Internet.....	19
3. Studi Lapangan/Wawancara.....	20

2.8 Kerangka Berfikir.....	21
----------------------------	----

BAB III DATA PERANCANGAN

3.1 Data Perusahaan.....	22
--------------------------	----

3.1.1 Tentang Perusahaan.....	22
-------------------------------	----

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	23
--------------------------------------	----

A. VISI Perusahaan.....	23
-------------------------	----

B. MISI Perusahaan	23
--------------------------	----

3.1.3 Logo Perusahaan	23
-----------------------------	----

3.1.4 Tentang Produk	25
----------------------------	----

A. Bunga Stocking.....	25
------------------------	----

B. Pensil Ondel-Ondel Jakarta.....	26
------------------------------------	----

C. Boneka Flanel.....	26
-----------------------	----

3.2 Data Online	27
-----------------------	----

3.2.1 Custome Management System.....	27
--------------------------------------	----

A. Keuntungan Menggunakan CMS.....	27
------------------------------------	----

B. Fasilitas Dasar CMS.....	28
-----------------------------	----

3.2.2 Jenis-Jenis CMS.....	28
----------------------------	----

A. CMS Wordpress.....	28
B. CMS Joomla.....	29
C. CMS Drupal.....	29
D. Aura CMS.....	29
E. CMS Opencart.....	30
F. CMS Pretshop.....	30
3.2.3 Istilah Dalam Website.....	30
a. Nama Domain.....	30
b. Hosting.....	35
c. Browser.....	35
d. Konten.....	37
e. Download dan Upload.....	37
f. FAQ (Frequentley Asked Question.....	38
g. Webmail.....	38
h. HTML.....	39
i. CSS.....	40
j. PHP.....	40
3.3 Element-element Penting Dalam Perancangan Toko Online.....	40

3.3.1 Informasi Harga Yang Jelas dan Tidak Tercampur Aduk.	40
3.3.2 Kepercayaan Pelanggan.	41
3.3.3 “Sosial Proof” Yang tidak Biasa.	42
3.3.4 Perlihatkan dan Katakanlah.	43
3.3.5 Fitur Close Up yang Baik.	43
3.3.6 Pilihan.	44
3.3.7 Berinvestasilah dalam Penulisan.	45
3.3.8 Kecepatan Dalam Membuat Halaman.	45
3.3.9 Langkah Yang Jelas.	46
3.3.10 Penjualan Secara Tidak Langsung.	47
3.3.11 Jalur Yang Tepat.	48
3.4 Tahap Dasar Desain Toko Online Handycraft.	49
3.4.1 Merumuskan Tujuan Pembuatan Website.	49
1. Web Statistic.	49
2. Web Dinamis.	50
3.5 Langkah Mempersiapkan Desain Website.	50
3.5.1 Tujuan/Goal Website.	50
3.5.2 Site Map.	51
3.5.3 Sketsa/Wireframe.	51
3.5.4 Resolusi dan Warna.	52
3.5.5 Lebar Konten Website.	52

3.5.6 Menggunakan Grid System.....	52
3.5.7 Managemant Layer Pada Software Design.....	52
3.6 Refrensi Warna.	53

BAB IV ANALISA DATA

4.1 Data Primer	55
4.1.1 Profile Produk	55
4.1.2 Pengharapan Klien	55
4.1.3 Sosial Media Marketing Indonesia.....	55
4.1.4 Pemilihan software dan Hardware	56
4.1.5 Nama Domain	57
4.2 Data Sekunder.....	57
4.2.1 Desain Website Benggol Art.....	57
4.3 Analisa Kecukupan data.....	57
4.4 Pengelompokan Data.....	58
4.5 Analisa SWOT	58
A. Strenghts (Kekuatan).....	59
B. Weakness (Kelemahan)	59
C. Opportunity (Kesempatan)	60
D. Treats (Ancaman).....	60

4.6 Kerja Sama Pemilik Benggol Shop Online Dengan Web Conceptor Design	60
4.7 Target Market.....	61
a. Demografis.....	61
b. Geografis.	61
c. Psikografis.	62
d. Behavioristik.....	62

BAB V KONSEP PERANCANGAN TOKO ONLINE

5.1 Konsep Dasar Perancangan	63
5.2 Proses Perancangan Website	63
5.2.1 Menentukan Tujuan Pembuatan Website dan Jenis Website	63
5.2.2 Site Map.....	64
5.2.3 Sketsa Layout.....	65
5.2.4 Perancangan Icom/Image.....	66
5.2.5 Sistem Transaksi Toko Online.....	68
5.2.6 Sistem Penjualan Perusahaan.....	68
5.2.7 Typografi.	69
5.2.8 Warna.....	69
5.3 Layout Website.	71
5.3.1 Bentuk.....	71
5.3.2 Header.....	71

5.3.3 Banner.....	72
5.3.4 Footer.....	72
5.3.5 Detail Produk.....	73
5.3.6 Chat On.....	73
5.4 Konsep Pameran.....	74
a. Lokasi dan Waktu.....	74
b. Tempat.....	74
c. Peralatan.....	74
d. Media Pendukung.....	74
e. Penataan.....	75
5.4.1 Tujuan Pameran.....	79
5.4.2 Target Pengunjung.....	79
5.4.3 Jadwal Kegiatan Tugas Akhir.....	80
5.4.4 Rincian Biaya.....	81
5.3.6 Manajemen File.....	55
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan.....	82
6.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN 1	84

LAMPIRAN 2	89
------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.3A (Tabel Top Level Domain).....	32
Tabel 3.2.3B (Contry Code Top Level Domain)	33
Tabel 3.2.3C (cc LTD)	34
Tabel 5.5.4 (Jadwal Kegiatan TA).....	80
Tabel 5.5.5 (Tabel Perincian)	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.8 .1 (Kerangka Berfikir).....	21
Gambar 3.1.3A (Logo Perusahaan Untuk Toko Online)	24
Gambar 3.1.3B (Logo Perusahaan Awal)	24
Gambar 3.1.4A (Produk Bunga Stocking)	25
Gambar 3.1.4B (Produk Pensil Ondel-Ondel Jakarta).....	26
Gambar 3.1.4C (Produk Boneka Flanel Ondel-Ondel Jakarta)	26
Gambar 3.2.3A (Redemption Priode Domain)	31
Gambar 3.2.3B (Google Browser)	35

Gambar 3.5.3 (Opra Browser)	36
Gambar 3.5.4 (Mozilla Browser)	36
Gambar 3.5.5 (Safari Browser).....	36
Gambar 3.5.2 (Contoh Site Map).....	51
Gambar 3.5.3 (Contoh Sketsa).....	51
Gambar 3.6.1 (Layout www.tokobagus.com)	53
Gambar 3.6.2 (Layout bubble Site).....	53
Gambar 3.6.3 (Layout www.fokusnusantara.com).....	54
Gambar 3.5.4 (www.lazada.co.id)	54
Gambar 5.2.2 (Site Map).....	64
Gambar 5.2.3A Sketsa 1	65
Gambar 5.2.3B Sketsa 2	65
Gambar 5.2.4A (Icon Shop)	66
Gambar 5.2.4B (Icon Tentang Kami)	66
Gambar 5.2.4C (Icon Cara Pesan)	67
Gambar 5.2.4D (Icon Delivery).....	67
Gambar 5.2.5 (Sistem Transaksi Toko Online).....	68
Gambar 5.2.6 (Sistem Penjualan Perusahaan).....	68
Gambar 5.2.7 (Font Arial).....	69
Gambar 5.2.7 (RGB Color System).....	70
Gambar 5.3.1 (explotasi bentuk button).....	71

Gambar 5.3.2 (explotasi bentu header)	71
Gambar 5.3.3 (Explotasi Benner)	72
Gambar 5.3.4 (Explotasi footer)	72
Gambar 5.3.5 (Detail produk).....	73
Gambar 5.3.6(Aplikasi Chat ON)	73
Gambar 5.4.1 (Design Meja untuk Pameran)	75
Gambar 5.4.2 (Penempatan booth pameran)	75
Gambar 5.4.3 (Pin).....	76
Gambar 5.4.4 (Guest Book).....	76
Gambar 5.4.5 (Pc Komputer).....	77
Gambar 5.4.6 (Shoopng Bag).....	77
Gambar 5.5.7 (Lampiran 1).....	78
Gambar 5.5.8 (Lampiran 2).....	78
Gambar 5.5.9 (Lampiran 3).....	79
Gambar L1.A (Layout Home).....	84
Gambar L1.B (Layout Tentang Kami).....	84
Gambar L1.C (Layout Galeri).....	85
Gambar L1.D (Layout Shop).....	86
Gambar L1.E (Layout Cara Pesan).....	87
Gambar L1.F (Hubungi Kami).....	88
Gambar L2.A.....	89

Gambar L2.B.	89
Gambar L2.C.	90
Gambar L2.D.	90
Gambar L2.E.....	91
Gambar L2.F.....	91
Gambar L2.G.	92.

