

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi *mobile* dan *website* masuk kedalam kategori *advertising Above the line* yang merupakan teknik untuk mempromosikan *brand* atau perusahaan melalui media massa. TV, film, radio, *website*, *web banner*, dan *search engine* di internet (Rustan S 2014). Pembuatan produk digital seperti aplikasi *mobile* dan *website*, *layouting design* sangat penting dalam menyampaikan maksud dari tujuan desainer untuk menyampaikan pesan yang ingin di berikan.

Layout design tentu tidak terlepas dari visual atau komunikasi visual. Menurut Gert Dumbar 1977 (dalam Rustan S 2014) Komunikasi visual dan desain grafis dianggap tidak cukup mengakomodir karya-karya *moving image*, *display* dan pameran. Atau antara lain tidak hanya untuk produk percetakan. Kenyataannya hingga kini desain grafis tetap eksis di tengah teknologi web dan aplikasi antara lain produk digital. Produk digital berguna untuk memudahkan penggunaannya, ketika membuat produk digital khususnya *website* dan aplikasi *mobile*, *layouting design* sangat berperan penting karena layout yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingin dicapai oleh seorang desainer melalui karya desain yang di buatnya (Rustan S 2014).

Layouting design untuk organika ini dikerjakan selama masa praktik kerja lapang di PT Suitmedia Kreasi Indonesia. Pengerjaan produk *layout design* ini di bimbing oleh *art director* dan dibantu oleh tim *technology* PT Suitmedia Kreasi Indonesia. Hasil akhir dari produk yang dibuat merupakan permintaan dari pihak PT Suitmedia Kreasi Indonesia dengan tujuan ingin membuat inovasi diranah pertanian khususnya pertanian organik.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang konsultan teknologi dan pemasaran digital terpadu. Selain itu, Suitmedia juga aktif melakukan penelitian dan pengembangan, serta telah menghasilkan beberapa perusahaan internet baru seperti Bukalapak.com, HijUp.com, Nebengers 2.0, dan Kitabisa.co.id. Saat ini, Suitmedia tengah berencana untuk membuat produk yaitu organika. Produk ini merupakan aplikasi *mobile* dan *website* dengan konsep bisnis yang menampung hasil pertanian organik untuk didistribusikan. Tujuan utama dibuatnya produk ini yaitu untuk meningkatkan minat pertanian organik khususnya untuk menarik perhatian anak muda yang selalu memandang bahwa pertanian itu adalah hal yang kuno.

Berdasarkan latar belakang Yang telah diuraikan diatas, judul tugas akhir yang dipilih adalah Pembuatan *Layout Design* untuk Aplikasi *Mobile* dan *Website "Organika"* di PT Suitmedia kreasi indonesia. Hal itu dikarenakan, saat kegiatan Praktik Kerja Lapang (PKL) berlangsung, peminatan yang diambil adalah *user experience design* namun pemahaman yang didapat lebih ke perancangan sebuah layout desain produk digital. Setelah mempelajari bagaimana *layout design* yang baik dan desain pengalaman pengguna yang



mendukung terciptanya elemen-elemen yang ada di sebuah layout desain tersebut, muncul ketertarikan untuk membahasnya secara lebih dalam. Hal ini dengan kepercayaan yang diberikan oleh *Senior Art Director* Suitmedia dan rekan lainnya. Penulis diberikan kesempatan untuk ikut andil dalam proses perancangan produk aplikasi *mobile* dan *website* organika.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan *Layout Design* untuk Aplikasi *Mobile* dan *Website* "Organika" di PT Suitmedia kreasi indonesia adalah sebagai berikut :

1. Membuat rancangan *layouting design* untuk aplikasi *mobile* dan *website* "Organika".
2. Membuat layout untuk fitur-fitur yang akan ada di produk berdasarkan *sitemap* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Layout Design* untuk Aplikasi *Mobile* dan *Website* "Organika" di PT Suitmedia kreasi indonesia adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan bisa menjadikan organika menjadi terobosan inovasi di ranah pertanian.
2. Pembaca dapat menambah pengetahuan tentang apa itu *layouting design*, makna dari sebuah layout sehingga dapat membuat pembaca yang hendak membuat layout desain akan memikirkan konsep dan fungsinya terlebih dahulu sebelum melakukan *layouting design*.
3. Hasil laporan tugas akhir dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa Manajemen informatika yang hendak mengambil peminatan multimedia dengan kajian pembuatan *layout design*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan dari Pembuatan *Layout Design* untuk Aplikasi *Mobile* dan *Website* "Organika" di PT Suitmedia kreasi Indonesia adalah sebagai berikut:

1. *Layout design* dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator, Adobe XD.
2. Produk multimedia yang dihasilkan berupa *dummy (wireframe)* dan *high-fidelity* dari *layout design*.
3. *Target audience* dari *layout design* organika ini adalah generasi *milenials* hingga *baby boomers* atau orang dengan *range* umur 23 tahun (*Milenials*) – 56 tahun (*Baby boomers*) dan mengerti dengan teknologi.
4. *layout design* dibuat pada media *mobile phone* dengan ukurannya 360 px * 640 px dan pada media *website* 1366 px * 768 px dengan area *container* 1120 px.

- 5 *Layout design* untuk *website* berupa *single page* dengan elemen visual yang terdapat dari *layout* berdasarkan eksplorasi dari *website* yang serupa atau sejenis.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.