

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia dapat didefinisikan sebagai penggabungan elemen dari beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang memberikan manfaat bagi pengguna akhir (Reddi dalam Munir 2012). Media grafis dalam multimedia adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol (Munir 2012). Adanya media grafis dalam perusahaan memudahkan penyampaian pesan atau informasi melalui desain grafis dalam bentuk brosur, spanduk, dan lain-lain sesuai dengan tujuannya. Selain itu, perusahaan juga dapat mengomunikasikan identitas produknya secara luas melalui media grafis yang berupa logo. Logo merupakan suatu gambar dan kombinasi teks yang melambangkan atau memperkenalkan suatu organisasi atau perusahaan (Webster dalam Valiukh *et al.* 2016). Logo tidak sekadar suatu label, tetapi menampilkan pesan dan semangat produk, salah satunya lewat pemasaran dan periklanan (Munir 2012). Penyampaian pesan dengan cara tersebut, dapat dilakukan oleh PT Suitmedia Kreasi Indonesia melalui media digital untuk membantu perusahaan-perusahaan lain.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia merupakan perusahaan digital agensi yang bergerak dalam bidang konsultan teknologi dan pemasaran digital, khususnya dalam manajemen media sosial, kampanye, perancangan *website*, perancangan aplikasi *mobile*, desain *user experience*, dan *user interface*. Bidang pekerjaan tersebut dimiliki oleh PT Suitmedia Kreasi Indonesia untuk membantu perusahaan nasional dan multinasional. Salah satu kebutuhan dari perusahaan yaitu merancang desain tampilan antarmuka pengguna *website* dan aplikasi *mobile*, untuk memenuhi kebutuhan tersebut diperlukan tampilan antarmuka pengguna yang sesuai dengan ketentuan pada *style guide*. *Style guide* adalah dokumen lengkap yang menjadi panduan ketika membangun suatu proyek. *Style guide* juga sering dikenal sebagai suatu aturan yang merujuk pada “*dos and don't*” penggunaan elemen dari *style guide* tersebut (Cao 2015). *Style guide* terdiri dari 4 jenis yaitu *moodboard*, *style tiles*, *brand style guides*, dan *frontend style guide*. *Style guide* yang digunakan untuk pembuatan tampilan antarmuka *website* dan aplikasi *mobile* adalah *frontend style guide*. *Frontend style guide* adalah salah satu jenis *style guide* yang mencakup semua panduan tentang tipografi, warna, ikon, dll (Cao 2015).

Berdasarkan kebutuhan perusahaan dalam perancangan desain antarmuka pengguna pada *website* dan aplikasi *mobile*, PT Suitmedia Kreasi Indonesia membuat aplikasi *mobile* dan *website* yang bekerjasama dengan petani dan penyuluh pertanian yang disebut “Organika”. Aplikasi “Organika” dibangun mulai dari pembuatan logo hingga desain antarmuka pengguna yang sesuai dengan *frontend style guide*. Pembuatan aplikasi tidak berhenti pada tahap desain aja, tetapi akan berlanjut hingga proses pemrograman yang akan dilakukan oleh tim *frontend* dan *back end developer*. Ketertarikan untuk mendalami proses perancangan logo dan *frontend style guide* pada pembuatan aplikasi *mobile* “Organika” menjadi latar belakang untuk memilih judul Tugas Akhir “Pembuatan Logo dan *Frontend Style Guide* Produk Aplikasi *Mobile* “Organika” di PT Suitmedia Kreasi Indonesia”.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

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 mengemukakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan Logo dan *Frontend Style Guide* pada Produk Aplikasi *Mobile “Organika”* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Membuat Logo sebagai identitas dari aplikasi “Organika”.
2. Membuat *frontend style guide* untuk aplikasi *mobile “Organika”* sebagai panduan pada proses pembuatan desain tampilan antarmuka pengguna pada aplikasi.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan Logo dan *Frontend Style Guide* pada Produk Aplikasi *Mobile “Organika”* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut:

1. PT Suitmedia Kreasi Indonesia menjadikan hasil produk tugas akhir ini sebagai sarana untuk membantu dalam proses pembuatan produk aplikasi *mobile “Organika”*.
2. Mahasiswa khususnya program studi Manajemen Informatika Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor dapat menjadikan laporan ini sebagai acuan untuk mengerjakan tugas akhir.
3. Pembaca dapat menambah wawasan mengenai proses awal sebelum suatu desain tampilan aplikasi dibuat dan menjadikan laporan ini sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penulis banyak belajar mengenai proses pembuatan logo dan *frontend style guide* dan dapat dijadikan sebagai portofolio.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat dalam Pembuatan Logo dan *Frontend Style Guide* Produk Aplikasi *Mobile “Organika”* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Produk tugas akhir yang dihasilkan yaitu logo dan *frontend style guide*.
2. Logo dibuat dalam bentuk vektor menggunakan satuan resolusi 300 *dot per inch* (dpi).
3. *Frontend style guide* yang dihasilkan tidak berupa koding atau website melainkan berbentuk halaman yang berisikan *vector* dan tipografi.
4. *Frontend style guide* yang tercantum dalam laporan ini, dibuat berdasarkan aturan yang digunakan di PT Suitmedia Kreasi Indonesia.
5. Ikon yang dibuat dalam *frontend style guide* menggunakan satuan resolusi 300 *dot per inch* (dpi) dengan ukuran 24 px.