

DESAIN *SIMPLE* DAN *MODERN* DALAM PERANCANGAN *WEBSITE* PENJUALAN

Rina Dewi Indahsari dan Endang Setyati

Dosen STMIK Asia Malang

ABSTRAK

Desain interface adalah sesuatu yang tidak dapat menipu, karena desain adalah hal yang pertama kali dilihat dalam penggunaan sesuatu. Tampilan desain interface website yang menarik akan memberikan dampak yang luar biasa terhadap minat penggunanya. Disamping fasilitas dan sistem yang disediakan dalam sebuah website, desain interface merupakan hal utama yang menjadi pertimbangan pengguna website. Dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan interface website dengan pemilihan layout, warna dan tipografi yang bergaya simple dan modern. Gaya ini dipilih karena mewakili karakteristik gaya hidup manusia di jaman sekarang yang selalu menginginkan segala sesuatu serba mudah, cepat tetapi tidak ketinggalan jaman. Perancangan layout akan memperhatikan kaidah desain secara umum seperti balance, proporsi dan unity dan sebagainya.

Kata kunci: *desain, simple modern, website*

ABSTRACT

Interface design can not be deceptive, because it is seen as the first one in any application. Attractive website interface design will provide a tremendous effect toward the users. Beside website facilities and systems, interface design also be considered by website users. This study will scope how to design interface website by choosing layout, colour and simple or modern typography style. This style is chosen because it represents the characteristics of human lifestyles recently, who always want any things easely, fastly and futuristic. Designing layout is concerning on design principles such as balance, proportion and unity, and so on.

Keywords: *design, simple modern, website*

PENDAHULUAN

Saat ini Internet telah menjadi kebutuhan dalam segala bidang. Penerapannya digunakan hampir di seluruh sendi kehidupan manusia. Mulai dari bisnis, pendidikan sampai hiburan. Fasilitas dalam internet yang banyak digunakan adalah *website*. Dengan *website*, segala sesuatu di internet disajikan dalam bentuk yang bagus dan *user-friendly*, sehingga pengguna dari kalangan anak-anak sampai tua dapat menggunakannya dengan mudah. Hal ini menyebabkan *website* menjadi sangat populer.

Perkembangan teknologi juga mempengaruhi gaya hidup pengguna teknologi tersebut. Hal ini berimbas pada minat dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu objek. Zaman yang semakin modern menjadikan minat manusia berubah mengikuti tren yang ada. Demikian juga masalah desain *website*. Pengguna internet akan memiliki kecenderungan memilih *website* yang desain tampilannya sesuai dengan minatnya.

Gaya hidup *modern* yang selalu menginginkan segala sesuatu serba instan, mudah, cepat dan *simple*, memberikan dampak pada desain *website*. Kecenderungan pengguna memilih *website* dengan desain yang *simple*

dengan pengaturan *layout* dan penataan menu yang mudah dipelajari.

Pada penelitian ini, akan dilakukan perancangan *website* bergaya *simple* dan *modern* dengan pemilihan warna, tipografi, serta *layout* yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang ada.

KAJIAN TEORI

1. Internet

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi tercanggih abad ini. Dengan Internet seseorang dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, membaca berita, maupun berbelanja. Secara etimologis, *Internet* berasal dari bahasa Inggris, yakni *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat diartikan *internet* adalah hubungan antar jaringan. (Nugroho, 2004:1).

Fasilitas yang ada di internet:

- a. WWW (*World Wide Web*)
- b. *Electronic Mail*
- c. FTP (*File Transfer Protocol*)

- d. *Tele Networking* (TelNet)
- e. *User's Network* (UseNet)
- f. *Internet Relay Chat* (IRC)
- g. *WAIS Server*
- h. *Internet Phone/Conference*
- i. *Mailing List*

2. Website

Terminologi *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain* yang tempatnya berada didalam *World Wide Web* (WWW) di *Internet*. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML) yang hampir selalu diakses melalui HTTP, yaitu *protocol* yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan.

Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Sedangkan, bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

3. Konsep Desain

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi.

"Merancang ialah proses pencipta rupa untuk maksud tertentu. Berbeda dengan karya lukis atau patung yang bersifat murni ekspresi, sebuah karya rancang harus memenuhi fungsi praktis. Atau dengan kata lain dapat disebutkan bahwa karya desain (rancangan) harus mampu memenuhi kebutuhan penggunaannya. Karya desain yang baik ialah ungkapan rupa yang sebaik-baiknya, yang berisi pesan atau bentuk."

"Untuk membuat dengan tepat dan efektif, desainer harus mencari cara terbaik agar sesuatu itu dapat dibentuk, dibuat, disebar, digunakan dan dikaitkan dengan lingkungan. Yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa seorang desainer adalah seorang pemecah masalah. Karena itu desainer dituntut selalu berusaha mencari pemecahan masalah yang cocok. Dan hal kedua yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa ciptaan desainer seharusnya tidak hanya indah, melainkan harus pula berfungsi dan mencerminkan selera zaman." (Wong, 2003 : 1).

"Fungsi sebuah desain adalah menyampaikan informasi pada pembacanya melalui simbol, warna, garis. Fungsi tersebut dapat terwujud apabila dalam proses perancangannya menggunakan metodologi yang tepat dengan komposisi teknik, konsep visual, teknologi pendukung yang seimbang sehingga menghasilkan sebuah karya desain yang dapat dinikmati dan informasi yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik." (Wong, 1996:1).

4. Kaidah Desain

Kaidah dasar merupakan kaidah yang mutlak harus ada dalam proses penataan unsur-unsur desain. Unsur-unsur seni tersebut meliputi:

a. Proporsi

"Proporsi merupakan konsep tentang perbandingan yang berfungsi untuk mendapatkan kesesuaian visual bentuk, baik ditinjau dari antar bagian bentuk yang lain ataupun bidang, dengan cara penempatan, penyesuaian serta pengaturan susunan dan ukuran." (Wong, 2003:3).

b. Unity (kesatuan)

Unity merupakan konsep tentang kesatuan yang berfungsi sebagai pengorganisasian elemen-elemen bentuk yang terpisah dan berdiri sendiri menjadi perpaduan yang dipandang sebagai suatu kesatuan bentuk tunggal.

"Ciri dari tercapainya kesatuan adalah apabila dalam sebuah komposisi ada bagian yang dilenyapkan, maka komposisi itu secara keseluruhan akan tampak janggal." Wong (2003 :3).

c. Balance (keseimbangan)

"Secara umum dapat didefinisikan keseimbangan adalah hasil susunan satu atau lebih elemen dari desain yang sama antara yang satu dengan yang lainnya. Jika kita perhatikan, setiap objek mempunyai keseimbangan yang terstruktur, misalnya bentuk simetri pada bunga dan garis pada kulit rumah siput." (Hakim dan Mutmainah, 2003:7).

Kaidah lanjutan adalah penunjang proses penataan unsur-unsur dari kaidah dasar. Kaidah lanjutan ini dibagi lagi menjadi lima, yaitu :

- a. *Intensity* (Intensitas)
Yang dimaksud *intensity* adalah konsep tentang susunan jumlah, dengan tujuan untuk membuat penegasan yang berirama dengan penganeekaragaman jumlah bentuk diberbagai tempat.
- b. *Complexity* (Tingkat Kerumitan)
Yang dimaksud *complexity* adalah kerumitan/detail dari visualisasi sebuah rancangan, yang bertujuan untuk menciptakan nilai mutu dari sebuah karya rancang.
- c. *Rhythme* (Irama)
Yang dimaksud dengan *rhythme* (irama) disini adalah untaian kesan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Kesan adanya *rhythme* ini bisa diperoleh dengan cara memberikan perulangan pada suatu komposisi.
- d. *Contrast* (Perbedaan)
Yang dimaksud *contrast* adalah paduan unsur desain yang satu sama lainnya berbeda. Semua unsur desain memunculan *contrast*, *contrast* dapat menimbulkan minat, menghidupkan desain, membubuhi komposisi. Dengan sedikit *contrast* tidak akan terjadi monoton. *Contrast* didasarkan pada watak desainer serta tujuan dari desain yang dibuat.
- e. *Emphasis* (Pusat Perhatian)
Emphasis adalah pusat perhatian pada sebuah media. Sebagai media perhatian, *emphasis* merupakan obyek yang dirancang untuk menjadi pengikat perhatian sekaligus menetapkan fokus dan arah dari sebuah komposisi. Perlu diingat bahwa semua desain, apapun bentuknya harus mempunyai *emphasis*. Keefektifan fungsi akan sangat dibantu bila desain yang dibuat memiliki tujuan serta strategi penyampaian yang jelas. *Emphasis* dapat diwujudkan melalui beberapa tindakan antara lain:
 - 1). Perbedaan warna, bentuk, ukuran, tekstur
 - 2). Penempatan obyek pada posisi tertentu
 - 3). Komposisi yang memiliki kecenderungan arah

5. Warna

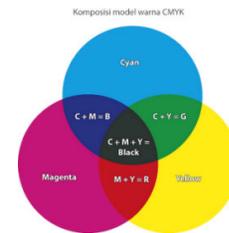
Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikolog sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sebagai bagian dari pengamatan indra penglihatan, warna adalah merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang nampak, yang diterima mata berupa : cat, tekstil, batu, tanah, daun, kulit, rambut, dan lain-lain, disebut "*pigmen*" atau warna bahan. (Sanyoto, 2005:9)

Berikut merupakan beberapa fungsi dari warna, antara lain :

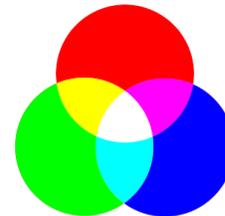
- a. Menciptakan kesan tertentu
- b. Menyampaikan pesan, perasaan, suasana hati.
- c. Menarik perhatian ke arah yang ditonjolkan
- d. Menciptakan ilusi ruang, jarak, suhu, bahkan bentuk tubuh.
- e. Menyatukan berbagai obyek, misalnya busana dan perlengkapannya.

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*, dan *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan disebut *pigmen*.

Warna pokok *additive* ialah merah (*red*), hijau (*green*) dan biru (*blue*), dalam komputer disebut warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (*cyan*), magenta, kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMY.



Gambar 1. Warna CMY



Gambar 2 Warna RGB

Warna diklasifikasikan menjadi 5 jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tertier dan warna kuarter. Masing-masing memiliki kelompok warna.

a. Warna Primer

Warna primer, atau yang sering disebut warna pokok. Ciri dari warna primer adalah warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna lain. Warna primer tersebut adalah :

- Biru, nama yang sebenarnya adalah sian (*cyan*), yaitu biru semu hijau.
- Merah, nama sebenarnya magenta, yaitu merah semu ungu.
- Kuning, dalam tinta cetak disebut yellow.



Gambar 3 Warna Primer

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna kedua yaitu warna jadian dari pencampuran dua warna primer/pokok/pertama. Warna sekunder adalah:



Gambar 4 Warna Sekunder

c. Warna Intermediate

Warna intermediate adalah jenis warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Ada 6 warna standart dan 6 warna intermediate disusun kedalam bentuk lingkaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar teori warna.

d. Warna tertier

Warna tertier, atau sering disebut warna ketiga, adalah warna hasil campuran dari dua warna sekunder



Gambar 5 Warna tertier

e. Warna Kuarter

Warna kuarter atau warna keempat adalah warna hasil percampuran dari dua warna tertier atau warna ketiga.

Warna dari sebuah benda seringkali menimbulkan kesan psikologi yang berbeda, tergantung dari jenis warnanya. Kesan warna secara umum adalah sebagai berikut:

a. Merah

Merah adalah warna yang kuat sekaligus hangat. Biasanya digunakan untuk memberikan efek psikologi 'panas', 'berani', 'marah' dan 'berteriak'. Beberapa studi juga mengidentifikasi merah sebagai warna yang sexy.

b. Oranye

Oranye adalah hasil peleburan merah dan kuning, sehingga efek yang di hasilkan masih

tetap sama, yaitu 'kuat' dan 'hangat'. Warna ini sering digunakan pada tombol website yang penting, seperti 'buy now', 'register now' dan lainnya yang sejenis, istilahnya adalah 'call to action' button.

c. Kuning

Kuning adalah warna yang ceria, menyenangkan. Tidak heran warna kuning identik dengan mainan anak-anak. Warna kuning juga dapat digunakan untuk menarik perhatian seseorang terhadap sebuah desain.

d. Hijau

Hijau adalah warna yang tenang karena biasanya dikaitkan dengan lingkungan dan alam. Di dalam desain, kita bisa menggunakan warna hijau untuk memberikan kesan segar.

e. Hitam

Hitam adalah warna yang gelap, suram, menakutkan tetapi elegan. Elemen apapun jika diletakkan diatas background hitam akan terlihat lebih bagus (misalnya, saat menampilkan foto, portfolio atau produk). Tetapi tidak selalu efektif di dalam kasus tipografi

f. Coklat

Coklat adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Namun selain itu, coklat juga memberikan kesan 'sophisticated' karena dekat dengan warna emas. Sebuah desain dengan kombinasi warna hitam dan coklat muda dapat menimbulkan kesan 'mahal'.

g. Ungu

Ungu adalah warna yang memberikan kesan spiritual, kekayaan dan kebijaksanaan. Ungu juga warna yang unik karena sangat jarang ditemukan di alam.

h. Biru

Biru adalah warna favorit para pria dan termasuk warna yang 'dingin'. Jika di dunia desain, biru sering disebut "warna corporate" karena hampir semua perusahaan menggunakan warna biru sebagai warna utamanya. Selain itu biru merupakan warna yang tenang dan bersifat penyendiri.

i. Putih

Putih adalah warna yang murni. Oleh karena itu sering dianggap sebagai warna yang menimbulkan efek suci dan bersih. Ketika kita ingin membuat desain yang simple dan minimalis, menggunakan warna putih adalah langkah yang tepat.

6. Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media

ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Secara garis besar tipografi digolongkan menjadi:

- a. Roman, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku.
 - a. Serif, dengan ciri memiliki serif di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, serif juga memudahkan saat huruf diukir ke batu.

This is a serified font

Gambar 6 Serif Font

- b. *Egyptian*, atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.
- c. *Sans Serif*, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

This is a sans-serif font

Gambar 7 Sans Serif

- d. *Script*, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.
- e. *Miscellaneous*, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

PEMBAHASAN

1. Analisa Masalah

Dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan desain interface website untuk Dny Shop. Dny Shop adalah *shoe shop* khusus untuk sepatu lukis tangan. Dny Shop berawal dari hobi melukis dan membuat graviti sang pemilik yang bernama Denni. Pada mulanya Denni hanya iseng

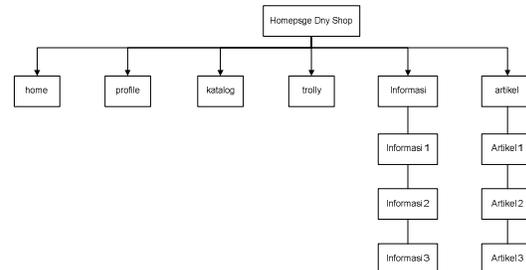
menyalurkan hobi menggambarnya dengan mencoba untuk melukis sepatu miliknya sendiri. Hasil dari keisengan tersebut ternyata banyak di sukai oleh teman-temannya dan mereka meminta agar Denni melukis sepatu mereka. Dari sini Denni berinisiatif untuk membuat usaha sepatu lukis dan memberi label sepatu lukis tersebut Dny Shop.

Dny Shop dijalankan oleh Denni dengan dibantu beberapa temannya. Pada awalnya Denni hanya menerima pesanan dari teman-teman dekatnya tapi kini konsumen dari *Dny Shop* lebih banyak dan luas jangkauannya dikarenakan selain promosi dari mulut ke mulut Dny Shop juga mempromosikan sepatu lukisnya melalui akun facebooknya yaitu *dyn_art99@yahoo.com*.

Target *audience Dny Shop* adalah anak muda, tetapi tidak menutup kemungkinan bias diperuntukkan bagi kaum dewasa/tua yang memiliki minat pada stylist. Oleh karena itu akan dirancang desain sedemikian rupa sehingga cock untuk target audience tersebut.

2. Perancangan Peta Situs

Tampilan peta situs pada halaman utama website Dny Shop seperti pada gambar dibawah terdiri dari beberapa tombol menu yaitu : *home*, *profile*, *katalog*, *trolly*, *informasi*, *artikel*.



Gambar 8. Peta Situs

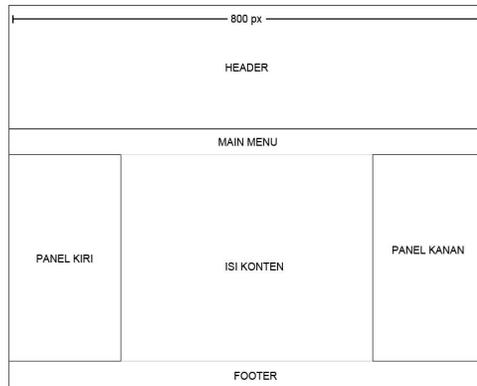
3. Perancangan *Layout website Dny Shop*

Tahap awal perancangan website Dny Shop ini adalah menentukan ukuran lebar dan tinggi layout yang nanti akan digunakan.

Ukuran lebar dari layout Dny Shop adalah 800px dengan ukuran tinggi yang diatur auto, sehingga tinggi dari website ini akan menyesuaikan dengan apa yang ditampilkan pada website Dny Shop.

- a. Perancangan *Layout* Halaman Utama

Perancangan layout halaman utama adalah perancangan untuk desain sketsa website yang akan digunakan untuk halaman utama website Dny Shop. Berikut ini adalah desain sketsa awal layout pada halaman website Dny Shop.

Gambar 9. *Layout* halaman website

Desain *Layout* pada halaman ini terdiri dari header, mainmenu, panel kiri, isi, panel kanan dan *footer*.

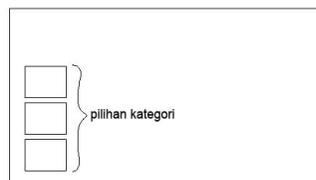
b. Perancangan *Header*

Pada bagian *header* terdapat logo Dny Shop dan menu search pada bagian sisi atas *header*. Logo Dny Shop berada disisi kiri atas *header*. Pada bagian *header* ini juga terdapat *image* slide yang berisi kata-kata untuk mempromosikan produk Dny Shop. Disisi sebelah kanan *image* slide terdapat pilihan kategori *style* sepatu yang ada di Dny Shop serta kalimat "selamat datang".

Gambar 10. Sketsa Desain *Header*

c. Perancangan Pilihan Kategori *Style*

Pada bagian konten kategori *style* terdapat tiga menu pilihan *style* sepatu yang terdapat pada website Dny Shop.



Gambar 11. Sketsa Konten Kategori

d. Perancangan

Pada bagian main menu terdiri dari menu utama dan beberapa sub menu yang didesain *drop down* (menurun kebawah).

Gambar 12. Sketsa *Mainmenu*

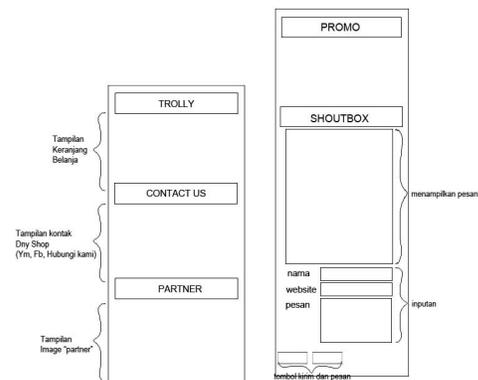
e. Perancangan Konten Isi

Perancangan untuk bagian konten isi website disesuaikan dengan data atau informasi yang akan ditampilkan pada website Dny Shop.

f. Perancangan Panel kiri dan kanan

Panel kiri pada halaman website Dny Shop terdiri dari menu *trolley*, *contact*, dan *partner*.

Panel kanan pada halaman website Dny Shop hanya berisi shoutbox dan promo.



Gambar 13. Sketsa Panel Kiri dan Kanan

g. Perancangan *Footer*

Pada bagian *footer* hanya terdapat tulisan "*Copyright Dny Shop*" yang berada di sisi sebelah kanan.

Gambar 14. Sketsa *Footer*

4. Konsep Desain *Layout* Website Dny Shop

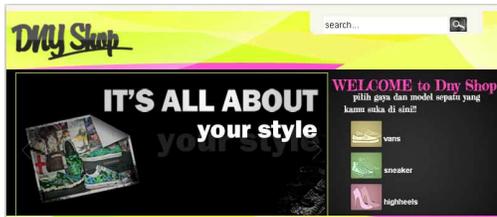
Konsep desain website dari Dny Shop adalah *teenager*. Baik dalam hal warna maupun typografi yang digunakan.

Warna yang digunakan pada *website* Dny Shop adalah warna-warna cerah yang identik dengan remaja (*teenager*). Penggunaan warna-warna cerah ini mendominasi pada bagian *header* dan *footer*. Sedangkan untuk background pada setiap pilihan konten menu banyak digunakan warna putih, abu-abu dan hitam, hal ini karena warna-warna tersebut dapat menonjolkan apa yang ingin di tampilkan pada konten menu tersebut.

Untuk lebih mengesankan website ini bertema *teenager* (remaja) typografi yang digunakan pada website ini adalah Fredericka the Great. Jenis typografi ini memiliki detail unik yang memberi kesan dekoratif. Selain menggunakan font Fredericka the Great, website ini juga menggunakan font Helvetica yang memberikan kesan simple dan modern.

a. Header

Pada bagian header terdiri dari logo Dny Shop, slide show image, kategori style dan searching. *Background* pada header menggunakan warna merah muda (#fd54cf) yang memberi kesan feminim, kuning (#f3ff6d) yang memberi kesan ceria, dan hijau (#e2fb55) yang memberi kesan segar.



Gambar 15. Desain Header

- 1). Logo Dny Shop hanya berupa text dan garis bawah pada bagian text shop. Jenis huruf yang digunakan pada logo Dny Shop adalah brody. Jenis font ini menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan kuas, ini melambungkan bahwa pengerjaan lukisan pada sepatu dilakukan secara manual. Selain itu jenis font ini memberikan kesan akrab. Warna hitam (#000000) pada logo digunakan agar logo tersebut bisa diterapkan pada berbagai macam warna background selain itu warna hitam juga memberikan kesan simple.
- 2). *Image slide show* berisi kata-kata promosi produk Dny Shop. Setiap desain pada *image slide show* berbeda satu dengan lainnya.
- 3). Pada bagian searching terdiri dari tombol yang berupa image kaca pembesar dan tempat untuk menginput kata kunci yang akan dicari.
- 4). Kategori style yang berada pada sisi kanan image slideshow berisi tiga pilihan style sepatu yang ada pada Dny Shop yaitu highheels dengan *background* warna merah muda (#f16abd) yang memberi kesan feminim, model vans dengan background kuning (#e0e477) yang

memberi kesan ceria, dan sneaker dengan background hijau (#7ebe5f) yang memberi kesan *fresh*. *Background* yang digunakan pada kategori style ini berupa gradasi warna hitam (#000000) dan abu-abu (#313131).

- 5). Selain pilihan kategori style terdapat pula kalimat selamat datang yang menggunakan font Fredericka the Great berwarna merah muda (#d2429a).

b. Mainmenu

Pada bagian mainmenu jenis typografi yang digunakan adalah Arial, Helvetica dengan warna abu-abu (#7a7878) agar tampak kontras dengan *background* abu-abu yang lebih muda (#eaeaea). Pada bagian submenu background yang digunakan adalah warna abu-abu (#eaeaea) dengan opacity 0.7. Apabila terdapat kursor diatas pilihan menu warna *background* akan berubah menjadi warna hitam (#000000) begitu pula dengan warna *font* yang semula berwarna abu-abu (#7a7878) menjadi merah muda (#fd54cf).



Gambar 16. Desain mainmenu

c. Panel

Pada website Dny Shop terdapat panel kiri dan kanan. Desain pada panel kiri dan panel kanan sama, hanya saja yang membedakan adalah isi dari panel tersebut. Panel kiri berisi *trolley*, *contact* dan *partner* sedangkan pada panel kanan berisi promo dan shoutbox.

Penggunaan panel ini agar website Dny Shop terlihat seimbang (*balance*) antara sisi kanan dan kiri. Warna *background* panel adalah putih (#ffffff) dan pada background di setiap judul menu menggunakan warna hitam (#000000). Jenis typografi yang digunakan Arial, Helvetica dan menggunakan warna kuning (#fff32d).



Gambar 17. Desain Panel

d. Footer

Background pada footer Dny Shop terdiri dari tiga warna yaitu merah muda (#fd54cf), kuning (#f3ff6d), dan hijau (#e2fb55) dengan warna abu-abu (#d4d4d4) pada bagian text.



Gambar 18. Desain Footer

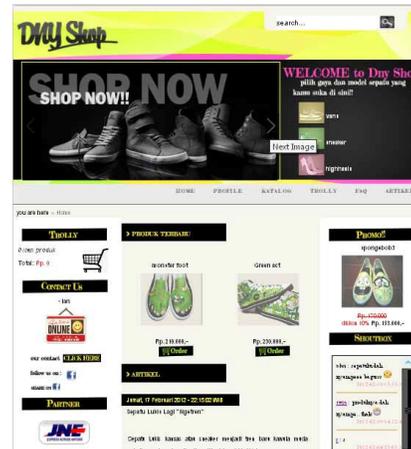
5. Tampilan Website

Bentuk tampilan hasil eksekusi pada aplikasi website yang dirancang yaitu :

a. Home

Halaman home berisi produk sepatu lukis terbaru dari Dny Shop. Selain itu juga terdapat beberapa artikel yang dimuat di website Dny Shop.

Berikut adalah tampilan halaman home pada website Dny Shop.



Gambar 19. Halaman Home

b. Profile

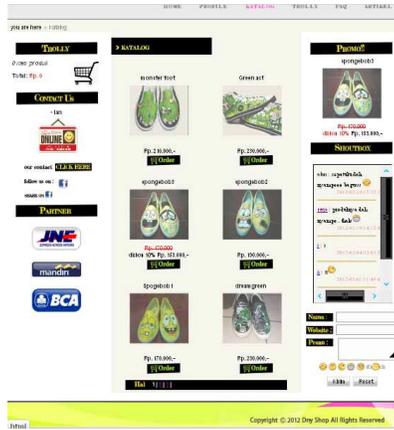
Halaman Profile berisi profile dari Dny Shop. Berikut adalah tampilan halaman profil pada website Dny Shop



Gambar 20. Halaman profil

c. Katalog

Halaman katalog berisi seluruh produk sepatu lukis yang ada di website Dny Shop. Berikut adalah tampilan halaman profil pada website Dny Shop



Gambar 21. Halaman Katalog

d. Artikel

Berikut adalah tampilan halaman Artikel pada website Dny Shop



Gambar 22. Halaman Artikel

e. Contact Us

Halaman *Contact Us* berisi no telp yang dapat di hubungi dan alamat dari Dny Shop. Selain itu terdapat *form contact* secara online yang menghubungkan customer dengan Dny Shop. Berikut adalah tampilan halaman contact us pada website Dny Shop



Gambar 23. Halaman contact us

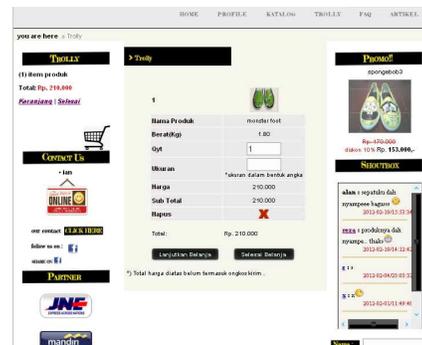
f. Trolley

Halaman Trolley dapat diakses jika customer telah memilih barang. Apabila customer menekan menu trolley sebelum memilih barang maka akan muncul tampilan "trolley anda masih kosong"



Gambar 24. Trolley kosong

Jika *customer* telah memilih barang maka akan muncul tampilan halaman *trolley* sebagai berikut.



Gambar 25. halaman Trolley

g. Pemesanan

Setelah memilih barang customer akan masuk ke halaman pemesanan dimana customer harus mengisi form biodata di kustomer baru, akan tetapi jika customer tersebut sebelumnya pernah membeli sepatu lukis di Dny Shop, customer hanya perlu mengisi alamat email dan password di form kustomer lama.

Berikut adalah tampilan halaman pemesanan pada website Dny Shop

Gambar 26. halaman pemesanan

h. Selesai Transaksi

Setelah kustomer mengisi data di form pemesanan maka akan muncul halaman selesai transaksi. Halaman Selesai transaksi ini berisi data barang yang telah dipesan.

Berikut adalah tampilan halaman selesai transaksi pada website Dny Shop

Gambar 27. halaman selesai transaksi

PENUTUP

Konsep desain yang digunakan pada website Dny Shop adalah simple dan ceria, dengan penggunaan warna-warna cerah seperti warna pink, kuning dan hijau memberikan kesan ceria pada tampilan website Dny shop. Hal ini sesuai dengan kalangan yang ingin ditembak dalam penjualannya yaitu kalangan muda dan remaja.

Jenis font yang digunakan adalah Helvetica dan Frederica the great yang memberikan kesan simple, ornament dan modern.

Dalam proses perancangan website sebaiknya tidak meninggalkan konsep desain yang sesuai dengan karakter Dny Shop.

Digunakan *layout simple mondrian layout* guna memberi kesan simple dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdi, Sanyoto,S, (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*, Arti Bumi Intaran. Yogyakarta.
2. Hakim, Lukmanul, & Siti, Mutmainah, (2003), *Rahasia dan Trik Mendesain Situs Cantik*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
3. Indrajit, Eko, Richardus, P., Bambang N., Muhammad, Syukri. (2002), *Aplikasi Web Database Menggunakan PHP & MySQL*, Elex Media Komputindo. Jakarta.
4. Kadir, Abdul, (2011), *From Zero To A Pro CSS*, Andi, Yogyakarta.
5. Niederst,J. (2001), *Web design in a nutshell*, Reily & associates. California.
6. Wong, Wucius. (1996), *Beberapa Asas Merancang Trimatra*, ITB. Bandung
7. Wong, Wucius. (2003), *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, ITB, Bandung.