

(UI) USER INTERFACE DESAIN PADA WEB MOVE SABLON SRAGEN SEBAGAI MEDIA PROMOSI

**Christian Dwita Nugraha, Evelyne Henny Lukitasari, Yudi
Wibowo**

Afiliasi Penulis 2 (institusi asal penulis 2)

Email (penulis 1 saja): aku@asdi.ac.id

ABSTRAK

Move Sablon Merupakan usaha sablon yang berdiri di kota Sragen yang didirikan oleh Arief Mutaqin pada tanggal 3 Desember 2020 tepatnya di desa Bedoro, Sragen, Jawa Tengah. Beberapa pengusaha salah satunya Move Sablon mengalami kesulitan dalam memasarkan produknya. selain dari dampak setelah terjadinya pandemi COVID 19 lokasi yang berada di daerah terpencil mejadi masalah. Solusi yang ditawarkan adalah pemasaran melalui website yang mendukung. Website yang mendukung adalah website yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengaksesnya, didukung dengan user interface (UI) yang baik. dikembangkan lebih lanjut dengan ide-ide kreatif, desain hingga evaluasi dalam proses desain. Desain user interface (UI) website ini diharapkan dapat menjadi identitas pribadi Move Sablon dan memudahkan pembelian dan pemasaran produk Move Sablon.

Kata kunci: Desain, UI Ucer Interface, Website, Media Promosi

ABSTRACT

Move Screen Printing is a screen printing business established in the city of Sragen which was founded by Arief Mutaqin on December 3 2020, precisely in Bedoro village, Sragen, Central Java. Several entrepreneurs, one of whom is Move Screen Printing, are having difficulty marketing their products. apart from the impact following the COVID 19 pandemic, locations in remote areas are a problem. The solution offered is marketing through a supporting website. A supportive website is a website that makes it easy for users to access it, supported by a good user interface (UI). further developed with creative ideas, design and evaluation in the design process. It is hoped that the user interface (UI) design of this website will become Move Sablon's personal identity and make it easier to purchase and market Move Sablon products.

Keywords: Design, UI User Interface, Website, Promotional Media

1. PENDAHULUAN

Fashion atau pakaian adalah cara seseorang memakai pakaian atau aksesoris untuk mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan fungsional. Pakaian dapat mencakup semua jenis pakaian, dari pakaian sehari-hari hingga pakaian formal atau pakaian khusus untuk aktivitas tertentu. Fashion atau pakaian juga bisa berupa aksesoris seperti sepatu, tas, topi, perhiasan, dan sebagainya. Ilustrasi dalam fashion juga dapat digunakan untuk membuat sketsa awal dari sebuah desain pakaian. Ini dapat membantu perancang busana memvisualisasikan ide mereka sebelum membuat prototipe pakaian. Ilustrasi fashion dapat dilakukan secara manual dengan menggunakan media seperti pensil, pensil warna, dan cat air, atau dengan menggunakan software desain seperti Adobe Illustrator. Teks dalam mode dapat mengacu pada label, tag, atau deskripsi produk yang dicetak pada pakaian atau aksesoris. Teks dapat memberikan informasi tentang bahan yang digunakan, instruksi perawatan, dan label merek atau desainer. Teks juga dapat digunakan dalam katalog atau iklan mode untuk mendeskripsikan detail pakaian, termasuk detail bahan, gaya, dan desain. Sablon telah menjadi bagian penting dalam industri kreatif dan percetakan di Indonesia sejak lama. Perkembangan sablon di Indonesia bermula pada tahun 1950an ketika mulai berkembangnya industri tekstil, yang mana pada saat itu sedang dicari cara untuk mencetak pola atau desain pada kain dengan mudah dan cepat. Industri sablon di Indonesia mulai menggunakan teknologi offset dan rotary, yang memungkinkan pencetakan lebih cepat dan dengan kualitas yang lebih baik. Sejak itu, sablon di Indonesia semakin berkembang dan mulai digunakan pada berbagai macam bahan seperti kain.

Sablon adalah proses mencetak gambar atau teks pada permukaan media, seperti kain, kertas, atau plastik. Teknik sablon melibatkan pembuatan sebuah stencil atau template pada permukaan yang kemudian dicetak dengan tinta. Ada beberapa macam teknik sablon, diantaranya: Sablon Screen Printing atau Sablon Tinta Satuan, Sablon Heat Transfer, Sablon Vinyl Cutting, Sablon Emboss atau Deboss. Teknik sablon memiliki keuntungan yaitu mampu mencetak pada berbagai jenis media dan mampu mencetak gambar atau teks dalam jumlah banyak dan cepat.

Perkembangan industri sablon di Sragen dalam lima tahun terakhir menunjukkan tren positif dan memberikan kontribusi positif bagi perekonomian daerah dan masyarakat setempat. Dengan bulai berkembangnya industri sablon di Sragen maka terjadi peningkatan jumlah industri sablon di Sragen baik industri rumahan maupun industri berbasis perusahaan. Banyaknya usaha sablon di Sragen ini membuat persaingan di industri sablon semakin ketat, sehingga banyak usaha sablon yang berinovasi dengan menawarkan produk-produk berkualitas tinggi dan harga yang lebih terjangkau.

Brand Move Sablon adalah salah satu industri yang bergerak di bidang sablon di Sragen. Perusahaan ini berbasis di kota Sragen dan telah beroperasi sejak 3 Desember 2020. Move Sablon memiliki pengalaman yang luas dalam

memproduksi berbagai jenis produk sablon seperti kaos, jaket, topi, dan lain-lain. Move Sablon memiliki misi untuk memberikan layanan sablon dan percetakan yang berkualitas tinggi dengan harga yang kompetitif. Industri ini juga berkomitmen untuk memberikan pengalaman pelayanan yang terbaik kepada pelanggan, dengan menyediakan jaminan kualitas produk dan layanan yang cepat dan efisien. Selain itu, Move Sablon juga menggunakan teknologi

sablon terbaru dan bahan berkualitas untuk menghasilkan produk sablon yang tahan lama. Industri ini juga memiliki tim desain yang kreatif dan profesional yang dapat membantu pelanggan dalam mendesain produk sablon yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Move sablon memang memiliki produk yang cukup bisa bersaing dengan banyak vendor sablon lainnya. Tetapi brand move sablon memiliki beberapa permasalahan yaitu lokasi nya yang berada di daerah yang berada di dalam perkampungan sehingga cukup sulit untuk di ketahui secara offline. Sedangkan untuk beberapa kompetitor yang sebanding juga berada di daerah yang cukup pelosok sudah merambah ke dunia digital untuk memasarkan produknya masing masing. Hal ini dapat dilihat dari mulai banyaknya social media dari beberapa brand sablon dari daerah tersebut. Berkaitan dengan hal ini maka Move Sablon juga memerlukan sebuah langkah baru untuk melakukan sebuah pengenalan kepada masyarakat yaitu dengan merambah ke dunia digital. Maka dari itu dengan adanya fenomena ini diperlukan adanya media digital yaitu sebuah website untuk memperkenalkan brand move sablon kepada masyarakat luas melalui dunia digital.

Internet adalah jaringan jutaan komputer di seluruh dunia yang terhubung menggunakan protokol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Intellectual Protocol), dimana fungsi yang sama bekerja sama dalam komunikasi data. Internet membantu kehidupan masyarakat dari berbagai macam aktivitas mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali yang membuat masyarakat sangat tergantung dengan internet dan hampir setiap hari masyarakat membutuhkan internet. Oleh karena itu internet sangat efektif digunakan sebagai sarana media komunikasi bahkan untuk media promosi bisnis tertentu karena kecepatannya, jangkauannya lebih luas, hemat biaya dan waktu.

Keunggulan tersebut menjadikannya unik sebagai sarana komunikasi atau promosi dengan digital marketing yang dibuat khusus untuk disampaikan kepada masyarakat agar tepat sasaran. Produk digital marketing yang menggunakan internet sangat beragam, mulai dari media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok, bahkan hingga marketplace atau website tertentu. Website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum dalam domain atau subdomain khusus, yaitu dalam WWW (World, Wide, Wibe) dan terangkum dalam internet. Website sendiri diminati oleh masyarakat khususnya pemilik usaha untuk meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap suatu usaha untuk tujuan professional dibandingkan dengan media lainnya.

Apalagi di era pasca pandemi COVID 19, dimana banyak industri yang mulai beralih ke dunia digital. Oleh karena itu, Kesan pertama atau efisiensi menjadi perhatian khusus dalam membuat website. Salah satu faktor yang menarik adalah dari segi tampilan/visual yang langsung terlihat oleh pengguna yaitu user interface (UI). User interface sendiri merupakan tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna internet. Antarmuka pengguna mencakup warna, ikon, ilustrasi, topografi, interaksi yang dirancang khusus

untuk menarik pengguna dan konsumen pada produk yang kami tawarkan. User interface pengguna bertindak sebagai penghubung antara situs web dan pengguna/konsumen/komunitas. Nilai efisiensinya juga sangat terjangkau karena tidak memerlukan instalasi di handphone, sehingga website lebih mudah diakses oleh masyarakat sebagai media pengenalan Move Sablon. Website User Interface (UI)

membutuhkan sebuah desain yang dapat diimplementasikan pada sebuah website agar bisa diakses oleh publik namun tidak menghilangkan identitas Move Sablon itu sendiri.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep User Interface (UI) Website Move Sablon ?
2. Bagaimana visualisasi User Interface (UI) Website Move Sablon ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau

penelitian ini

memiliki tujuan

1. Untuk membuat konsep User Interface (UI) Website Move Sablon.
2. Untuk merancang User Interface (UI) Website brand Move Sablon.

2. PEMBAHASAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Perancangan user interface website Move Sablon ini mengacu pada ringkasan maupun penelitian yang sudah ada pada sebelumnya. Salah satunya adalah jurnal berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi my CIC (Universitas Catur Insan Cendekia) layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. Di dalam jurnal tersebut dijelaskan bagaimana melakukan perancangan dan pembuatan UI dengan menggunakan aplikasi figma. Manfaat jurnal ini bagi tugas akhir saya yaitu jurnal tersebut mampu memberikan arahan melakukan perancangan UI dengan menggunakan aplikasi figma. Perbedaan isi jurnal tersebut dengan karya tugas akhir yaitu di dalam jurnal membahas juga user experience sedangkan karya tugas akhir ini hanya melakukan perancangan desain user interface.

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Perancangan website ini mempertimbangkan bentuk, ukuran, warna serta typografi. (2023 : 211)

Selain itu Dari jurnal dengan judul Redesain Website Marketplace YULIBU.COM Untuk meningkatkan user experience pengguna menggunakan metode lean UX, di dalam jurnal yang berjudul Website Marketplace YULIBU.COM Untuk meningkatkan user experience pengguna menggunakan metode lean UX

melakukan re desain sebuah website marketplace YULIBU.COM dengan tujuan meningkatkan user experience pengguna website marketplace tersebut. Manfaat jurnal tersebut bagi tugas akhir ini dapat menjadi referensi melakukan perancangan website Move Sablon Sragen dengan demikian perancangan website Move sablon dapat dilakukan dengan lebih berdasar pada perancangan yang sudah ada. Perbedaan yang ada pada isi jurnal dengan karya tugas

akhir ini yaitu di dalam jurnal ini melakukan redesain dari sebuah website yang sudah ada sedangkan karya tugas akhir ini melakukan sebuah perancangan dari yang belum ada website dari Move Sablon Sragen. Menurut Savira (dalam Setyani, 2019), desain antarmuka (user interfaces) dan pengalaman pengguna (user experiences) menjadi hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan sebuah aplikasi untuk menciptakan kenyamanan dan kepercayaan bagi para pengguna. (2 : 2023)

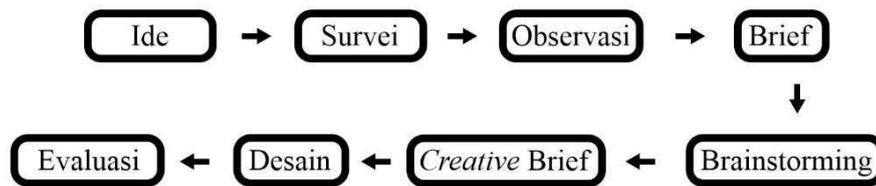
Dari jurnal yang berjudul Perancangan UI/UX Menggunakan metode Design Thinking berbasis web pada Laportea Company di dalam jurnal tersebut dijelaskan sebuah perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company diperoleh hasil tes usability testing sebesar 91,% dan hasil dari analisa data diperoleh nilai sebesar 86,1%. Maka metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan sebuah prototype produk yang sesuai oleh calon pengguna website online shop laportea company ketika ingin berbelanja (116 : 2023). Manfaat jurnal bagi tugas akhir ini yaitu dapat menjadi referensi dalam melakukan perancangan userinterface website Move Sablon Sragen. Terdapat perbedaan dari jurnal tersebut dengan karya tugas akhir ini yaitu di dalam melakukan sebuah perancangan user interface di dalam jurnal tersebut di jelakan menggunakan metode Design Thinking sedangkan dalam karya tugas akhir ini tidak.

Dari jurnal Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta di jelaskan bahwa Pengembangan desain User Interface dan.pengalaman pengguna dari Website Spectrum Fitness dengan menggunakan.metode Design Thinking. Metode Design Thinking menggunakan lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideation, Prototype, dan Test. (74 : 2023). Sedangkan manfaat jurnal tersebut bagi karya tugas akhir ini yaitu dapat menjadi menjadi referensi dalam melakukan perancangan userinterface website Move Sablon Sragen. Juga terdapat perbedaan dalam jurnal tersebut dengan karya tugas akhir ini yaitu dalam melakukan perancangan menggunakan metode Design Thinking sedangkan perancangan di dalam karya tugas akhir ini tidak.

Perancangan yang akan dibuat adalah perancangan promosi media Move Sablon yang tetap mempertahankan identitas dari Move Sablon itu sendiri

2.2 Metode

Sebelum membuat Website User Interface (UI) Move Sablon, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menentukan konsep desain Website User Interface (UI) agar ketika dipublikasikan nanti dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan tepat sasaran , sehingga pengunjung situs web Move Sablon dapat menerima pesan non-tradisional. secara lisan dan segera memberikan umpan balik kepada perusahaan. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam mendesain website adalah sebagai berikut:



3. HASIL PERANCANGAN

Analisa data

3.1 Segmentasi

a. Demografi

17-25 th, Perempuan dan laki-laki, Semua Agama, Menengah, Menengah Keatas, SMP, SMA/K, Sarjana

b. Geografi

Sragen dan sekitarnya. Dikarenakan belum memudahinya sarana dan prasarana apabila mendapatkan pelanggan dari luar kota, terutama jika pelanggan dari wilayah yang cukup jauh. Sehingga Move Sablon masih lebih mengutamakan pada wilayah geografi area sragen dan sekitarnya, yang meliputi Soloraya.

c. Psikografi

Konsumen yang suka berpakaian khususnya konsumen yang senang berpakaian dengan desain gambar sesuai dengan keinginan sendiri. Baik dikenakan sendiri atau kelompok. Karena apabila menggunakan pakaian dengan desain sendiri konsumen akan merasa memiliki identitas, baik pribadi maupun kelompok

d. Behaviour

Konsumen yang senang dengan gaya berpakaian. Konsumen yang senang membuat pakaian dengan selera pribadi mereka. Karena konsumen memiliki kendali sendiri terhadap desain, warna, motif, dan pesan yang ingin mereka sampaikan melalui pakaian mereka. Baik secara individu maupun kelompok.

3.2 USP (Unique Selling Proposition)

USP merupakan karakteristik dari satu produk atau layanan yang lain. Move Sablon

masih menggunakan sablon dengan teknik manual yang mana teknik manual dinilai memiliki kualitas sablon yang lebih baik dibanding dengan sablon digital yang menjamur saat ini. Dikarenakan teknik sablon manual masih digunakan oleh banyak brand ternama seperti

3Second, Aerostreet, Owners. Mereka masih memepertahankan teknik sablon manual dikarenakan kualitasnya. Disini Move Sablon bisa menghadirkan pakaian yang hasilnya sama seperti brand besar tersebut tetapi konsumen dapat menentukan selera mereka sendiri dari segi desain, warna, motif, dan pesan yang ingin mereka sampaikan melalui pakaian mereka.

3.3 ESP (Emotional, Selling, Proposition)

ESP merupakan emosi konsumen yang digunakan untuk menjual produk. Emosi yang digunakan ditunjukkan kepada emosi konsumen yang ingin merasa nyaman dan keren dengan produk pakaian yang dikenakannya. Emosi yang digunakan untuk perancangan ini ditunjukan kepada emosi konsumen yang ingin memiliki rasa nyaman terhadap pakaian yang dikenakan. selain itu rasa emosi yang ingin mendesain pakaian dengan desain sendiri.

3.4 Positioning

Positioning merupakan tindakan perusahaan untuk merancang produk dan teknik pemasaran agar terciptanya kesan tertentu di ingatan konsumen. Move Sablon merupakan usaha sablon yang dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan selalu adaptif dengan perkembangan zaman. Gaya visual yang digunakan pada web Move Sablon adalah modern minimalis. Bentuk yang sederhana hingga untuk menjelaskan produk dan perusahaan yang berkembang bersama. pada desain website menggunakan warna konsisten, font serta layout yang mudah dipahami disertai ilustrasi foto produk yang mendukung hingga ikon yang sederhana. Kesederhanaan, Desain modern cenderung sangat sederhana dan bersih. Garis-garis lurus, bentuk geometris, dan elemen minimalis sangat umum. Desain ini menekankan kejernihan dan ketajaman. Warna Neutralkan, Palet warna yang umum dalam desain modern sering kali terdiri dari warna-warna netral seperti putih, abu-abu, hitam, dan warna- warna netral lainnya. Warna-warna ini menciptakan latar belakang yang tenang untuk elemen-elemen desain lainnya. Tipografi Moderen, dalam desain modern seringkali bersifat sederhana dan mudah dibaca. Huruf-huruf geometris dan tipografi dengan font sans-serif yang umumnya digunakan.

4. STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Visual

1. Layout

Layout hybrid merupakan campuran dari berbagai jenis layout berikut dengan konsep masing-masing. Hal ini berarti, kemampuannya yang fleksibel yang

menyesuaikan viewport browser hanya sementara karena mempertahankan website yang membutuhkan struktur fixed/ tetap.

Layout gagasan merupakan tahapan awal dari sebuah visualisasi perancangan. Berikut refensi sketsa mengenai layout gagasan dalam perancangan user interface website Move Sablon.

2. Tipografi

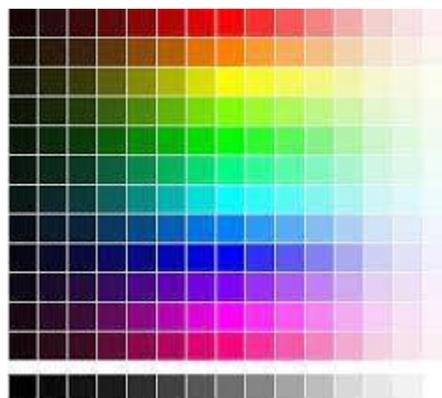
Tipografi yang digunakan dalam user interface website Move Sablon akan menggunakan font jenis sans serif. Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

Montserrat Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnp
qrstuvwxyz
1234567890

3. Warna

User interface website Move Sablon menggunakan media digital, sehingga menggunakan RGB. RGB adalah model warna yang terdiri atas tiga buah warna yaity Merah (Red), Hijau (Green) dan Biru (Blue) yang dipadukan dengan beragam warna. Kegunaan utama model RGB adalah untuk menampilkan citra dalam perangkat elektronik maupun digital



4. Logo

Logo adalah gambar dengan makna tertentu mewakili perusahaan, wilayah, organisasi, produk dan hal lain yang membutuhkan sesuatu yang pendek juga mudah diingat sebagai pengganti nama aslinya. Logo harus memiliki filosofi dasar dan kerangka konseptual dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri. Lebih banyak logo umumnya diakui oleh penglihatan atau visual, sebagai karakteristik berupa warna dan bentuk.



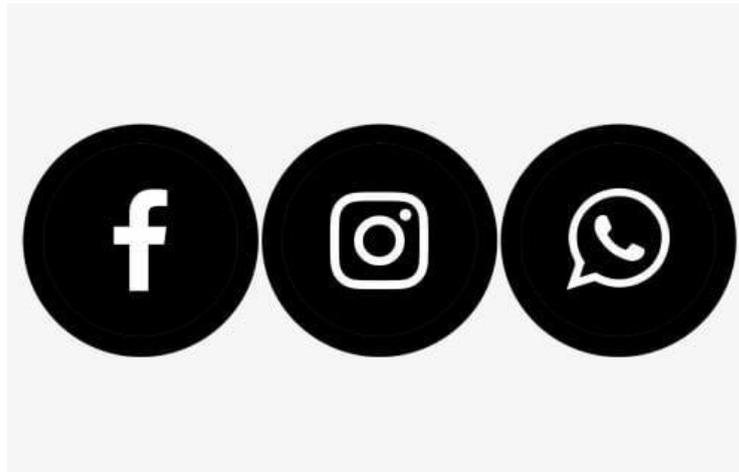
5. Foto

Foto adalah gambar diam baik berwarna maupun hitam-putih yang dihasilkan oleh kamera yang merekam suatu objek atau keadaan pada suatu waktu tertentu. Foto pada user interface website Move Sablon yang digunakan sebagai ilustrasi penggunaan produk sebagai bagian dari visual dari produk jadi Move Sablon.



6. Ikon

Ikon adalah bentuk yang paling sederhana, karena hanya berupa pola yang menampilkan objek yang ditandai, sebagaimana bentuk fisik objek. Ikon cenderung hanya menyederhanakan bentuk, tapi coba menampilkan bagian paling penting dari formulir.



7. Verbal

Verbal merupakan konsep yang terlihat dari berbagai aspek seperti :

- 1) **Headline**
Headline terletak pada halaman awal pada website menggunakan headline dengan teks
- 2) **Subheadline**
Subheadline terletak pada bagian halaman website adanya teks Halaman kedua dengan teks
- 3) **Splash**
Splash pada media interface website pada halaman pertama dan keempat adanya teks tombol "Order sekarang" untuk menekankan berbagai akhir dari informasi.
- 4) **Bodycopy**
Bodycopy terletak pada tengah interface website yang berisi beberapa content yang mendukung.
- 5) **Baseline**
Baseline terletak pada bawah bagian laman akhir yang memuat "© Copyright 2021 All Right Reserved" serta ikon sosial media Instagram, WhatsApp, Facebook, hingga nomor telepon yang dapat dihubungi oleh para user.

4.2 Konsep Teknis

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada proses produksi dan paska produksi meliputi Laptop, Keyboard

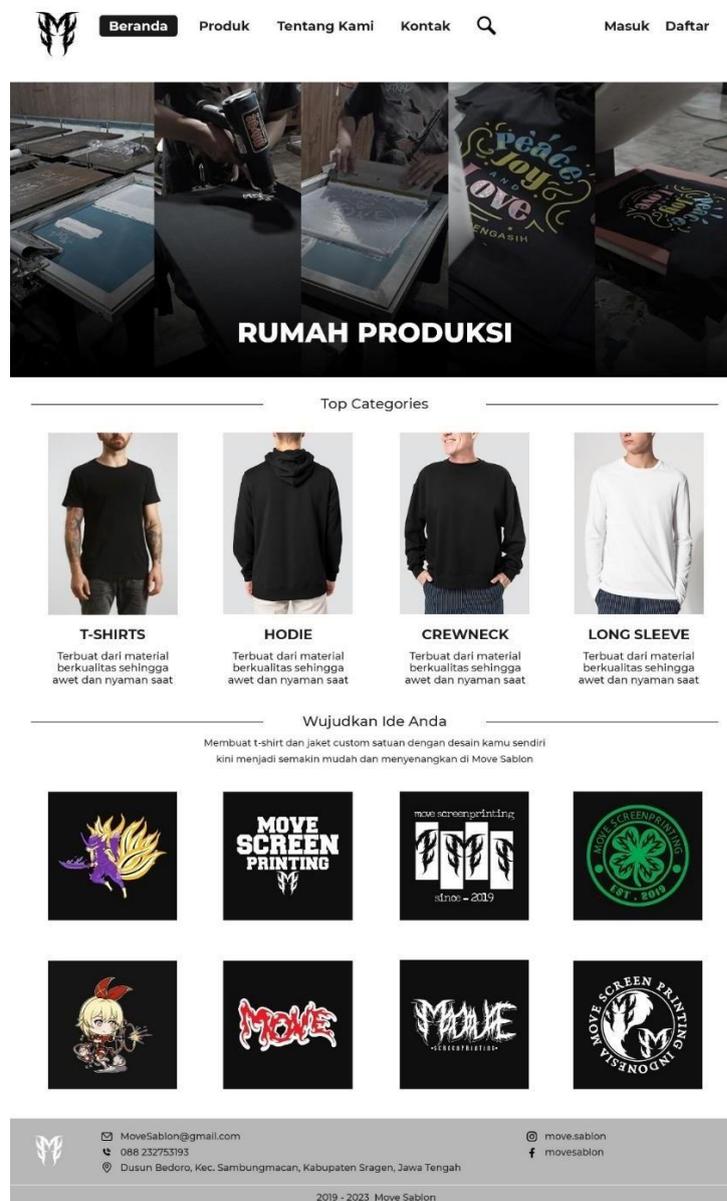
2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada proses paska produksi meliputi, Pengolah Gambar Adobbe Photoshop, Adobe Ilustrator

5. PERWUJUDAN KARYA

5.1 Media Utama

Perwujudan karya berupa User Interface Wbsite



5.2 **Media Pendukung**

1. **Neon Box**



Neon box dengan ukuran 50x50cm digunakan sebagai penanda lokasi rumah produksi

2. **Stemple**



Stample Dengan ukuran 45mmx45mm

3. Celemek



Celemek digunakan saat proses produksi agar tidak terkena cat sablon pada saat melakukan pengerjaan

4. Poster



Poster dirancang dengan ukuran A3 yang dicetak dengan teknik digital printing yang bertujuan untuk mempromosikan produk Move Sablon kepada pelanggan.

5. Kalender



Kalender dengan ukuran 21x15cm digunakan sebagai mercendise Move Sablon

6. Kaos



Kaos digunakan sebagai mercendise Move Sablon

Christian Dwita Nugraha

(UI) USER INTERFACE DESAIN PADA WEB MOVE SABLON SRAGEN SEBAGAI MEDIA PROMOSI

7. Katalog Produk



Katalog Produk dengan ukuran A4 digunakan untuk menjelaskan produk dari Move Sablon

8. Kemasan



Kemasan digunakan untuk Membungkus produk Move Sablon agar lebih awet, kemasan juga dapat mejandi media promosi

9. Tripod Banner

Tripod banner ukuran 61 x 71 cm, yang dicetak dengan teknik digital printing yang



bertujuan untuk mempromosikan produk serta membagikan informasi mengenai produk Move Sablon kepada pelanggan.

10. Stiker



Stiker berukuran 10,5 x 5 cm, digunakan sebagai merchandise, media promosi dan aksesoris tambahan, karena ditempelkan pada tempat tempat yang mudah dilihat oleh orang lain.

6. PENUTUP

1. **Simpulan**

Move Sablon merupakan perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur pakaian. Bedanya dengan perusahaan lain adalah produk yang dihasilkan cukup bagus dengan waktu pengerjaan yang singkat dan menjunjung tinggi profesionalisme dibandingkan dengan yang lain, serta usia pemiliknya yang masih muda membuat pergerakan dapat berkembang lebih jauh dari sekarang.

Di era digital saat ini, Move Sablon memiliki kesulitan menjual produknya karena tidak memiliki citra yang kuat karena belum banyak yang mengetahui tentang Move Sablon. Era digital saat ini menunjukkan sebagian besar masyarakat menghabiskan waktunya di internet, menjadikan internet sebagai lahan promosi yang cukup baik, termasuk website. Website dengan user interface yang tepat dapat menjadikan sarana untuk memperkenalkan dan media promosi yang baik.

Tugas akhir dengan judul (UI) User Interface Desain Pada Web Move Sablon Sragen Sebagai Media Promosi dipilih karena melihat potensi perusahaan Sablon Move Sragen untuk merambah ke daerah lain. Tujuan dari perancangan ini adalah agar pesan yang ingin disampaikan oleh Move Sablon tersampaikan dengan baik melalui media website. Selain website, beberapa media plan yang dihadirkan untuk mendukung Move Sablon yaitu e-poster. Kedua media offline tersebut didukung dengan poster, kemasan, katalog produk, kaos, stempel, kalender, tripod banner, celemek yang belum dimiliki oleh Move Sablon. Sebagai Penanda bahwa rumah produksi Move Sablon tidak terlalu terlihat, maka dibuat pula media Neon Box pada perancangan ini.

2. **Saran**

Terkait dengan Tugas akhir (UI) User Interface Desain Pada Web Move Sablon Sragen Sebagai Media Promosi, perlu memperhatikan hal-hal yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi Move Sablon dikemudian hari agar kedepannya dapat memanfaatkan media-media yang telah diciptakan secara maksimal agar kedepannya citra, eksistensi dan kemudahan yang ditawarkan perusahaan akan terus berlanjut dan selalu dikenal oleh masyarakat luas.

Khususnya untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual hendaknya tugas akhir (UI) User Interface Desain Pada Web Move Sablon Sragen Sebagai Media Promosi dijadikan sarana untuk belajar ataupun referensi terutama mengenai user interface website yang tepat.

7. DAFTAR RUJUKAN

Lastiansyah, Sena. 2012. Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur'aini, Muhammad Haikal Aufan Universitas Islam Negeri Walisongo. 2022. PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA

Al-Mu'taz Billah Arifin , Bintang Pramudya Putra Prasetya , Aditya Nirwana. 2022.

REDESAIN WEBSITE MARKETPLACE YULIBU.COM UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE LEAN UX

M. Aswadi , Kemas Ahmad Kurniawan , Delta Apriza , Tata Sutabri4 2017. Rancangan UI/UX Start Up Catering Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Wilayah Kota Palembang

Sitti Ufairah Azzahra , Setiawan Hadi , Juli Rejito. 2022. Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta

Syarief Abdallah Umar A. *), Roro Isyawati Permata Ganggi. 2019. EVALUASI DESAIN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA iJATENG

Rahmat Gunawana * , Yudianab , Wira Yudha Apriansyahc. 2021. Rancang Bangun Company Profile Kebab Ben's Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter

Fitria Ekarini. ANALISIS DESAIN WEBSITE BNI, BUKOPIN, J.CO DONUTS DAN MCDONALD MENURUT BUKU "THE PRINCIPLES OF BEAUTIFUL WEB DESIGN"

Ahmad Setiadi. PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI Dinda Sekar Puspitarini , Reni Nuraeni. 2019. PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)

Royana Ziyah Zakiyah, Muh Ariffudin Islam. 2022. USER INTERFACE WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI VILOVY DESIGN