

## BAB V

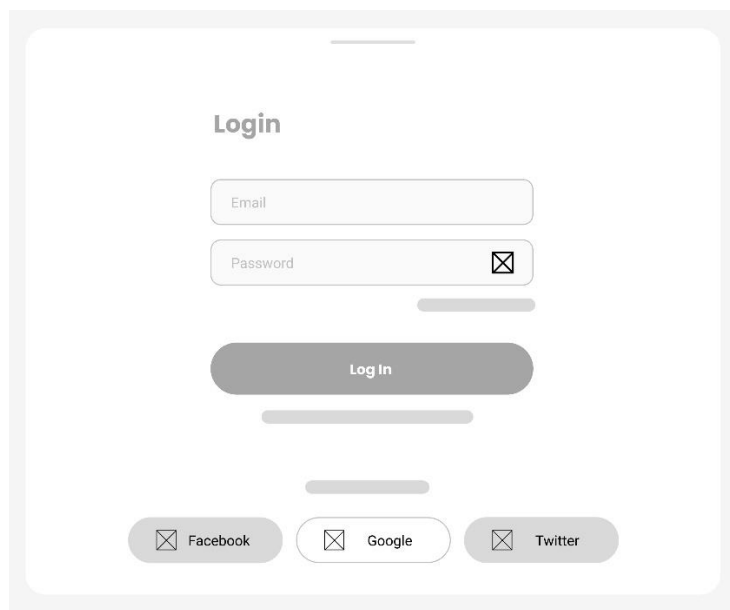
### VISUALISASI DESAIN

#### 5.1 Visualisasi

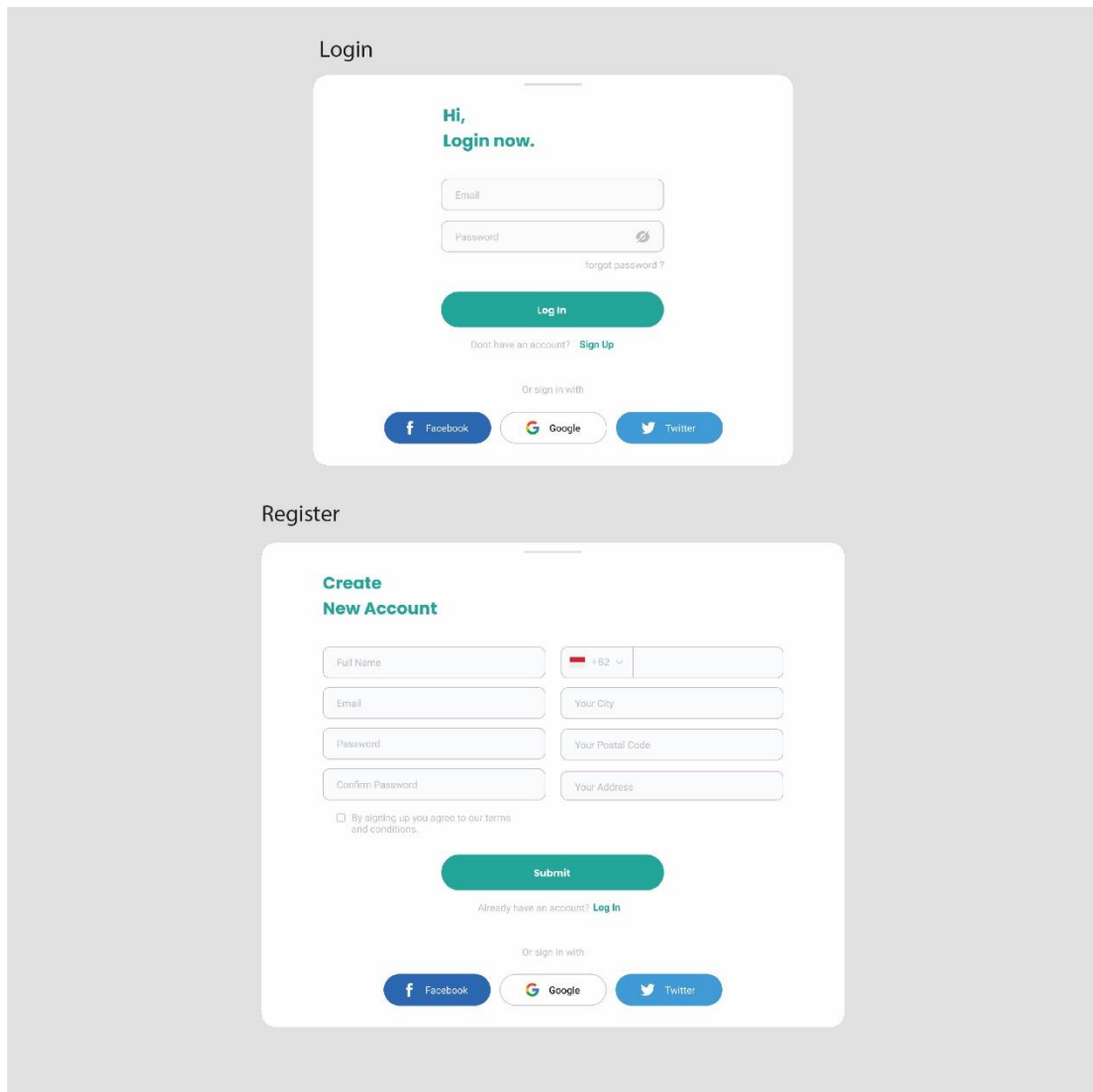
##### 5.1.1 *Layout*

Berikut merupakan *layout* yang akan menjadi pedoman visualisasi desain UI Yulibu.com :

##### a. *Login dan Register*



Gambar 5.1 *Wireframe Login* Pengguna  
(Sumber : data penulis)



Gambar 5.2 Desain *Login* Pengguna

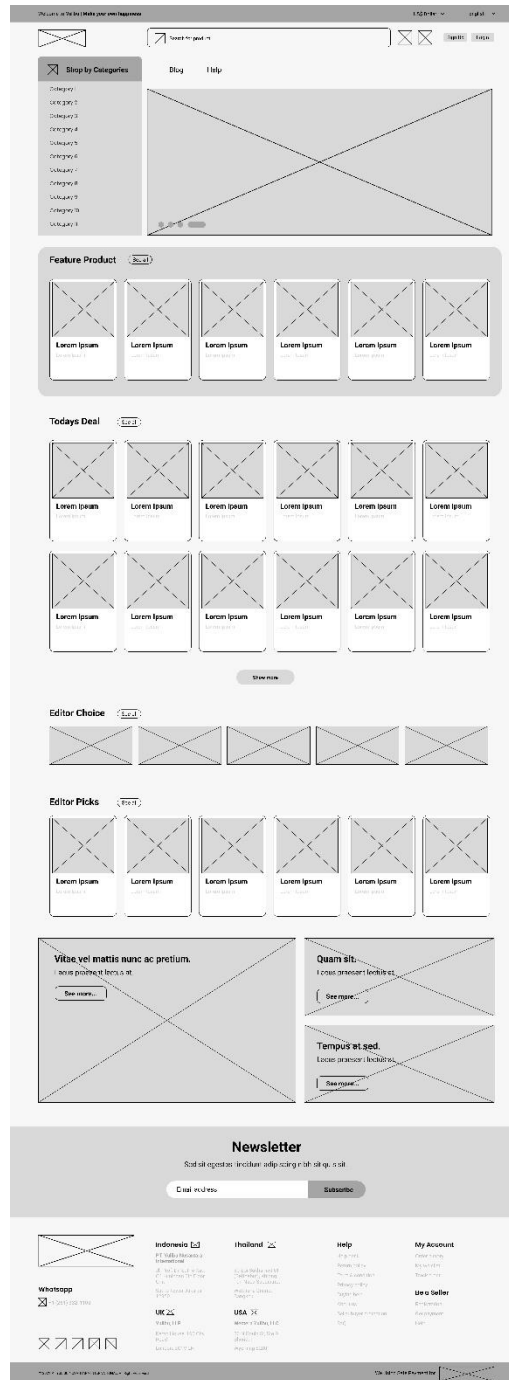
(Sumber : data penulis)

*Login* pengguna akan muncul saat pengguna ingin menggunakan fungsi-fungsi pada *website* tapi belum melakukan proses *login* kedalam *website*. Pada fitur ini berisikan *Email*, *Password*, *Log in button*, *Sign up button*, *Facebook button*, *Google button*, dan *Twitter button*. Ketika awal pengguna masuk, tombol *Log In* akan berwarna abu-abu, hal ini menandakan bahwa tombol dalam keadaan non-aktif dan belum dapat digunakan sebelum *textfield* diisi. Ketika *textfield* ID atau *Password* di klik maka *textfield* akan memiliki *outline* hijau hal ini menandakan bahwa *textfield* yang dipilih

siap untuk diisi. Jika pengguna salah memasukan ID atau *Password*, *textfield* akan berubah memiliki *outline* berwarna merah serta muncul tulisan berwarna merah yang akan menjelaskan kesalahan yang dilakukan pengguna. Ikon mata pada *textfield Password* digunakan untuk merubah tampilan *input password* yang semula berbentuk titik menjadi huruf asli. Jika pengguna telah selesai mengisi seluruh *textfield* yang ada maka pengguna bisa melanjutkan tahapan dengan mengklik tombol *Log In*. Untuk kemudahahan akses pengguna, disediakan tombol Facebook, Google, dan Twitter yang bisa digunakan pengguna untuk masuk secara cepat kedalam *website* tanpa harus melalui fase *input ID* dan *Password*.

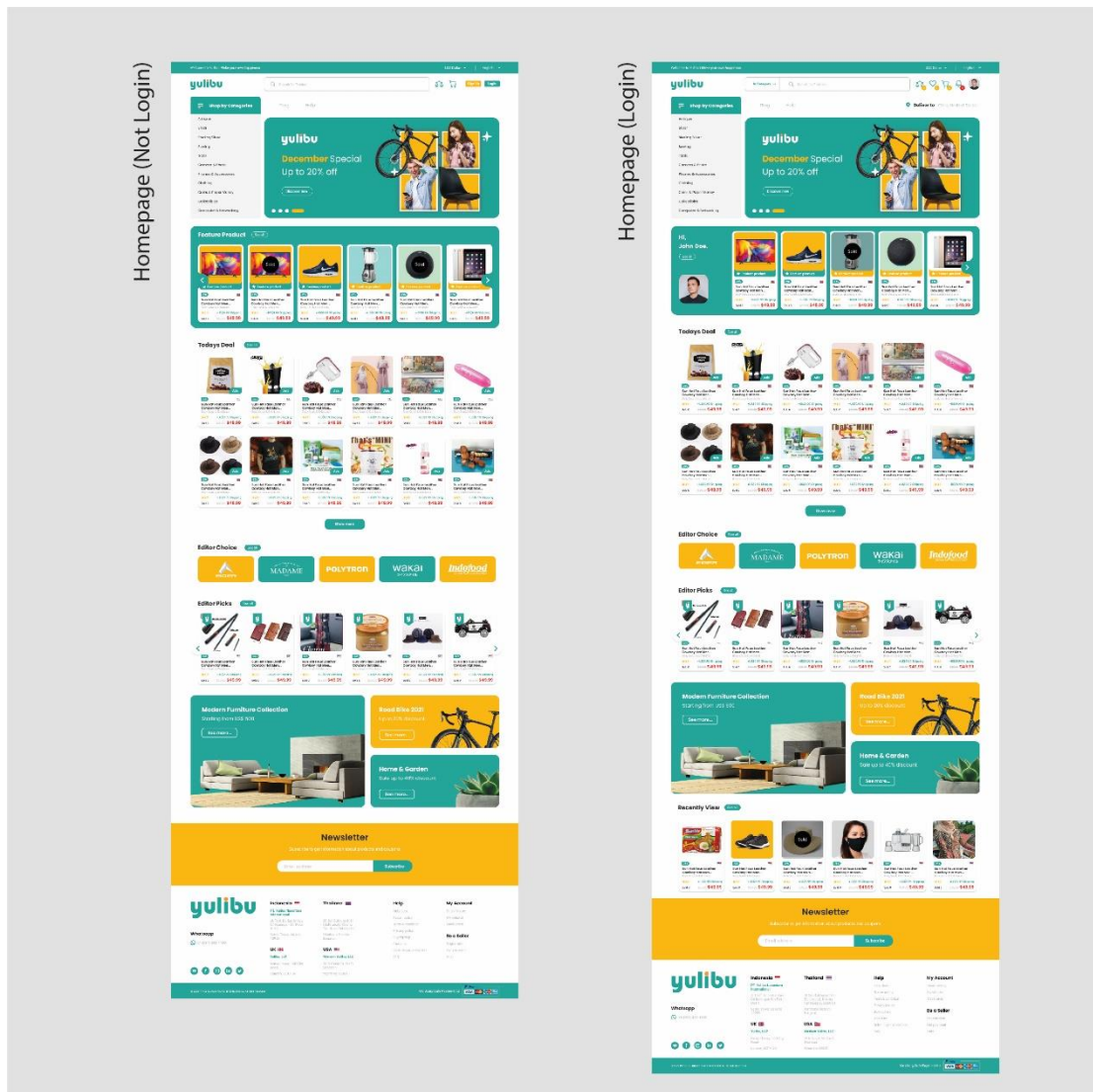
Halaman *register* bisa digunakan pengguna jika sebelumnya tidak memiliki akun, pengguna bisa melakukan *input* data berdasarkan perintah yang diberikan. Setelah selesai mengisi semua *textfield* pengguna harus mngklik *checkbox* yang ada pada bagian bawah kolom *Confirm Password* yang menandakan bahwa pengguna telah setuju dengan syarat dan ketentuan yang diberikan oleh Yulibu.com. Jika *checkbox* ini tidak di klik maka tombol *Log In* akan tetap dalam keadaan non-aktif sehingga pengguna tidak bisa melanjutkan ketahap selanjutnya.

b. Homepage



Gambar 5.3 Wireframe Homepage

(Sumber : data penulis)



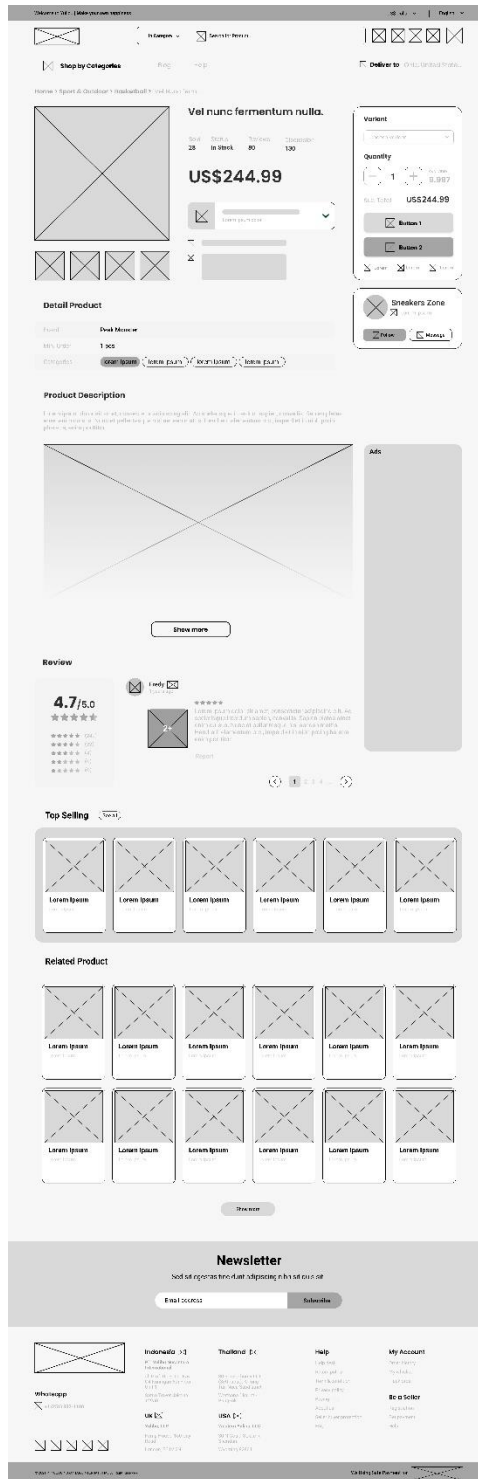
Gambar 5.4 Desain *Homepage*

(Sumber : data penulis)

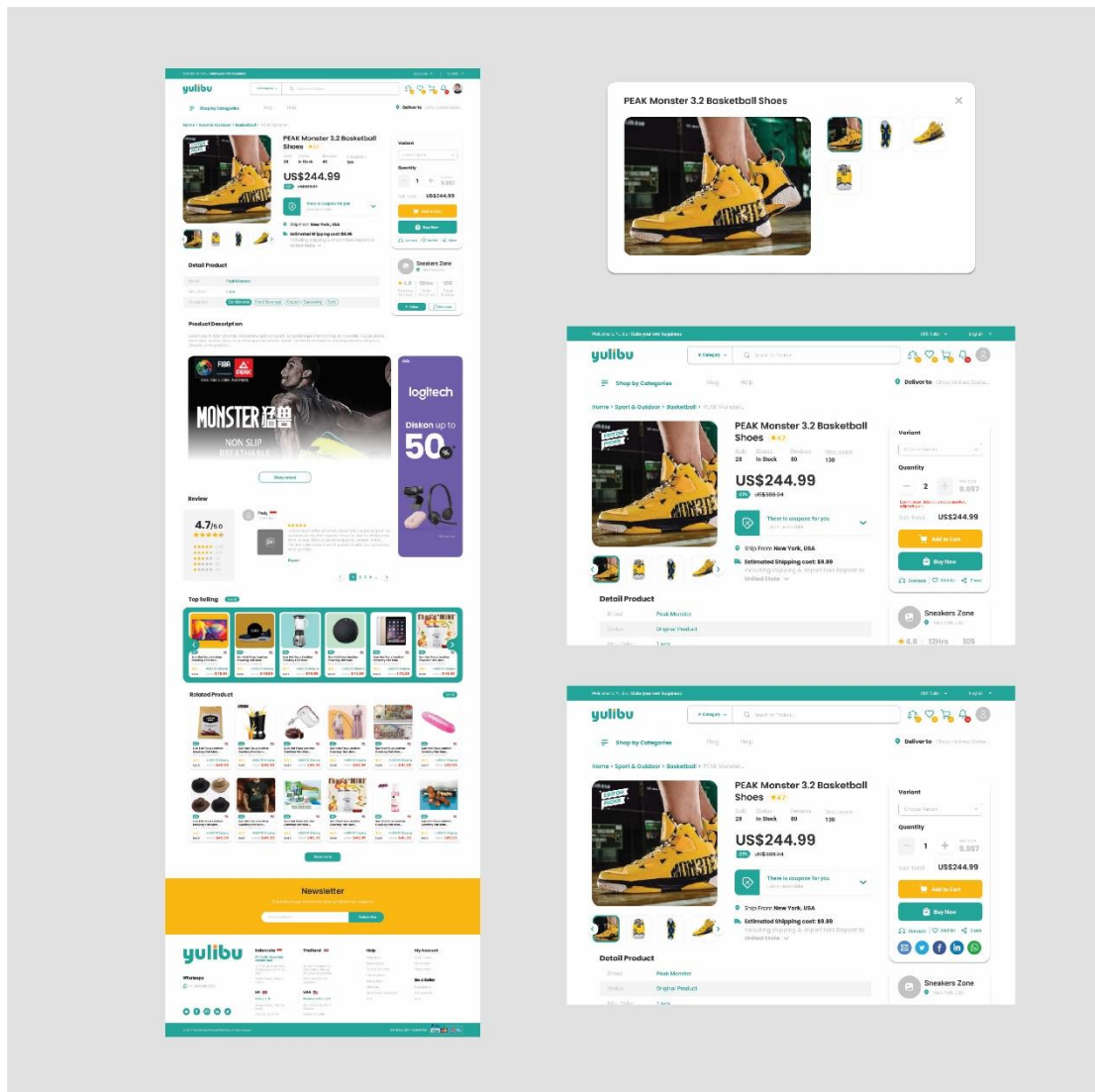
Desain *Homepage* pengguna ini akan muncul saat pertama kali memasuki halaman *web* tergantung pada apakah pengguna sebelumnya sudah mempunyai akun atau belum. Pada halaman ini berisikan *Feature product*, *Todays deal*, *Editor choice*, dan *Recently views*. *Feature product* berisikan produk-produk yang mengiklan secara khusus kepada Yulibu.com, bagian ini dibuat menggunakan *container* berwarna hijau agar nampak *standout* dan dapat dibedakan dengan mudah dengan item lainnya. Desain menu *Category* ditampilkan di *homepage* secara langsung dengan tujuan mempercepat

pengguna dalam mengambil keputusan dengan cara menghilangkan satu tahapan yang ada pada proses pengambilan keputusan sebelumnya. Pada pojok kanan atas terdapat 5 fitur penting yaitu *Compare*, *Wishlist*, *My Cart*, *Notifikasi*, dan *Profile*. Fitur-fitur ini hanya bisa digunakan jika pengguna telah mendaftarkan akun kepada Yulibu.com. Jika pengguna belum melakukan *login* kedalam akun maka bagian ini akan digantikan dengan fitur *Compare* dan *My Cart* serta tombol *login* dan *register*, jika fitur pada tahapan ini fitur *Compare* dan *My Cart* di klik maka pengguna akan diarahkan kehalaman *login*. Untuk menambahkan barang yang diinginkan secara cepat kedalam *Wishlist*, *My Cart*, atau *Compare*, pengguna cukup melakukan *hovering* pada gambar barang yang diinginkan dan selanjutnya mengklik *icon* yang muncul sesuai dengan *task* yang ingin diselesaikan. Untuk melanjutkan ketahap pembelian barang, pengguna cukup mengklik barang yang ingin dibelinya untuk selanjutnya diarahkan kedalam halaman *product detail*, namun jika pada gambar barang terdapat label *Sold*, maka barang tersebut tidak dapat di klik atau pengguna tidak bisa melanjutkan ketahap pembelian.

c. Product Detail



Gambar 5.6 Wireframe Product Detail  
(Sumber : data penulis)



Gambar 5.7 Desain *Product Detail*

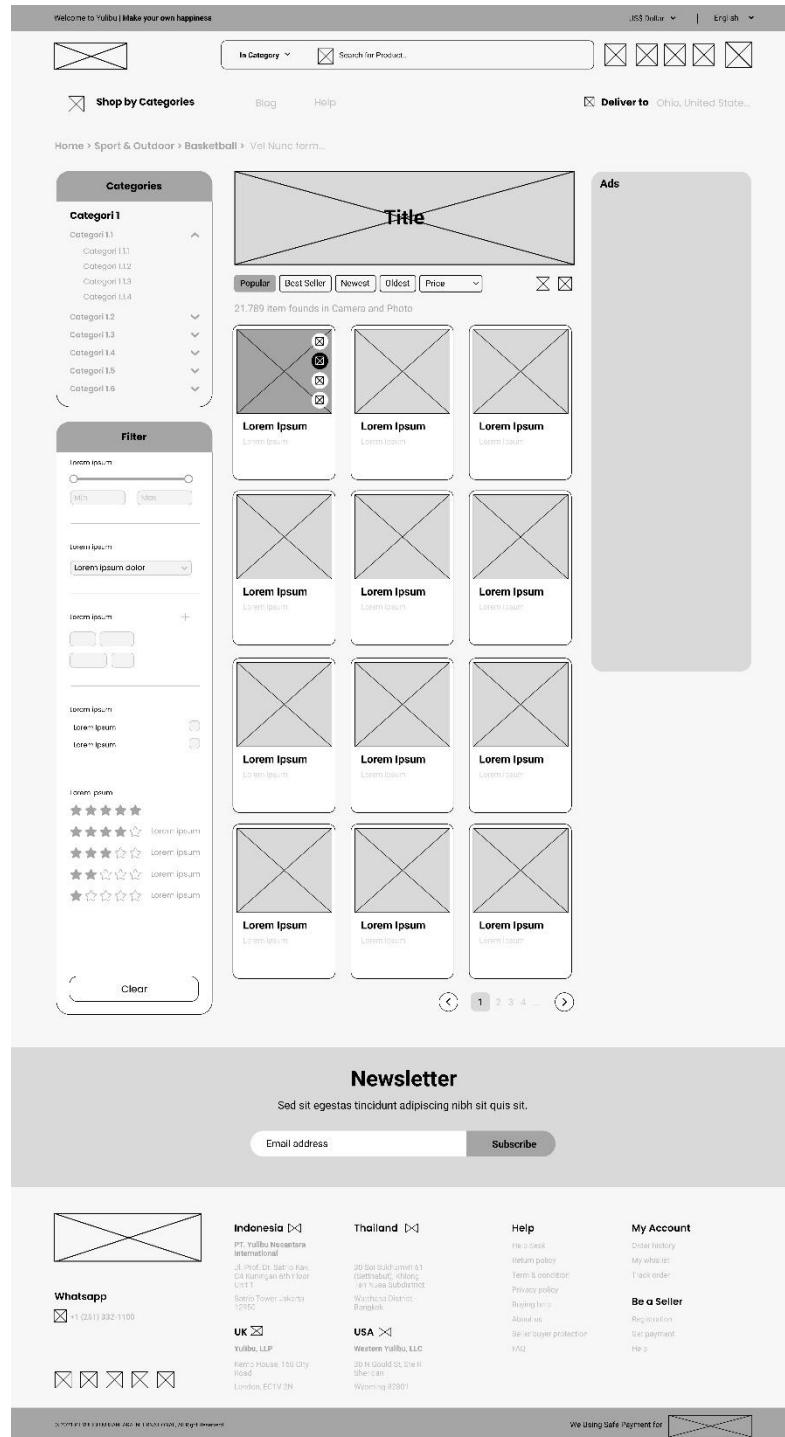
(Sumber : data penulis)

Desain *Product Detail* ini dapat diakses pengguna ketika menekan salah satu produk yang ada pada halaman *homepage*. Halaman ini berisikan detail produk, keterangan, gambar, harga dari produk tersebut, *review* pembeli, *Add to Cart button*, *Buy Now button*, *compare*, *wishlist*, *share*, dan lain sebagainya. Pada halaman ini, *variant*, *quality*, tombol transaksi beli dan keranjang, serta fitur *compare*, *wishlist*, dan *share* di *grouping* menjadi satu dalam satu *container* yang memiliki posisi tetap pada



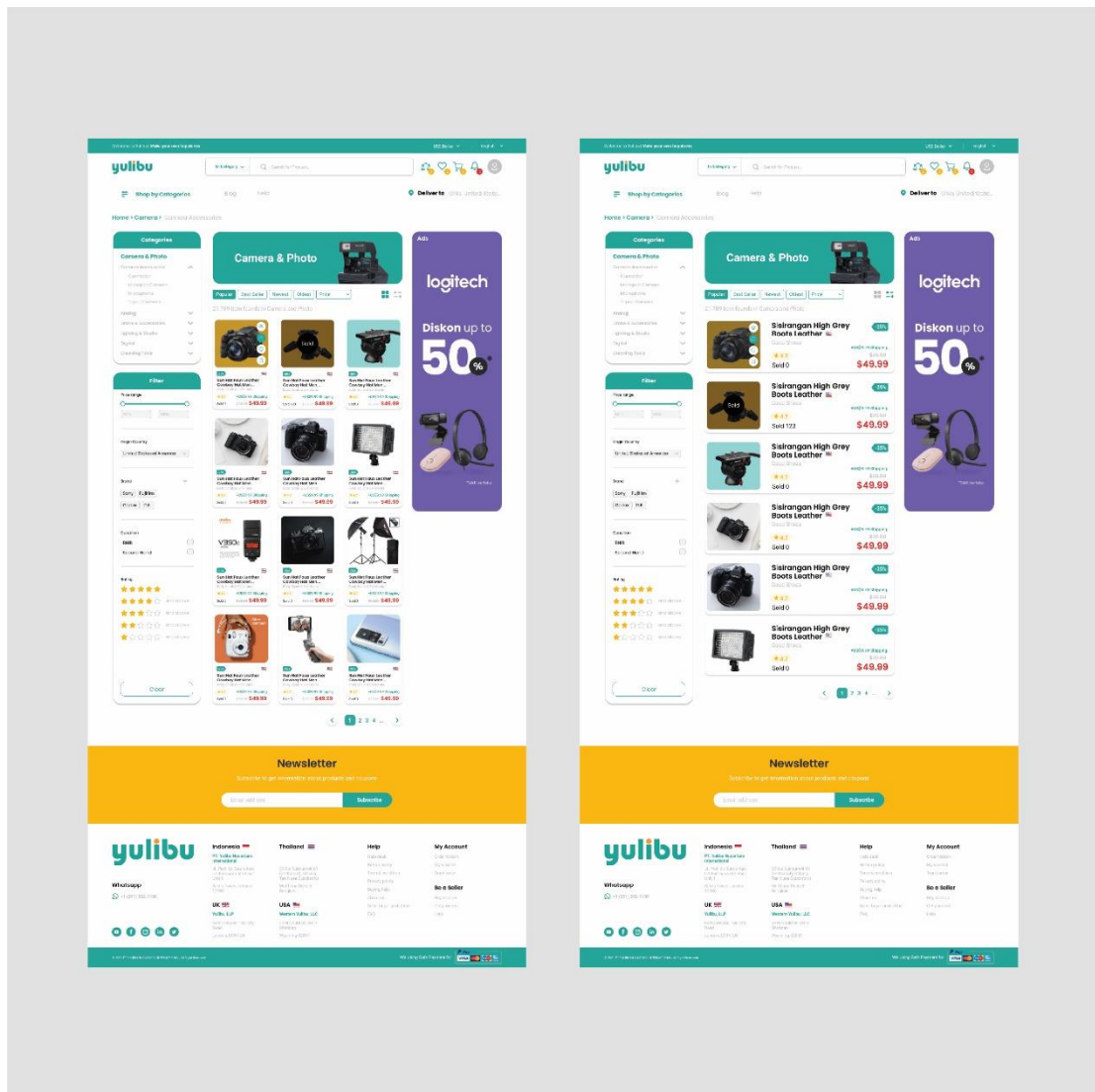
sebelah kanan layar sehingga saat pengguna melakukan *scrolling* kebagian lain, *container* tersebut akan mengikuti tepat pada bagian kanan layar. Hal ini bertujuan memudahkan pengguna, khususnya pengguna yang sudah jauh berada di bagian bawah *page* sehingga mereka dapat tetap melakukan keputusan pembelian dengan cepat tanpa harus kembali kebagian atas *page* atau melakukan *scrolling* yang cukup jauh. Tombol Beli dan Keranjang dibuat menggunakan warna hijau dan kuning untuk menarik perhatian pengguna sehingga pengguna tertarik mengklik tombol tersebut sehingga dapat berpengaruh pada keputusan pembelian. Pada bagian ini juga ditaruh *coupon discount* yang bisa dipilih oleh pengguna. Untuk melihat detail barang pada foto, pengguna cukup mengklik foto produk yang ada untuk selanjutnya akan keluar *pop up* berisikan foto barang pada halaman tersebut. Pada bagian bawah *container* pembelian terdapat *container* yang berisikan detail toko penjual yang ketika diklik pengguna akan diarahkan ke halaman *merchant profile*.

## d. Category



Gambar 5.8 Wireframe Category

(Sumber : data penulis)



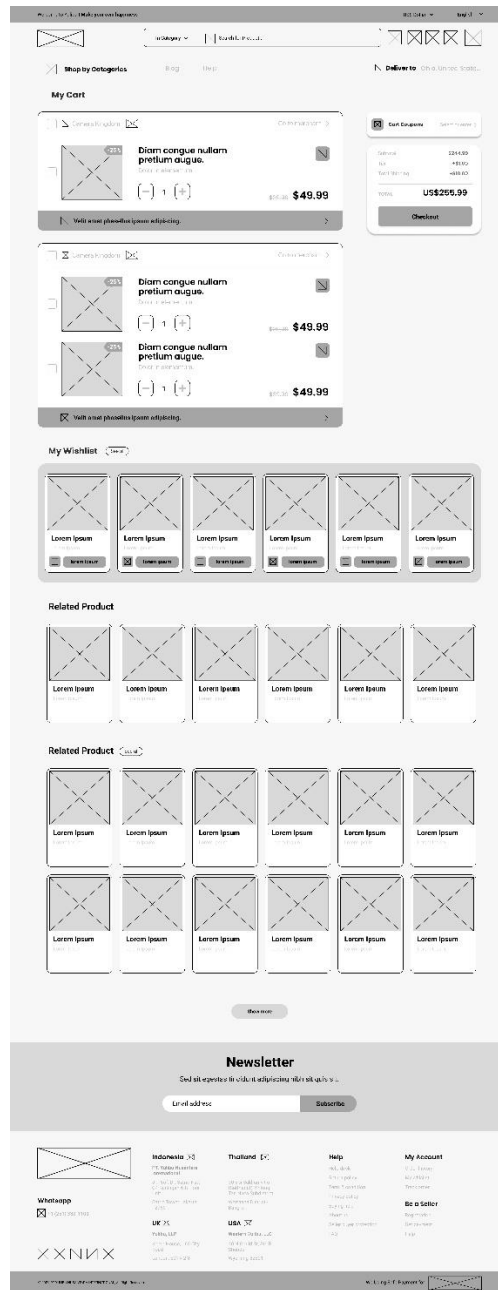
Gambar 5.9 Desain *Category*

(Sumber : data penulis)

Desain halaman kategori dapat diakses melalui fitur *Shop by category* yang bisa di temukan hampir disetiap halaman, Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian berdasarkan kategori barang dengan cepat. *Page* ini berisikan daftar produk-produk yang masuk dalam kategori yang dipilih, fitur *filter*, dan *ads banner*. Pada bagian atas halaman ini terdapat *container* yang berisikan kategori yang dipilih disertai foto disampingnya, hal ini dibuat sehingga tampilan desain tetap *fresh* dan tidak terkesan kaku. Pada halaman ini pengguna dapat

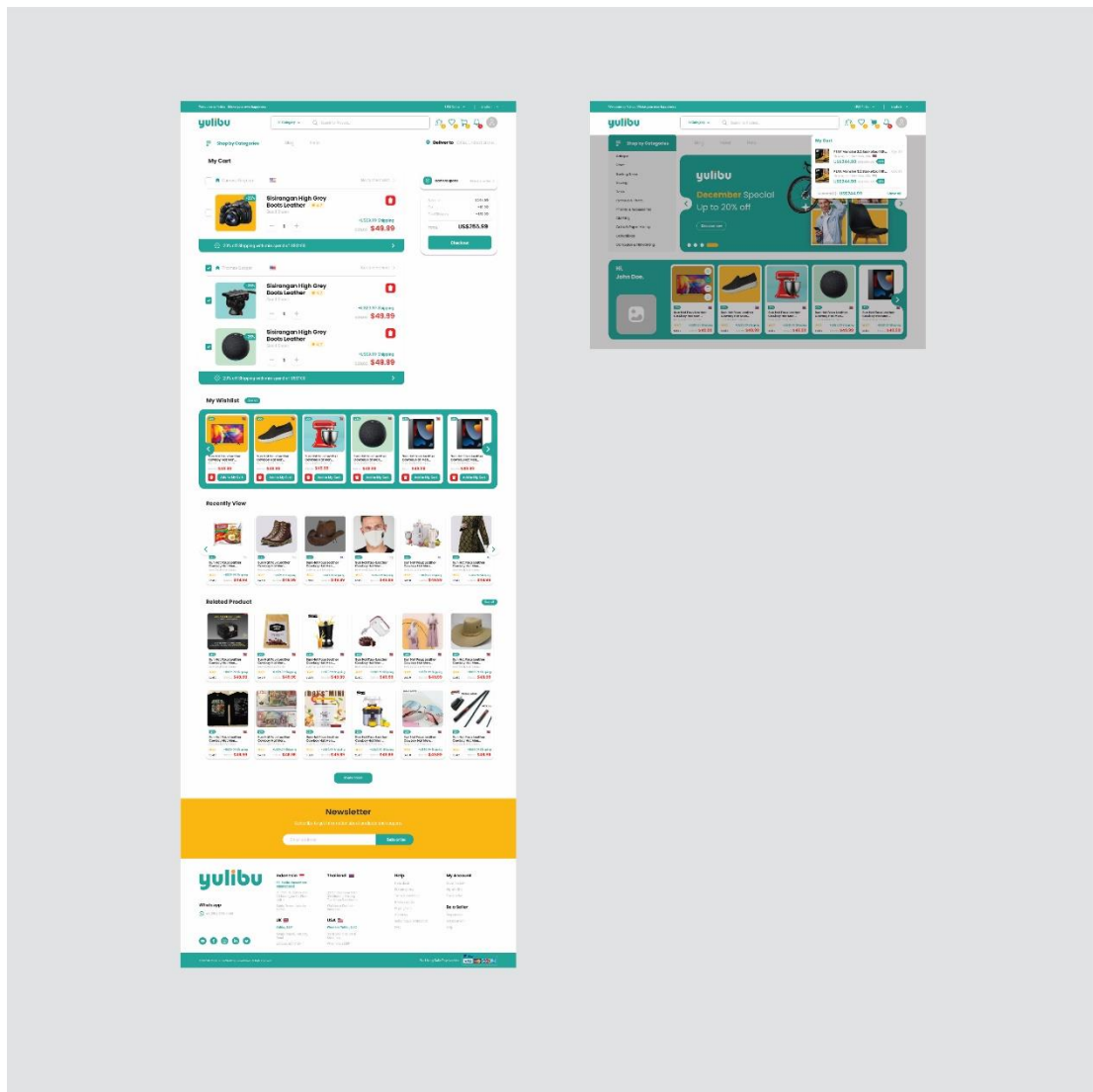
menjelajah mencari barang-barang yang mereka inginkan. Tampilan daftar barang pada halaman ini bisa dirubah menjadi bentuk *list* atau bentuk *tile* sesuai selera pengguna.

e. *My Cart*



Gambar 5.10 Wareframe *My Cart*

(Sumber : data penulis)



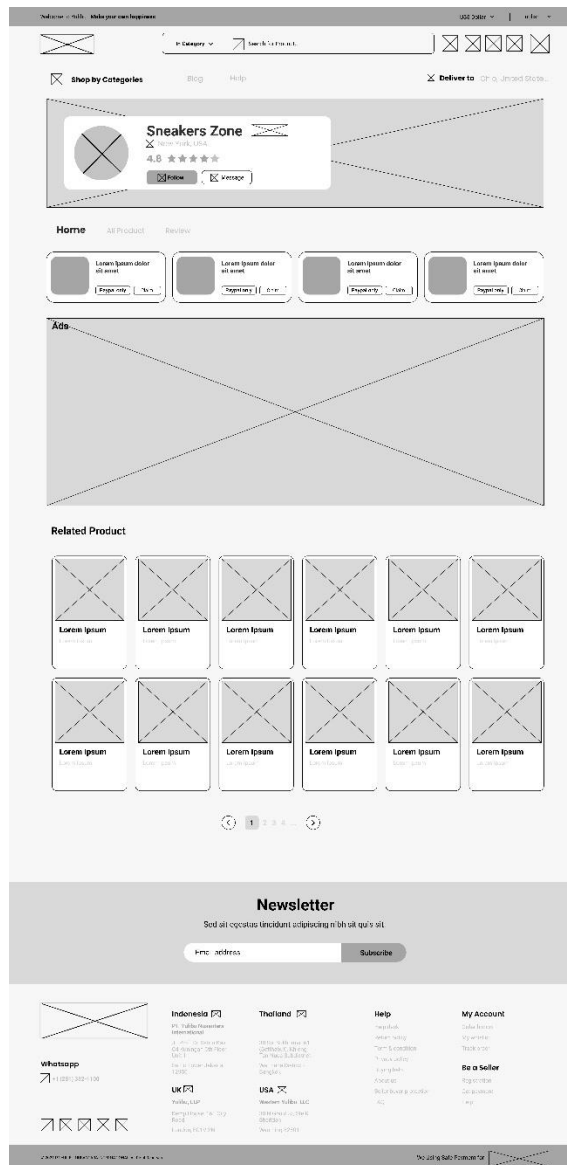
Gambar 5.11 Desain *My Cart*

(Sumber : data penulis)

Halaman *My Cart* yang dapat diakses melalui *My Cart button* pada *Homepage*, *page* ini berisikan daftar produk yang dipilih untuk disimpan di keranjang, *delete button*, *Checkout button*, fitur *coupons*, *shortcut Wishlist*, serta konten *related product*. Pada halaman ini pengguna dapat melakukan pembelian beberapa barang secara sekaligus. Hal yang perlu dilakukan oleh pengguna adalah mencentang semua produk yang ingin dibeli lalu klik tombol *Checkout*. Untuk menghilangkan barang dari halaman *My Cart*, pengguna hanya perlu mengklik *icon delete* pada bagian pojok kanan

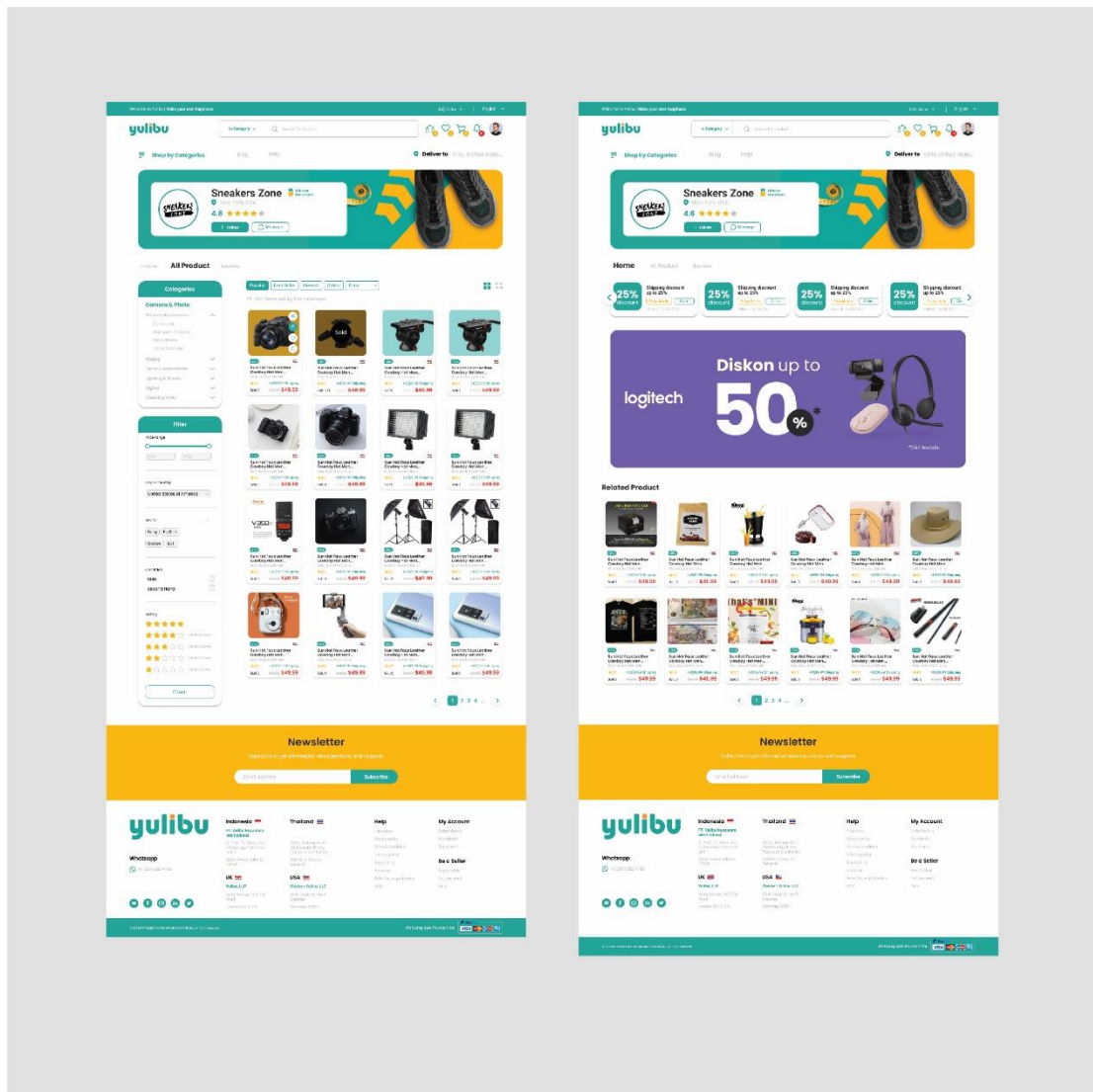
*container* barang. Pada bagian bawah halaman terdapat beberapa daftar barang yang ada pada *Wishlist* pengguna serta *recently view* yang berisikan barang-barang yang baru saja dilihat pengguna. Peletakan kedua konten tersebut bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk dapat memasukan barang yang ada pada kategori tersebut kedalam troli mereka dengan cepat.

## f. Merchant Profile



Gambar 5.12 Wireframe Merchant Profile

(Sumber : data penulis)

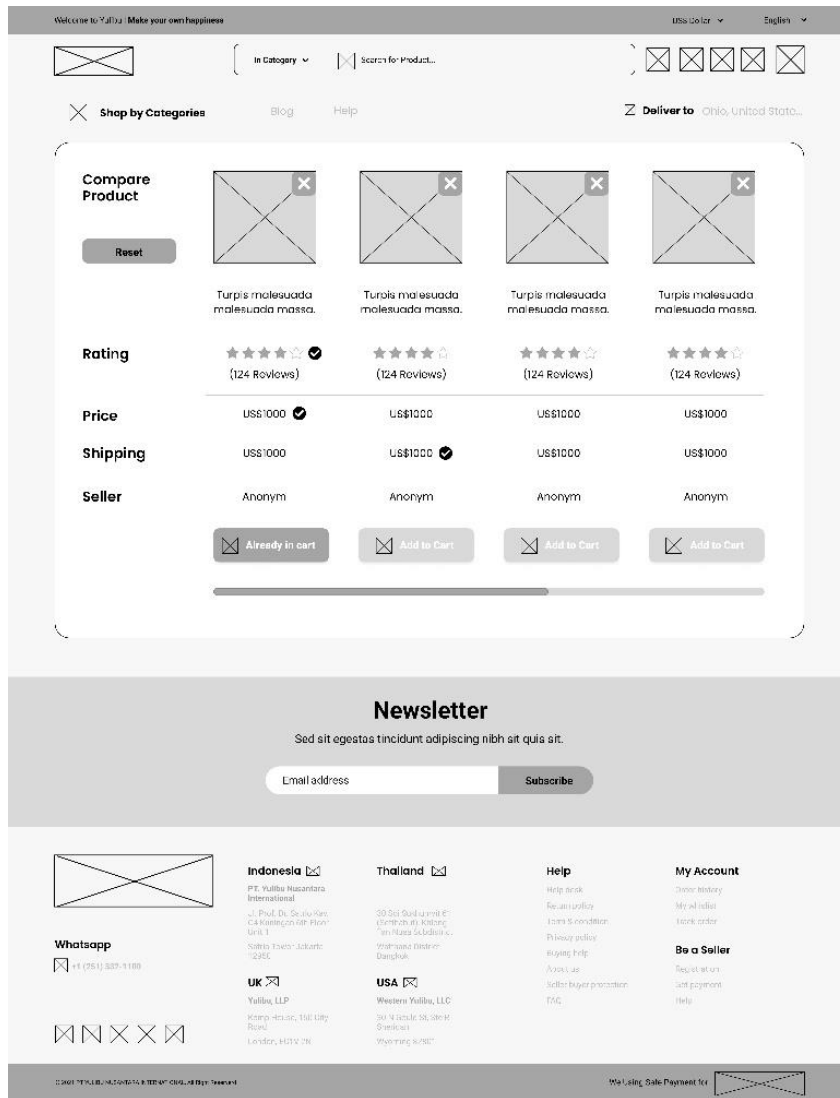


Gambar 5.13 Desain *Merchant Profile*

(Sumber : data penulis)

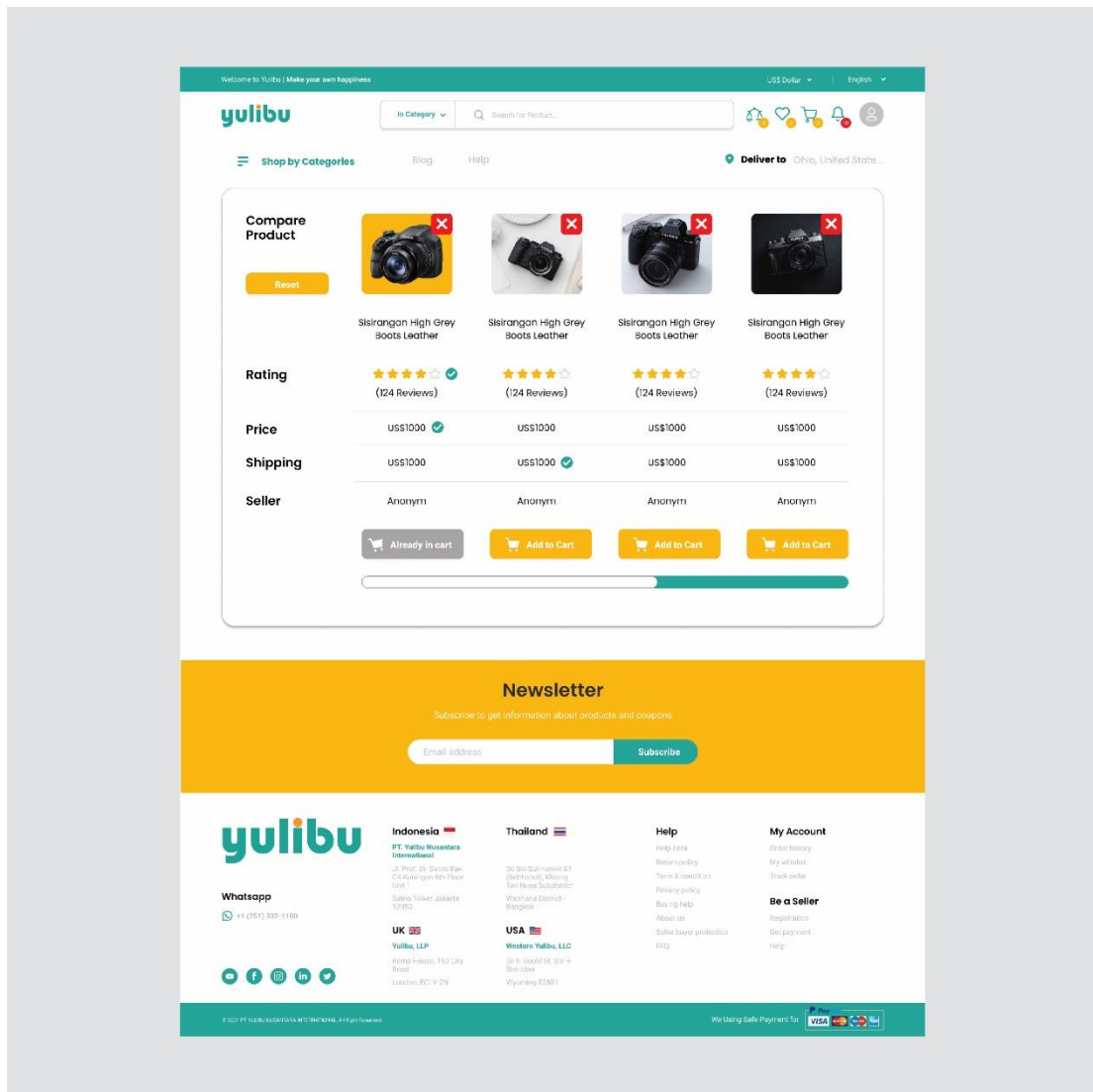
Halaman *Merchant Profile* dapat diakses melalui *page Product Detail*, *page* ini berisikan *list* semua produk yang dijual oleh penjual, *review* pembeli terhadap penjual, *coupon* toko, dan *ads banner*. Hampir sama seperti halaman kategori, pada halaman ini pengguna bisa melihat semua barang yang diperjual belikan, namun perbedaannya barang-barang yang dilihat berasal dari satu penjual. Pengguna juga bisa melihat *coupon discount* yang ditawarkan penjual serta *review* dari para pembeli mengenai pengalaman setelah berbelanja pada penjual tersebut.

g. Compare



Gambar 5.14 Wireframe Compare  
(Sumber : data penulis)





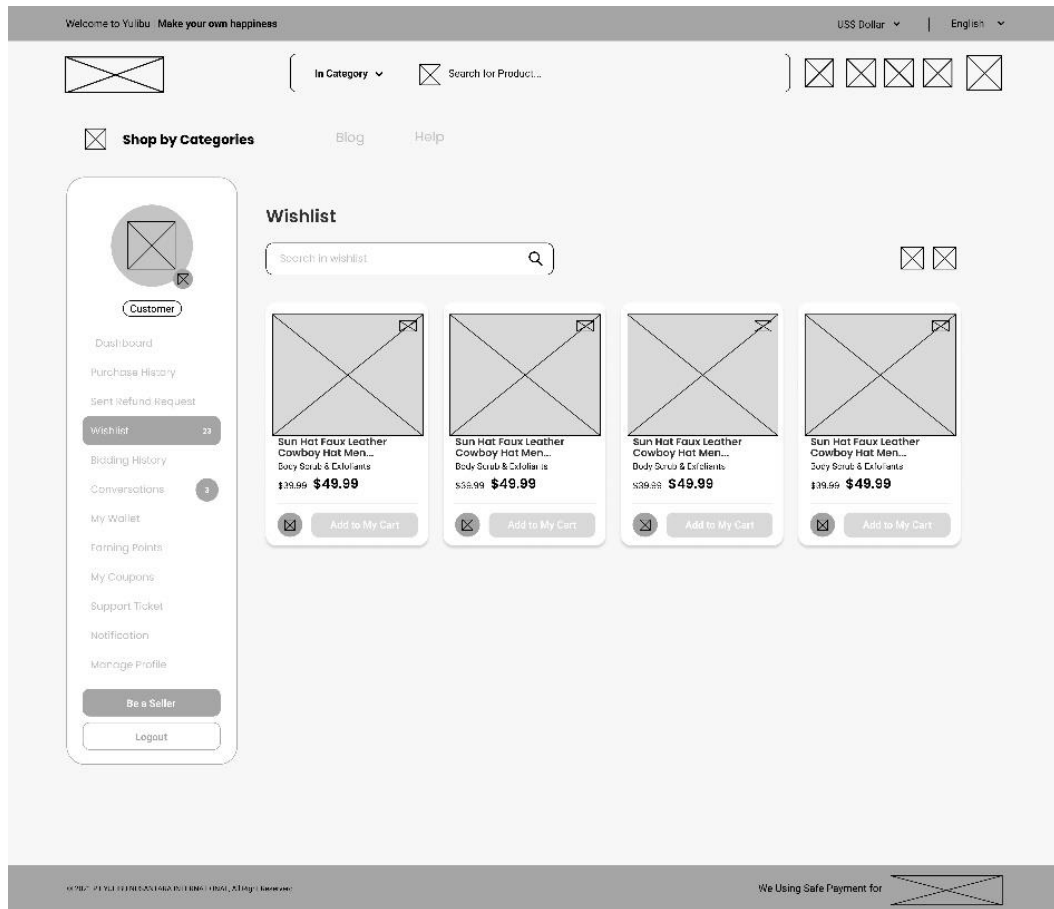
Gambar 5.15 Desain *Compare*

(Sumber : data penulis)

Halaman *Compare* dapat diakses melalui *compare button* pada menu bar *Homepage*, *page* ini berisikan daftar produk yang dipilih untuk saling dibandingkan satu sama lain sehingga kita berhasil mendapatkan hasil transaksi yang kita inginkan. Pada *page* ini terdapat *delete button*, *add to cart button*, *reset button*, dan *scroll bar*. Cara menambahkan barang kedalam halaman *Compare* adalah dengan cara masuk kedalam halaman *Product Detail* lalu klik tombol *Compare* yang berada pada bagian

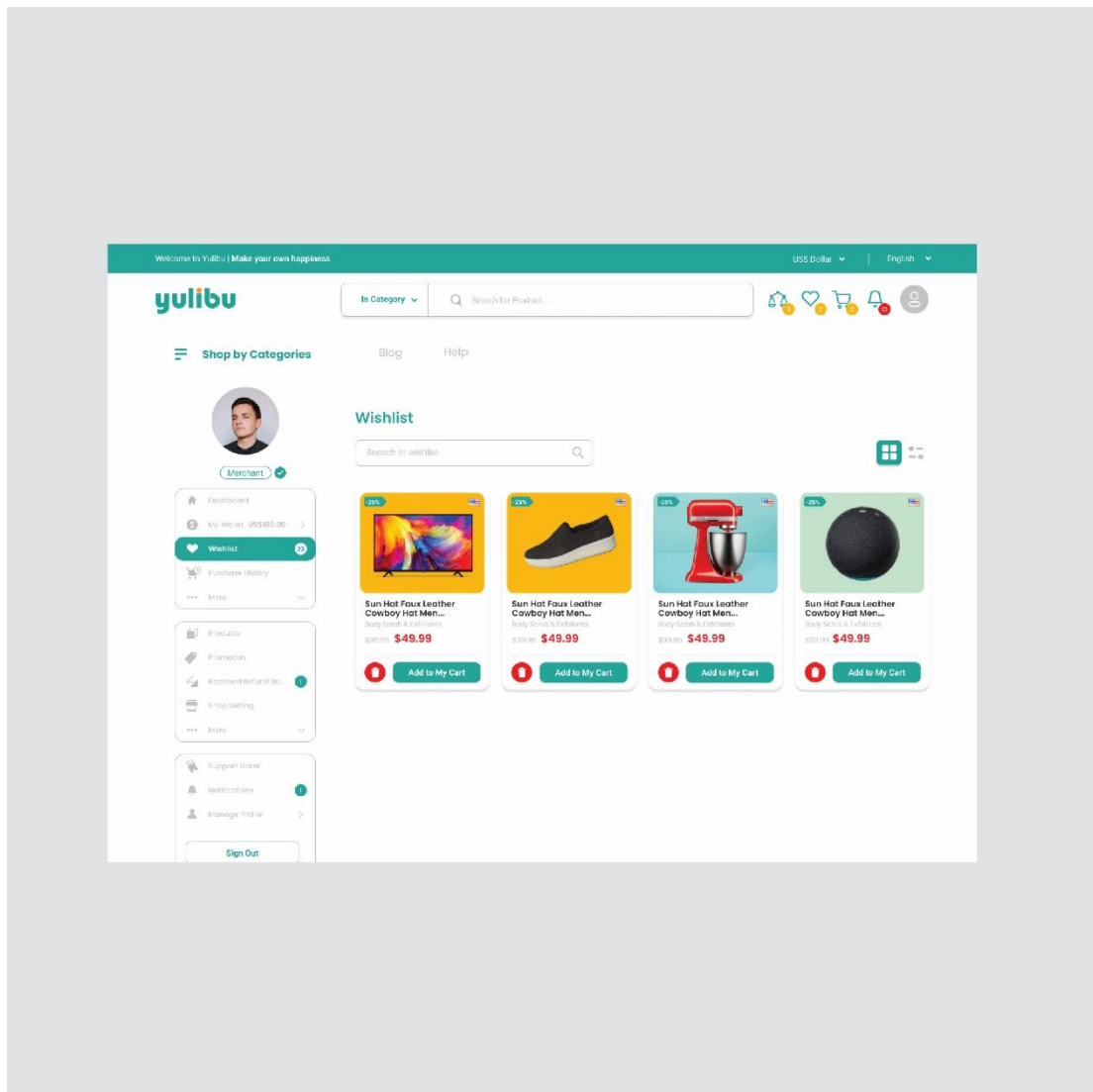
bawah tombol *Buy Now*, atau dengan cukup *hovering* pada gambar yang diinginkan lalu pilih *icon compare* pada pilihan *icon* yang ada.

## h. *Wishlist*



Gambar 5.16 Wireframe *Wishlist*

(Sumber : data penulis)

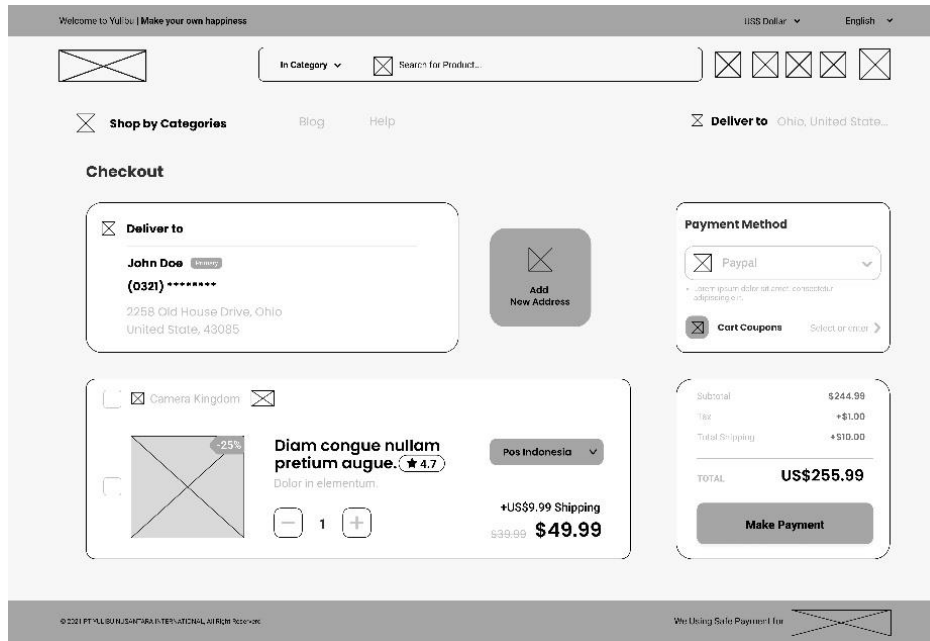


Gambar 5.17 Desain Wishlist

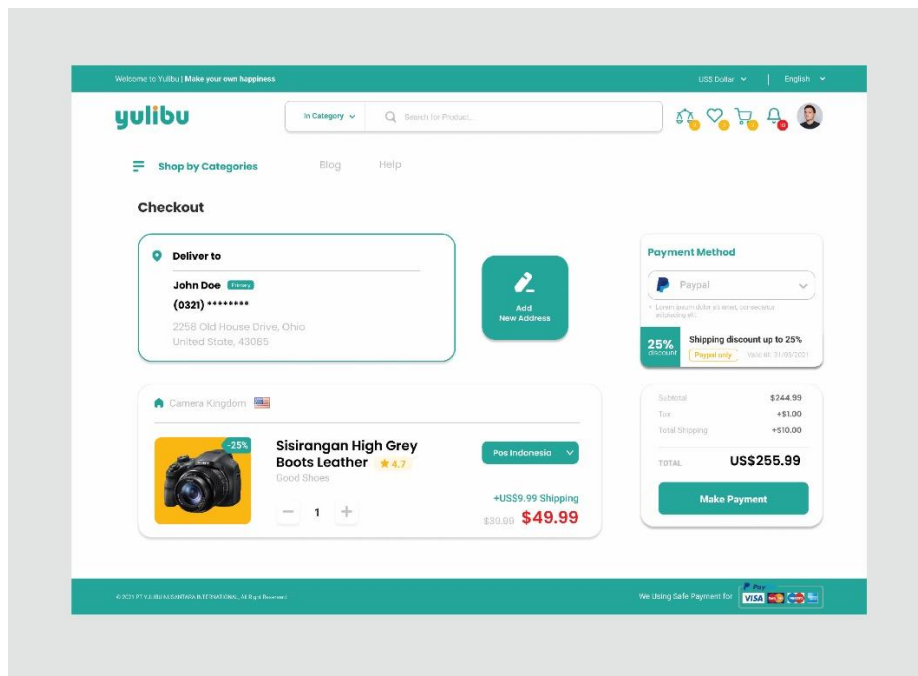
(Sumber : data penulis)

*Wishlist* merupakan salah satu fitur yang ada pada halaman *Profile*, untuk masuk kedalam fitur ini bisa melalui *Wishlist button* pada menu *bar Homepage* atau juga bisa diakses melalui halaman *Profile*. Fitur ini berisikan *list* produk yang disukai, *delete button*, *filter*, serta *add to cart button*. Pengguna dapat menambahkan barang kedalam fitur ini dengan cara masuk kedalam halaman *Product Detail* lalu klik tombol *Wishlist* yang berada pada bagian bawah tombol *Buy Now*, atau dengan cukup *hovering* pada gambar yang diinginkan lalu pilih icon *wishlist* pada pilihan *icon* yang ada.

i. Checkout



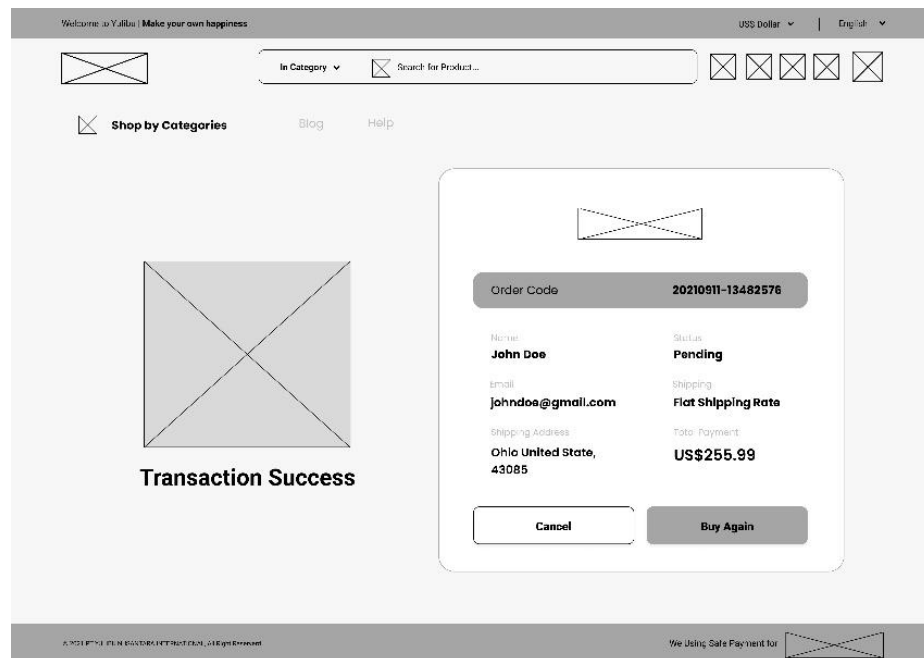
Gambar 5.18 Wireframe Checkout  
(Sumber : data penulis)



Gambar 5.19 Desain Checkout  
(Sumber : data penulis)

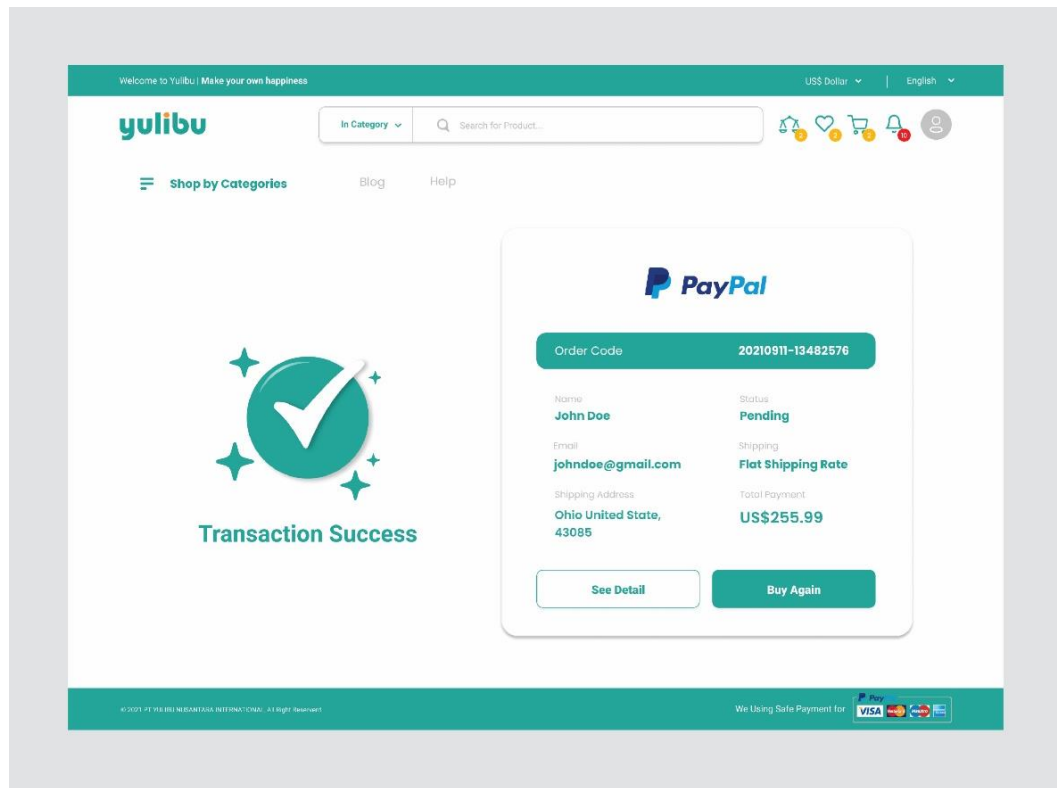
Halaman *Checkout* bisa secara langsung diakses melalui tombol *Buy Now* pada *Product detail*. Pada *page* ini terdapat *Add address button*, pilihan metode transaksi, fitur *cart coupon*, Pilihan pengiriman, dan *Make Payment button*. Halaman ini merupakan tahapan akhir sebelum tahapan pembayaran dilakukan, pengguna dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan, pengguna juga dapat memilih kurir pengiriman, alamat pengiriman, serta memilih *coupon* yang akan digunakan untuk berbelanja. Peletakan *payment method* serta *Make Payment button* pada sebelah kanan adalah untuk kenyamanan pengguna dalam mengakses fitur tersebut jikalau total barang belanjaan yang dibeli lebih dari satu.

#### j. Invoice



Gambar 5.20 Wireframe Invoice

(Sumber : data penulis)

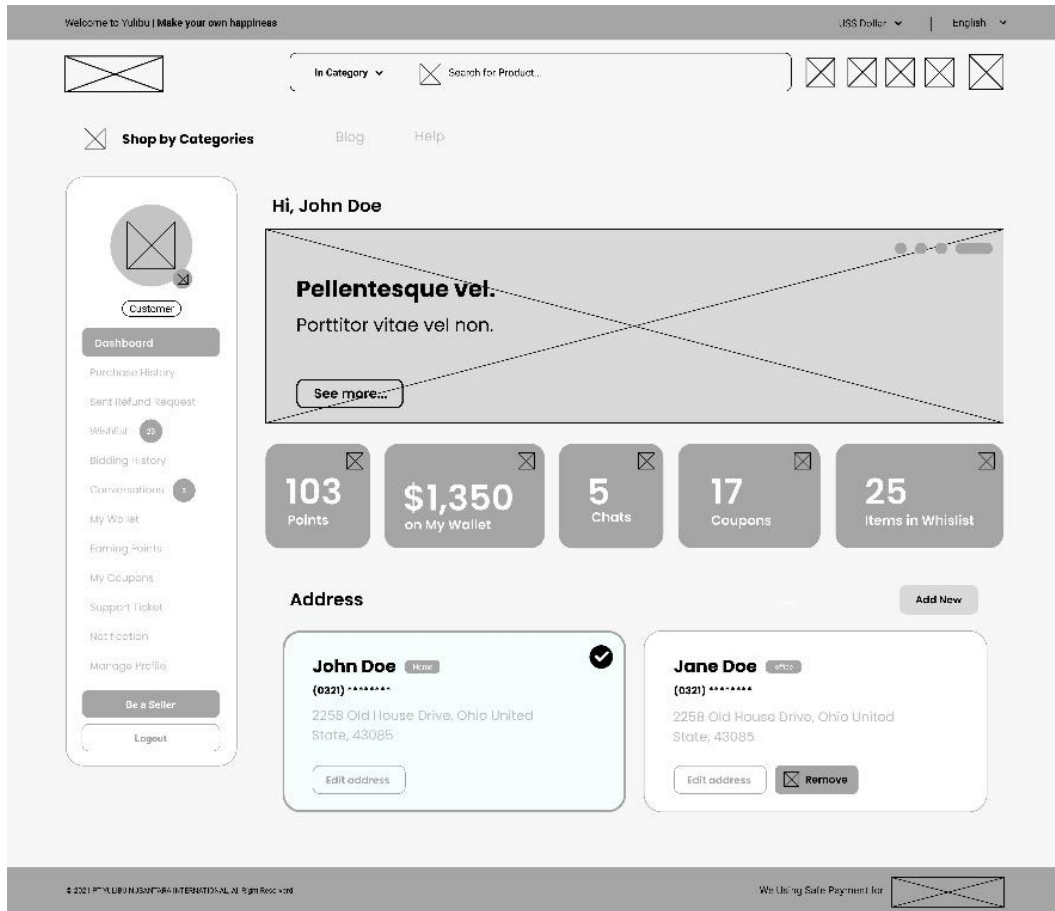


Gambar 5.21 Desain *Invoice*

(Sumber : data penulis)

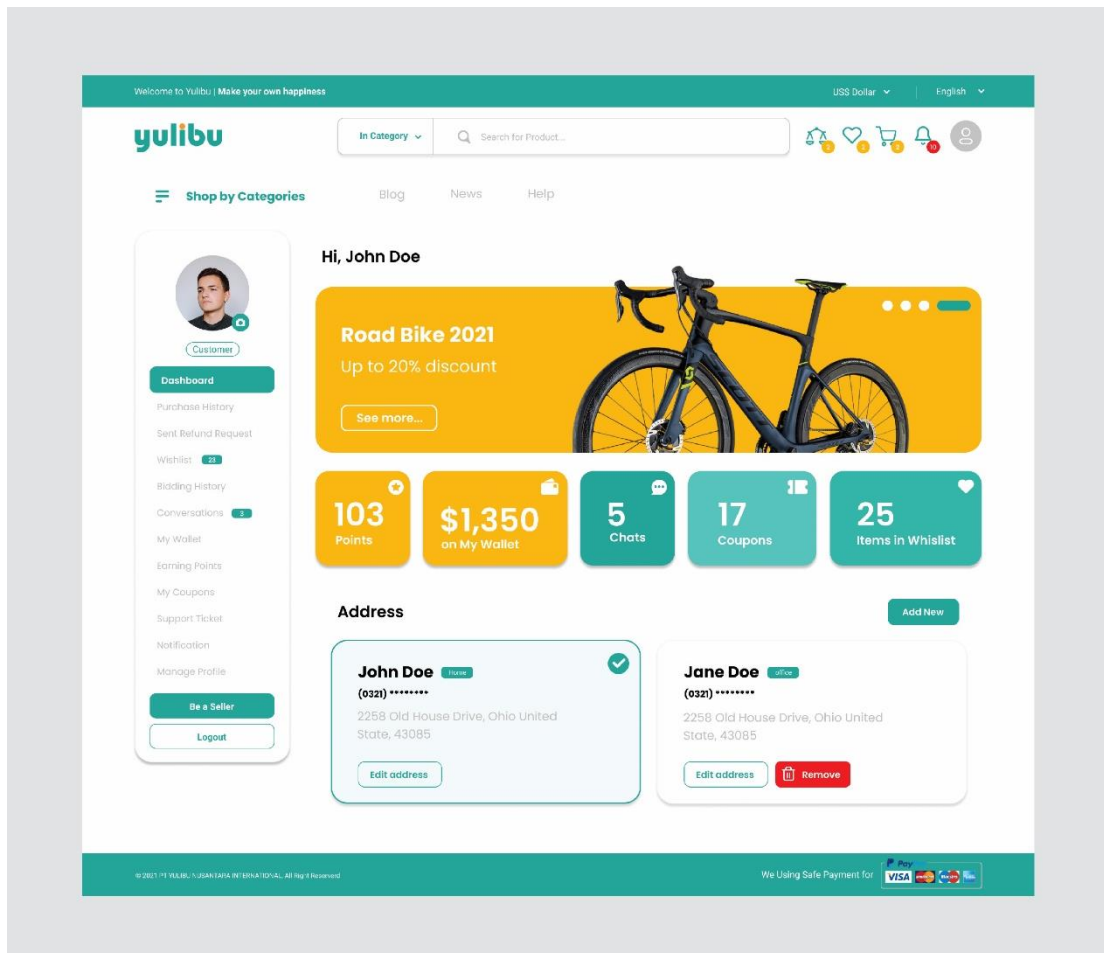
Halaman *Invoice* dapat diakses ketika pembayaran sukses dilakukan. Terdapat dua *button* pada *page* ini, yaitu *Cancel button* dan *Buy Again button*. *Cancel button* akan membawa pengguna pada halaman awal atau *homepage*, sedangkan *Buy Again button* akan membawa pengguna pada halaman *My Cart* atau halaman *Product Detail* tergantung dari mana pengguna mengakses halaman *Checkout* sebelumnya.

## k. Buyer Profile



Gambar 5.22 Wireframe Buyer Profile

(Sumber : data penulis)



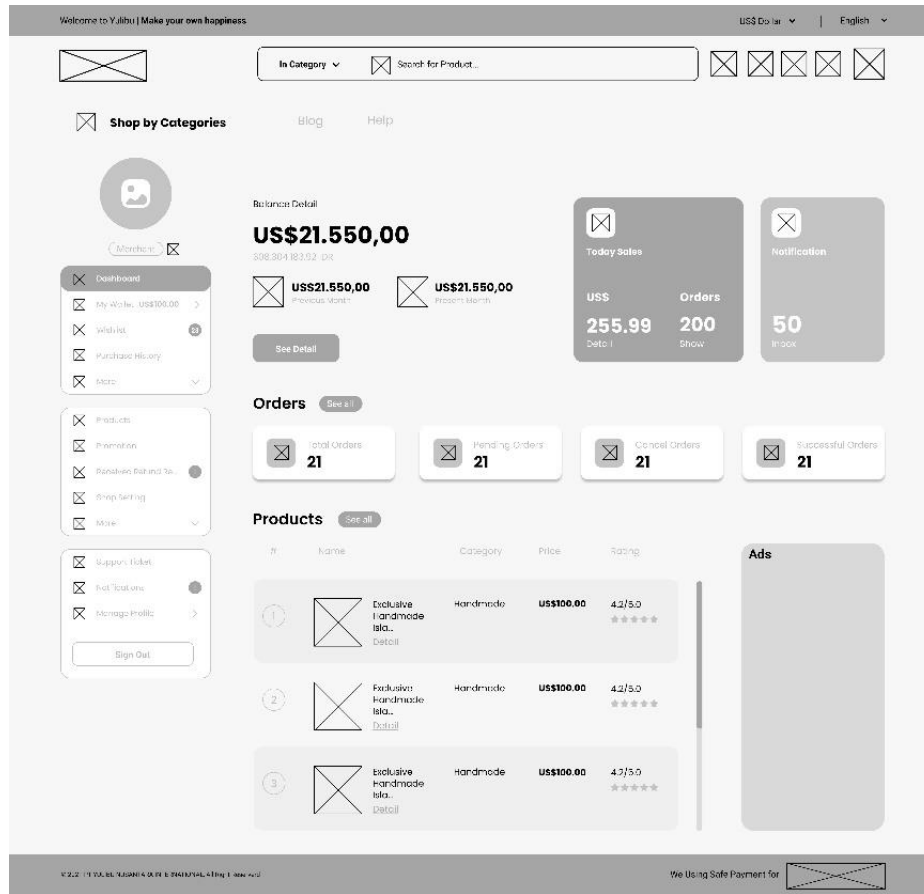
Gambar 5.23 Desain *Buyer Profile*

(Sumber : data pribadi)

Halaman *Buyer Profile* dapat diakses melalui *Profile button* pada menu *bar*. Didalamnya terdapat fitur-fitur seperti *Dashboard*, *Purchase history*, *Sent refund request*, *Wishlist*, *Bidding history*, *Conversations*, *My wallet*, *Earning points*, *My coupons*, *Support ticket*, *Notification*, dan *Manage profile*. Pada halaman ini pengguna dapat melihat perolehan *point* yang didapatkan, status uang digital, dan lain sebagainya. Pengguna juga dapat mendaftarkan akunya menjadi seorang *Seller* dengan dengan menekan tombol *Be a Seller* yang ada pada pilihan menu sebelah kiri.

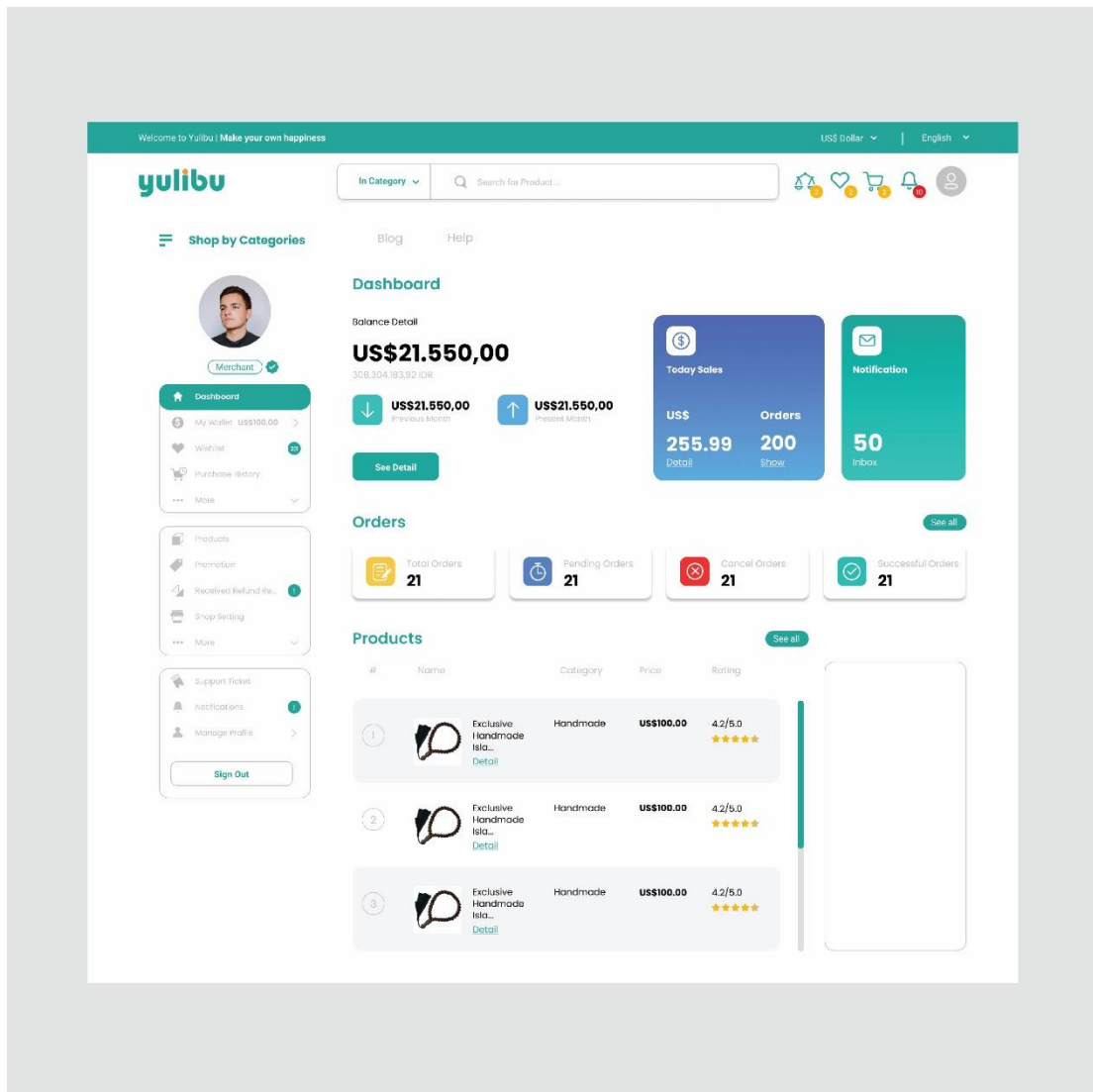


# 1. Seller Profile



Gambar 5.24 Wireframe Seller Dashboard

(Sumber : data pribadi)



Gambar 5.25 Desain *Seller Dashboard*

(Sumber : data penulis)

Halaman *Dashboard* penjual hanya dapat di akses jika pengguna telah memiliki akun penjual. Pada *page* ini terdapat informasi-informasi mengenai notifikasi pesanan masuk, data pendapatan perbulan, serta status pemesanan. Pada halaman ini, menu dibagi menjadi 3 kelompok yaitu fitur *general*, fitur *seller*, dan fitur *utility*. Pada setiap kelompok tersebut dipilih 4 fitur yang pengguna kebanyakan paling sering digunakan untuk diimunculkan secara langsung dan sisanya akan di sembunyikan dan akan muncul ketika pengguna menekan tombol *show more*. Hal ini dilakukan untuk

meringkas fitur-fitur yang ada dikarenakan banyaknya fitur yang disajikan, dengan banyaknya fitur yang disajikan dapat menimbulkan kebingungan pengguna sehingga dapat berdampak negatif terhadap pengambilan keputusan. Dengan tampilan fitur ringkas ini diharapkan pengguna dapat menyelesaikan *task* yang dilakukan dengan lebih mudah dan cepat.

m. *Be a Seller*

Welcome to Yulibu | Make your own happiness

US\$ Dollar | English

In Category Search for Product...

Shop by Categories Blog Help Deliver to Ohio, United State...

### Be a Seller

Register your [shop now](#)

**Lorem Ipsum**

Full Name Email

Phone Number

Passport / National ID Card Passport / National ID Card

Browse

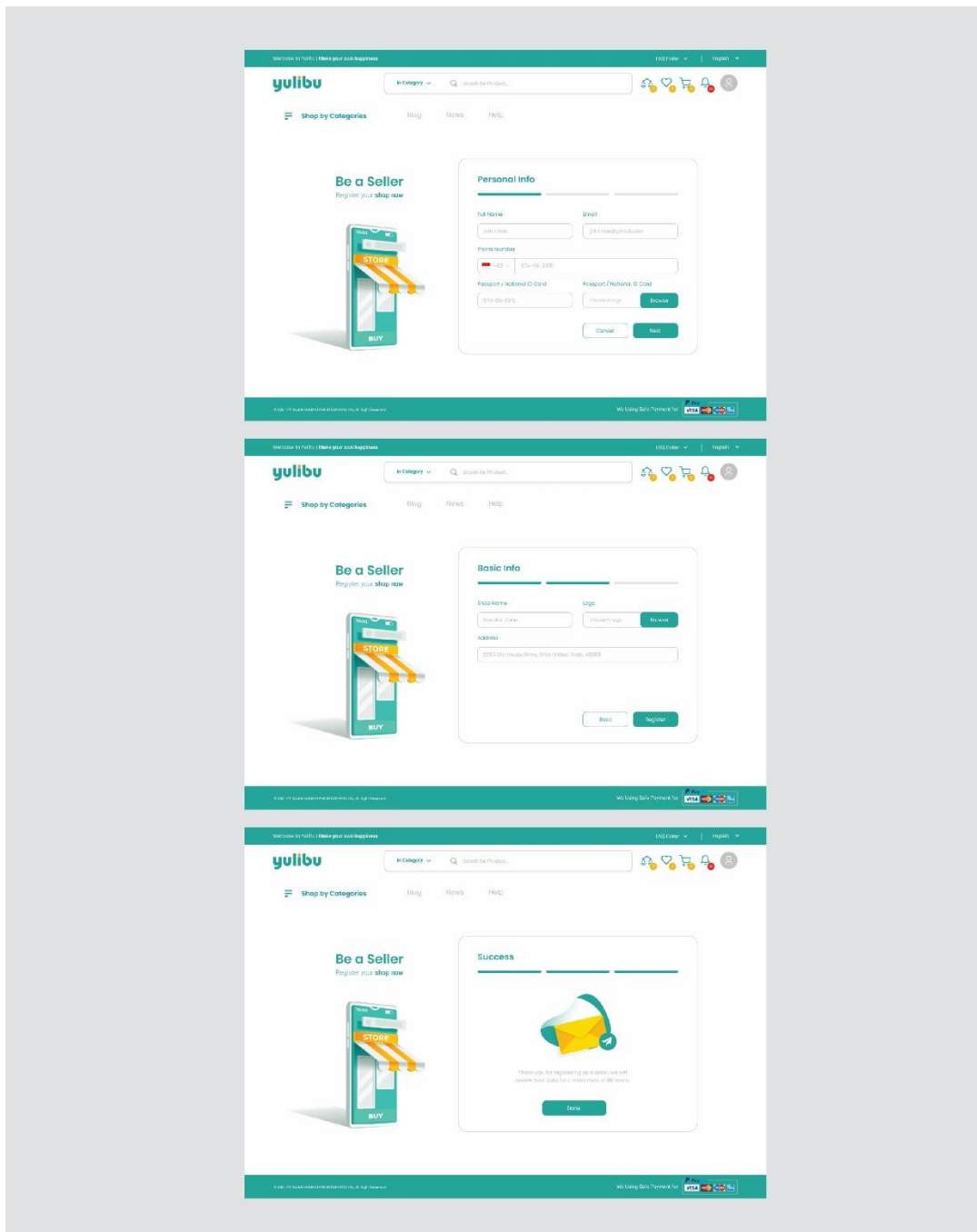
Cancel Next

© 2021 PT YULIBU NUSANTARA INTERNATIONAL. All Right Reserved

We Using Safe Payment for

Gambar 5.26 Wireframe Form *Be a Seller*

(Sumber data penulis)



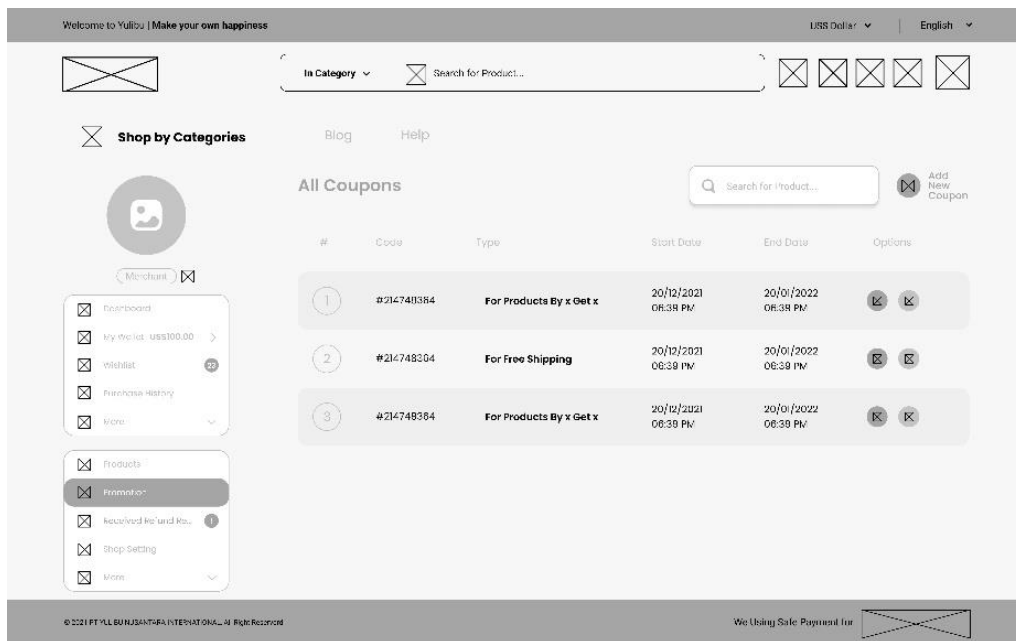
Gambar 5.27 Desain Form Be a Seller

(Sumber : data penulis)

Form ini dapat diakses pengguna dengan menekan tombol *Be a Seller* pada halaman *Profile* ketika pengguna ingin mendaftar diri menjadi seorang *seller*. Form ini dibagi

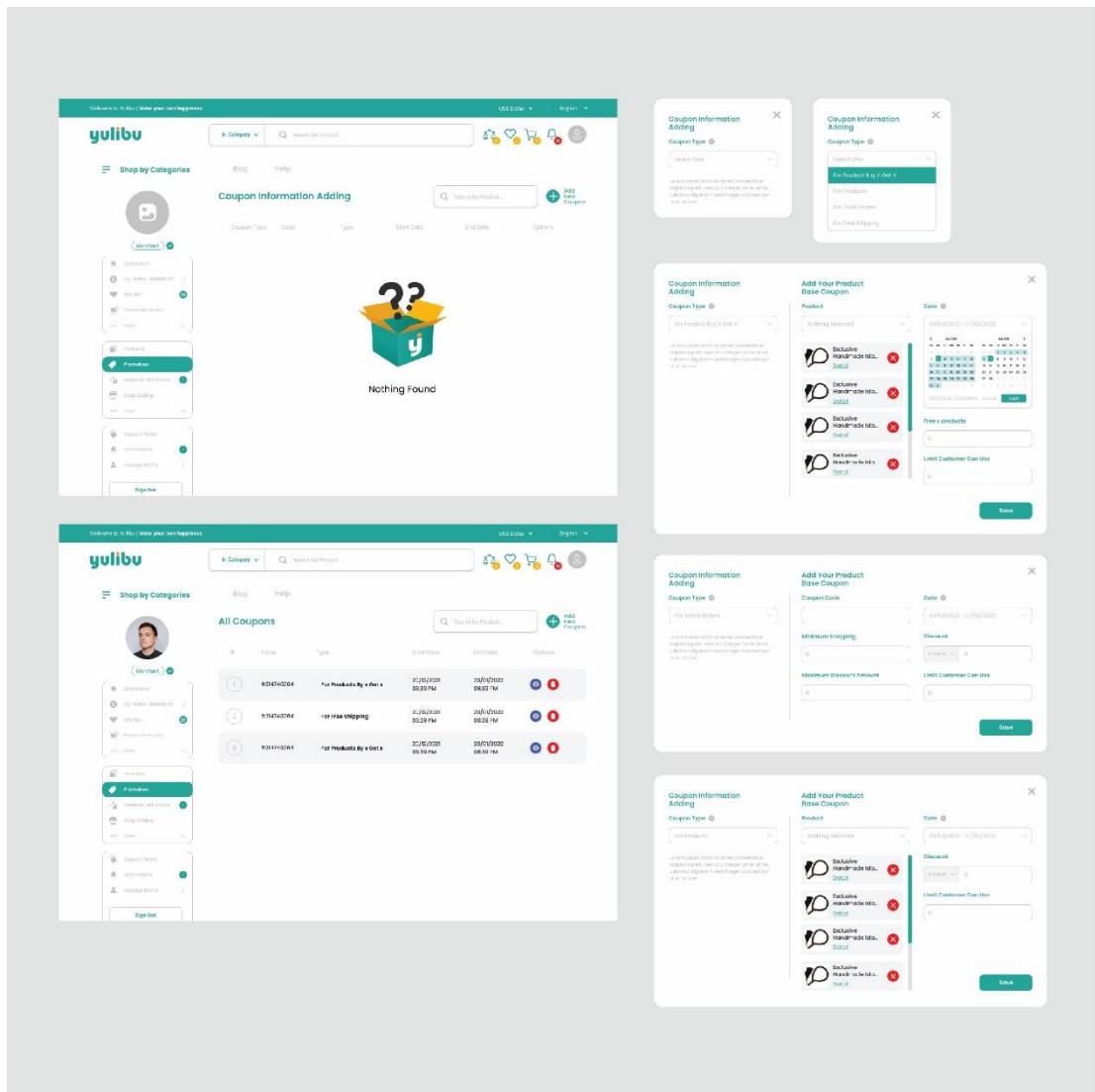
menjadi 3 *section* yaitu *personal information*, *basic info*, dan terakhir tanda bahwa permintaan pengguna menjadi *seller* berhasil diajukan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengisi setiap kolom yang ada pada *form* tersebut. Digunakan *progress bar* agar pengguna dapat mengetahui seberapa banyak tahapan yang harus dilalui serta *tracking* sejauh mana proses yang telah mereka kerjakan.

#### n. Promotions



Gambar 5.28 Wireframe Promotions

(Sumber : data penulis)

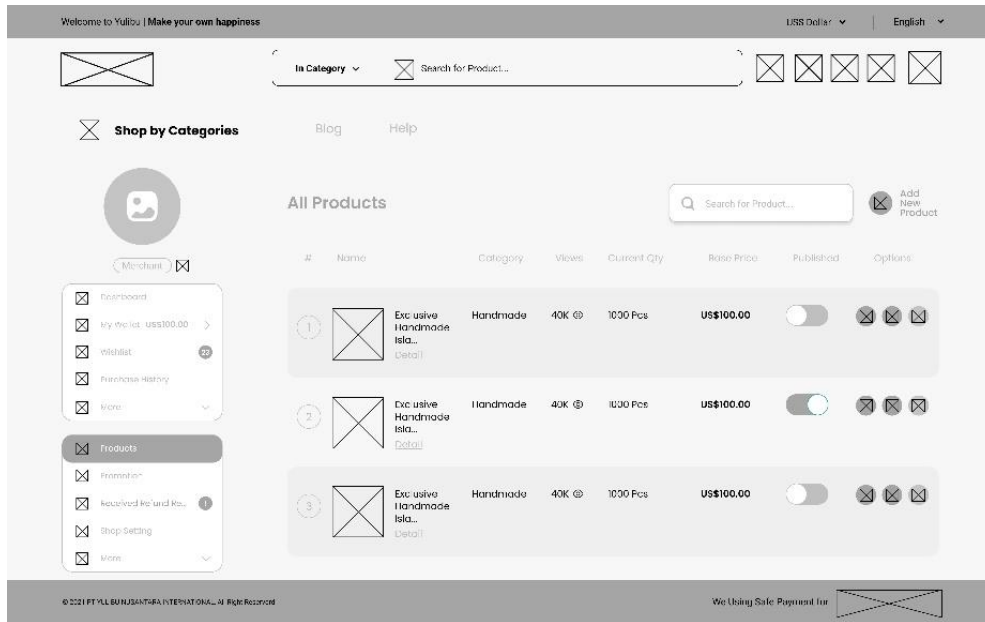


Gambar 5.29 Desain Fitur *Promotions*

(Sumber : data penulis)

Fitur *Promotion* hanya dapat di akses melalui halaman *Seller Profile*. Pada fitur ini penjual dapat menambah dan mengurangi kupon yang akan mereka berikan ke calon pembeli. Yang harus dilakukan pengguna adalah menekan tombol *Add New Coupon* pada pojok kanan atas, lalu akan muncul *pop up* dimana pengguna bisa memilih bagaimana pengguna akan mendistribusikan kupon tersebut kepada pembeli.

o. *Input Items*



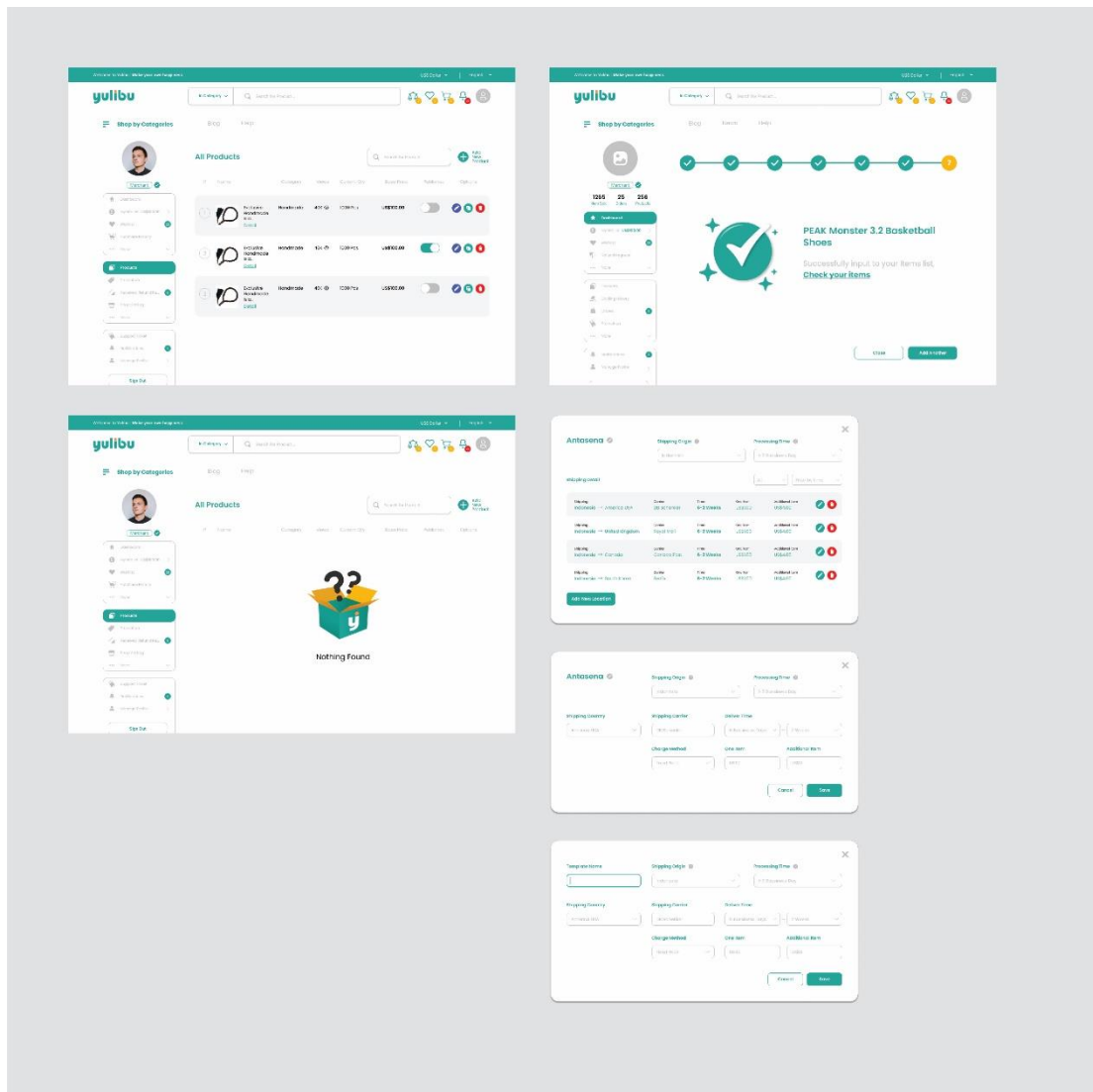
Gambar 5.30 Wireframe Input Items Penjual

(Sumber : data penulis)



Gambar 5.31 Desain *Input Items* Penjual 1  
 (Sumber : data penulis)





Gambar 5.32 Desain *Input Items* Penjual 2

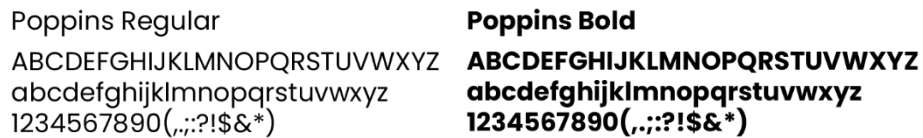
(Sumber : data penulis)

Fitur *Input Items* penjual yang dapat di akses melalui page *Seller Profile*. Pada *page* ini penjual dapat menambah, mengurangi, mengedit, dan mengandakan produk yang dijualnya. Yang harus dilakukan pengguna adalah menekan tombol *Add New Product* pada pojok kanan atas, lalu akan muncul *form* isian dimana pengguna bisa mengisi detail produk yang akan mereka *input*, pada bagian ini pengisian *form* dibagi menjadi 7 tahap, hal ini dikarenakan data yang diperlukan cukup banyak sehingga jika diberikan kedalam satu tampilan panjang, pengguna akan mengalami kebingungan

atau kehilangan semangat dalam mengisi *form* tersebut. Pada bagian atas *form* diberikan *progress bar* agar pengguna mengetahui seberapa banyak tahapan yang harus dilalui serta *tracking* sejauh mana proses yang telah mereka kerjakan.

### 5.1.2 Asset

#### a. *Typography*

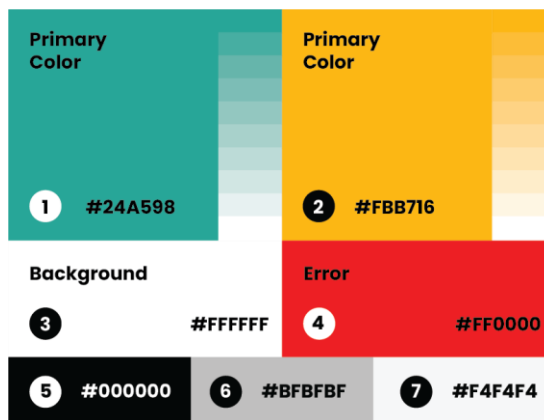


Gambar 5.33 *Typography*

(Sumber : data penulis)

*Typography* yang digunakan dalam redesain *website* Yulibu.com menggunakan *font* Poppins Bold dan Poppins Regular. *Font* ini masuk kedalam jenis *Sans Serif*, dimana *font* jenis ini dapat menciptakan kesan yang *clean*, modern, serta tampilan yang formal (Pratama, 2021). *Typography* ini akan digunakan dalam *headline*, *subtitle*, *body*, dan *caption*. Sedangkan untuk *scaling* menggunakan ukuran 48pt, 34pt, 24pt, 16pt, 14pt, dan 10pt.

#### b. *Colorgraphy*



Gambar 5.34 *Colorgraphy*

(Sumber : data penulis)

Warna yang digunakan dalam redesain *website* Yulibu.com menggunakan warna korporat yang sudah dimiliki sebelumnya yaitu hijau toska dan kuning chrome. Selain itu, dalam redesain Yulibu.com ini digunakan juga warna-warna netral seperti hitam, abu-abu, putih, serta warna tegas seperti merah yang digunakan jika terjadi *error* atau muncul sesuatu yang membutuhkan perhatian lebih.

c. *Iconography*



Gambar 5.35 *Iconography*

(Sumber : data penulis)

Dalam perancangan ikon pada proses redesain Yulibu.com, menggunakan sistem *grid* dengan ukuran 20x20. Pada bagian ujung *icon* dibuat *rounded* untuk menciptakan kesan dinamis dan modern kedalam desain.



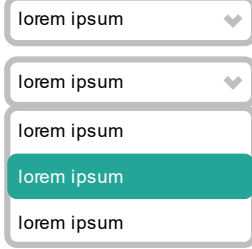

d. *Elements*


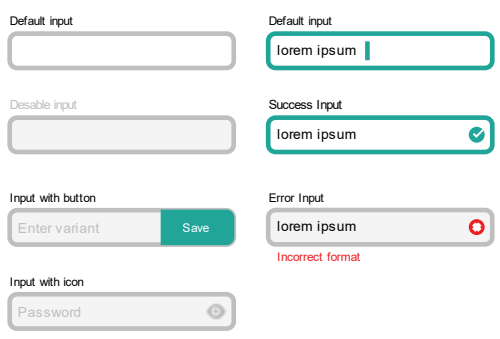
Adapun *elements* yang digunakan dalam perancangan ini ialah:

Table 5.1 *Elements* Yulibu.com

(Sumber : data penulis)

Element	Deskripsi	Contoh
<i>Radio-buttons</i>	<i>Radio-buttons</i> digunakan untuk memungkinkan pengguna memilih satu item dalam satu waktu.	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Default    <input checked="" type="radio"/> Checked</li> <li><input type="radio"/> Hover    <input type="radio"/> Disable</li> </ul> <p>Gambar 5.36 <i>Radio-buttons</i> (Sumber : data penulis)</p>

<p><i>Checkboxes</i></p>	<p><i>Checkboxes</i> memungkinkan pengguna untuk memilih satu atau lebih opsi dari sebuah pilihan. Biasanya yang terbaik adalah menampilkan kotak centang dalam daftar vertikal.</p>	 <p>Gambar 5.37 <i>Checkboxes</i> (Sumber : data penulis)</p>
<p><i>Switches</i></p>	<p><i>Switches</i> memungkinkan pengguna untuk mengubah pengaturan antara dua keadaan. Biasanya digunakan untuk membedakan status <i>on/off</i>.</p>	 <p>Gambar 5.38 <i>Switches</i> (Sumber : data penulis)</p>
<p><i>Dropdown</i></p>	<p><i>Dropdown</i> terdiri dari tombol yang ketika diklik menampilkan daftar <i>drop-down item</i>.</p>	 <p>Gambar 5.39 <i>Dropdown</i> (Sumber : data penulis)</p>
<p><i>Page</i></p>	<p><i>Page</i> membagi konten antar halaman, dan memungkinkan pengguna untuk</p>	 <p>Gambar 5.40 <i>Page</i> (Sumber : data penulis)</p>

<i>Page</i>	melompati halaman atau menelusuri konten secara berurutan	
<i>Progress Bar</i>	<i>Progress Bar</i> menunjukkan di mana pengguna berada saat mereka sedang melalui serangkaian langkah dalam suatu proses.	 <p>Gambar 5.41 <i>Progress Bar</i> (Sumber : data penulis)</p>
<i>Textfields</i>	<i>Textfields</i> digunakan untuk menginput tulisan, baik dalam satu kata maupun satu kalimat panjang.	 <p>Gambar 5.42 <i>Textfields</i> (Sumber ; data penulis)</p>

e. *Buttons*

*Buttons* atau tombol merupakan komponen interaktif pada sebuah tampilan UI yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman dari seorang pengguna. Adapun pada perancangan ini, tombol dibagi menjadi 3 kategori yaitu berdasarkan variasi, ukuran, dan status dari tombol itu. Berdasarkan variasi, terdapat 3 jenis yaitu (1) tombol dengan *text*, (2) tombol dengan *icon*, dan (3) tombol dengan gabungan *icon* dan *text*



Gambar 5.43 variasi *Button*  
(Sumber : data penulis)

Berdasarkan ukuran, tombol terbagi menjadi 3 jenis yaitu ukuran besar (*large*), ukuran sedang (*medium*), dan ukuran kecil (*small*).



Gambar 5.44 ukuran *Button*  
(Sumber : data penulis)

Berdasarkan status, tombol terbagi menjadi 3 jenis status, yaitu dalam keadaan biasa (*default*), pada saat *hovering*, dan pada saat tidak aktif (*disable*).

Default				
Hover				
Disable				

Gambar 5.45 *Button Status*  
(Sumber : data penulis)

f. *Grid Systems*

Dalam membuat *prototype website* Yulibu.com, menggunakan *Artboard* desktop bawaan dari aplikasi Figma yaitu lebar 1440 pixel x tinggi 1024 pixel, dengan *content area* sebanyak 1282 pixel, kolom dengan jumlah 12, *margin* 20, dan *gutter* 40.

g. *Illustrations*



Gambar 5.46 Ilustrasi Yulibu.com

(Sumber : data penulis)

Ilustrasi pendukung yang terdapat pada Yulibu.com akan dirancang menggunakan ilustrasi jenis *vector* dengan disetiap ilustrasinya menggunakan warna dominan korporat Yulibu.com yaitu warna hijau toska dan kuning chrome, hal ini dilakukan untuk tetap menjaga *feel* dari keseluruhan desain tetap sama dan tetap menjaga *brand* Yulibu.com yang telah dibangun lama.

## **5.2 Feedback and Research**

Setelah *Prototype* dibuat Langkah selanjutnya adalah dilakukan *feedback* pengguna untuk menghitung berapa besar *success rate* dari *prototype* yang dirancang. Dilakukan *task* analisis kepada 5 orang responden dengan umur kisaran 18 – 34 tahun, hal ini mengacu pada besaran umur pengguna *e-commerce* dunia. Ke 5 responden ini akan diberikan sebuah *task* yang harus mereka selesaikan dengan *prototype* yang dirancang. Jumlah *task* yang diberikan total 75 *task*, dengan masing-masing responden harus menyelesaikan masing-masing 15 *task*. Total *task* yang berhasil diselesaikan oleh responden sebanyak 65 *task* dari total 75 *task* keseluruhan. Untuk menghitung *success rate* dari *prototype* maka total *task* berhasil dibagi dengan total *task* yang diberikan dikalikan dengan 100%, maka hasil dari *success rate* dari percobaan ini adalah 86%.

## **5.3 Desain Media Pendukung**

Desain Media pendukung merupakan luaran lain yang dapat menunjang daya tarik dari media utama sebagai luaran pokok. Pada perancangan ini media utamanya adalah desain *UI marketplace* Yulibu.com, sedangkan media pendukungnya adalah berupa *UI Profile*, Brosur penggunaan, *Pouch*, Topi, Baju, Kalender duduk, *Phone holder*.



### 5.3.1 *UI Profile*

*UI Profile* diperlukan sebagai guideline dalam mendesain *website* selanjutnya. *UI Profile* dapat digunakan sebagai patokan dalam menyempurnakan *website* Yulibu.com kedepan sehingga tidak melenceng dari desain sebelumnya.



Gambar 5.47 Desain *UI Profile*  
(Sumber : data penulis)

### 5.3.2 Brosur Penggunaan

Brosur penggunaan digunakan sebagai media informasi bagi pengguna tentang tata cara dalam menggunakan *website* Yulibu.com, atau bisa juga sebagai salah satu media promosi untuk memperkenalkan Yulibu.com ke orang luas.



Gambar 5.48 Desain Brosur Yulibu.com

(Sumber : data penulis)

### 5.3.3 Topi

Topi bisa diberikan kepada mitra Yulibu.com sebagai *merchandise*, atau sebagai hadiah apresiasi karena telah percaya untuk bekerja sama dengan Yulibu.com.



Gambar 5.49 Desain Topi Yulibu.com

(Sumber : data penulis)

### 5.3.4 Pouch

*Pouch* dapat diberikan kepada mitra Yulibu.com sebagai *merchandise*, dapat digunakan untuk menyimpan barang-barang kecil.



Gambar 5.50 Desain *Pouch*

(Sumber : data penulis)

### 5.3.5 Baju

Baju bisa diberikan kepada mitra Yulibu.com sebagai *merchandise*, atau sebagai hadiah apresiasi karena telah percaya untuk bekerja sama dengan Yulibu.com.



Gambar 5.51 Desain Baju Yulibu.com

(Sumber : data penulis)

### 5.3.6 Kalender Duduk

Kalender duduk bisa diberikan kepada mitra Yulibu.com sebagai *merchandise*, atau sebagai hadiah apresiasi karena telah percaya untuk bekerja sama dengan Yulibu.com.



Gambar 5.52 Desain Kalender Duduk Yulibu.com

(Sumber : data penulis)

### 5.3.7 *Phone holder*

*Phone holder* bisa diberikan kepada mitra Yulibu.com sebagai *merchandise*, atau sebagai hadiah apresiasi karena telah percaya untuk bekerja sama dengan Yulibu.com. *Phone holder* juga bisa menjadi representative dari Yulibu.com sebagai perusahaan yang bergerak di media digital.



Gambar 5.53 Desain *Phone holder* Yulibu.com

(Sumber : data penulis)