

**SKRIPSI KARYA**

**PERANCANGAN WEBSITE**  
**PHOENIX CREATIVES STUDIO**



**RONI SAPUTRA N**  
**NIM. 0921515**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,**  
**RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**2022**

# **PERANCANGAN WEBSITE PHOENIX CREATIVES STUDIO**

Skripsi Karya untuk memperoleh Gelar Sarjana  
pada Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

RONI SAPUTRA N  
NIM. 0921515

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
2022**



**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PERANCANGAN WEBSITE  
PHOENIX CREATIVES STUDIO**

**SKRIPSI KARYA INI TELAH DISETUJUI**

**Tanggal 7 Januari 2022**

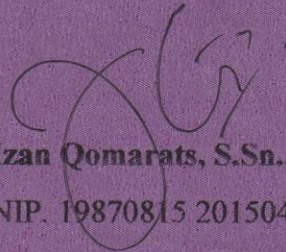
**Pembimbing I**



**Purnama Suzanti, SE., M.Sc**

**NIP. 19750525 200604 2 001**

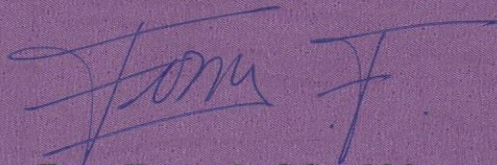
**Pembimbing II**



**Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn**

**NIP. 19870815 201504 1 001**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
ISI Padangpanjang**



**Ferry Fernando, S.Sn., M.Sn**

**NIP. 19830604 200812 1 001**



## HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI KARYA INI TELAH DISETUJUI  
Tanggal 7 Januari 2022

### PERANCANGAN WEBSITE PHOENIX CREATIVES STUDIO

Nama : Roni Saputra N

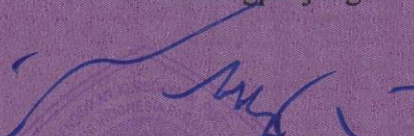
NIM : 0921515

#### Dewan Penguji :

|                 |                                                                      |                                                                                           |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ketua penguji   | : <b>Kendall Malik, S.Sn., M.Ds</b><br>NIP. 19810430 200801 1 009    | (  )   |
| Anggota Penguji | : <b>Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn</b><br>NIP. 19870215 201404 1 001    | (  )  |
| Anggota Penguji | : <b>Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn</b><br>NIP. 19890627 201504 1 001 | (  ) |
| Pembimbing I    | : <b>Purnama Suzanti, SE., M.Sc</b><br>NIP. 19750525 200604 2 001    | (  ) |
| Pembimbing II   | : <b>Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn</b><br>NIP. 19870815 201504 1 001    | (  ) |

Mengetahui,

Dekan FSRD  
ISI Padangpanjang



**Yandri, S.Sn., M.Sn**

NIP. 19710104 200003 1 002



## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Dengan rahmat Allah SWT. Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, hidayah, rahmat, dan rezeki kepada saya. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya Tugas Akhir yang ku rancang sesederhana ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.*

*Dengan mengucapkan Alhamdulillah karya sederhana ini ku persembahkan kepada kedua orang tua yang sangat kusayangi.*

*Ibu tesayang, Reffliati, Terima Kasih atas kasih sayang dan doa yang engkau berikan selama ini. Hangat peluk dan kasih sayangmu membuatku sabar dan ikhlas menjalani hidup. Setiap air mata dan pengorbananmu takkan pernah tergantikan ibu..*

*Abah tercinta, Naswir. Terima Kasih atas limpah kasih sayang. Tugas Akhir ini saya persembahkan sebagai salah satu tanggung jawab sebagai anak yang telah menyelesaikan pendidikan. Dan semoga karya ini bisa membuatmu bangga terhadap anakmu.*

*Semoga Engkau, Ibu dan Abah diberikan sehat badan, panjang umur, rejeki dan selalu dalam lindungan Allah SWT.*

*Terimakasih kepada diri sendiri yang terus semangat dan berusaha keras, walaupun banyak hal yang terjadi, keringat, sedih, susah, tangis, hal yang dikorbankan selama proses pembuatan Tugas Akhir ini, demi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sampai selesai.*

*Tak lupa terimakasih pada dosen pembimbing tugas akhirku, Ibuk Purnama Suzanti, SE., M.Sc dan Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn Yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkanku memberi pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar aku menjadi lebih baik.*

*Terimakasih kepada sahabat Ulul Amri, S.Ds dan Dickof Zapatista, S.Ds yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam membuat tugas akhir ini sampai selesai.*

*Terimakasih juga kepada kepada sahabat Putra Vigardo Yerika Fuji S.Sn Riski Marta Edison S.Ds dalam memberikan support sampai akhir.*

**Roni Saputra N**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Roni Saputra N

NIM. : 0921515

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan Website Phoenix Ceatives Studio

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi/Skripsi Karya yang saya buat adalah karya saya sendiri dan belum pernah dipublikasikan. Adapun karya orang lain yang saya rujuk telah sesuai dengan aturan pengutipan kaidah ilmiah. Apabila dikemudian hari terdapat plagiat/penjiplakan maka saya bertanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sebagai mana mestinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan tanpa ada unsur paksaan. Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terima kasih.

Padangpanjang, 5 Februari, 2022

Saya yang menyatakan,



Roni Saputra N

NIM. 0921515

## UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberi kesempatan, kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Website Phoenix Creatives Studio.

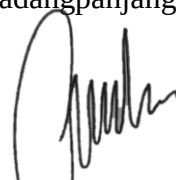
Tugas Akhir merupakan salah satu persyaratan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang dengan judul “Perancangan Website Phoenix Creatives Studio.”. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof Dr. Novesar Jamarun, MS selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padang Panjang
2. Bapak Yandri, S.Sn., M, Sn. selaku selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
3. Bapak Ferry Fernando, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
4. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang dan selaku Dosen anggota penguji 2.
5. Bapak Kendall Malik, S.Sn., M.Ds selaku Dosen ketua penguji.

6. Bapak Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn selaku Dosen ketua penguji 3.
7. Ibuk Purnama Suzanti, SE., M.Sc selaku Pembimbing I Tugas Akhir. Terima kasih atas bimbingan, kritikan, dan saran yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
8. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn selaku Pembimbing II Tugas Akhir. Terima kasih atas kritikan dan saran dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang telah diberikan kepada penulis.
9. Dosen- Dosen Seluruh staf pengajar Jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
10. Saudara Ulul Amri, S.Ds sebagai sahabat seperjuangan dalam mensupport dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Saudara Dickof Zapatista, S.Ds sebagai sahabat seperjuangan dalam mensupport dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Team perancangan tugas akhir yang sudah mendukung, dan membantu dalam mempersiapkan acara pameran dua per tiga (2/3).

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi karya ini masih banyak kekurangan di dalamnya, sehingga penulis membutuhkan saran dan kritik yang konstruktif guna perbaikan Laporan Tugas Akhir ini ke depannya.

Padangpanjang, 5 Februari 2022



Roni Saputra N



## DAFTAR ISI

|                                                   |          |
|---------------------------------------------------|----------|
| HALAMAN SAMPUL DALAM.....                         | ii       |
| HALAMAN PERSYARATAN GELAR .....                   | iii      |
| HALAMAN SAMPUL PERSETUJUAN PEMBIMBING.....        | iv       |
| HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN .....                   | v        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                          | vi       |
| SURAT PERNYATAAN .....                            | vii      |
| UCAPAN TERIMAKASIH.....                           | viii     |
| DAFTAR ISI.....                                   | x        |
| DAFTAR TABEL.....                                 | xiii     |
| DAFTAR GAMBAR.....                                | xiv      |
| GLOSARIUM.....                                    | xvii     |
| INTISARI.....                                     | xxv      |
| ABSTRACT .....                                    | xxvi     |
| <br>                                              |          |
| <b>BAB I   PENDAHULUAN.....</b>                   | <b>1</b> |
| A. LATAR BELAKANG .....                           | 1        |
| B. RUMUSAN MASALAH.....                           | 4        |
| C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN ..... | 5        |
| 1. Tujuan Penciptaan.....                         | 5        |
| 2. Manfaat Penciptaan.....                        | 5        |
| D. TINJAUAN KARYA .....                           | 6        |
| E. LANDASAN TEORI.....                            | 12       |
| 1. Tinjauan Umum .....                            | 12       |
| a. Desain Komunikasi Visual....                   | 12       |
| b. Website .....                                  | 16       |
| c. User Interface.....                            | 24       |
| d. Tujuan User Interface .....                    | 27       |
| e. Produk Digital .....                           | 35       |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 2. Tinjauan Khusus .....                             | 43 |
| a. Tentang Phoenix Creatives Studio .....            | 43 |
| b. Visi dan Misi.....                                | 44 |
| c. Produk Phoenix Creatives Studio .....             | 45 |
| d. Struktur Organisasi Phoenix Creatives Studio..... | 48 |
| F. METODE PENCIPTAAN .....                           | 49 |
| 1. Metode Pengumpulan Data.....                      | 49 |
| a. Observasi .....                                   | 49 |
| b. Dokumentasi .....                                 | 51 |
| c. Kuesioner .....                                   | 53 |
| d. Ruang Lingkup Perancangan .....                   | 56 |
| 2. Perancangan .....                                 | 58 |
| a. Faktor Internal.....                              | 58 |
| b. Faktor Eksternal.....                             | 59 |
| 3. Perwujudan .....                                  | 61 |
| 4. Penyajian Karya .....                             | 62 |

## **BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN .....64**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| A. Latar Belakang Penciptaan ..... | 64 |
| 1. Konsep Verbal .....             | 64 |
| 2. Konsep Visual.....              | 64 |
| 3. Konsep Kreatif.....             | 68 |
| 4. Brainstorming .....             | 69 |
| 5. Studi Tipografi.....            | 70 |
| 6. Studi Warna .....               | 71 |
| B. PROSES PENCIPTAAN .....         | 73 |
| 1. Media Utama.....                | 73 |
| a. Website .....                   | 73 |
| 2. Media Pendukung .....           | 94 |
| a. Logo .....                      | 94 |
| b. Poster ilustrasi.....           | 96 |



|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| c. X banner.....                              | 97         |
| d. Marcendhise.....                           | 98         |
| <b>BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA .....</b> | <b>100</b> |
| A. Hasil Kaya .....                           | 100        |
| 1. Media Utama.....                           | 100        |
| a. Website .....                              | 100        |
| 2. Media Pendukung .....                      | 108        |
| a. Logo .....                                 | 108        |
| b. Poster ilustrasi.....                      | 109        |
| c. X banner.....                              | 110        |
| d. Marcendhise.....                           | 111        |
| B. Analisis Karya .....                       | 112        |
| 1. Media Utama.....                           | 112        |
| a. Website .....                              | 112        |
| 2. Media Pendukung .....                      | 113        |
| a. Logo .....                                 | 113        |
| b. Poster ilustrasi.....                      | 114        |
| c. X banner.....                              | 115        |
| d. Marcendhise.....                           | 115        |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>                   | <b>116</b> |
| A. Kesimpulan .....                           | 116        |
| B. Saran .....                                | 117        |
| <b>KEPUSTAKAAN .....</b>                      | <b>118</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                          | <b>120</b> |
| A. Dokumentasi .....                          | 120        |
| B. Jadwal Pameran .....                       | 122        |
| C. Biodata .....                              | 122        |

## **DAFTAR TABEL**

|          |                                                   |    |
|----------|---------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. | Struktur Organisasi Phoenix Creatives Studio..... | 48 |
| Tabel 2. | Brainstorming Personality Brand.....              | 65 |
| Tabel 3. | Brainstorming.....                                | 69 |
| Tabel 4. | Website Architecture.....                         | 74 |

## DAFTAR GAMBAR

|            |                                                    |    |
|------------|----------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.  | <i>Website Mutualist Creatives</i> .....           | 8  |
| Gambar 2.  | <i>Website Shakuro team</i> .....                  | 10 |
| Gambar 3.  | <i>Website Craftwork design</i> .....              | 11 |
| Gambar 4.  | <i>Contoh Website</i> .....                        | 37 |
| Gambar 5.  | <i>Contoh Dashboard</i> .....                      | 38 |
| Gambar 6.  | <i>Contoh Mobile App</i> .....                     | 40 |
| Gambar 7.  | <i>Contoh Landing Page</i> .....                   | 42 |
| Gambar 8.  | <i>Business Illustration pack Tahun 2020</i> ..... | 46 |
| Gambar 9.  | <i>Business Illustration pack Tahun 2020</i> ..... | 47 |
| Gambar 10. | <i>Profile Growww Tahun 2020</i> .....             | 51 |
| Gambar 11. | <i>Produk Illustration Growww Tahun 2020</i> ..... | 51 |
| Gambar 12. | <i>Profile Tanah Air Studio Tahun 2020</i> .....   | 52 |
| Gambar 13. | <i>Produk Tanah Air Studio Tahun 2020</i> .....    | 52 |
| Gambar 14. | <i>Data visual Positioning Brand</i> .....         | 68 |
| Gambar 15. | <i>Typography</i> .....                            | 70 |
| Gambar 16. | <i>Kode Warna</i> .....                            | 71 |
| Gambar 17. | <i>Wireframe</i> .....                             | 74 |
| Gambar 18. | <i>Desain Karakter</i> .....                       | 75 |
| Gambar 19. | <i>Sketsa Desain Karakter</i> .....                | 76 |
| Gambar 20. | <i>Sketsa desain karakter terpilih</i> .....       | 76 |
| Gambar 21. | <i>Gambar aset visual work</i> .....               | 77 |
| Gambar 22. | <i>Sketsa work</i> .....                           | 78 |
| Gambar 23. | <i>Gambar aset visual about us</i> .....           | 79 |
| Gambar 24. | <i>Sketsa about us</i> .....                       | 80 |
| Gambar 25. | <i>Gambar aset visual ilustrasi</i> .....          | 81 |
| Gambar 26. | <i>Sketsa ilustrasi</i> .....                      | 81 |
| Gambar 27. | <i>Gambar aset visual ikon</i> .....               | 82 |
| Gambar 28. | <i>Sketsa ikon</i> .....                           | 84 |



|            |                                              |     |
|------------|----------------------------------------------|-----|
| Gambar 29. | Gambar aset visual proses contract .....     | 84  |
| Gambar 30. | Sketsa proses contract .....                 | 85  |
| Gambar 31. | Gambar aset visual proses sketsa .....       | 86  |
| Gambar 32. | Sketsa proses sketsa .....                   | 87  |
| Gambar 33. | Gambar aset visual proses digital .....      | 88  |
| Gambar 34. | Sketsa proses digital .....                  | 88  |
| Gambar 35. | Gambar aset visual proses finising .....     | 89  |
| Gambar 36. | Sketsa proses finising .....                 | 90  |
| Gambar 37. | Gambar aset visual contact us.....           | 90  |
| Gambar 39. | Proses digitalisasi sketsa ilustrasi.....    | 93  |
| Gambar 40. | Proses Desain website .....                  | 94  |
| Gambar 41. | Sketsa Logo Phoenix Creatives Studio .....   | 95  |
| Gambar 42. | Sketsa Poster Phoenix Creatives studio ..... | 96  |
| Gambar 43. | Sketsa X banner.....                         | 97  |
| Gambar 44. | T-shirt .....                                | 98  |
| Gambar 45. | Stiker .....                                 | 99  |
| Gambar 46. | Desain Pin .....                             | 99  |
| Gambar 47. | <i>Home Page</i> .....                       | 100 |
| Gambar 48. | <i>About Us</i> .....                        | 102 |
| Gambar 49. | <i>Service Page</i> .....                    | 103 |
| Gambar 50. | <i>Product Page</i> .....                    | 104 |
| Gambar 51. | <i>Detail Preview Product</i> .....          | 105 |
| Gambar 52. | <i>Add Cart</i> .....                        | 106 |
| Gambar 53. | <i>Contact Us Page</i> .....                 | 106 |
| Gambar 54. | <i>Let'sTalk Page</i> .....                  | 107 |
| Gambar 55. | <i>Logo Phoenix</i> .....                    | 108 |
| Gambar 56. | <i>Final Poster</i> .....                    | 109 |
| Gambar 57. | <i>X Banner</i> .....                        | 110 |
| Gambar 58. | <i>Tshirt</i> .....                          | 111 |
| Gambar 59. | Stiker pin .....                             | 111 |
| Gambar 60. | Desain Poster Tugas akhir 2/3.....           | 120 |

|            |                                 |     |
|------------|---------------------------------|-----|
| Gambar 61. | Stand pameran Tugas Akhir ..... | 121 |
| Gambar 62. | Suasana stand pameran.....      | 121 |
| Gambar 63. | Suasana stand pameran.....      | 122 |
| Gambar 64. | Dekan FSRD .....                | 122 |

## **GLOSARIUM**

- E-commerce*** : E-commerce (Elektronik Commerce) atau dalam bahasa indonesia Perdagangan Secara Elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya.
- Website*** : Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari.
- Mobile*** : Mobile adalah sebuah sistem perangkat lunak yang memungkinkan setiap pemakai melakukan mobilitas dengan perlengkapan PDA-asisten digital perusahaan pada telepon genggam atau seluler.
- Mobile App*** : Mobile apps adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk platform ponsel, baik itu sistem operasi android, Ios dan lainnya. Istilah tersebut sering terlontar pada pengembang aplikasi android maupun ios.
- Illustrator*** : Merupakan seniman yang berprofesi khusus dibidang seni rupa yakni umumnya sebagai pencipta atau penyedi

gambar ilustrasi demi memperjelas maksud suatu tulisan tertentu atau demi membuat terlihat menarik tampilannya

***Creative*** : Kreatif.

***Market Place*** : Marketplace adalah suatu platform dimana memiliki tugas sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan proses transaksi produk secara online.

***Brand*** : Pengertian brand (merek) adalah identitas atau nama yang mewakili produk secara keseluruhan baik produk itu sendiri, jasa yang diberikan produk tersebut, perusahaan yang memproduksi, maupun hal-hal terkait lainnya.

***User Interface*** : User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*). Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin.

***User Experince*** : User Experience merupakan bagaimana pengalaman pengguna saat memakai atau berinteraksi menggunakan sebuah produk digital.

***Landing Page*** : Halaman khusus di dalam sebuah website yang memiliki tujuan khusus sehingga membedakannya dengan *Home page* dan *Sales page*.



|                                                      |                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Ui Kit</i></b>                                 | : Cara terbaik untuk memulai dengan desain aplikasi Anda berikutnya.                                                                                                                                        |
| <b><i>Graphic</i></b>                                | : Graphis adalah setiap gambar atau ilustrasi yang direproduksi dalam format digital dan digunakan untuk menguraikan halaman web atau file computer lain.                                                   |
| <b><i>Creative Market</i></b>                        | : Sebuah <i>market place</i> desain yang menjual berbagai macam aset, mulai dari aset, <i>font</i> , <i>template</i> desain, ilustrasi, ikon dan lain-lain yang didirikan oleh negara Czech Republic, Ceko. |
| <b><i>Freebies</i></b>                               | : Freebies adalah barang dan konten yang di bagikan secara gratis.                                                                                                                                          |
| <b><i>Eight Golden Rules of Interface Design</i></b> | : Panduan dalam membuat suatu rancangan antarmuka untuk suatu aplikasi                                                                                                                                      |
| <b><i>Envato</i></b>                                 | : Sebuah <i>market place</i> desain yang menjual berbagai macam aset, mulai dari aset, <i>font</i> , <i>template</i> desain, ilustrasi, ikon dan lain-lain yang didirikan oleh negara Australia.            |
| <b><i>Wireframes</i></b>                             | : Salah satu tahap penting dalam proses perancangan sebelum membuat suatu produk digital.                                                                                                                   |
| <b><i>Prototypes</i></b>                             | : Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan,                                                                                                    |

sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk.

**Mockup** : Mockup adalah gambaran yang paling realistis dan menyerupai dari hasil final yang ingin ditunjukkan.

**Evaluation** : Penaksiran atau penilaian.

**Founder** : Suatu posisi jabatan bagi orang pertama atau beberapa orang yang mencetuskan ide atau mendirikan sebuah perusahaan.

**Font** : Font adalah kombinasi dari jenis huruf dan kualitas lainnya, seperti ukuran, nada, dan jarak.

**Free** : Gratis

**Freelancer** : Seorang yang bekerja secara lepas atau bebas yang dilakukan oleh seseorang tanpa terikat kontrak dengan perusahaan atau orang tertentu dimana pekerjaan tersebut dapat dilakukan sesuai keinginan pekerja lepas tersebut.

**Fun** : Menyenangkan.

**Goal** : Tujuan.

**Grid System** : Sistem kisi atau kotak dalam graphic design atau desain grafis.

|                                |                                                                                                                                             |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Platform</i></b>         | : Platform adalah tempat untuk menjalankan perangkat lunak.                                                                                 |
| <b><i>Headline</i></b>         | : Judul dari berita                                                                                                                         |
| <b><i>Home Page</i></b>        | : Halaman utama atau bagian depan dari sebuah web yang dapat memudahkan navigasi ke halaman-halaman lain dalam web tersebut.                |
| <b><i>Interface</i></b>        | : Antarmuka merupakan garda terdepan bagi suatu alat digital.                                                                               |
| <b><i>Invoice</i></b>          | : Daftar barang kiriman yang dilengkapi dengan keterangan nama, jumlah, harga yang harus dibayar.                                           |
| <b><i>Landing Page</i></b>     | : Halaman khusus di dalam sebuah website yang memiliki tujuan khusus sehingga membedakannya dengan <i>Home page</i> dan <i>Sales page</i> . |
| <b><i>Let's Talk! Page</i></b> | : Sebuah halaman pada web yang berfungsi untuk berbicara antara pengunjung dengan orang yang mempunyai website tersebut.                    |
| <b><i>License Page</i></b>     | : Sebuah halaman pada web yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang syarat-syarat atau ketentuan-ketentuan yang berlaku.            |

|                                  |                                                                                                                                                  |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Login Page</i></b>         | : Sebuah halaman pada web yang berfungsi untuk masuk ke dalam sebuah website dengan menggunakan akun yang sudah terdaftar pada website tersebut. |
| <b><i>Logogram</i></b>           | : Suatu cara merancang sebuah desain, logo khususnya, agar terlihat minimalis namun tetap menarik.                                               |
| <b><i>Logotype</i></b>           | : Elemen logo yang mengandung nama merk dalam bentuk teks (bisa dibaca secara fisik).                                                            |
| <b><i>Marketplace Online</i></b> | : Platform perantara yang menghubungkan penjual dan pembeli secara online.                                                                       |
| <b><i>Merchendaise</i></b>       | : Salah satu pernik-pernik yang sering kali kita temui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara atau event tertentu. |
| <b><i>Modern</i></b>             | : Modern atau kekinian.                                                                                                                          |
| <b><i>Warna Primer</i></b>       | : Warna utama yang digunakan                                                                                                                     |
| <b><i>Profesional</i></b>        | : Seseorang yang melakukan pekerjaan berdasarkan keahlian, kemampuan dan keterampilan khusus dibidang pekerjaannya.                              |
| <b><i>Sale</i></b>               | : Penjualan                                                                                                                                      |
| <b><i>Sales Page</i></b>         | : Website penjualan untuk menunjang jualan dan penawaran yang Anda berikan.                                                                      |

- Sans Serif*** : Jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid.
- Warna Sekunder*** : Warna pendukung yang digunakan
- Signup Page*** : Sebuah halaman pada web yang berfungsi untuk mendaftarkan akun pada website tersebut dengan mengisi kolom-kolom yang disediakan.
- Social Media*** : Sesuatu desain yang dibuat dengan tata letak dan siap
- Software*** : Suatu bagian dari sistem komputer yang tidak memiliki wujud fisik dan tidak terlihat karena merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer berupa program yang dapat menjalankan suatu perintah.
- Stationery*** : Peralatan kantor yang perlu didesain semenarik mungkin untuk menggambarkan citra perusahaan, sehingga berguna sebagai sarana untuk menunjang branding dan promosi dari Brand / Perusahaan.
- Style*** : Ornamen hiasan yang penuh dan hampir memenuhi semua bidang, gaya desain ini diaplikasikan ke semua cabang desain termasuk arsitektur, furniture, interior, kemasan dan lainnya.



|                                          |                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Teamwork</i></b>                   | : Kemampuan tiap individu untuk bisa berkomunikasi, bekerja sama, mendengar dan melakukan pekerjaan secara lebih teratur dan juga terkoordinasi.      |
| <b><i>Trend</i></b>                      | : Segala sesuatu yang sedang dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan oleh sebagian besar masyarakat pada saat tertentu.                            |
| <b><i>T-shirt</i></b>                    | : Jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut.                                                                         |
| <b><i>Ui8</i></b>                        | : Sebuah <i>market place</i> desain yang berfokus menjual kebutuhatan aset produk digital seperti <i>UI Template</i> , ilustrasi, ikon dan lain-lain. |
| <b><i>Ui Kit</i></b>                     | : Cara terbaik untuk memulai dengan desain aplikasi Anda berikutnya.                                                                                  |
| <b><i>Ui Designer</i></b>                | : Orang yang bekerja dibidang UI/UX Desain.                                                                                                           |
| <b><i>Unique Selling Proposition</i></b> | : Faktor atau pertimbangan dari penjual sebagai alasan bahwa produk atau jasa mereka lebih baik dari kompetitor.                                      |
| <b><i>User</i></b>                       | : Pihak yang memanfaatkan sistem komputer tersebut.                                                                                                   |
| <b><i>Vector</i></b>                     | : Serangkaian instruksi matematis yang dijabarkan dalam bentuk, garis, dan bagian-bagian lain yang saling berhubungan dalam sebuah gambar.            |
| <b><i>Website Architecture</i></b>       | : Suatu pendekatan terhadap desain dan perencanaan situs.                                                                                             |