

ABSTRAK

Perancangan Media Informasi *Franchise Kocok Indonesia* dirancang dalam bentuk *Website* yang digunakan sebagai media informasi, yang di mana media informasi yang saat ini dirasa kurang efektif dalam menggapai pelaku usaha. Karena alur dalam mendapatkan informasi nya saat ini memiliki alur yang rumit sehingga menyulitkan pelaku usaha dalam memperoleh informasi. Maka dari itu dilakukan perancangan media informasi yang memiliki alur yang cepat dan tidak menyulitkan pelaku usaha dalam memperoleh informasi. Perancangan ini dimulai dengan mengumpulkan data yang bersifat verbal dan visual dari *Franchise Kocok Indonesia*. Kemudian dilakukan analisis data, Perumusan masalah, dan menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi hingga dilanjutkan dengan proses perancangan dengan menerapkan kaidah ilmu *UI/UX* terhadap rancangan yang digarap. Proses pembuatan *user interface website* dari *wireframe*, *high fidelity* hingga *prototypenya* menggunakan *software Figma*. Dalam perancangan ini menghadirkan bauran media yang berupa *website* dalam bentuk *desktop*, *website* dalam bentuk *mobile*, *UI style guide*, *poster*, *google ads banner*, *video motion ads*, hingga *user guide book* yang dapat membantu dalam pengopersian *website* nya.

Kata Kunci : *Franchise Kocok Indonesia*, *User Interface*, *UI/UX*, *Website*, dan *Media informasi*.

ABSTRAK

Information Media Design for the KocokIndonesia Franchise is designed in the form of a Website that is used as an information medium, where information media is currently felt to be less effective in reaching business actors. Because the flow of obtaining information currently has a complicated path that makes it difficult for business actors to obtain information. Therefore, it is necessary to design an information media that has a fast flow and does not make it difficult for business actors to obtain information. This design begins with collecting verbal and visual data from the Indonesian Whisk Franchise. Then do data analysis, problem formulation, and find solutions to the problems faced until it is continued with the design process by applying UI/UX science principles to the designs being worked on. The process of creating a website user interface from wireframes, high fidelity to prototypes uses Figma software. This design presents a media mix in the form of a website in desktop form, a website in mobile form, UI style guides, posters, Google ad banners, video motion ads, to a user guide book that can assist in operating the website.

Keywords : KocokIndonesia Franchise, User Interface, UI/UX, Website, and Information Media.

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
GLOSARIUM	xv
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya	5
E. Landasan Teori	9
1. Media Informasi.....	9
2. User Interface	10
3. User Experience	15
4. Website	17
5. Fotografi.....	17
6. Layout	19
7. Prinsip Desain	20
8. Warna	24
9. Tipografi	26
10. Franchise	27
11. Kocok Indonesia	29

F. Metode Penciptaan	38
1. Persiapan	38
2. Perancangan	42
3. Struktur Perancangan	50
4. Perwujudan	51
5. Penyajian Karya	53
BAB II KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN	
A. Konsep Perancangan	54
1. Konsep Verbal	54
2. Konsep Visual	55
B. Proses Perancangan	56
1. Website (Dekstop)	56
2. Website Mobile	76
3. User Guide	78
4. UI Style Guide & High Fidelity	78
5. Google Ads Banner	79
6. Poster & X-Banner	80
7. Video Motion Ads	82
8. Konten Media Sosial	82
9. T-Shirt	83
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	
Hasil dan Analisis Karya	84
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	