

PERANCANGAN *WEB DESIGN GOODWILL STORE* PADANG

**JURNAL
(KARYA AKHIR)**



Oleh:

RIDWAN EKA SEPTIYAN
NIM. 1205471/2012

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
WISUDA PERIODE MARET 2017**

PERSETUJUAN JURNAL

PERANCANGAN *WEB DESIGN GOODWILL STORE* PADANG

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir “Perancangan *Web Design Goodwill Store Padang*” untuk persyaratan wisuda periode Maret 2017 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

RIDWAN EKA SEPTIYAN
1205471/2012

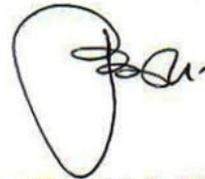
Padang, 6 Februari 2017

Pembimbing I



Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn
NIP: 19770401.200812.1.002

Pembimbing II



Dra. Zubaidah, M.Sn
NIP: 19570425.198602.2.001

“Perancangan Web Design Goodwill Store Padang”

Riwan Eka Septiyan¹, Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn², Dra. Zubaidah, M. Sn³.
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
ridwanekaseptiyan@gmail.com

Abstrak

Goodwill Store merupakan salah satu *store* lokal produk yang beraliran *skateboard* dan *surfing* yang berada di kota Padang. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis pada *Goodwill Store* Padang ditemukan beberapa masalah seperti kurangnya media informasi dan promosi. Oleh karena itu penulis membuat sebuah rancangan media berbentuk *website*. Tujuan perancangan *web* ini dapat menjangkau seluruh dunia. Selain itu, melalui *web* informasi yang ingin disampaikan dapat diberikan secara rinci, lengkap, dan dapat memberikan tampilan yang lebih menarik.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode kualitatif dengan mengadakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penulis mengadakan kunjungan dan melakukan pengamatan langsung ke *Goodwill Store* untuk mendapatkan data-data yang diperlukan yang terkait dengan perancangan. Sedangkan metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*). Kekuatan dalam perancangan *web design Goodwill store* (*Strength*), kelemahan rancangan ini (*Weakness*), peluang yang dapat dilihat (*Opportunities*), dan apa ancaman dari rancangan (*Threats*).

Perancangan ini menghasilkan sebuah media utama berupa *Website* Media Informasi *Goodwill Store*, selain media utama juga dibuat media pendukung perancangan *website Goodwill Store*. Tujuannya adalah untuk membantu media utama dalam mempromosikan *Goodwill Store* padang yang dikemas dalam bentuk media cetak seperti : *Poster, Stiker, Pin, Kartu Nama, Topi, Paper Bag, Mug, T-Shirt dan X-Banner*.

Berangkat dari hal tersebut penulis menghasilkan rancangan *Web Design Goodwill Store* Padang.

Kata Kunci: Web Design, Perancangan, Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang.

¹Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Goodwill Store merupakan *store* lokal produk yang beraliran *skateboard* dan *surfing*. *Store* yang menjual produk-produk pakaian yang diproduksi oleh berbagai macam label produk *local* pakaian. Belum adanya bentuk promosi *Goodwill Store* dalam media *web design*, biasanya sebuah *store* menjual label pakaian dengan satu gaya segmen pasar tertentu seperti *skateboard* dan *surfing style*, atau yang berhubungan dengan *skateboard* dan *surfing*. Kebutuhan masyarakat akan pangan (pakaian) sebagai kebutuhan utama manusia menjadikan *store* menyebar dengan pesat di kota kota besar lainnya di Indonesia seperti di Jakarta, Bandung, Surabaya, Bali, Jogja, Medan, Pekanbaru, dan Padang. Saat ini seperti yang kita ketahui generasi muda identik dengan bermacam-macam bidang dan selalu bersemangat untuk mencari apa yang baru dan diminati.

Akhirnya ide untuk membuka toko itu terealisasi pada tanggal 20 Mei 2015 dengan memanfaatkan ruko atau toko yang diberi nama *Goodwill Store* yang awalnya hanya menjual beberapa *clothing* saja dari *local brand skateboard* dan *surfing products*. Keterlibatan langsung pemilik dan kedekatannya dengan komunitas membuat *Goodwill Store* selalu konsisten untuk mendukung kegiatan yang berhubungan dengan *skateboard* dan *surfing* di kota Padang. Arti dan makna dari *Goodwill* adalah harapan. Pemilik *store* ini memberikan nama tersebut sebagai dorongan dan harapan untuk mencapai kesuksesan, karena dengan membuka *store* inilah pemiliknya memulai karir, dan sangat berharap usaha ini akan maju dan berkembang keseluruh Indonesia

sampai ke internasional. *Goodwill Store* adalah salah satu *store skateboard* dan *surfing* yang ada di kota Padang. *Goodwill Store* yang berada di Jalan Proklamsi No. 26 Padang, Sumatera Barat. Dirilis oleh seorang *owner* yang bernama Siwa sejak tahun 2015, dengan menjual kaos dengan *local brand* produk pakaian *skateboard* dan *surfing* seperti *brand* dari *Goodwill*, *Vintage Culture*, *Mash Potatos*, *Freebird*, *Capten Marko*, *Lekas Sembuh*, *Greenfuzz*, *Pitstop*, *Pillowtalk*, *Instinc Foowear*, *Happy Holiday*, *Happy Hour*, *Holyship*, *Saspazh*, *Stage Monkey*, *Drill and Fire*, dan *Hybridworldwide* mempunyai target audience remaja mulai dari umur 15 tahun sampai umur 30 tahun. Diumur 15-30 tahun itu adalah umur yang pasti mementingkan *fashion style* diriya. Baik itu laki-laki maupun perempuan. *Goodwill Store* sudah memiliki visual *brand* yang tetap sebagai *clothing*, *Goodwill Store* jug memiliki label harga. Maka *Goodwill Store* membutuhkan identitas untuk *web design* agar memberikan citra dan membentuk *positioning* di benak target *audience*.

Local brand yang tersedia di *Goodwill Store* juga mengeluarkan *Brand* sendiri untuk *skateboarder* dan *surfing* berupa *Tshirt*, *Pants*, *Snapback*, *Soon glasses*, *Bagpack*, *Wishback*, *Slideback*, dan *Boxer*. Target *audience* dari *Goodwill Store* adalah masyarakat kalangan umum menengah, diantaranya orang-orang yang mempunyai hobi bermain *skateboard* dan *surfing*.

Proses pembuatan sebuah situs *website*, dipertimbangkan berbagai aspek penting, seperti penggunaan *graphic*, *animation*, *layout*, *colour*, *font*, dan lain-lain. Semua itu dirancang sedemikian rupa sehingga menarik para penikmat situs. Promosi melalui media *web design* cukup menguntungkan

pihak pemilik, karena mengikuti kebiasaan masyarakat sekarang yang bergantung pada internet dan menjadikan internet sebagai suatu kebutuhan hidup.

Pemanfaatan media *web design* dalam promosi ini lebih cepat tersampaikan dan juga bisa lebih jelas dengan melihat komponen-komponen yang ada di *web design*. *Web design* juga lebih berwarna dan menarik untuk dilihat sehingga lebih mudah menarik pasar atau konsumen. Oleh sebab itu promosi melalui *website design*, penulis menganggap sangat cocok untuk *Goodwill Store* agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Untuk itu, karya akhir ini berjudul **“PERANCANGAN WEB DESIGN GOODWILL STORE PADANG”**.

B. Web Desain

Istilah desain dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu masalah serta memudahkan kerja masyarakat penggunanya. Pada awalnya istilah *design* dan *designing* mengandung pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik dan para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan pembuatan sebuah barang.

Sarwono dan Lubis, 2007:1-2 menyimpulkan definisi *design* menurut beberapa ahli:

- 1) M. Asimow (Amerika Serikat, 1962)

Pengambilan keputusan berkarya untuk menghadapi ketidakpastian pemasaran dengan resiko tinggi bila melakukan kekeliruan.

2) J.K. Page (Inggris, 1963, 1964, 1966)

Lompatan ide dari suatu keadaan atau fakta yang ada menuju ke kemungkinan-kemungkinan dalam berkarya untuk dapat yang dapat digunakan di waktu yang akan datang.

3) E. Matchett (Inggris, 1966, 1968)

Solusi dari masalah di kehidupan dengan cara menterjemahkannya dengan sebuah karya.

Jadi sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu upaya memecahkan masalah dan menciptakan hal yang baru yang bermanfaat bagi orang banyak.

Website merupakan halaman berbentuk *HTML file* yang menampilkan suatu informasi bersifat statis dan dinamis yang dihubungkan oleh *hyperlink* (jaringan-jaringan halaman). Bersifat statis apabila informasi jarang berubah dan informasi hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila informasi sering berubah dan informasi berasal dari pemilik dan pengguna *website*. Salah satu unsur dalam penyediaan *website* adalah desain *website*.

Desain *web* berarti kreativitas dalam proses penyusunan konsep, hingga rencana desain yang mampu mengkomunikasikan pesan visual pada halaman suatu *web*. Menurut Tim Wahana Komputer (2005:3) *Web design* adalah sebuah ilmu yang kompleks dalam hal merencanakan dan memproduksi situs *web* termasuk didalamnya *technical development*,

struktur informasi, desain visual dan penyampaian informasi didalam jaringan internet dengan format penerbitan elektronik.

C. Tinjauan Web Desain

a. *Web*

Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat, fungsional yang sangat penting, saat ini internet telah digunakan di berbagai bidang, mulai dari bidang ekonomi, pendidikan, teknologi, hingga sosial. Menurut Andi (2010:2) menjelaskan:

Website merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika computer anda terkoneksi dengan internet. Dengan adanya *website*, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet. *Website* sendiri saat ini bisa memuat berbagai macam media, mulai dari teks, gambar, suara, bahkan video.

Website ditulis atau secara dinamik dikonversi menjadi HTML (*Hyper Text Markup Language*) dan diakses melalui sebuah program *software* yang bisa disebut *web browser*. Halaman web dapat dilihat atau diakses melalui jaringan computer dan internet, sedangkan perangkatnya bisa berupa personal komputer, *laptop*, PDA, maupun *cell phone*.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk membuat sebuah halaman *web* pemograman standar yang digunakan adalah HTML (*Hyper Text Markrup Language*) atau bahasa pemograman khusus, yang kemudian dapat diakses menggunakan *web internet (browser)*.

b. Jenis-jenis Web

Berdasarkan pengoperasiannya, secara mendasar *web* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *web static* dan *web dynamic*. Andi (2010:4) menjelaskan yaitu:

1) *Web Static*

Web static adalah *web* yang memiliki halaman *front end*, yaitu halaman yang dapat dilihat oleh pengunjung *web*. Karena fasilitas yang sangat terbatas, isi dari halaman *web static* bersifat tetap atau tidak berubah. Untuk mengganti sebuah halaman *web static* harus dilakukan secara manual dan harus mengganti semua kode-kode HTML yang merupakan unsur utama dari *web* tersebut.

2) *Web Dynamic*

Web Dynamic adalah *web* yang dapat diubah atau di-update. Dalam *web dynamic* biasanya terdapat dua halaman, yaitu halaman *front end* dan *back end*. Halaman *front end* merupakan halaman yang dapat diakses semua user, sedangkan halaman *back end* merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh admin yang bersangkutan.

Web atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses". Perancangan web (*web design*) adalah istilah umum yang digunakan untuk mencakup bagaimana isi web konten ditampilkan,

(biasanya berupa *hypertext* atau *hypermedia*) yang dikirimkan ke pengguna akhir melalui *World Wide Web*, dengan menggunakan sebuah *browser web* atau perangkat lunak berbasis *web*.

Tampilan dari sebuah *web* biasanya berupa *hypertext* (HTML) atau *hypermedia* yang dikirimkan ke *user* melalui *world wide web*. Untuk menampilkan desain *web* atau isi dari suatu *web* dibutuhkan sebuah *browser web* atau *software* berbasis *web*. Asqo dalam <http://rasqalani.wordpress.com/2012/05/05/pengertian-fungsi-dan-tujuan-web-design/>, diakses 20 April 2014 menjelaskan bahwa:

Web desain adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi internet untuk menyediakan dengan fitur konsumen *high-end* kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain web dari pemrograman web, menekankan fungsional dari sebuah situs web, serta desain posisi web sebagai semacam desain grafis

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa desain *web* adalah gambaran bagaimana tampilan isi suatu *web* atau situs. Desain grafis yang ditunjukkan untuk pengembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi internet.

c. Fungsi Desain Web

Sebelum mendesain, sebaiknya lebih mengetahui dan memahami beberapa fungsi situs *web* agar desain yang dibuat sesuai dengan fungsi situs *web*. Secara umum fungsi situs *web* adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Komunikasi

Situs *web* yang berfungsi sebagai komunikasi pada umumnya adalah *web* dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman *web* (*server side*) maka dilengkapi dengan fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi seperti *web mail, formanthec, chatting, forum*, dll.

2) Fungsi Informasi

- a) Menekankan pada kualitas konten, karena tujuan situs ini menyampaikan isinya.
- b) Sebaiknya berisi teks dan grafik.
- c) Fasilitas yang memberikan fungsi informasi, *news, file, company, library, preferences* dll.

3) Fungsi *Entertainment*

Sebagai sarana hiburan/prnggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu persentasi desain, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan *download*.

4) Fungsi Transaksi

Situs *web* dapat dijadikan transaksi bisnis baik barang jasa, dll. Situs *web* menghubungkan perusahaan konsumen dan komunitas tertentu melalui sarana elektronik. Pembayaran bisa memudahkan kartu kredit, transfer atau pun membayar langsung.

D. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Perancangan *web design Goodwill store* ini memerlukan data-data yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu data primer dan data sekunder. Pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses riset dimana bisa mendapatkan data tentang penyelesaian masalah yang sudah ditetapkan. Untuk memperoleh data yang diperlukan maka dilakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Data pokok (*Primer*) yaitu berupa data dokumentasi, observasi lingkungan dan wawancara secara langsung kepada bapak Siwa. Wawancara suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi dengan *Manager Goodwill Store*. Komunikasi dilakukan dengan dialog tanya jawab secara lisan, baik langsung atau tidak.

a. Observasi

Mengunjungi dan melakukan pengamatan langsung ke toko *Goodwill Store* untuk mendapatkan data-data yang diperlukan seperti, foto-foto dan informasi lainnya.

b. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan cara bertanya langsung baik sepihak maupun kedua belah pihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan kepada tujuan penelitian untuk sebuah pembuatan *website design* yang dibutuhkan seperti, menanyakan langsung tentang produk yang dijual di *Goodwill Store*.

c. Dokumentasi

Memperoleh informasi mengenai dan menanyakan serta meminta dokumentasi tentang apa-apa saja media promosi sebelumnya sebagai pembandingan ide baru dan hasil media yang lama sehingga media *web* desain yang baru ini untuk mempromosikan lebih menarik dan lebih meningkatkan motivasi masyarakat untuk mengetahui tentang *Goodwill Store*.

2. Data Tambahan (*Sekunder*) yaitu kajian dari berbagai teori yang didapat melalui buku, internet dan data sekunder lainnya. Data sekunder adalah data yang sudah tersedia jadi hanya perlu mengumpulkannya dan menjadikan sebuah data yang valid dalam pembuatan media ini. Data sekunder yang didapat pada *Goodwill Store* adalah berupa profil dan perkembangan *Goodwill Store*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah berupa observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan dengan pengambilan foto. Data yang diperoleh berkaitan tentang bagaimana cara mempromosikan *Goodwill Store*.

a. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mencatat peristiwa-peristiwa yang sudah berlalu. Seperti berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

b. Teknik Kepustakaan

Mengumpulkan data melalui buku-buku literatur dan sumber data lainnya, dilengkapi dengan pendapat para ahli yang berhubungan dengan permasalahan dibahas untuk mendapatkan data teoritis yang akan dijadikan sebagai bahan pembanding dalam pembahasan masalah. seluruh data yang telah diperoleh melalui cara ini merupakan data sekunder yang disajikan dengan cara mengutip dan mengungkapkan kembali teori-teori yang ada.

Menambah referensi terkait tentang perancangan yang dibuat agar terciptanya karya yang efektif dan efisien.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah SWOT. Sarwono dan Lubis, (2007:18) menjelaskan “analisis SWOT diperlukan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang ada dan diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.”

Berdasarkan informasi di atas penulis memilih analisis SWOT karena analisis ini digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari *Goodwill Store* yang telah ada dan dari analisis inilah nantinya dapat menjadi data penting dalam melakukan Perancangan *Web Desain Goodwill Store Padang*.

Web design dirancang semenarik mungkin sesuai dengan konsep *Goodwill Store* sendiri agar menarik minat publik sehingga dapat mencapai tujuan. Desain *web* ini akan memberikan informasi seputar *Goodwill Store* secara detail dan lengkap serta desain *web* bersifat komunikatif. Program yang digunakan untuk merancang *Web* adalah Adobe Dreamweaver CS6. Karena adobe Adobe Dreamweaver CS6 merupakan salah satu software yang didesain khusus untuk mendesain *web*. Program ini menyediakan fasilitas pembuatan melalui html maupun desain instant menggunakan insert. Selain itu, penulis juga menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Illustrator, dan Corel Draw.

Analisis SWOT distro *Goodwill Store* terdiri dari empat faktor, yaitu:

a. *Strengths* (kekuatan)

Kekuatan (*Strength*) pada *Goodwill Store* yaitu:

Goodwill Store adalah *store* yang menjual pakaian dengan *brand-brand skate* dan *surf* seperti *Goodwill, Vintage Culture, Mash Potatos, Freebird, Capten Marko, Lekas Sembuh, Greenfuzz, Pitstop, Pillowtalk, Instinc Foowear, Happy Holiday, Happy Hour, Holyship, Saspazh, Stage Monkey, Drill and Fire, dan Hybridworldwide.*

- 1) Lokasi *Goodwill Store* berada di jalan Proklamasi no. 26 Padang, Sumatera Barat. Lokasi ini sangat strategis karena berada di tepi jalan raya dan juga dekat keramaian kota.

- 2) Harga produk yang dijual lebih murah dibanding kompetitor lainnya seperti *Substance Boardriding Store* yang memiliki brand *Internasional*, karena pemilik *Goodwill Store* mendapatkan produk langsung dari distributor yang ada di Bandung dan Jakarta.
- 3) *Trand nya skateboard dan surfing* dikalangan anak muda kota Padang.
- 4) *Goodwill Store* mengutamakan pelayanan kepada pelanggan, dan juga menjadikan pelanggan sebagai saudara.
- 5) *Web design Goodwill store* akan memberikan informasi lebih rinci, lengkap, dan dapat memberikan tampilan yang lebih menarik.

b. Weakness (kelemahan)

- 1) *Goodwill Store* telah berupaya menciptakan *brand local product* dengan *web design*, hal ini dapat dilihat dari adanya *brand* produk lokal. Maka, dibutuhkan *brand* yang benar-benar merepresentasi *Goodwill Store* yang dapat diaplikasikan kepada media *web* dalam pemasaran dan menciptakan *brand awareness* (kesadaran akan brand) untuk pemilik toko dan juga pelanggan toko.

c. Opportunities (peluang)

- 1) Besarnya peluang *Goodwill Store* untuk terus berkembang dalam media *web* dapat dilihat dari minat masyarakat yang menyukai *local* produk *brand skateboard dan surfing*.
- 2) Adanya loyalitas pelanggan yang dapat dilihat dari pelanggan lama yang tetap memilih berbelanja di *Goodwill Store*. Hal ini karena

Goodwill Store memiliki pelayanan yang bagus, ramah, dan cepat, dan juga menganggap pelanggan sebagai saudara.

d. Threats (ancaman)

- 1) Adanya kompetitor toko lain yang menjual produk pakaian *skateboarding* dan *surfing*, seperti *Substance Boardriding store*. Hal ini dapat mempengaruhi jika *Goodwill Store* belum memiliki *web design* dalam media promosi.

E. Pembahasan

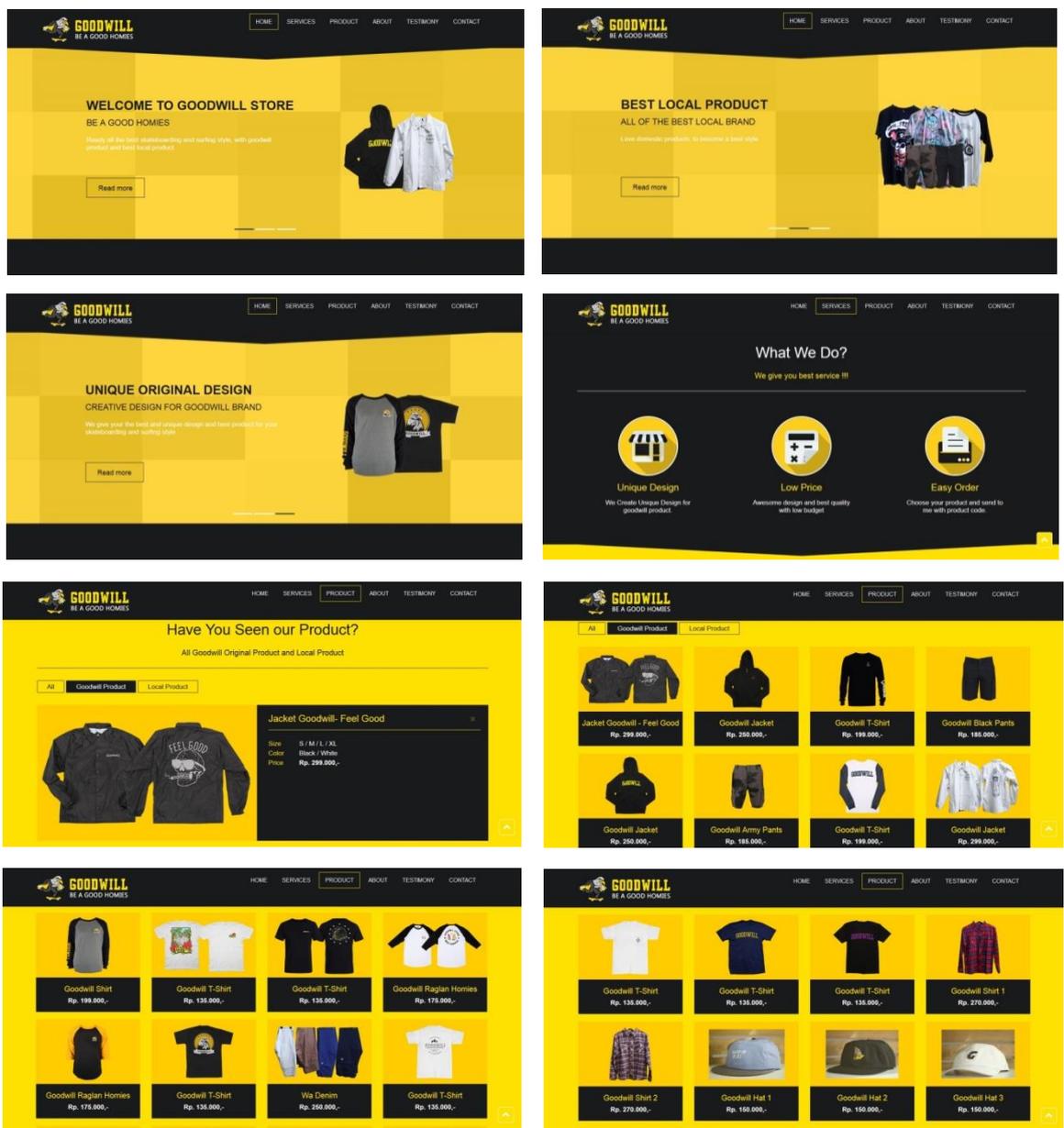
a. Media Utama

1) Web Desain

Perancangan konsep *web design Goodwill store* diawali dengan mencari segala kemungkinan asosiasi produk yang berhubungan dengan perusahaan atau *brand*. Asosiasi produk yang didapat kemudian dipilih dari produk *brand Goodwill store* dan dimasukkan kedalam perancangan *web design*.

Tahap berikutnya penulis melakukan tahap sketsa manual dari asosiasi produk *brand Goodwill* tersebut, dan memindahkannya dalam bentuk digital menggunakan *software Adobe Dreamweaver CS6* pada komputer. Hasil dari proses digital kemudian dibentuk 3 alternatif *design web* yang memungkinkan. Kemudian dipilih juga beberapa alternatif *design web* dari teori warna sehingga warna yang terpilih dapat menyampaikan kesan kepada target *audience*.

Perancangan *design web* dilanjutkan dengan pemilihan beberapa pilihan warna, *font*, dan *layout yang* sesuai dengan konsep perancangan, dan terpilih satu alternatif yang merepresentasi *web*. *Design web* yang terpilih dari 3 alternatif pada tahap sketsa manual akan dirancang kedalam bentuk digital *software* dan di *design* sesuai karakter dan konsep *Goodwill store*.



GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

Have You Seen our Product?

All Goodwill Original Product and Local Product

All Goodwill Product Local Product



Vintage Culture Raglan

Size: S / M / L / XL
Color: Black / White
Price: Rp. 175.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

All Goodwill Product Local Product

 Barcode Rainbow Rp. 135.000,-	 Captain Marco Rp. 135.000,-	 Mash Potatoes 1 Rp. 285.000,-	 Mash Potatoes 2 Rp. 285.000,-
 Vintage Culture Jacket Rp. 288.000,-	 Happy Holiday Rp. 180.000,-	 Holyshp Rp. 180.000,-	 Shirt Freebird 1 Rp. 280.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

 Shirt Freebird 2 Rp. 280.000,-	 Freebird T-Shirt 1 Rp. 180.000,-	 Freebird T-Shirt 2 Rp. 180.000,-	 Greenfuzz T-Shirt 1 Rp. 130.000,-
 Greenfuzz T-Shirt 2 Rp. 130.000,-	 Hybridworldwide T-Shirt 1 Rp. 180.000,-	 Hybridworldwide T-Shirt 2 Rp. 180.000,-	 Vintage Culture Shirt Rp. 270.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

 Captain Marko Shirt 1 Rp. 260.000,-	 Captain Marko Shirt 2 Rp. 260.000,-	 Mash Potatoes T-Shirt 1 Rp. 180.000,-	 Mash Potatoes T-Shirt 2 Rp. 180.000,-
 Vintage Culture Jacket Rp. 288.000,-	 Vintage Culture T-Shirt Rp. 130.000,-	 Vintage Culture Raglan Rp. 175.000,-	 Lekas Sembuh T-Shirt 1 Rp. 130.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

 Lekas Sembuh T-Shirt 2 Rp. 130.000,-	 Mash Potatoes T-Shirt 1 Rp. 180.000,-	 Mash Potatoes T-Shirt 2 Rp. 180.000,-	 Pillowtalk T-Shirt 1 Rp. 130.000,-
 Pillowtalk T-Shirt 2 Rp. 130.000,-	 Pillowtalk T-Shirt 3 Rp. 130.000,-	 Sasasah T-Shirt 1 Rp. 199.000,-	 Sasasah T-Shirt 2 Rp. 199.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

 Stage Monkey T-Shirt Rp. 130.000,-	 Vintage Culture T-Shirt Rp. 130.000,-	 Captain Marko Hat Rp. 150.000,-	 Captain Marko Waist Bags Rp. 170.000,-
 Drill N Fire Waist Bags 1 Rp. 170.000,-	 Drill N Fire Waist Bags 2 Rp. 170.000,-	 Drill N Fire Socks Rp. 80.000,-	 Freebird Hat Rp. 180.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

 Drill N Fire Key Chain Rp. 80.000,-	 Captain Marko Accessories Rp. 80.000,-	 Happy Hour Glasses Rp. 200.000,-	 Hybridworldwide Hat Rp. 180.000,-
 Hybridworldwide Sling Bags Rp. 250.000,-	 Drill N Fire Wallet Rp. 200.000,-	 Hybridworldwide Hat Rp. 180.000,-	 Instinc Footwear Sling Bags 1 Rp. 200.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

 Hybridworldwide Sling Bags Rp. 250.000,-	 Drill N Fire Wallet Rp. 200.000,-	 Hybridworldwide Hat Rp. 180.000,-	 Instinc Footwear Sling Bags 1 Rp. 200.000,-
 Instinc Footwear Sling Bags 2 Rp. 250.000,-	 Pitstop Hat Rp. 150.000,-	 Sasasah Sling Bags Rp. 200.000,-	 Vintage Culture Hat Rp. 150.000,-

GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

Who We Are?





GOODWILL
BE A GOOD HOMES

HOME SERVICES **PRODUCT** ABOUT TESTIMONY CONTACT

About Us

Goodwill Store adalah salah satu Show/ruko yang menjadi lokal produk brand pakaian yang berorientasi dan surfing yang berada di Jalan Proklamasi No. 28 Padang, Sumatera Barat. Goodwill Store berkecukupan pada tanggal 30 bulan Mei tahun 2010 yang didirikan oleh pasangan suami istri bernama Dena Ayu dan marena dari Goodwill adalah pasangan yang telah baik. Pemilik store ini memberikan nama brandnya sebagai dorongan dan harapan untuk mencapai kesuksesan, karena dengan membuka store ini adalah pemenuhan mimpi baik, dan berharap store ini akan maju dan berkembang bersama Indonesia maupun internasional. Goodwill Store menjual dari kaos, celana, topi, jaket, berbagai macam tas, dan accessories seperti dari barang, kacamata, gelang, kaus kaki dan makanan khusus. Dengan lokal brand seperti brand dari Goodwill, Vintage Culture, Mash Potatoes, Freebird, Captain Marko, Lekas Sembuh, Greenfuzz, Pillowtalk, Barcode Rainbow, Instinc Footwear, Happy Holiday, Happy Hour, Holyshp, Sasasah, Stage Monkey, Drill and Fire, dan Hybridworldwide.

Ability

Design:

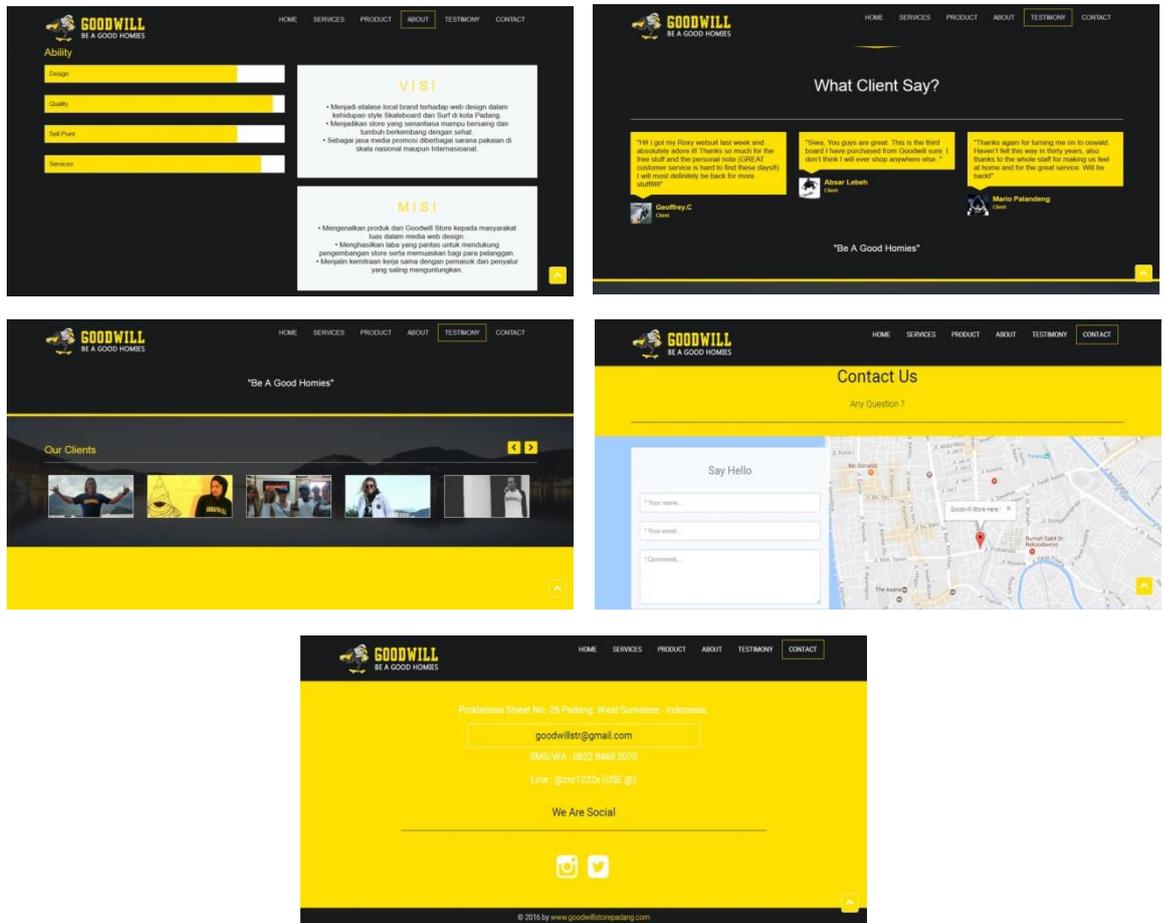
Quality:

Sell Price:

Services:

VISI

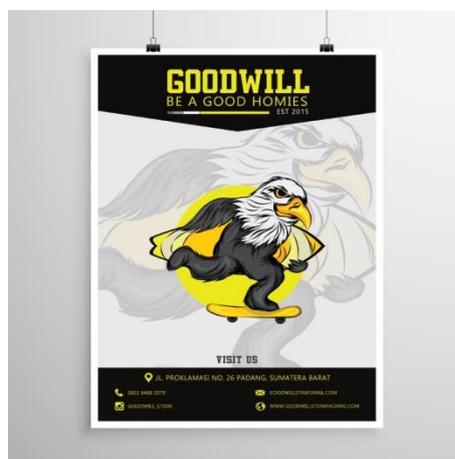
- Menjadi etalase lokal brand terhadapan web design dalam kehidupan style Skateboard dan Surf di kota Padang
- Menampilkan store yang senantiasa mampu berinovasi dan tumbuh berkembang dengan saat
- Sebagai jasa media promosi dibarengi sarana pakan di skala nasional maupun internasional



Gambar 1
Tampilan Web Design Goodwill Store Padang

b. Media Pendukung

1) Poster



Gambar 2
Desain Poster

2) Stiker



Gambar 3
Desain Stiker

3) Pin



Gambar 4
Desain Pin

4) Kartu Nama



Gambar 5
Desain Kartu Nama

5) Topi



Gambar 6
Desain Topi

6) *Shopping Bag*



Gambar 7
Desain Shopping Bag

7) *Mug*



Gambar 8
Desain Mug

8) *T-Shirt*



Gambar 9
Desain *-Shirt*

9) *X-Banner*



Gambar 10
Desain *X-Banner*

F. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan promosi *Goodwill store* Padang melalui media *web design*, maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Perancangan promosi *Goodwill store* melalui media *web design* ini diharapkan dapat mempromosikan *Goodwill store* lebih luas lagi dan dapat menjangkau *target audience*. Promosi melalui media *web design* ini dapat memberikan informasi tentang *Goodwill store* kepada *target audience* tanpa harus datang langsung ke *Goodwill store*. Menggunakan media *web design* untuk promosi *Goodwill store* karena gaya hidup masyarakat sekarang yang sangat akrab dengan dunia internet dan informasi dapat disampaikan lebih detail. Dalam perancangan promosi *Goodwill store* melalui media *web design* ini informasi yang disampaikan berupa produk apa saja yang dijual di *Goodwill store*, alamat dari *Goodwill store*, *contact Goodwill store* dan promosi yang ada di *Goodwill store*.

Promosi yang dilakukan selain menggunakan media utama *web design*, juga menggunakan media pendukung seperti poster, stiker, pin, kartu nama, topi, *shopping bag*, *mug*, *t shirt*, dan *x banner*. Pemakaian media ini sebagai pendukung promosi diharapkan dapat memberikan informasi tentang *Goodwill store*.

B. Saran

Melalui perancangan promosi *Goodwill store* Padang dengan menggunakan media *web design* terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Terhadap pihak *Goodwill store* agar dapat lebih memperhatikan promosi melalui media-media, karena dengan promosi menggunakan media akan lebih tersampaikan apa yang ingin dipromosikan. karena promosi sangatlah diperlukan agar *target audience* lebih mengetahui tentang *Goodwill store*.
2. Kepada *target audience* untuk mengunjungi *Goodwill store* karena *Goodwill store* menyediakan berbagai macam produk *local brand* yang mendukung kegiatan *skateboard* dan *surfing*.
3. Kepada masyarakat diharapkan agar lebih menghargai desain, karena peranan desain sangat penting dan berpengaruh dalam berbagai bidang komunikasi , terutama pada *Goodwill store* padang.
4. Kepada mahasiswa diharapkan lebih menghargai karya-karya desain baik itu karya sendiri ataupun karya orang lain, karena begitu pentingnya peranan dari sebuah desain.
5. Rancangan *website Goodwill store* agar dapat digunakan dengan sebaik baiknya, sehingga tujuan atau hasil yang diharapkan dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi. 2010. *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*. Yogyakarta : CV.Andi Offset.
- Irawan Sardi, 2004. *Manajemen, Desain, dan Pengembangan Situs Web Dengan Macromedia Dreamweaver Mx 2004 dan Adobe Photoshop CS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sarwono, dan Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain. Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

RUJUKAN ONLINE

- _____(online). <http://rasqalani.wordpress.com/2012/05/05/pengertian-fungsi-dan-tujuan-web-design> (diakses tanggal 10 Oktober 2016).