

Perancangan Design Website E-commerce Sebagai Etalase Karya-Karya Khusus Fotografi

Muhammad Ivan Syahal Yusuf 1

Dr. Agustina Kususma Dewi, S.Sos., M.Ds. 2

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut
Teknologi Nasional Bandung

Email: Ivansy843@gmail.com

ABSTRAK

Dalam era digital yang berkembang pesat, peran desain website, Fotografi, dan E-commerce sangat penting dalam menciptakan pengalaman online yang menarik dan sukses. Desain website adalah fondasi dari setiap pengalaman online. Sebuah tampilan website yang menarik, antarmuka yang mudah dinavigasi, dan pengalaman pengguna yang responsif adalah komponen kunci dalam menjaga pengunjung tetap terlibat. Fotografi memainkan peran penting dalam menangkap dan menyampaikan pesan yang kuat melalui visual. Dalam E-commerce, gambar produk yang berkualitas tinggi adalah kunci dalam memikat pembeli potensial dan membantu mereka membuat keputusan pembelian yang informasi. Ecommerce adalah platform yang memungkinkan penjual untuk menawarkan produk dan layanan kepada pelanggan mereka secara online. E-commerce mencakup proses transaksi, manajemen inventaris, pembayaran, dan pengiriman. Desain website yang baik dan fotografi yang efektif dapat meningkatkan konversi dan menjaga pelanggan kembali.

desain website, Fotografi, dan E-commerce, bergabung untuk menciptakan ekosistem online yang menarik. Desain yang baik menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, Fotografi yang efektif menggambarkan produk dan merek, sementara E-commerce memungkinkan bisnis untuk menghasilkan pendapatan dari online. Hubungan yang erat antara ketiganya adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam dunia digital yang terus berubah ini.

Kata kunci: Fotografi, Design, Website, E-commerce

ABSTRACT

In the rapidly evolving digital age, the role of website design, photography, and e-commerce is crucial in creating engaging and successful online experiences. Website design is the foundation of any online experience. An attractive website interface, an easy-to-navigate interface, and a responsive user experience are key components in keeping visitors engaged. Photography plays an important role in capturing and conveying a powerful message through visuals. In E-commerce, high-quality product images are key in captivating potential buyers and helping them make informed purchasing decisions. E-commerce is a platform that allows sellers to offer products and services to their customers online. E-commerce includes transaction processing, inventory management, payments, and shipping. Good website design and effective photography can increase conversions and keep customers coming back.

Website design, Photography, and E-commerce, combine to create an exciting online ecosystem. Good design creates an attractive and easy-to-use interface, photography effectively depicts products and brands, while E-commerce allows businesses to generate revenue from online. The close relationship between the three is key to achieving success in this ever-changing digital world.

Keywords: Photography, Design, Website, E-commerce

1. PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Website merupakan teknologi dengan inovasi yang terus berjalan seiring waktu dengan perubahan jaman, dalam aspek kegiatan manusia sebagai teknologi digital yang dapat memiliki peran luas untuk aspek digital. Fotografi sendiri merupakan sebuah bidang yang memiliki beragam jenis dengan berbagai aspek sebuah produk visual Fotografi dan komersil. Dalam berbagai penerapannya Fotografi merupakan salah satu industri bisnis yang masih dengan berbagai subindustri dan golongan. Namun ketika saat ini untuk menjalankan usaha Fotografi ini meningkat, sub industri ekonomi kreatif pun ikut meningkat juga yaitu dengan offline menggarap usaha wedding, event kecil/besar, brand, dokumenter kegiatan dan ada juga yang melakukan dengan membuat website jual Photo yang bisa di cari oleh semua orang. Dengan ketentuan dan syarat yang harus di penuhi oleh para kreator Fotografi maupun pekerja kreatif Khususnya Fotografi merujuk pada tingkat Photographer yang berada di antara Photographer amatir dan Photographer profesional. Photographer profesional biasanya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik daripada pemula tetapi belum sepenuhnya menjalani Fotografi sebagai pekerjaan penuh waktu. Maka dari itu perancangan design website yang akan di buat berbasis Ecommerce yang hanya berfokus untuk membantu Photographer agar menjadi sebuah inovasi baru yaitu website yang fokus dengan fotografi khususnya kalangan Photographer agar memiliki etalase untuk karyakaryanya sehingga bernilai ekonomi, dapat di manfaatkan dan di nikmati banyak orang.

1.2 Rumusan Masalah

Data & Fakta

ada beberapa kendala yang perlu diselesaikan dalam perancangan sebuah Design website sendiri. Tantangan utama termasuk penyajian karya yang efektif, dengan fokus pada cara yang menarik dan informatif dalam perancangan karya karya Fotografer untuk memberikan pengalaman berfoto yang memuaskan. Selain itu, perlu dirancang juga navigasi yang jelas untuk memungkinkan pengunjung atau Fotografer agar mudah menjelajahi koleksi karya di etalase Design website ini. Diperlukan juga fitur-fitur simple yang memungkinkan bahwa Fotografer dapat berinteraksi dengan Fotografer lainnya, serta melindungi hak cipta dan keamanan konten yang ketat. Kinerja dan kecepatan website juga menjadi masalah penting, terutama ketika mengunggah gambar-gambar berkualitas tinggi. Jika website berfungsi sebagai platform ecommerce, perlu juga di Design website ada elemen-elemen ecommerce seperti memberitahu secara langsung bahwa karya Photographer harus melalui proses pembelian, pembayaran agar photographer mengetahui bahwa proses hasil karyanya sudah berhasil di beli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tujuan dari penelitian

untuk Perancangan Design website Sebagai Etalase karya karya khususnya Fotografer yang memiliki potensi nilai ekonomi ini adalah untuk membantu meningkatkan karya Fotografer lainnya yang mana mendapatkan nilai ekonomi dan manfaat terhadap karya karyanya, akan semakin banyak orang yang menggunakan kemampuan untuk membuat karya karya melalui Fotografi. Namun dengan Design website yang hanya berfokus dengan Fotografi saja ,berbeda dengan banyaknya pasar website lainnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung proses perancangan metode belajar kemampuan Fotografi, guna memperoleh hasil terhadap:

- Metode yang dapat dilakukan untuk belajar Fotografi
- Membuat rasa percaya diri terhadap karya yang akan mendapatkan nilai jual

Selain itu dengan penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat membantu menanamkan kepercayaan diri untuk mempelajari kemampuan Fotografi, dan harapan terbesarnya adalah dengan berhasilnya karya karya tersebut di lihat dan mendapatkan nilai jual di design website tersebut dapat mawadahi karya karya khusus Fotografer

TINJAUAN PUSTAKA

Website adalah sebuah kumpulan halaman yang berfungsi sebagai tempat berbagi informasi, Dalam era digital seperti sekarang ini, website telah menjadi salah satu media yang sangat penting dalam dunia bisnis. Tidak hanya digunakan oleh perusahaan, website juga sangat bermanfaat bagi individu yang ingin memperluas jangkauan informasi atau menunjukkan karyawan mereka kepada masyarakat luas Dengan adanya website.

- Lead generating landing pages (Halaman Arahan Penghasil Prospek) landing page yang adalah data pengunjung website. Nantinya data tersebut dapat digunakan untuk strategi marketing lanjutan. Data ini biasanya minimal berisi nama dan alamat email pengunjung. Lebih lanjutnya bisa berisi nomor telepon hingga nama akun sosial media.
- ClickThrough Landing Pages (Halaman Arahan KlikTayang) adalah tipe landing page yang berisi promosi atau potongan harga terhadap sebuah produk atau layanan. Landing page ini bertujuan untuk mempersuasi pengunjung website untuk segera membeli produk yang ditawarkan.
- Explainer landing pages (Halaman Arahan Penjelasan) memiliki fungsi yang lebih terstruktur dibanding dua tipe diatas. Tipe ini biasanya lebih panjang dan mengandung Explainer landing pages menampilkan manfaat dan fitur dari produk atau layanan yang berguna untuk mengedukasi pengunjung sekaligus mengikat pengunjung terhadap brand tersebut.
- Product detail landing pages (Halaman Arahan Detail Produk) adalah landing page yang berisi informasi mendetail terhadap sebuah produk atau layanan. Biasanya product detail landing pages bermaksud untuk membuat pengunjung segera membeli sebuah produk secara langsung di laman tersebut.

UI/UX UX(User Experience) adalah pengalaman pengguna dalam proses interaksi dengan aplikasi atau perangkat lunak untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. Serta mampu untuk memaksimalkan segala aspek mulai dari fitur desain dan konten yang dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan saat berinteraksi dengan aplikasi. Selain itu, aplikasi yang baik juga harus memiliki akses yang ringan, tampilan menu yang tidak sulit, dan mempunyai konten yang jelas dan tepat sasaran.

UI(User Interface) adalah tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan user atau pengguna. Di mana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. Namun secara sederhana, UI dapat diartikan sebagai tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna atau user.

Biasanya, tampilan UI di desain dari beberapa aspek yaitu gambar logo, layout, pemilihan warna, typography agar mudah dibaca dan aspek lain yang dapat mempercantik tampilan. Semua elemen yang dapat memperindah tampilan sebuah produk digital maka dapat dikategorikan sebagai elemen UI. tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menghubungkan sistem dengan user atau pengguna. Di mana tampilan UI bisa berupa warna bentuk serta tulisan yang di desain dengan semenarik mungkin. Namun secara sederhana, UI dapat diartikan sebagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna atau user. Biasanya, tampilan UI di desain dari beberapa aspek yaitu gambar logo, layout, pemilihan warna, typography agar mudah dibaca dan aspek lain yang dapat mempercantik

tampilan. Semua elemen yang dapat memperindah tampilan sebuah produk digital maka dapat dikategorikan sebagai elemen UI. Fotografi merupakan sains (atau lebih tepatnya seni) yang menghasilkan gambar dengan menggunakan aktivitas penandaan (marking) pada suatu permukaan sensitif dengan bantuan cahaya. (Richard Maynard) fotografi sebagai kegiatan menggambar atau melukis dengan cahaya, dan memang sebenarnya semua fotografi dapat dilihat sebagai kegiatan melukis dengan cahaya. (Tony Worobiec)

Ecommerce adalah semua kegiatan yang berhubungan dengan transaksi online yang berlangsung melalui internet atau jaringan elektronik lainnya. Namun, secara umum, mengenal ecommerce adalah sebuah aktivitas belanja online yang melibatkan jual beli produk fisik atau digital melalui Internet. Bahkan, ecommerce juga mencakup kegiatan seperti jual beli, perbankan, dan penyediaan jasa.

Metode Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan design website yaitu menggunakan beberapa metode untuk keberhasilan perancangan ini, dengan menggunakan simbol-simbol yang sudah ditetapkan, yaitu flowchart bisa membantu mendeskripsikan urutan langkah untuk mencapai hasil yang optimal.

- Observasi adalah sebuah metode yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Pengamatan bertujuan untuk mendapatkan data tentang suatu masalah secara sadar untuk mendapatkan suatu pemahaman atau sebagai alat pembuktian terhadap informasi yang didapatkan sebelumnya.
- Internet Data yang diperoleh dari internet akan aktual dan up to date. Oleh karena itu penting bagi proses perancangan untuk mengetahui informasi-informasi yang dibutuhkan sebagai referensi dari proses perancangan, terlebih lagi karena permasalahan yang diangkat berkaitan dengan situasi era digital.
- Pengambilan data dari internet dilakukan dengan penelitian terhadap data yang ada melalui jaringan. Melalui buku, website dan sumber-sumber referensi. Tes dan eksperimen. Dengan tes dan eksperimen terhadap narasumber setelah melakukan wawancara sebagai upaya untuk mencari tahu metode dan media yang cocok untuk membuat kampanye dalam rangka mengurangi dampak negatif dari fenomena sosial.

Metode Keep It Short And Simple (KISS)

Metode Perancangan UI/UX dengan prinsip Keep It Short Simple (KISS) mengedepankan kesederhanaan dalam merancang antarmuka pengguna. Prinsip ini menekankan bahwa desain yang sederhana dan mudah dipahami cenderung lebih efektif dan menghasilkan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Tahapan Metode KISS: Identifikasi fitur dan elemen yang benar-benar esensial untuk tujuan produk atau aplikasi. Hindari overdesign dengan membatasi diri pada fitur yang benar-benar diperlukan untuk memberikan nilai kepada pengguna.

- Setiap elemen dalam desain harus memiliki tujuan yang jelas dan kontribusi terhadap pengalaman pengguna. Jika suatu elemen tidak memberikan nilai tambah atau kegunaan yang signifikan, pertimbangkan untuk menghilangkannya.
- Gunakan palet warna yang sederhana dan mudah dibaca. Terlalu banyak warna yang mencolok dapat membuat antarmuka terlihat berantakan dan membingungkan.
- Setiap pesan atau instruksi yang ditampilkan harus jelas,
- Rancang navigasi yang jelas dan mudah diikuti oleh pengguna. Menggunakan ikon dan label yang akrab dapat membantu pengguna menavigasi dengan lancar.
- Minimalkan jumlah klik atau tindakan yang diperlukan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Pengguna cenderung lebih terlibat ketika tindakan yang diperlukan lebih sedikit.
- Lakukan user testing untuk mengukur keefektifan dan kemudahan penggunaan. Umpan balik dari pengguna nyata dapat membantu mengidentifikasi area perbaikan.

3.2 Metode Perancangan

Setelah mendapatkan data dari metode sebelumnya, data tersebut akan di analisa ulang untuk menemukan cara penyampaian yang paling tepat yaitu Perancangan Design website untuk mengenal karyakarya yang memiliki nilai ekonomi Dalam hal ini penulis akan menggunakan metode penelitian Design Thinking sebagai perancangannya. Dalam Design Thinking terdapat 5 tahapan yang akan dilakukan:

- **Emphatize** Tahapan pertama yaitu, mengumpulkan data yang diperlukan melalui metode pengumpulan data yang dilakukan.
- **Define** Pada tahap ini mulai menetapkan inti permasalahan yang didapat dari data yang diperoleh literasi yang kemudian datanya akan di analisis kemudian menjadi problem statement
- **Ideate** Setelah mendapatkan problem statementnya di tahapan Ideate ini mencari sebuah solusi yang akan ditawarkan kepada target audience melalui flow chart
- **Prototype** Setelah solusi di dapatkan melalui flow chart akan di kembangkan menjadi wireframe
- **Test** Setelah wireframe di buat akan di kembangkan menjadi grafis yang dapat mewakili citra yang ingin di buat oleh penyusun sebagai prototype yang akan di uji atau di nilai sebelum menjadi design website seutuhnya

3.3 Problem statement

ada beberapa kendala yang perlu diselesaikan dalam perancangan sebuah Design website sendiri. Tantangan utama termasuk penyajian karya yang efektif, dengan fokus pada cara yang menarik dan informatif dalam perancangan karyakarya Fotografer untuk memberikan pengalaman berfoto yang memuaskan. Selain itu, perlu dirancang juga navigasi yang jelas untuk memungkinkan pengunjung atau Fotografer agar mudah menjelajahi koleksi karya di

etalase Design website ini. Diperlukan juga fitur-fitur simple yang memungkinkan bahwa Photographer dapat berinteraksi dengan Fotografer lainnya, serta melindungi hak cipta dan keamanan konten yang ketat. Kinerja dan kecepatan website juga menjadi masalah penting, terutama ketika mengunggah gambar-gambar berkualitas tinggi. Jika website berfungsi sebagai platform ecommerce, perlu juga di Design website ada elemen-elemen ecommerce seperti memberitahu secara langsung bahwa karya Photographer harus melalui proses pembelian, pembayaran agar photographer mengetahui bahwa proses hasil karyanya sudah berhasil di beli.

A. Data Geografis

- remaja dan dewasa dari rentan usia 25 tahun s/d 30 tahun ke atas

B. Data Demografis

- Target umum : usia 25-30 tahun
- Target khusus : Remaja dan Dewasa usia 25-30 tahun
- Golongan ekonomi : Menengah

C. Data Psikografis

psikografi :

- orang yang berminat atau menyukai Fotografi
- orang yang suka mengedit Fotografi
- orang yang selalu mencari referensi website photo
- orang yang sedang belajar Fotografi dan website
- orang yang mencari bahan-bahan penjual untuk brandnya
- orang yang hobi terhadap Fotografi dan belum tahu website photo

D. Teknografis :

- Menggunakan Kamera DSLR dan Laptop

Personifikasi target



(Narasumber wawancara :1 November 2023)

Nama Asep Sopian (pian) ,yang berumur 26 tahun berdomisili di Bandung ,pekerjaannya adalah Freelance Fotografer yang sudah merintis dari tahun 2016 dan sampai sekarang

yang memotivasi nya adalah karena Fotografi adalah seni dan apapun yang terkait Fotografi sangat suka dan hal yang membuat tertarik salah satunya adalah kebutuhan ekonomi sebelebihnya adalah karena seni. dahulu sempat pian pernah mencoba sebuah website Foto Ecommerce akan tetapi kebingungan karena fitur yang belum paham, dan juga pian pernah publish beberapa platform website shutterstock akan tetapi ada banyak kendala yang di hadapi dengan fitur rumit dan syarat & ketentuan terlalu banyak karena dari itu pian memusatkan website hanya menjadi portfolio karyakaryannya selama ini dan pemasarannya melalui orang ke orang dan sosial media.

Consumer Insight

Fears

- merasa tidak nyaman saat memory corrupt ketika sedang melakukan pekerjaan
- Moodyan ketika membuat karya
- mentok ide/karya Fotografi ketika sedang membuat Foto
- Merasa panik ketika di kejar deadline kebiasaan bergadang ketika mengedit Foto

Want

- ingin sekali belajar Fotografi
- ingin menjadi Fotografer profesional
- ingin karyanya di akui banyak orang
- ingin membuat karya yang impactnya besar
- ingin mengupgrade kamera DLSR
- ingin karyanya di nilai exclusive

Needs

- Memiliki rasa peduli terhadap partner kerja Fotografi
- Ingin mendapatkan wawasan journey tentang Fotografi
- Memiliki partner untuk membuat karya Fotografi
- Membutuhkan alat yang support untuk sekarang

Dreams

- Lebih meningkatkan Feel atau rasa membuat karya Fotografi
- Mempelajari semua alat atau kamera DSLR
- Menjadi Photographer profesional
- Menjadi Fokus terhadap Pekerjaan Photography
- Memiliki pengalaman Fotografi yang jauh lebih keren

Likes

- Bermain dengan Fotografi
- menyukai jalanjalan sambil Foto
- Foto dengan serius tapi santai

Matrix SWOT

	<p style="text-align: center;">Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> - website hanya bisa di akses di dekstop dan mobile - website hanya ada hasil Photographer bukan hasil karya lain <ul style="list-style-type: none"> - bisa di akses oleh internet - menjadi sarana pendapatan ekonomi - adanya syarat untuk memasukan Foto di website 	<p style="text-align: center;">Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> - website harus di akses menggunakan internet jadi tidak bisa secara offline - tidak semua perangkat bisa akses website akibat dari perangkat yang tidak support <ul style="list-style-type: none"> - penjualan hanya bisa di lakukan offline karena barang berupa digital atau file - jaringan internet harus stabil agar isi di dalam website terbaca sepenuhnya
<p style="text-align: center;">Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - E-commerce yang hanya khusus Photographer - Photographer mudah untuk mencari pasarnya - karya-karya Photographer dapat terlihat unsur nilai ekonomi <ul style="list-style-type: none"> - website yang hanya berfokus terhadap Fotografi - memodifikasi website lebih fleksibel dan simple 	<p style="text-align: center;">Strategi (S-O)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan Fotografi melalui Website E-Commerce - Membuka Platform Khusus etalase Fotografi - Mempermudah Syarat untuk Upload Foto (S) - Manfaatnya membuka peluang cuan di platform digital - Terhindarnya dari pengambilan hak cipta dengan adanya watermark <ul style="list-style-type: none"> - Mudah di cari karyanya karena cangkupanannya Khusus Fotografi (O) 	<p style="text-align: center;">Strategi (W -O)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Akses website sangat ringan - Perangkat yang di gunakan bisa semua mobile dan Laptop - Barang foto yang di jual berupa file karena original file dari pemilik (W) - Website bisa di akses di 3G dan 5 G - untuk menghindari perangkat tidak support bisa di akses di mobile browser
<p style="text-align: center;">Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersaing dengan Website jual photo lainnya (shutterstock, pixel, pixabay dll) - karya-karya bisa kemungkinan di ambil orang - website bisa terjadi error jika server di hack - pengunjung website hanya seorang yang mau suka dengan Fotografi 	<p style="text-align: center;">Strategi (S-T)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk Menghindari di ambil orang yaitu dengan adanya watermark di dalam karya yang sudah di posting dan tidak di tangkap layar (S) - server akan di lakukan pengamanan terhadap website ini (T) 	<p style="text-align: center;">Strategi (W-O)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan perbaikan server terhadap website selama 24x7 - Jaringan internet website yang stabil - barang file yang di beli akan menjadi pemilik ai pembeli - Untuk perangkat yang tidak support bisa akses tapi hanya bisa melihat dan membeli

3.5 Message Creative

Identifikasi Kekuatan (Strengths) :

- website hanya bisa di akses di dekstop

- website hanya ada hasil Fotografer bukan hasil karya lain
- bisa di akses oleh internet
- menjadi sarana pendapatan ekonomi
- adanya syarat untuk memasukan Foto di website

Identifikasi Kelemahan (Weaknesses) :

- website harus di akses menggunakan internet jadi tidak bisa secara offline
- tidak semua perangkat bisa akses website
- akibat dari perangkat yang tidak support
- penjualan hanya bisa di lakukan offline
- karena barang berupa digital atau file
- jaringan internet harus stabil agar isi di dalam website terbaca

sepenuhnya Identifikasi Peluang (Opportunities):

- E-commerce yang hanya khusus Fotografer
- Fotografer mudah untuk mencari pasarnya
- Karya-karya Fotografer dapat terlihat unsur nilai ekonomi
- website yang hanya berfokus terhadap Fotografi
- memodifikasi website lebih fleksibel dan simple

Identifikasi Ancaman (Threats):

- Bersaing dengan Website jual photo lainnya
- karya-karya bisa kemungkinan di ambil orang
- website bisa terjadi error jika server di hack
- pengunjung website hanya seorang yang mau/suka dengan Fotografi

What to say :

Memberi informasi bahwa kepada Fotografer akan ada perancangan Design website sebagai etalase karyakaryanya yang akan mendapatkan nilai ekonomi sehingga Fotografer lainnya bisa berfokus membuat karya Fotografer di Design Website dan terjual.

How to say :

- jangan bingung untuk jual Foto lihat website ini bisa menjual photo
- Foto kamu udah bagus ? kesini untuk gunakan website simple & mudah
- agar terjual dan lihat banyak orang
- semua karya itu keren,bagus dan menarik ? tapi bingung simpannya ? sini ada etalase kosong untuk di lihat banyak orang
- Hasil kamera profesional tapi kok gak di lihatin di website

3.6 Creative Approach

Creative Approach :

Mixing and matching Alesan Menggunakan Mixing and matching agar penulisan menggabung hasil photo yang bagus dan Karya-Karya Fotografi

Repetition and accumulation :

Penggunaan Repetition and accumulation penulisan berdasarkan perjuangan dan Karya-Karya Fotografi dan kenyataan website Photographer

Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan yaitu gaya bahasa Pleonasme untuk menegaskan suatu hal seperti Website ini menghasilkan cuan melalui karya foto

3.7 Tone & Manner

a. Tone of Voice

Menunjukkan sesuai dengan prasarana design website yang simple dan nyaman.

b. Keyword Visual :

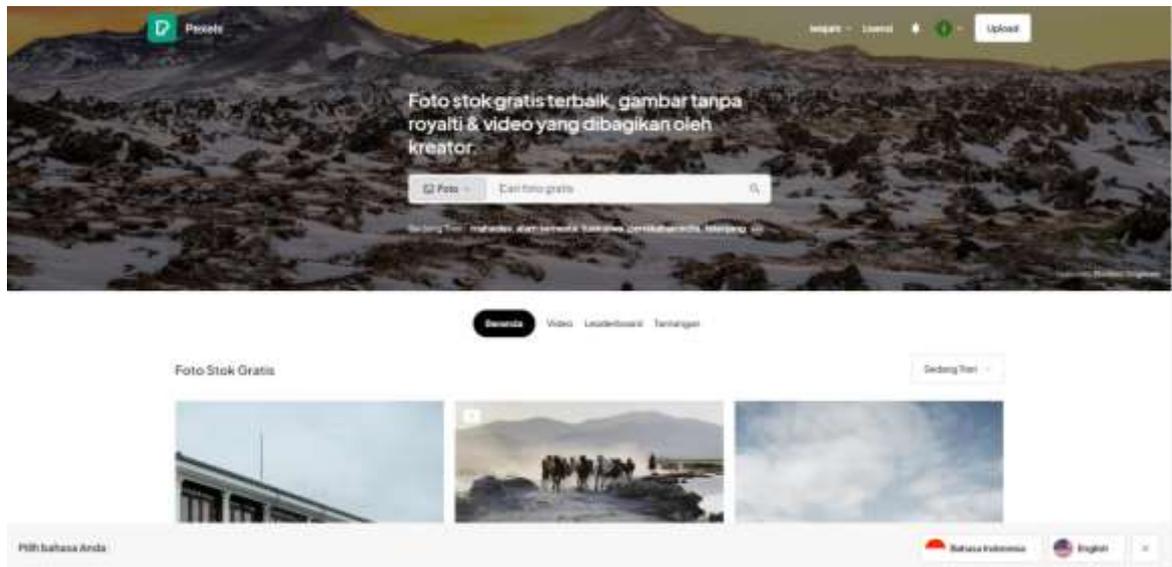
Fotografi, Calm, Simple, dan nyaman.

c. . Color Palette

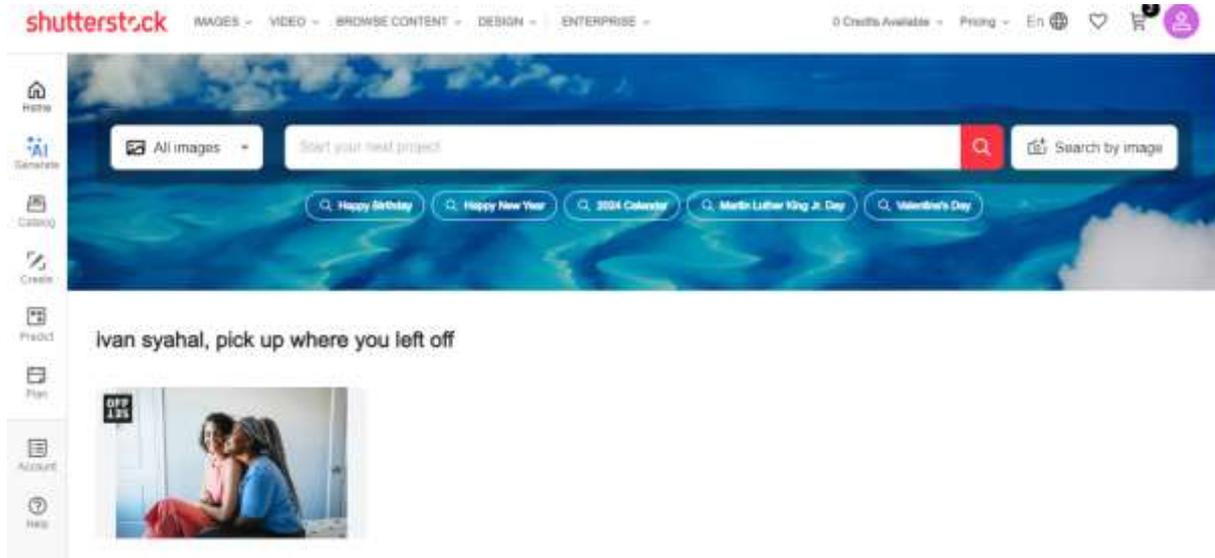


3.8 Sumber Referensi

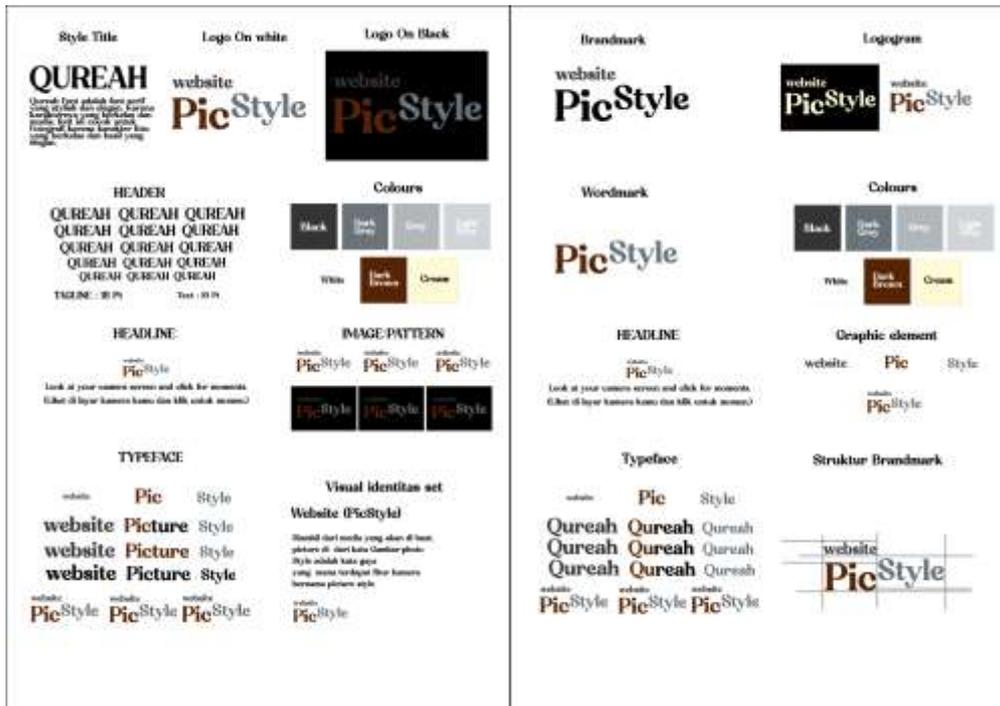
(Gambar 1 :Website Pixel)



(Gambar 2 :Website Shutterstock)



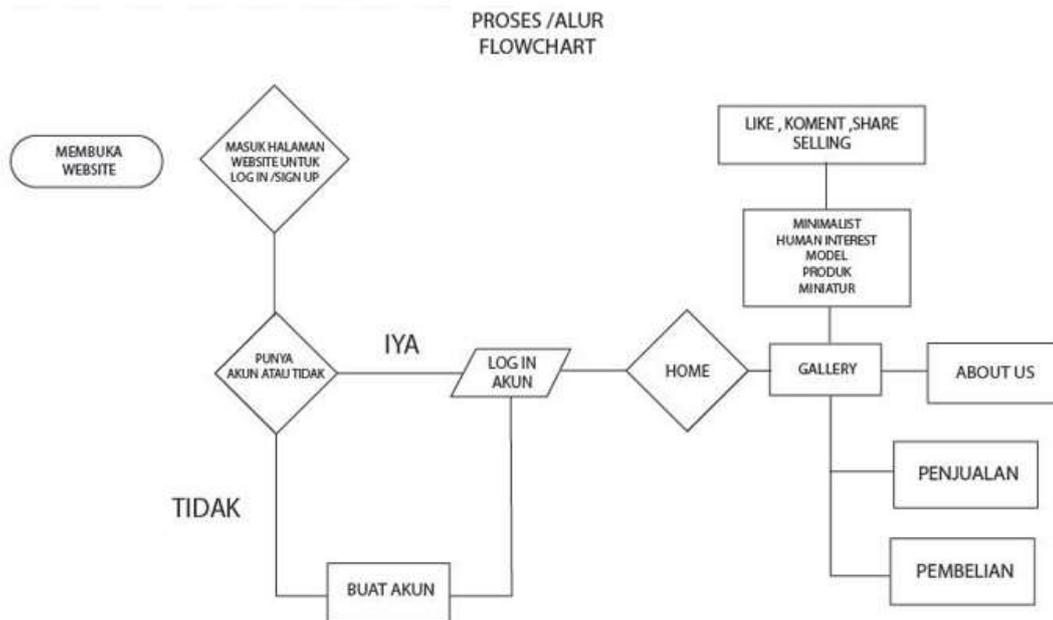
3.9 Prototype



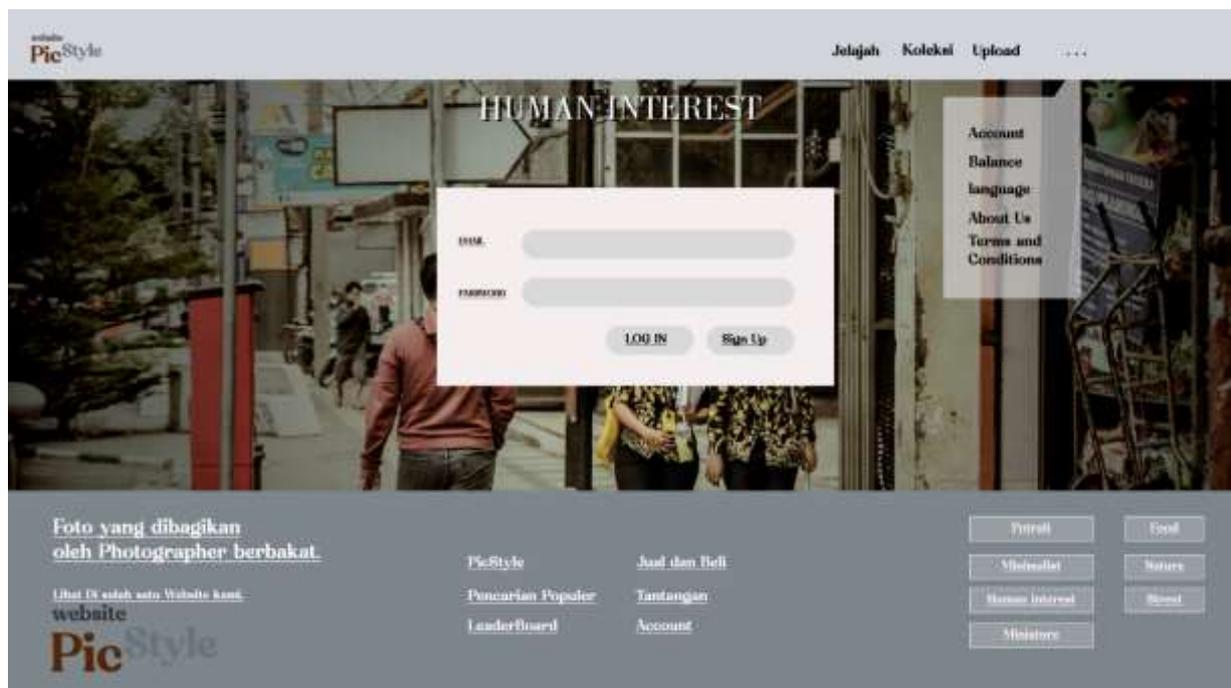
(Gambar 1 :Identitas logo sumber :peneliti,2023)



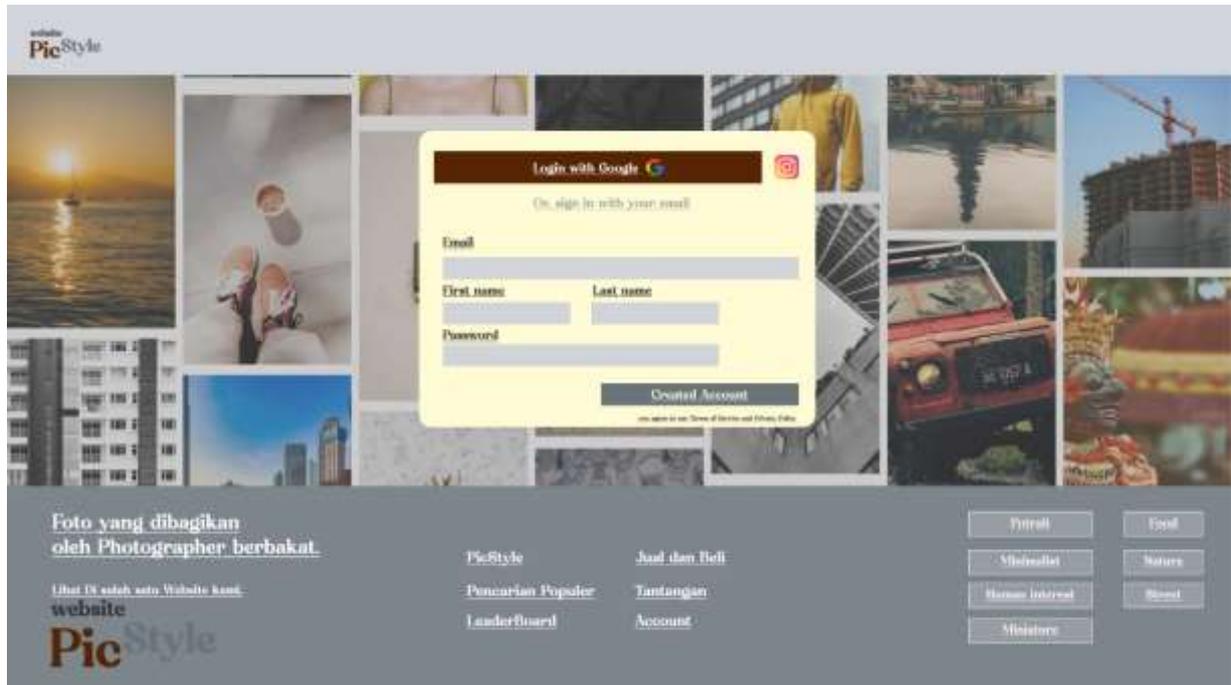
(Gambar 2 :Identitas logo sumber :peneliti,2023)



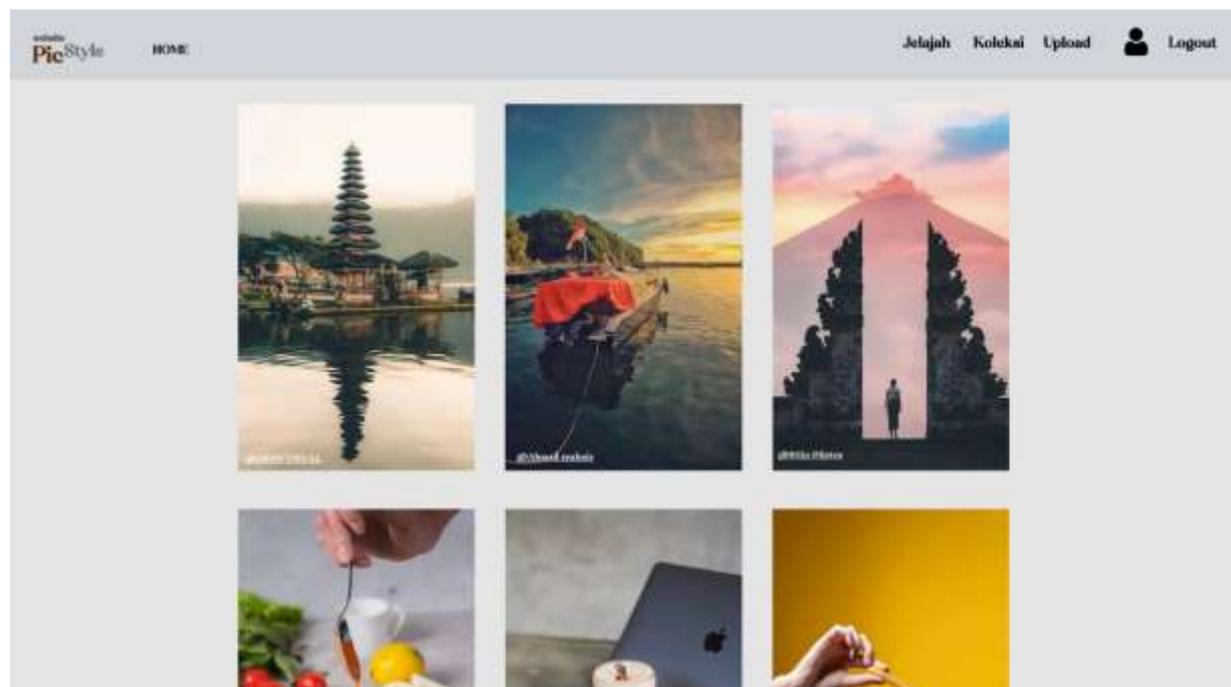
(Gambar 3 :Flowchart sumber :peneliti,2023)



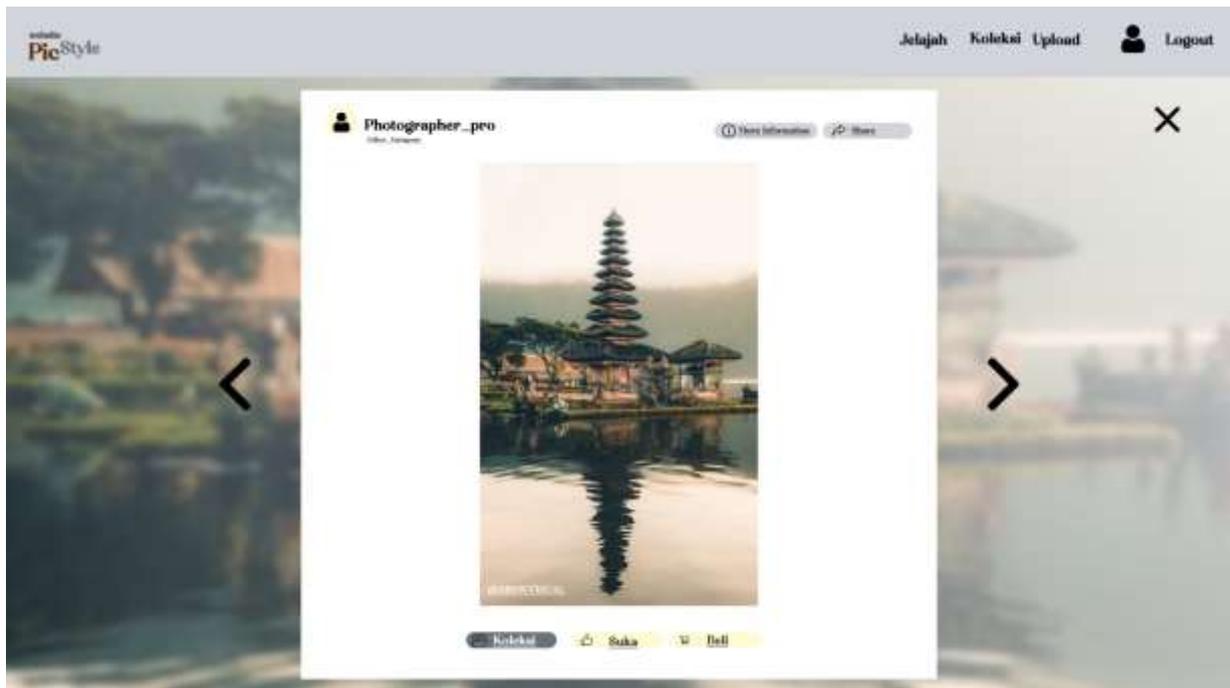
(Gambar 4 :Page Home sumber :peneliti,2023)



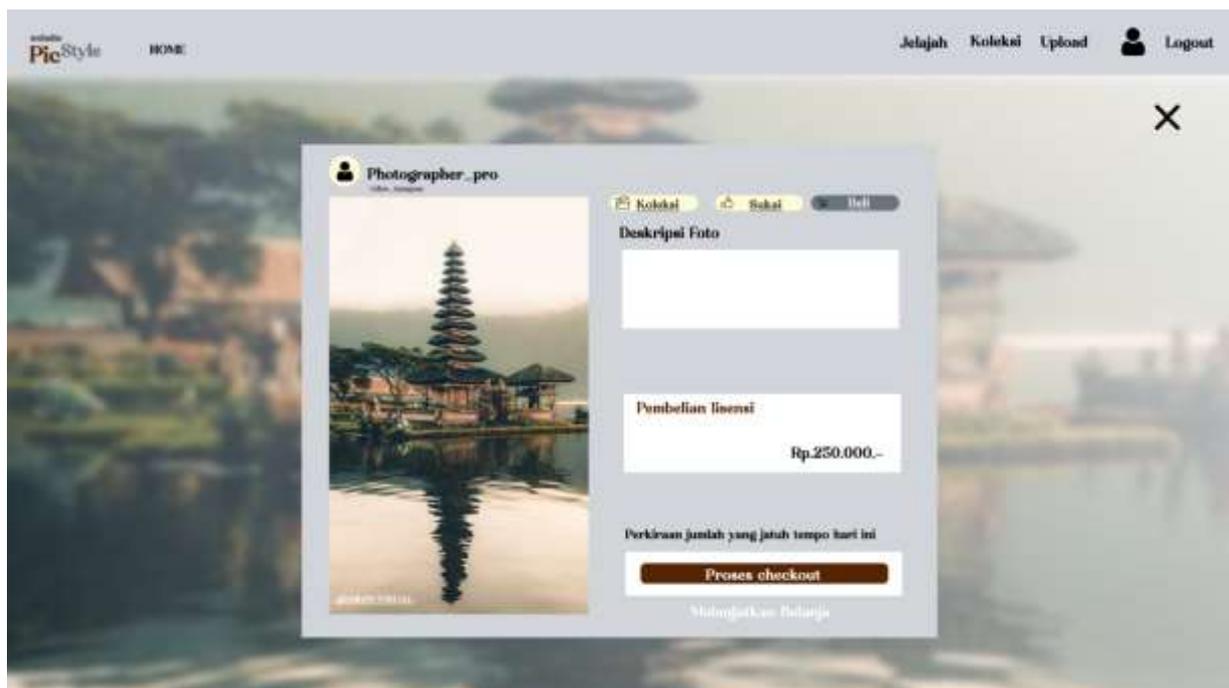
(Gambar 5 Page Sign up sumber :peneliti,2023)



(Gambar 6 :Scrolling Home sumber :peneliti,2023)



(Gambar 7 :Page Foto(like,koleksi,buy sumber :peneliti,2023)



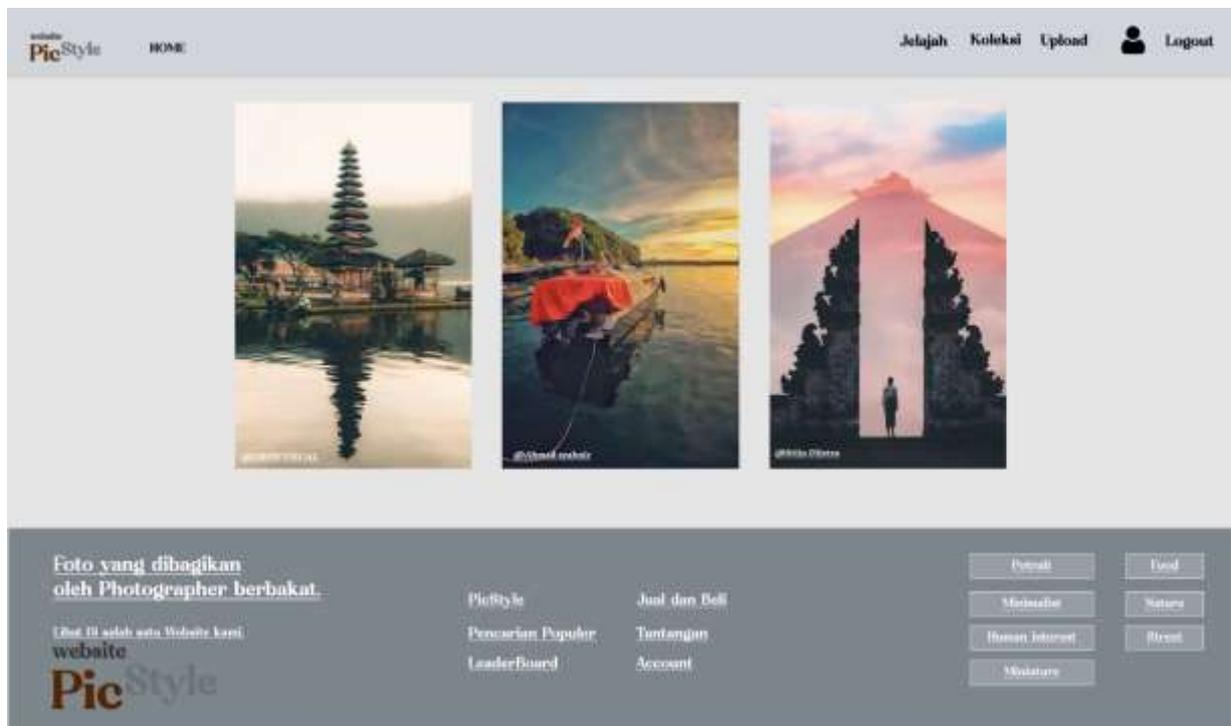
(Gambar 8 :Page Pembelian sumber :peneliti,2023)



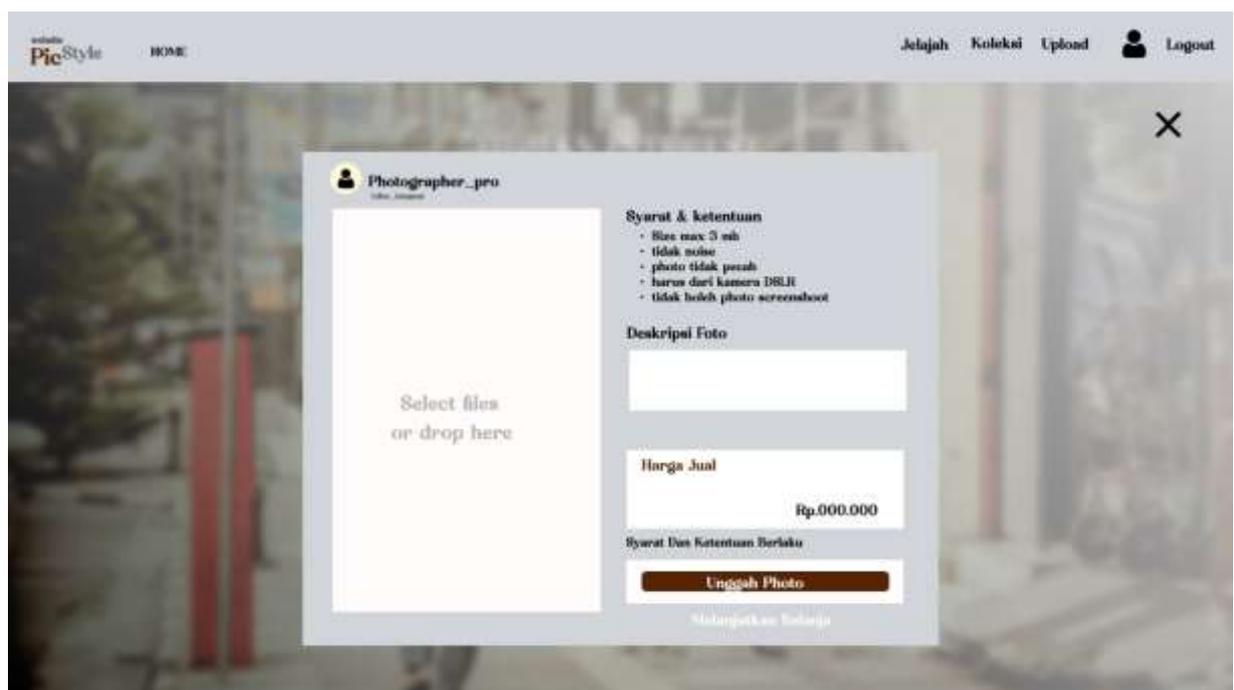
(Gambar 9 :Page Transaksi sumber :peneliti,2023)



(Gambar 10 :Page transaksi berhasil sumber :peneliti,2023)



(Gambar 11 :Page Koleksi Foto sumber :peneliti,2023)



(Gambar 12 :Page Upload Foto sumber :peneliti,2023)

DAFTAR RUJUKAN

- [1] <https://www.biznetgio.com/news/apaitulandingpage>
- [2] <https://www.gramedia.com/literasi/ecommerce/>
- [3] <https://dibimbing.id/blog/detail/metodeperancanganuiux#:~:text=Metode%20Perancangan%20UI%20FUX%20berbasis,da n%20memuaskan%20bagi%20pengguna%20akhir.>
- [4] https://www.dewaweb.com/blog/kesalahanmembuatdesainweb_site/
- [5] <https://www.niagahoster.co.id/blog/jeniswebsite/>
- [6] <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgraa/arti cle/download/54851/43545>
- [7] <https://fonts.google.com/specimen/Merriweather>
- [8] "Denise Kusuma', Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
- [2] "Perancangan website classic photography Sebagai media pendukung.
- [9] "Hendra setiawan', Rancang bangun Website Fotogra online menggunakan PHP studi kasus di Colour Photography.
- [10] " "Fotogra dalam desain komunikasi visual (DKV) 'Prayanto widyo harsanto.
- [11] "Fotografi dalam konteks ilmu desain komunikasi visual, 'Nasrul Kama' Teori DKV :
- [12] <https://drive.google.com/drive/folders/12pEPwRr6Kwc1EFwZv0ZRRBDs5stao4H?usp=sharing> (wawancara Narasumber , Asep sopian)
- [13] (refrensi) Aura Nisrina Hesanty [niagahouster] Flowchart \ <https://www.niagahoster.co.id/blog/flowchartadalah/>
- [14] https://pers.droneemprit.id/supergraphiclogohutke75rikom_posisielemendi_spandukyang-berujungpolemik/ (supergraphic)
- [15] <https://befonts.com/quireahfont.html> (QUIREAH FONT [16] www.Shutterstock.com dan www.pixels.com (Referensi)