

DESAIN UI/UX RAKABU FURNITURE SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Ahnaf Hafiz Sa'id Billah
Anapsaid22042001@gmail.com
Evelyne Henny Lukitasari
Ahmad Khoirul Anwar
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Indonesia merupakan negara yang memiliki potensi sumber kehutanan yang besar, Potensi yang dimiliki Indonesia menjadikan persaingan industri Furniture semakin tinggi. Salah satu perusahaan lokal pengrajin mebel adalah Rakabu Furniture. Perusahaan yang memproduksi mebel dan kayu olahan yang kini sudah masuk ke pasar Internasional. Disamping itu Rakabu Furniture hanya mempromosikan produk lewat pameran saja, sehingga belum mampu memperluas kembali jangkauan pasar perusahaan. Solusi yang ditawarkan berupa pembuatan desain User Interface (UI) / User Experience (UX) dalam bentuk web sebagai upaya memperluas pasar produk sekaligus merancang sistem pemesanan yang lebih efisien dan mudah. Desain UI/UX Rakabu Furniture menonjolkan citra perusahaan agar menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan visi misi perusahaan. Menggunakan metode perancangan kualitatif dengan mengumpulkan data dan mewawancarai pihak Rakabu Furniture. Menghasilkan rancangan berupa website UI/UX yang bertujuan memahami pesan yang ingin disampaikan Rakabu Furniture sekaligus menjadikan media promosi perusahaan yang baru dan didukung oleh beberapa media pendukung lainnya.

Kata Kunci : Desain, User Interface (UI), User Experience (UX), Rakabu Furniture, Media Promosi.

Abstract

Indonesia has large potential forestry resources. This potential creates higher competition in the furniture industry. One of the local furniture companies is Rakabu Furniture. This company produces furniture and processes wood, which has entered the international market. Besides, Rakabu Furniture only promotes products through exhibitions, so it has not been able to expand its market. The solution to this problem is creating a User Interface (UI) / User Experience (UX) design on the web as an effort to expand the market and design an ordering system that is easier and more efficient. Rakabu Furniture's UI/UX design emphasizes the company's image to produce an attractive design that is in line with the company's vision and mission. The design method used qualitative methods by collecting data and interviewing the informant from Rakabu Furniture. The results show that a UI/UX website design aims to understand the message from Rakabu Furniture as a promotional medium for new companies and is supported by several other media.

Keywords: Design, User Interface (UI), User Experience (UX), Rakabu Furniture, Promotional Media.

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya raya akan sumber daya alam hutan yang berlimpah. Tersebar nya hutan diberbagai kawasan Indonesia menjadikan Indonesia negara kaya akan bahan baku terutama di sektor rotan dan kayu, dengan luas kurang lebih 133,84 juta hektar hutan tropis. Berdasarkan data Direktur Keuangan PT. Integra Indocabinet Tbk (WOOD), adanya potensi sumber kehutanan Indonesia yang besar menjadikan Indonesia sebagai negara produksi *Hardwood* yang masuk kedalam 3 besar di dunia.

Sumber bahan baku alami yang melimpah ditambah dengan berbagai macam keragaman corak desain yang berciri khas local disetiap daerah, menambah tingginya daya saing Furnitur di Indonesia. Setiap daerah Indonesia memiliki gaya dan ciri khas pada produk mebelnya. Faktor inilah yang membuat para pengusaha mebel Indonesia berlomba-lomba untuk menggaet konsumen sebanyak mungkin guna memperluas jangkauan pasar mebel, baik melalui bahan dan gaya desain yang ditawarkan hingga cara mempromosikan produk ke khalayak luas. Dari data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, Perkembangan pasar mebel di Indonesia naik sebesar Rp29,39 triliun pada tahun 2021. Nilai tersebut tumbuh 8,16% dibandingkan tahun 2020 yang sebesar Rp27,17 triliun, pada tahun tersebut industri furnitur harus terkoreksi 3,36% karena dampak pandemi Covid-19. Selain itu Himpunan Industri Mebel dan Kerajinan Indonesia (HIMKI) menambahkan, permintaan ekspor juga melonjak tajam sebesar 28,93% dari tahun sebelumnya.

Salah satu perusahaan local yang berfokus dalam penjualan produk mebel adalah *Rakabu Furniture*, merupakan perusahaan yang memproduksi mebel dan olahan kayu. Perusahaan ini sudah berdiri pada tanggal 21 Februari 1988. Rakabu Furniture mulai melebarkan sayapnya dengan memproduksi berbagai jenis mebel yang dipasarkan didalam negeri. Hingga akhirnya Rakabu Furniture jauh lebih berkembang dengan memasarkan mebel ke luar

negeri. Rakabu Furniture mempromosikan produk dengan mengikuti pameran mebel yang dilakukan diberbagai daerah Indonesia dan diluar negeri. Pameran tersebut merupakan satu-satunya media promosi yang sudah dilakukan cukup lama oleh Rakabu Furniture. Permasalahan yang dialami oleh perusahaan Rakabu Furniture berupa permasalahan terhadap media promosi. Diketahui Rakabu Furniture hanya mengandalkan bentuk promosi melalui pameran saja dan belum memiliki media promosi pendukung lainnya. Terkhususnya penjualan Rakabu Furniture sudah sampai ke luar negeri, sehingga dengan hanya mengandalkan pameran saja sebagai media promosinya akan kurang efektif apalagi pasca covid melanda dunia. akhirnya Rakabu Furniture sudah tidak lagi mengikuti pameran, dikarenakan adanya kendala biaya dan dampak pandemi. Tanpa diadakannya pameran dan promosi lain penjualan Rakabu Furniture mengalami penurunan.

Oleh karena itu perlu dilakukan upaya pemecahan masalah Rakabu Furniture. Solusi yang ditawarkan berupa rancangan media promosi Rakabu Furniture dalam bentuk desain web UI/UX, media website dipilih sebagai media promosi karena website merupakan media pemasaran yang lebih menetap dan lebih hemat dari pada pameran yang dinilai mengeluarkan biaya yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih sedikit. Keefektifan penggunaan website sebagai media promosi salah satunya yaitu fleksibilitas, yang artinya website mampu menjangkau lebih banyak pelanggan hingga pasar global serta pengoperasiannya dapat dilakukan kapan dan dimana saja selama terhubung dengan internet. Setelah meneliti permasalahan perusahaan Rakabu Furniture, maka perancangan desain web *User Interface / User Experience* merupakan langkah yang efektif mengatasi kendala perusahaan dalam pemilihan media promosi yang tepat. Maka dibuatlah desain UI/UX untuk Tugas Akhir berjudul “*Desain UI/UX Rakabu Furniture Sebagai Media Promosi*” yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan mebel Rakabu Furniture sekaligus memperluas jangkauan pasar Internasional.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang konsep desain *User Interface* dan *User Experience* sesuai dengan citra perusahaan *Rakabu Furniture* ?
2. Bagaimana merancang website *User Interface* dan *User Experience* *Rakabu Furniture*, sebagai media promosi yang mudah dan efektif ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan :

1. Menyusun konsep rancangan desain *User Interface* dan *User Experience* *Rakabu Furniture* sesuai dengan konsep dan bermanfaat bagi perusahaan.
2. Membuat desain website UI/UX untuk mempermudah sistem jual beli dan memperluas jangkauan pasar perusahaan.

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Jurnal Kemadha Vol 10 No.1, April 2021: 102-117 dengan judul “Perancangan Web Sebagai Media Promosi Brand Rown Division”. Jurnal ini membahas rancangan pembuatan website brand Rown Division sebagai salah satu bentuk media promosi. Perancangan ini menghasilkan sebuah website Rown Division yang digunakan sebagai media promosi sekaligus media transaksi, dengan perancangannya menerapkan unsur-unsur desain pada web seperti bidang, ruang, ukuran, warna brand image. (Triananda, 2021)

Jurnal Automata Vol. 02, No. 02, 31 Agustus 2021 dengan judul “Perancangan Ulang UI/UX Website *E-Learning* Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Jurnal ini membahas rancangan pembuatan UI/UX

Web *E-learning* pada Amikom Center terhadap kendala pembelajaran selama Covid-19 yang melanda di Indonesia. (Shirvanadi et al., 2021)

Jurnal Multidisiplin Ilmu Vol. 01, No. 06, Desember-Januari 2022: 992-995 dengan judul “Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW *Aquascape* Menggunakan Metode *Keep It Simple*”. Perancangan website ini bertujuan sebagai media promosi yang dilakukan AW *Aquascape* untuk menawarkan produk secara *online*, baik agar pelanggan nyaman menggunakannya dan tertarik untuk membeli produk yang dijual. Jurnal ini berisi penjelasan bagaimana UI/UX dirancang menggunakan metode *Keep It Simple Stupid*. Metode *keep it simple*. (Mufti Prasetyo et al., 2022)

Tugas akhir jurusan Desain Komunikasi Visual tahun 2019 berjudul “Perancangan *User Interface* Aplikasi Pencari Kost”. Tugas akhir ini membahas rancangan pembuatan *User Interface* aplikasi pencari kost dalam bentuk prototipe menggunakan program aplikasi multimedia adobe XD. Perancangan prototipe menggunakan landasan teori mengenai ui desain, prinsip perancangan ui, prinsip kerja desain, prinsip desain aplikasi, komunikasi layout, serta pendalaman psikologi warna sehingga pesan dan kesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. (Reynaldi, 2019)

Tugas akhir jurusan Desain Komunikasi Visual tahun 2012 berjudul “Perancangan Website Sebagai Tonijack’s Sebagai Media Promosi”. Membahas rancangan website sebagai media promosi Tonijack’s berupa produk *fast food* local di kota Solo. Konsep rancangan website ini disesuaikan dengan segmentasi pasar Tonijack’s, yang dimana peminatnya memiliki kriteria khusus dalam memesan makanan cepat saji. (Sahri Ramadhan, 2012)

2. Metode

a. Ide/ Gagasan

Ide dari perancangan tugas akhir ini berasal dari fenomena atau permasalahan yang muncul di perusahaan Rakabu Furniture, yang dimana perusahaan ini kekurangan dan kesulitan dalam mempromosikan produk. Rakabu Furniture hanya melakukan pameran saja sebagai media promosinya, dan kini sudah lama berhenti pasca covid-19 melanda di Indonesia.

b. Pengumpulan Data

1) Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah pabrik perusahaan Rakabu Furniture yang beralamat di Jalan Raya Gawok – Klewer No.2, Dusun II, Desa Luwang, Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557.

2) Sumber Data

a) Wawancara

Didapatkan secara langsung dengan cara memberi pertanyaan kepada pemilik maupun staf karyawan Rakabu Furniture.

b) Dokumentasi

Didapatkan dengan menganalisis dokumen seperti struktur organisasi, keadaan pabrik, catatan informasi, dan foto-foto kegiatan.

c) Observasi

Pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi pabrik Rakabu Furniture.

d) Brief

Hasil brief didapat dengan melihat informasi penting mengenai perusahaan Rakabu Furniture.

e) Brainstroming

Pengembangan ide sesuai dengan *brief* yang sudah dirancang dengan cara melakukan konsultasi rutin terhadap dosen pembimbing dan menjaga komunikasi dengan baik kepada pihak Rakabu Furniture.

f) Creative Brief

Rancangan yang akan dilakukan melalui strategi visual dengan memilih cara-cara yang tepat untuk mewujudkan ide ke bentuk visual sesuai dengan hasil observasi.

g) Desain

Tahapan eksekusi perancangan karya berdasarkan struktur rancangan konsep yang telah disusun dari tahapan hasil ide dan konsep sebelumnya.

h) Evaluasi

Menyimpulkan hasil karya yang telah dirancang pada tugas akhir, untuk melihat kesesuaian, dengan harapan memberi solusi untuk permasalahan yang dibahas.

3. Hasil Perancangan**ANALISA DATA****1. Segmentasi****a. Demografi**

Orang dari semua agama dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan berumur 30-50 tahun, dengan status sosial menengah ke atas.

b. Geografi

Target pemasaran Rakabu Furniture dibagi menjadi dua, yaitu luar negeri dan dalam negeri dengan perbandingan 80% *export* dan 20% *local*. Untuk dalam negeri berada di Surakarta dan sekitarnya sedangkan luar negeri pada tahun ini berada di Taiwan dan Singapore.

c. Psikografi

Para pembeli dikalangan sosial menengah keatas yang antusias terhadap furnitur yang terbuat dari bahan baku kayu yang berkualitas dan tertarik terhadap model mebel minimalis sesuai dengan perkembangan tren.

d. Behavior

Para pembeli yang ingin memiliki furnitur minimalis yang berkualitas dan inovasi furnitur yang baru.

2. USP (Unique Selling Proposition)

Rakabu Furniture adalah perusahaan mebel kayu yang sudah berdiri sejak tahun 1988 dan merupakan perusahaan pertama yang didirikan oleh Presiden Republik Indonesia ketujuh yaitu beliau Ir. H. Joko Widodo. Pengalaman Rakabu Furniture yang begitu lama dalam dunia furnitur serta tetap mempertahankan kualitas mebel sejak dulu dengan penggunaan bahan baku kayu jati pilihan, menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembuatan mebel yang berkualitas dan menciptakan produk mebel baru yang belum dimiliki oleh perusahaan lain.

3. ESP (Emotional Selling Proposition)

ESP yang dimiliki oleh Rakabu Furniture berupa menciptakan perasaan nostalgia ke target audiens seolah-olah membangkitkan kesan tradisional dimasa lampau serta pembeli memilih barang yang berkesan mewah dan eksklusif.

4. Positioning

Positioning Rakabu Furniture dilihat berdasarkan segmentasi perusahaan dan visi misi perusahaan, yaitu konsumen yang berusia 30-50 tahun yang tertarik terhadap furnitur minimalis dan visi misi berupa menciptakan citra keprofesionalan dalam perusahaan. Gaya visual yang akan diterapkan berupa perpaduan gaya tradisional dan minimalis, gaya ini dipilih karena sesuai dengan segmentasi dan citra

perusahaan yang ingin ditonjolkan. Tampilan yang sederhana tanpa banyak memunculkan ornamen mampu mempertegas kesan keprofesionalan dalam Rakabu Furniture.

STRATEGI KREATIF

1. Konsep Visual

a. Layout

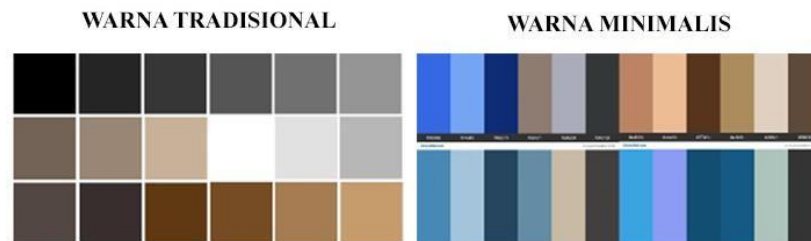
Layout yang akan digunakan dalam perancangan ini melibatkan dua jenis layout, Jenis layout pertama yang akan digunakan dalam merancang website Rakabu Furniture yaitu *Responsive Layout*. *Layout Responsive web design* atau desain web responsif dapat menyesuaikan diri sesuai dengan ukuran layar pengguna, baik dari ukuran huruf, *user interface*, gambar dan tata letak akan menyesuaikan dengan lebar layar dan resolusi perangkat yang digunakan. Untuk jenis layout kedua yang digunakan dalam merancang media pendukung menggunakan jenis *Axial Layout*. Jenis layout axial memiliki tampilan visual yang kuat ditengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekitar gambar utama.



b. Warna

Pemilihan gaya desain yang telah ditetapkan dan disesuaikan dengan identitas perusahaan yaitu gaya visual berupa tradisional minimalis, maka pemilihan warna untuk website ini yaitu

penggunaan perpaduan warna tradisional dengan warna minimalis.



c. Tipografi

Pemilihan jenis font disesuaikan dengan kesan yang ingin dicondongkan yaitu minimalis. Jenis font Sans Serif yang akan digunakan yaitu “Audrey” dan “Gill Sans MT” dengan ketebalan huruf yang disesuaikan dengan kebutuhan desain.

FONT AUDREY

Audrey (Regular)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Audrey (Regular-Italic)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Audrey (Bold)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Audrey (Bold-Italic)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

FONT GILL SANS MT

Gill Sans MT (Regular)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

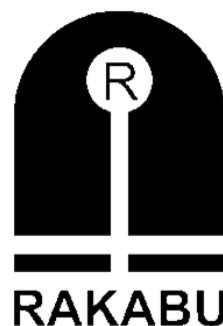
Gill Sans MT (Regular-Italic)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Gill Sans MT (Bold)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Gill Sans MT (Bold-Italic)
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh
Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

d. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam merancang desain website Rakabu Furniture berupa ilustrasi dalam bentuk logo perusahaan Rakabu Furniture.



2. Konsep Verbal

a. Headline

Headline adalah hal paling menonjol dalam konten yang bertujuan untuk menarik perhatian orang agar mau membaca isi konten. *Headline* yang digunakan dalam perancangan corporate ini adalah nama Perusahaan “Rakabu Furniture”.

b. Bodycopy

Bodycopy adalah teks yang menguraikan detail dari produk. *Bodycopy* dalam perancangan website ini adalah informasi mengenai produk mebel Rakabu Furniture.

c. Slogan

Slogan adalah rangkaian kata yang dibuat menarik agar mudah diingat. Slogan dalam website Rakabu Furniture adalah “*Buyer Satisfaction is our Satisfaction*”.

d. Baseline

Baseline adalah bagian penutup dari sebuah iklan. *Baseline* dalam perancangan UI/UX Rakabu Furniture ini adalah informasi lengkap maupun alamat perusahaan.

PERWUJUDAN KARYA

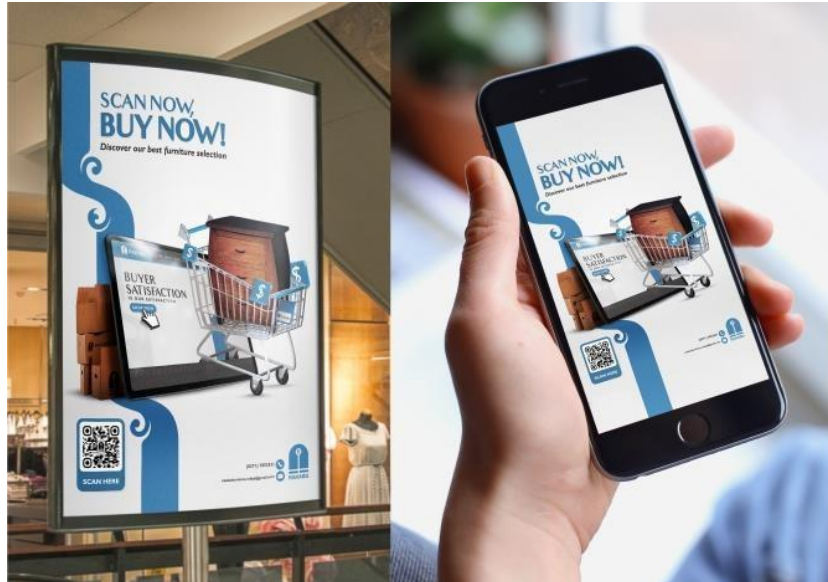
1. Media Utama

Perwujudan karya *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) website Rakabu Furniture dibuat sesuai dengan gaya visual yang sudah ditentukan serta dengan mempertimbangkan keindahan (UI) dan memudahkan pengguna (UX), berikut adalah perwujudan karya:



2. Media Pendukung

a) Poster dan E-Poster



Poster dan E-Poster dirancang dengan ukuran (A3) 29,7 x 42 cm, yang dicetak dengan teknik digital printing yang bertujuan untuk mempromosikan produk Rakabu Furniture kepada pelanggan.

b) Roll Banner



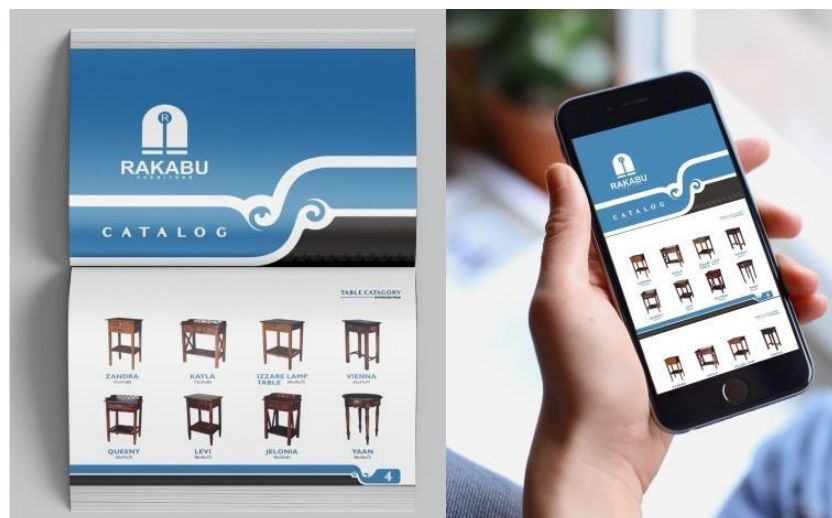
Roll Banner dirancang dengan ukuran 60 x 160 cm, yang dicetak dengan teknik digital printing yang bertujuan untuk mempromosikan produk serta membagikan informasi mengenai Rakabu Furniture kepada pelanggan.

c) Kalender



Kalender dirancang dengan ukuran 24 x 17 cm, yang dicetak dengan teknik digital printing yang bertujuan sebagai *stationary* perusahaan sekaligus sebagai media untuk mempromosikan produk Rakabu Furniture kepada pelanggan yang datang ke perusahaan.

d) Katalog dan E-Catalog



Katalog dirancang dengan ukuran (A4) 29,7 x 21 cm, yang dicetak dengan teknik digital printing yang bertujuan sebagai

stationary perusahaan sekaligus sebagai media untuk mengiklankan produk Rakabu Furniture kepada pelanggan.

e) ID Card



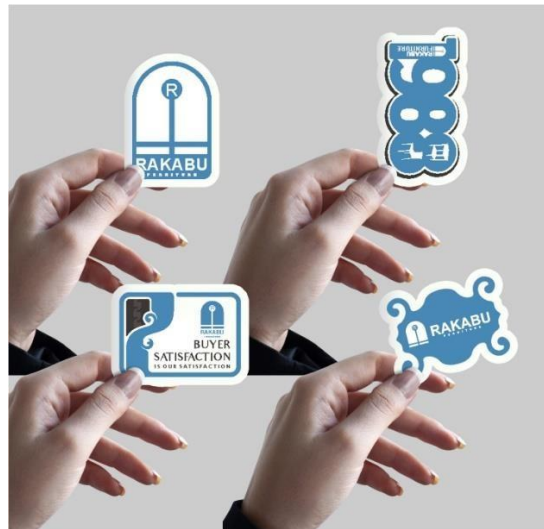
Kartu identitas atau tanda pengenalan dirancang dengan ukuran 5,4 x 9 cm, untuk seseorang baik diri sendiri maupun karyawan, *Id Card* ini juga berfungsi sebagai *stationery* perusahaan dan media promosi berjalan.

f) Notebook



Notebook dirancang dengan ukuran (A5) 14,8 x 21 cm, yang berguna untuk merekam catatan atau memo, menuangkan tulisan, diary, atau menggambar sekaligus bertujuan sebagai *stationary* perusahaan.

g) Stiker



Stiker berukuran (Print A3) 29,7 x 42 cm, digunakan sebagai *merchandise* dan menjadi media promosi, karena ditempelkan pada tempat yang mudah dilihat oleh orang lain.

h) Kop Surat



Kop Surat berukuran (A4) 29,7 x 21 cm, ditempatkan pada kantor dan digunakan untuk keperluan surat menyurat antar perusahaan atau klien secara langsung. Kop surat juga dapat dijadikan sebagai *stationery* perusahaan.

i) Nota



Nota berukuran 21,6 x 33 cm, Media ini dicetak dalam selembbar kertas sebagai bukti transaksi. Nota dijadikan sebagai *stationery* sekaligus pengenalan identitas perusahaan ke pelanggan.

C. PENUTUP

1. Simpulan

Rakabu Furniture merupakan Salah satu perusahaan lokal pengrajin mebel di Indonesia. Rakabu Furniture berdiri sejak tahun 1988 dan didirikan langsung oleh presiden Indonesia yaitu beliau Ir. H. Joko Widodo. Rakabu selalu melibatkan UKM kecil yg bergerak di bidang mebel maupun perangkat pendukung untuk *export* sebagai *patner*, *supplier* guna saling mendukung dan memajukan penjualan mebel ke pasar internasional.

Promosi yang dilakukan Rakabu Furniture berupa mengadakan pameran mebel diberbagai daerah dan negara saja yang dimana pameran tersebut memerlukan biaya yang cukup besar dalam pelaksanaannya serta penjualan mebel yang belum stabil. Banyaknya pengguna internet yang semakin marak oleh masyarakat, menjadikan peluang dalam melakukan promosi bisnis di internet tanpa banyaknya biaya yang dikeluarkan, Salah satunya melakukan media promosi melalui website. Rancangan Website dengan UI/UX merupakan pilihan media promosi yang tepat.

Tugas Akhir Desain UI/UX Rakabu Furniture Sebagai Media Promosi dipilih karena adanya potensi bisnis yang besar untuk turut membantu mengembangkan perusahaan, khususnya dalam segi ekspor produk asli Indonesia ke luar negeri. Belum adanya inofasi media promosi yang tepat dari Rakabu Furniture, maka rancangan UI/UX dalam bentuk website ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada pada perusahaan.

Hasil akhir rancangan ini berupa website Rakabu Furniture yang dapat diakses melalui https://bit.ly/RakabuFurniture_WebDeskopdan https://bit.ly/RakabuFurniture_WebAndroid. Adapun rancangan media pendukung yang dihadirkan bertujuan untuk mendukung perusahaan sekaligus memperkenalkan identitas Rakabu Furniture ke masyarakat.

2. Saran

Terkait dengan perancangan desain UI/UX Rakabu Furniture sebagai media promosi dalam bentuk website ini, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan untuk menjadi masukan terhadap perusahaan betapa vitalnya memilih media promosi yang tepat dalam menjalankan suatu bisnis. Kedepannya Rakabu Furniture dapat memanfaatkan media yang sudah dirancang secara optimal guna menjaga identitas perusahaan dan persaingan industri furnitur.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta hendaknya Tugas Akhir Desain UI/UX Rakabu Furniture Sebagai Media Promosi ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah keilmuan sekaligus dijadikan referensi terutama berkaitan dengan perancangan sebuah UI/UX dan website.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Penulisan Artikel Jurnal

- Devina, A. R. (2022), 5 Perbedaan Utama UI dan UX, (Online), Dicoding.com: <https://www.dicoding.com/blog/5-perbedaan-utama-ui-dan-ux-mana-yang-lebih-penting>.
- Karnadi, A. (2022), Pertumbuhan Industri furnitur, (Online), DataIndonesia.id: <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/industri-furnitur-tumbuh-816-pada-2021>.
- Lawi, G. F. (2020), Pentingnya Optimalisasi Industri Mebel dari Hulu ke Hilir, (Online), [Bisnis.com:https://entrepreneur.bisnis.com/read/20200510/263/1238481/pentingnya-optimalisasi-industri-mebel-dari-hulu-ke-hilir](https://bisnis.com:https://entrepreneur.bisnis.com/read/20200510/263/1238481/pentingnya-optimalisasi-industri-mebel-dari-hulu-ke-hilir).
- Mufti Prasetyo, S., Maulana, A., Hakiki, R., & Alawiyah, T. (2022). *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Perancangan UI/UX Webside Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple*, (Online), (<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/1521> , diakses pada 10 April 2023).
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost* (A. Reynaldi, Ed.), (Online), (<http://eprints.unm.ac.id/13933/1/SKRIPSI.pdf>, diakses pada 09 April 2023).
- Sahri Ramadhan, F. (2012). *Perancangan webside tonijack's sebagai media promosi*, (Online),(<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/27255/Perancangan-Webside-Tonijacks-Sebagai-Media-Promosi>, diakses pada 05 April 2023).
- Sari, N. I. (2012), Indonesia surga bahan baku furnitur, (Online), Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/uang/indonesia-surga-bahan-baku-furniture.html>.
- Shirvanadi, E. C., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus:Amikom Center)*, (Online), (<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>, diakses pada 09 April 2023).
- Triananda, D., Henny, E., & Arif, L. (2021). *PERANCANGAN WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI BRAND ROWN DIVISION*, (Online), (<https://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/kmd/article/view/740>, diakses pada 10 April 2023).

Wawancara

Staf, Anjas A Wijarnarko. Direktur Rakabu Furniture, 10 Juni 2023.