



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Metode Pengumpulan Data

3.1.1 Kuisisioner

Menurut Suroyo Anwar (2009, h. 168) kuisisioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis mengenai data faktual atau opini yang berkaitan dengan responden, yang dianggap kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden. Dalam hal ini, yang menjadi responden adalah *customer* Club Sehat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui minat dan keinginan apa saja yang dibutuhkan *customer* dalam menjaga loyalitas mereka, khususnya melalui sebuah *mobile apps*.

3.1.2 Wawancara

Menurut Kriyantono (2006, h.100) wawancara merupakan percakapan yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dengan *key informan* sehingga memperoleh data yang mendalam dan maksimal mengenai penelitian yang dilakukan. Dalam teknik ini untuk mendapatkan informasi mendalam, peneliti harus melakukan tanya jawab kepada informan yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu kepada *customer* Club Sehat serta *owner / manager* Club Sehat. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui langsung pendapat, pengalaman, dan perasaan yang dirasakan secara langsung oleh narasumber sehingga peneliti tidak berspekulasi sendiri. Lebih lanjut hasil wawancara dari *customer* Club Sehat

berguna untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan apa yang dimiliki *customer*. Sedangkan hasil wawancara dengan *owner / manager* Club Sehat menjadi acuan agar karya penulis sesuai dengan visi misi dari Club Sehat itu sendiri.

3.2 Metode Perancangan

3.2.1. Tahapan Perancangan

Tabel 3.1 *Timeline* pengerjaan

Kategori	Kegiatan	Bulan									
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt
Pra Production	Pengumpulan data										
	Diskusi dengan perusahaan										
	Pematangan Konsep (diskusi dengan developer apps & layouter)										
	Foto product										
	Penciptaan Layout UI/UX										
	Persiapan materi										

3.2.2 Anggaran

Tabel 3.2 Anggaran Perancangan Karya

Keperluan	Biaya
<i>Developer Application</i>	Rp. 30.000.000,-
Layouter dan desainer aplikasi	Rp. 300.000,-
Fotografer	Rp. 500.000,-
Cetak brosur	Rp. 500.000,-
Desainer untuk brosur	Rp. 500.000,-
Biaya launching aplikasi di Play Store	\$ 25 USD (Rp. 362.500,-)
Biaya tak terduga	Rp. 500.000,-
Seminar kesehatan	Rp. 500.000,-
TOTAL	Rp. 32.662.500,-

Keterangan :

- *Developer Application* = bertugas untuk membuat aplikasi berbasis android yang telah dirancang oleh penulis serta *me-maintain* selama 1 tahun.
(Dalam pembuatan karya ini, hanya dibuat *prototype* nya saja)
- Layouter dan desainer aplikasi = bertugas untuk membuat desain dan mengatur tata letak konten pada aplikasi.
(Dalam karya ini bagian ini dilakukan oleh penulis)

- Fotografer = Semua produk yang dijual Club Sehat difoto oleh fotografer yang sama, sehingga memiliki nilai estetika yang tinggi serta ciri khas yang sama tiap fotonya.
- Brosur = Ditaruh di toko Club Sehat, agar customer bisa *aware* serta dibagikan ke komunitas kesehatan. Anggota komunitas kesehatan pasti *concern* pada jenis makanan yang akan dikonsumsinya. Untuk itu, penyebaran informasi kepada komunitas kesehatan dianggap efektif. Selain itu tidak diperlukan biaya tambahan.
(Dalam karya ini, bagian ini hanya berupa rancangan)
- Seminar kesehatan = Seminar ini dilakukan bersama Yayasan Kanker Indonesia di beberapa cabang YKI yang tersebar di Indonesia. Seminar ini bertemakan betapa pentingnya menjaga kesehatan baik itu dalam bentuk preventif dan suportif yang dibawakan oleh ibu Pit Lin, selaku *cancer survivor* sekaligus pendiri Club Sehat. Ibu Pit Lin dinyatakan sembuh dikarenakan ia mengubah pola hidupnya. Makadari itu, seminar ini bertujuan untuk mencegah dan menyemangati orang-orang untuk terus semangat hidup dan mau untuk mengubah pola hidupnya. Orang-orang yang datang merupakan para *cancer survivor* dan keluarga.
(Dalam karya ini, bagian ini hanya berupa rancangan)
- Cek kesehatan dan konsultasi kesehatan gratis di CFD sambil promosi tentang Club Sehat dan promosi mengenai hadirnya aplikasi Club Sehat yang memudahkan orang untuk berbelanja produk makanan sehat.
(Dalam karya ini, bagian ini hanya berupa rancangan)

- Desainer brosur = Bertugas untuk membuat desain brosur mengenai akan dirilis nya aplikasi Club Sehat.
(Dalam karya ini, bagian ini hanya berupa rancangan)
- Launching aplikasi Club Sehat di Play Store = Untuk merilis aplikasi di Play Store, perlu membayar diawal sebesar \$ 25 USD atau dengan kondisi saat ini bisa dirupiahkan menjadi Rp. 362.500,- .
(Dalam karya ini, bagian ini hanya berupa rancangan)

3.2.3 Target Luaran / Publikasi

3.2.3.1 Media Sosial

1. *Official Account* Club Sehat

Customer setia Club Sehat pasti sebagian besar mengikuti akun media sosial Club Sehat, sehingga pelanggan dapat melihat informasi ini.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA