

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah upaya untuk menemukan hubungan kedekatan antara objek rancangan dengan sumber-sumber yang dapat dianggap sebagai pedoman dalam penerapan, penetapan dan mempunyai keterkaitan serta mendukung proses perancangan. Data yang diperoleh dari hasil studi pustaka ini baik dari teori, pendapat ahli menjadi dasar acuan dalam perancangan. Data yang diperoleh dari penelusuran literatur bersumber dari data internet, kutipan jurnal, kutipan makalah, buku, dan artikel-artikel.

2.2 Landasan Teori

Perancangan *e-magazine* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya tentunya mempunyai landasan landasan teori yang menunjang pada aturan desain komunikasi visual. Landasan teori ini akan berkaitan dengan masalah yang diangkat pada tugas akhir penulis. Pembahasan teori akan dibahas sebagai berikut:

2.2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Suyanto, Desain komunikasi visual diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan kebutuhan bisnis dan industri. Keterampilan ini bisa meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi (Royhan & Ngabekti, 2021).

Desain komunikasi visual memiliki 3 fungsi dasar yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi instruksi dan yang terakhir dapat sebagai sarana presentasi dan promosi (Tumewan et al., 2021).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa desain komunikasi visual merupakan sarana informasi dan instruksi yang memiliki fungsi sebagai sarana presentasi dan promosi melalui media kreatif untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual.

2.2.2 Teori Tipografi

Tipografi dalam sebuah perancangan, tipografi memiliki peranan penting terkait tampilan visual dalam menyampaikan informasi dalam bentuk tekstual yang mencakup bentuk huruf, besar huruf, cara hingga teknik penyusunan huruf (Yulius & Pratama, 2021).

Menurut Jefkins (1997: h.48) Tipografi adalah sebuah seni memilih huruf dari banyak jumlah desain atau rancangan huruf yang sudah tersedia lalu menggabungkannya dengan jenis huruf lainnya yang berbeda, tipografi juga berarti menggabungkan katakata yang sesuai dengan desain yang tersedia, menggunakan ukuran dan ketebalan yang berbeda. Tipografi yang baik adalah yang terbaca dan menarik, juga dapat menciptakan gaya atau style dan karakter atau dapat menjadi karakteristik sebuah subjek.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah rancangan sebuah huruf yang mencakup bentuk huruf dan besar huruf dan menciptakan gaya atau style karakter sebuah subjek.

2.2.3 Teori Fotografi

Fotografi menjadi salah satu wahana untuk berekspresi dengan pemanfaatan objek yang berada di sekitar kita. Selain itu, juga dapat menjadi media yang menceritakan sesuatu yang layak untuk banyak orang ketahui. Foto demikian dikenal dengan fotografi jurnalistik (Evan et al., 2022).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa fotografi adalah proses aktivitas untuk mengambil gambar atau objek yang berada di sekitar kita melalui media berupa kamera.

2.2.4 Teori Ilustrasi

Ilustrasi merupakan penggambaran sebuah pesan yang disampaikan melalui gambar visual. Ilustrasi menurut Kusmiati R. merupakan suatu cara untuk memunculkan sebuah perasaan atau efek dengan memperlihatkan subjek dengan tujuan menginformasikan bentuk atau gambar suatu produk yang belum pernah ada, mencoba menggambarkan ide abstrak, menunjukkan sebuah peristiwa yang agak mustahil, memperjelas isi pesan, atau menerangkan sesuatu secara detail (Hidayat & Rosidin, 2018).

Ilustrasi memiliki berbagai fungsi baik itu Fungsi deskriptif, fungsi ekspresif, fungsi analitis atau struktural dan fungsi kualitatif perancangan karakter visual ini menggunakan fungsi ekspresif untuk menyatakan ilustrasi karakter yang dirancang untuk menyatakan gagasan, maksud dan konsep yang mudah dipahami oleh pembaca.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa ilustrasi penggambaran sebuah pesan melalui gambar visual yang dapat memunculkan sebuah perasaan atau efek dengan memperlihatkan subjek dengan tujuan menginformasikan sebuah gagasan atau konsep.

2.2.5 Teori Tata letak

Tata letak dalam perancangan harus bisa mewujudkan segala ide dan konsep kedalam suatu media yang secara tampilan sudah tertata dengan baik. Pemahaman tentang media yang akan dipakai dan gaya desain sebagai pemecah masalah dari target audien harus sudah bisa tergambar secara baik. Dalam studi kasus ini, perancang harus memfokuskan ide dan kreatifitas pada tata kelola elemen desain grafis/desain komunikasi visual seperti bidang, bentuk, warna, ilustrasi dan tipografi menjadi suatu kekuatan visual yang utuh dan layak untuk dipublikasikan (Yulius & Pratama, 2021).

Menurut Surianto Rustan, *Layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Tata letak adalah suatu proses/tahap kerja dalam desain.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tata letak merupakan perwujudan dari segala ide sebagai perancangan desain kelola elemen desain grafis/desain komunikasi visual.

2.2.6 Teori Warna

Warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, suasana tertentu. Meski warna tampak sederhana, namun dibalik itu ada banyak metode/ cara proses pembentukannya (Rizali et al., 2019).

RGB dan CMYK adalah model warna yang sering dipakai didalam dunia desain. RGB terdiri dari tiga warna yaitu: merah (Red), hijau (Green), biru (Blue). Warna tersebut ditambahkan dengan warna lain untuk menghasilkan berbagai macam warna. Fungsi utama dari RGB adalah menampilkan citra atau gambar melalui media digital menggunakan warna RGB. Berbeda dengan RGB, CMYK terdiri dari empat warna yaitu: Cyan, Magenta, Kuning, dan KeyBlack. CMYK adalah model warna yang sering dipakai di percetakan warna (Sururi, 2016: para 17).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa warna merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai persepsi psikologis serta dapat memberikan kesan keindahan pada suatu desain.

2.2.7 Teori Media Informasi

Menurut Coates & Ellison dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to Information Design*”, mengartikannya sebagai visualisasi dari data dan komunikasi pesan dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat. Media informasi juga berguna dalam penyebaran pesan yang ingin disampaikan si pengguna kepada penerima dengan baik. Melalui media informasi, manusia dapat mengetahui keadaan dan informasi yang sedang berkembang (Tumewan et al., 2021).

Menurut Sobur dalam Ubay (2019), media informasi sendiri dapat dikatakan sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual.

Menurut Criticos yang dikutip Daryanto media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan menjadi bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakainya. Alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media merupakan sarana yang mempermudah menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa media informasi merupakan media yang berfungsi sebagai media komunikasi yang tersampaikan menuju komunikan informasi melalui sebuah alat atau sebuah media perantara.

2.2.8 Teori Majalah

Majalah merupakan suatu media cetak yang memberikan kebutuhan akan informasi kepada masyarakat. Di era saat ini sudah banyak sekali jenis majalah yang tersebar di lingkungan masyarakat, mulai dari majalah yang berhubungan dengan masalah teknologi informasi, gaya hidup, ekonomi, sosial politik, dan sebagainya. Beberapa ahli mendefinisikan majalah sebagai kumpulan berita, artikel, cerita, iklan, dan sebagainya, yang dicetak dalam lembaran kertas ukuran kuarto atau folio dan dijilid dalam bentuk buku, serta diterbitkan secara berkala (Yudarnadi & Santoso, 2018).

Majalah merupakan media yang berisi konten konten dan gambar dikemas secara menarik dan ditampilkan dengan sederhana agar memudahkan dalam memahami konsep (Jariati & Yenti, 2020).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa majalah adalah sebuah media yang memberikan kebutuhan akan informasi kepada masyarakat berisi konten konten dan gambar dikemas secara menarik dan ditampilkan dengan sederhana agar memudahkan dalam memahami konsep.

2.2.9 Teori *E-Magazine*

E-magazine adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak lagi menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel artikelnnya seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital. *E-magazine* adalah majalah elektronik yang berisi informasi atau materi yang disajikan dengan menarik disertai gambar-gambar yang mendukung informasi. *e-magazine* merupakan majalah yang berbentuk online dan tidak lagi dicetak seperti menggunakan kertas tapi dalam bentuk aplikasi atau file dengan memanfaatkan internet (Nuraida et al., 2022).

E-magazine atau majalah elektronik merupakan sumber belajar berisi materi pembelajaran yang ditampilkan secara menarik dengan berbagai fitur pendukung. *E-magazine* dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan media elektronik, seperti komputer, laptop atau smartpone, dan tidak membutuhkan tempat atau ruangan yang lebih luas untuk menyimpan, dapat mengurangi biaya produksi dan distribusi majalah, serta membantu mengurangi dampak pemanasan global dengan penggunaan kertas

yang semakin mahal serta persediaan yang semakin menipis, maka biaya produksi cenderung lebih murah (Jariati & Yenti, 2020).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa *E-magazine* adalah majalah elektronik yang berisi informasi yang disajikan dengan menarik serta disertai gambar-gambar yang mendukung dengan memanfaatkan internet sehingga dapat dilihat dimanapun dan kapanpun melalui media elektronik.

2.2.10 Teori Website

Website merupakan layanan informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang dapat memudahkan pengguna internet dalam melakukan pencarian informasi di internet. Dalam menyajikan informasi, *website* menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film. (Setiyawan.M et al., 2023).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa *website* adalah layanan informasi yang disajikan dengan menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film.

2.3 Kajian Literatur

Jurnal seorang peneliti Theresia Intan Putri Hartiana dengan judul Penggunaan *E-magazine* sebagai bentuk *publik relation 2.0* bagi humas perguruan tinggi yang dalam hal ini penggunaan *e-magazine* sebagai *house journal* akan mampu memberikan manfaat kepada praktisi humas, diantaranya:

- 1) Sebagai media komunikasi internal dan eksternal,
- 2) Media pelatihan dan pendidikan pada publik, khususnya ketika perusahaan memiliki kebijakan baru, penggunaan dapat menjadi media yang tepat bagi sosialisasi kepada karyawan.
- 3) Memudahkan publik untuk membaca di manapun dan kapanpun
- 4) Memudahkan penyebaran informasi.
- 5) Sebagai pengendali arus informasi dan komunikasi membuat bagian PR selalu dibutuhkan untuk mendukung program kerja yang berdasarkan

cara pendistribusian yang dapat dilakukan dengan dua cara yaitu berbasis *web*, dan *e-magazine* (Hartiana, 2014).

Sehingga dalam hal ini Penggunaan *e-magazine* sebagai bentuk *public relation* 2.0 bagi humas perguruan tinggi mampu memberikan pengaruh kepada public lainnya melalui Pendapat – pendapatnya yang disampaikan melalui *e-magazine*, dapat menjadi “*word of mouth*” yang mampu membantu meningkatkan citra perusahaan (layaknya *Public Relations*).



Gambar 2.1 *E-magazine Public relation*
(Sumber: Dokumentasi Jurnal *E-magazine Public relation*)

Jurnal seorang peneliti Sudi Suryadi dengan judul “Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan Pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan” yang dalam hal ini peneliti mengemukakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. peran dan fungsi teknologi informasi untuk menghilangkan berkembangnya sel dua, tiga dan empat berkembang dibanyak institusi pendidikan yaitu dengan cara :

- (1) Meminimalisir kelemahan internal dengan mengadakan perkenalan teknologi informasi itu sendiri (radio, televisi, komputer)
- (2) Mengembangkan teknologi informasi menjangkau seluruh daerah dengan teknologi informasi itu sendiri (*Wireless Network connection, LAN*), dan
- (3) Pengembangan warga institusi pendidikan menjadi masyarakat berbasis teknologi informasi agar berdampingan dengan teknologi informasi melalui alat-alat teknologi informasi (Suryadi, 2019).

Sehingga dalam hal ini menurut jurnal tersebut teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. (Alisjahbana I. (1966) mengemukakan bahwa pendekatan pendidikan dan pelatihan nantinya akan bersifat "Saat itu juga (*Just on Time*)". Teknik pengajaran baru akan bersifat dua arah, kolaboratif, dan interdisipliner. (Suryadi, 2019).

Jurnal seorang peneliti Novita Iriyana Sangian, Arie S. M. Lumenta, ST., MT. dan Jimmy R. Robot, ST., MTI. Dengan judul "Rancang Bangun *e-magazine* Universitas Sam Ratulangi" yang dalam hal ini peneliti mengemukakan bahwa Unsrat telah memproduksi tabloid cetak kampus yang di buat sejak bulan November 2013. Yang mana tabloid cetak kampus telah pernah beredar 2 edisi, namun hingga sekarang sudah tidak adanya tabloid mahasiswa yang beredar di Unsrat, yang mungkin perederannya sudah terhenti dari beberapa bulan yang lalu.

Tabloid tersebut kurang diminati oleh seluruh mahasiswa, karena beberapa alasan antara lain tabloid kurang menarik, tampilan dan isi konten kurang menarik dan lain-lain. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, dicarilah alternatif agar dapat meningkatkan keinginan pembaca. Dalam bentuk dan pembuatan, dimana pembuatan majalah elektronik tidak menggunakan media kertas hanya berupa tampilan elektronik dan bentuknya berupa majalah visual.



Gambar 2.2 *E-magazine* Universitas Sam Ratulangi

(Sumber: Dokumentasi Jurnal *E-magazine* Universitas Sam Ratulangi)

Jurnal seorang peneliti Citra Eka Putri dan Radja Erland Hamzah dengan judul “Konvergensi Konten Majalah Popular dalam Industri Digital Media Cetak”. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini yang bertumbuh pesat, berpengaruh pada industri media cetak. Sejumlah media cetak di Indonesia mulai tutup karena tidak mampu bersaing dengan media digital lainnya, sehingga pengelola media cetak melakukan berbagai upaya untuk mempertahankan eksistensi medianya dengan melakukan konvergensi, dan menyiapkan media berbasis digital, salah satunya Majalah pria dewasa “*Popular*”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh majalah Populer dalam mempertahankan hidupnya sebagai jawaban atas perkembangan teknologi industri informasi media. Hasil penelitian ini menunjukkan, majalah Populer menempuh model konvergensi Content dan tampil di berbagai platform sosial dengan satu tujuan: mempertahankan eksistensi keberadaan majalah Populer dalam industri Media Massa (Putri & Hamzah, 2018).

Jurnal seorang peneliti Aldian Primanda dan La Ode Sahlan Maftuh dengan judul “Perancangan Media Informasi Untuk Pendaki Gunung Pemula” yang dalam hal ini peneliti mengemukakan media informasi merupakan media yang selalu berkembang serta sangat di perlukan karena media informasi selalu memberikan informasi yang dibutuhkan. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam menyampaikan informasi harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sehingga dapat bermanfaat.

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang cukup banyak diminati saat ini. sedikitnya informasi yang didapatkan tentang kegiatan pendakian gunung. Konsep perancangan dari video panduan mendaki ini untuk memberikan informasi tentang mendaki gunung serta wawasan. Hasil penelitian ini menunjukkan, melalui media informasi sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik. Yang dalam penelitian ini yaitu dengan adanya media informasi dalam video bisa yang bermanfaat dan dapat mengurangi tingkat kecekalaan yang dialami pendaki.

2.4 Objek Penelitian

Dalam menyelesaikan perancangan objek penulis, penulis menggunakan instansi pendidikan sebagai objek yaitu Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang berlokasi di jalan ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141, Provinsi Lampung. Nama "DARMAJAYA", merupakan akronim dari "Dharma Bhakti dan Jasa Yoenidar Alfian". Kampus Biru Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya berdiri pada tanggal 05 Juni 1997 dan intitusi ini dikelola oleh Yayasan Alfian Husin.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki 3 fakultas dan 3 program pascasarjana dengan 7 program studi strata 1 (S1) atau sarjana yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

No	Fakultas	Program Studi
1.	Fakultas Ekonomi dan Bisnis	Ekonomi Manajemen,
		Akuntansi
		Bisnis Digital
2.	Fakultas Ilmu Komputer	Teknik Informatika
		Sistem Informasi
		Sistem Komputer
		Sains Data
		Pendidikan Teknologi Informasi
3.	Fakultas Desain hukum bisnis dan pariwisata	Desain Komunikasi Visual
		Desain Interior
		Hukum bisnis
		Pariwisata
No	Program Pascasarjana Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya	
1.	Program Studi Magister Manajemen	
2.	Program Studi Magister Teknik Informatika	
3.	Program Studi Magister Manajemen Teknologi	

Tabel 2.1 Daftar Fakultas dan Jurusan IIB Darmajaya

2.4.1 Visi dan Misi

1. Visi

Menjadi Perguruan Tinggi Pembelajaran Unggul berbasis Riset dan teknologi Informasi.

2. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi informasi berdasarkan riset dan nilai nilai kejujuran.
- 2) Mengembangkan penelitian dan pengabdian pada masyarakat yang unggul dan inovatif serta relevan dengan kebutuhan stekholder.
- 3) Mengembangkan budaya profesionalisme dalam tata kelola perguruan tinggi berbasis teknologi informasi.
- 4) Mengembangkan lingkungan kampus yang kondusif.

2.4.2 Struktur Organisasi

1. Ketua Yayasan Alfian Husin: Ary Meizari Alfian, S.E,MBA
2. Rektor: RZ Abdul Aziz, S.T.,M.T.,Ph.D.
3. Wakil Rektor Bidang Akademik & Riset: Dr. Sutedi,S.Kom.,M.T.I
4. Wakil Rektor Bidang Sumber Daya, Keuangan & Aset Logistik: Ronny Nazar, SE., M.M
5. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan & Pengembangan Bisnis: Muprihan Thaib, S.Sos., M.M.

2.5 Analisis Data

2.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi yaitu melibatkan diri langsung dengan objek yang diteliti yaitu karya mahasiswa. Hal ini dilakukan agar peneliti sebagai instrument utama (key instrument) dapat merasakan objek yang diteliti dan dapat memberikan penilaian (Ernawati, 2019)

Penulis melakukan observasi ke lokasi Institut Informatika dan

Bisnis Darmajaya di bagian Biro Humas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2) Wawancara

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan wawancara dengan bagian humas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya terkait kebutuhan perancangan *e-magazine*. Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Lukmanul Hakim dan Bapak Aji.

Berikut ini merupakan rangkuman dari wawancara yang dilakukan penulis dengan bagian humas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan mendapatkan data sebagai berikut:

- 1) Tidak adanya *e-magazine* di kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- 2) Pernah ada pembuatan majalah cetak namun tidak dilanjutkan.
- 3) Kurangnya waktu untuk memperbaharui isi dari *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.



Gambar 2.3 Kegiatan Observasi dan Wawancara

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2023)

2.6 Analisa 5W +1H

Setelah pengumpulan data yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan analisis berdasarkan data-data tersebut. Dalam Perancangan *e-magazine* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya ini metode pemecahan masalah yang digunakan adalah analisis 5W+1H.

2.6.1 What (Apa)

Media informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki permasalahan yaitu tidak memilikinya *e-magazine* yang terdapat pada *website* kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2.6.2 Where (Dimana)

Permasalahan media ini terjadi dibagian *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2.6.3 When (Kapan)

E-magazine ini dapat digunakan saat pembaca akan mencari informasi terkait kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2.6.4 Who (Siapa)

Target dari perancangan *e-magazine* ini adalah mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang mencari informasi terkait Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dan para pendaftar yang akan menjadi mahasiswa di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2.6.5 Why (Kenapa)

E-magazine dirancang karena kurang lengkapnya penyajian informasi yang terdapat pada *website* kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dan kurangnya penyajian visual yang terdapat pada *website* kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2.6.6 How (Bagaimana)

Sebagai upaya menarik daya tarik mahasiswa yang akan mendaftar Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya serta sebagai alternatif informasi mahasiswa mengenai Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Sehingga membutuhkan *e-magazine* yang menyajikan visual dan verbal dalam satu media akan mampu memberikan informasi secara informatif dan komunikatif.

2.7 Resume

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya merupakan institusi pendidikan yang mengedepankan penerapan teknologi informasi dan bisnis. Dalam beberapa bidang Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya telah menerapkan teknologi informasi terbukti dengan adanya *website-website* dan media informasi digital yang dimuat diberbagai media sosial, akan tetapi di dalam *website* serta media sosial Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya tidak memiliki satu media informasi digital mengenai Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang meliputi gambar serta tulisan yang menarik.

Sehingga berdasar permasalahan tersebut terdapat alternatif dalam meningkatkan kualitas desain didalam media informasi *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yaitu dengan pembuatan *e-magazine* yang menampilkan visual desain dan informasi verbal secara bersamaan.

2.8 Solusi Perancangan

Sebagaimana yang telah disampaikan dalam pemaparan sebelumnya bahwa perancangan *e-magazine* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah terkait media informasi di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Dalam hal ini *e-magazine* dapat menjadi solusi diuraikan oleh penulis sebagai berikut:

- 1) Sebelumnya di *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya tidak memiliki *e-magazine* sehingga dengan adanya perancangan ini, *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki media informasi lebih lengkap untuk mengetahui terkait Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- 2) Sebelumnya di *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kurang menampilkan desain media informasi sehingga dengan adanya *e-magazine* akan menambah daya tarik pembaca.

Makadari itu sebagai upaya peningkatan inovasi media informasi di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya perancangan *e-magazine* dapat menjadi solusi dalam peningkatan desain media informasi di *website* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.