

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman website dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh web browser sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang[5].

Informasi-informasi yang berada disebuah halaman web baik berupa teks, dalam bentuk grafis, suara, atau objek multimedia lainnya dibuat dengan format HTML (*Hypertext Markup Language*). Sebuah bahasa *markup* (bertanda) yang telah disepakati oleh World Wide Web Consortium (W3C) sebagai standar teknologi pengembangan atau pembuatan halaman web.

Untuk membuka halaman web maka kita memerlukan sebuah perangkat lunak web *client*. Perangkat lunak tersebut diistilahkan dengan nama browser atau *software* penjelajah web. Browser membaca halaman-halaman web yang tersimpan dalam web *server* melalui protokol HTTP. Web *server* itu sendiri merupakan sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi *request* dan respon dari sebuah HTTP. Beberapa browser populer adalah Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari dan Opera [6].

Jenis-Jenis Website Secara umum, website dibagi menjadi 3 jenis, yaitu website statis, dinamis, dan interaktif.

1. Website Statis

Website statis yaitu jenis website yang isinya tidak diperbaharui secara berkala, sehingga isinya dari waktu ke waktu akan selalu tetap. Website Jenis ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari pemilik website seperti profil perusahaan atau organisasi.

BAB II

2. Website Dinamis

Website dinamis yaitu jenis website yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola web atau pemilik website. Website jenis ini banyak dimiliki oleh perusahaan atau perorangan yang aktifitas bisnisnya memang berkaitan dengan internet. Contoh paling mudah dari website jenis ini yaitu web blog dan website berita.

3. Website Interaktif

Website interaktif pada dasarnya termasuk dalam kategori website dinamis, dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu. Hanya saja, isi informasi tidak hanya diubah oleh pengelola website tetapi lebih banyak dilakukan oleh pengguna website itu sendiri. Contoh website jenis ini yaitu website jejaring sosial seperti facebook dan twitter atau website marketplace seperti bukalapak, tokopedia, dan sebagainya [5].

B. Desain

Desain adalah proses perancangan yang melibatkan kreativitas manusia yang bertujuan untuk membuat suatu benda, sistem, dan sejenisnya yang memiliki manfaat bagi umat manusia [7].

Desain yang baik dalam membuat web ada 2 sudut pandang utama yang digunakan kebanyakan orang. Ada sudut pandang *usability*, yang berfokus pada fungsionalitas, keefektifan penyajian informasi, dan efisiensi. Kemudian ada perspektif estetika murni, di mana semuanya berkaitan dengan nilai seni dan daya tarik visual dari desain. Beberapa orang terperangkap dalam sisi estetika dan grafis sampai melupakan penggunaannya, sementara beberapa penganut *usability* tersesat dalam user testing dan melupakan daya tarik visual dari situs mereka. Dalam rangka menjangkau pengguna dan mempertahankan ketertarikan mereka terhadap situs yang dibuat, sangatlah penting untuk memaksimalkan kedua sudut pandang ini. Memang, unsur- unsur dan fungsionalitas dari sebuah desain website yang jadi haruslah bekerja sebagai satu unit kohesif tunggal, sehingga:

- Pengguna menyukai desainnya namun tertarik juga dengan kontennya

Salah satu kekhawatiran terbesar di antara para profesional usability adalah waktu yang dibutuhkan oleh pengguna untuk memindai halaman hingga menemukan informasi yang mereka inginkan, baik itu sebuah konten, link ke halaman lain, maupun bentuk form isian. Desain tidak boleh menjadi penghalang; desain harus bertindak sebagai penghubung antara pengguna dan informasi.

- Pengguna dapat berpindah-pindah dengan mudah melalui navigasi intuitif

Blok navigasi utama harus terlihat jelas pada halaman, dan masing-masing link harus memiliki judul (title) deskriptif. Struktur navigasi yang tidak hanya mengubah penampilan ketika ditunjuk dengan kursor tetapi juga menunjukkan halaman atau bagian yang aktif, akan dapat membantu pengguna untuk mengenali posisi di mana mereka sedang berada, dan cara menuju ke mana mereka ingin pergi. Navigasi sekunder, kolom pencarian, dan link untuk keluar tidak boleh menjadi fitur yang dominan.

- Pengguna mengenali masing-masing halaman sebagai bagian dari situs

Sebuah tema atau gaya yang kohesif harus ada pada keseluruhan halaman situs untuk mempertahankan desain secara Bersama-sama, bahkan jika ada perbedaan dramatis antara layout halaman muka dan bagian lain dari situs. Meskipun blok konten pada halaman dipisahkan secara berbeda, ada beberapa indikator visual yang memungkinkan pengguna untuk dapat mengetahui bahwa ini merupakan bagian halaman dari sebuah situs yang sama. Kesatuan ini muncul karena adanya pengulangan dari identitas dan blok navigasi. Penggunaan secara konsisten dari palet warna yang sangat terbatas (hitam, abu-abu, kuning, dan merah) juga membantu mempersatukan halaman- halaman yang ada. mempertahankan desain secara bersama-sama [8].

1. Icon

Icon adalah tampilan berupa simbol atau gambar sebagai maskot dari suatu objek yang melambangkan fungsi objek itu sendiri [9]. Hampir semua antarmuka komputer pada saat ini memiliki icon dalam arti simbol kecil

BAB II

bergambar yang apabila didesain secara tepat akan mempermudah penyampaian fungsinya kepada pemakai. Ide dari penggunaan icon ialah memberi arti baru, dan simbol bergambar ini berguna untuk merepresentasikan sesuatu, proses dan juga ide-ide yang abstrak. Banyak simbol huruf abstrak yang berasal dari bentuk-bentuk icon terdahulu.

Secara umum, icon harus dapat merepresentasikan beberapa objek dari dunia nyata atau sesuatu yang mudah dikenali dan dimengerti oleh pemakainya [10].

2. Warna

Warna adalah estetika yang penting karena melalui warna dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan [11].

Asosiasi warna menggambarkan hubungan emosional yang dapat dirasakan oleh manusia dengan adanya warna akan dapat menjadi topik papan atas. Penting juga untuk diingat bahwa asosiasi warna harus dipertimbangkan dalam konteksnya dengan kebudayaan mereka [8].

C. UI/UX

1. *User Interface*

User interface adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. *User interface* juga dapat diartikan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna [12].

2. *User Experience*

User experience adalah pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem. *User experience* menggambarkan perasaan subjektif pengguna terhadap

produk yang mereka gunakan. Pengguna atau kelompok pengguna yang berbeda mungkin memiliki kesan berbeda mengenai pengalaman penggunaan produk yang sama [12]. Perilaku positif pengguna adalah saat perangkat lunak memberikan pengalaman dimana tujuan pengguna (menyelesaikan pekerjaan) terpenuhi [13].

D. Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital [14]. Figma memiliki kemampuan berbagi. Dapat membuat proyek antarmuka, dan anggota tim/organisasi dapat mengaksesnya dari mana pun mereka berada, bahkan membuat modifikasi, menambahkan catatan, dll. Perangkat lunak ini berfungsi untuk iOS, Android, dan kode CSS, jadi pengembang juga diuntungkan olehnya. Figma dapat mengaksesnya dari mana saja, di mana saja Anda berada, dalam sekejap, karena ini adalah aplikasi web (dengan penyimpanan otomatis bawaan). Perangkat lunak ini menawarkan fitur "tata letak otomatis" yang memungkinkan untuk memutuskan bagaimana membuat komponen bereaksi dalam desain responsive sistem. Ini menawarkan interaksi yang mudah ditangani dan animasi dasar, dengan tautan yang mudah digunakan di antara bagian-bagian desain. Prototipe dibuat langsung untuk dilihat dan berinteraksi dengan sederhana. Menjadi aplikasi berbasis web, Figma bekerja dengan mulus terlepas dari OS yang digunakan. Ini menawarkan versi gratis—hingga tiga proyek—dua editor, dan pemirsa tak terbatas [15].