# BAB II LANDASAN TEORI

## 2.1 Internet

Pada tahun 1963, RAND Cooperation yaitu suatu organisasi pengendali perang dingin Amerika Serikat, menghadapi masalah komunikasi. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut diciptakanlah sebuah jaringan yang menghubungkan semua tempat sarana strategis di seluruh Amerika Serikat[15]. Internet adalah suatu bentuk media komunikasi dan informasi interaktif dimana internet berwujud jaringan komputer yang terhubung di seluruh dunia[16]. Pengertian internet juga dapat dijabarkan sebagai berikut susunan komputer yang terhubung dalam jaringan yang menggunakan standar Internet Protocol Suite yaitu TCP dan IP yang melaluinya banyak pengguna dapat mengakses informasi di seluruh dunia[7]. Kelebihan dari internet adalah sebagai berikut:

- Kecepatan informasi

Internet menawarkan sebuah komunikasi yang sangat cepat bahkan hanya dalam hitungan detik sehingga dapat bertukar informasi. Pertukaran informasi yang cepat sehingga manusia dapat menghemat waktu serta efektifitasnya.

- Manfaat disegala bidang

Manfaat dari internet bukan hanya dinikmati oleh satu hingga organisasi tertentu saja namun dapat digunakan oleh semua orang dan dalam semua bidang. Tak heran bahwa internet banyak digunakan pada hampir semua bidang kehidupan. Contoh bidang yang memperoleh manfaat internet yaitu bisnis, pendidikan,komunikasi, kesehatan, dll.

- Fleksibilitas

Internet juga memberikan fleksibilitas kepada penggunanya. Fleksibilitas sendiri dapat diartikan sebuah penyesuain diri yang mudah dan cepat. Hal ini berkaitan dengan waktu maupun lokasi, dimana pengguna dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun sesuai kebutuhan[16].

Saat mengakses internet, pastinya berhubungan dengan *website*. Informasi yang ditampilkan oleh internet berada dalam sebuah halaman *website*[16]. Oleh karena itu jika membahas tentang internet tidak terlepas dari *website*.

## *2.2 Website*

*Website* adalah salah satu dari sekian banyak alat komunikasi online yang ada dengan menggunakan internet dan juga halaman *website* merupakan sumber informasi yang dapat diakses oleh seluruh dunia. Pengertian *website* dapat diartikan yaitu kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya berada pada *world wide web* di internet[17]. Sejarah dari *website* sendiri muncul pada tahun 1989 sebuah organisasi Eropa yaitu CERN High Energy Physics Labs yang melakukan penelitian pada bidang nuklir mengajukan untuk dapat mengembangkan suatu sistem yang dapat mengakses berbagai jenis informasi yang berada dalam sebuah komputer dan menggabungkannya menjadi satu. Hasil dari pengembangan tersebut adalah *world wide web* (www atau *web*)[18]. Kelebihan dari web adalah sebagai berikut[19]:

- Akses informasi mudah
- *Setup server* lebih mudah
- Informasi mudah didistribusikan, informasi dapat dengan mudah dijangkau oleh siapa saja.
- Bebas platform, informasi dapat disajikan oleh browser web sistem operasi mana saja karena adanya standar dokumen berbagai tipe data dapat disajikan.

*Website* telah menjadi bagian dari masyarakat dalam berbagai bidang. Oleh karena bukan hanya kemudahan saja yang tentunya akan dipertimbangkan namun juga perlunya tampilan yang menarik.

Pada tahun 1989 tim Berners Lee juga mengembangkan *Hypertext Transfer Protocol* (http), *Hypertext Markup Language* (HTML) serta versi awal sebuah *server* dan perangkat lunak peramban (*browser*). Namun pada waktu itu peramban hanya mampu menampilkan teks. Pada tahun 1993 Mark Andreessen dari University of Illinois ikut dalam mengembangkan peramban ke tingkat yang lebih lanjut sehingga dapat menampilkan teks dan gambar. Pada tahun yang sama Mark serta James H. Clark membuat Netscape Corporation yang merupakan solusi peramban tingkat yang lebih tinggi. Akhir tahun 1993 tepatnya pada bulan

oktober dibuatlah *World Wide Web Consortium* (W3C) yang bertujuan menentukan tujuan dan standar desain web masa depan[18].

## 2.3 Desain dan UI

User Interface atau sering disingkat dengan UI merupakan sebuah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (user). Tampilan sebuah UI dirancang dengan menggunakan desain dalam beberapa aspek, dimulai dari *layout*, gambar logo, pemilihan warna yang sesuai, *typography* yang mudah dibaca dan hal lainnya untuk mempercantik tampilan[20]. Pentingnya *user interface* bagi sebuah aplikasi:

- Sebuah desain *user interface* dapat membantu meningkatkan *traffic* pada *website*
- Membantu dalam memudahkan penggunaan aplikasi
- Mendukung terbentuknya *user experience* (UX) yang tepat dan optimal

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur[12]. Desain mempengaruhi pada perkembangan sebuah aplikasi *e-commerce* hanya pada *branding* dan *knowledge*[21]. Desain web akan menumbuhkan sebuah kenyamanan bagi konsumen dan mempengaruhi minat konsumen tersebut terhadap barang/jasa yang ditawarkan. Kualitas suatu desain *website*, semakin menarik tampilan *website* maka akan meningkatkan ketertarikan konsumen untuk membeli produk pada *website* tersebut[22].

## 2.4 Figma

Figma adalah aplikasi desain grafis khusus untuk mendesain *prototype*, *user interface*, dan antar muka aplikasi[13]. Figma juga merupakan aplikasi untuk melakukan sebuah desain grafis berupa vektor dan alat untuk melakukan prototyping[23]. Beberapa keunggulan dari figma[24]:

- Gratis
- Digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar
- Kolaborasi langsung (*real time*)
- Lebih mudah mengelola desain sistem
- Prototipe