

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### **A. Website**

*Website* atau yang dikenal web merupakan kumpulan halaman web dari topik terkait, biasanya dihosting di *server web* yang dapat diakses melalui Internet atau jaringan area lokal (LAN) [11]. Sedangkan menurut ahli yang lain, *Website* adalah kumpulan halaman informasi digital multi-halaman yang menampilkan gambar, suara, musik, dan animasi [12].

#### **B. User interface**

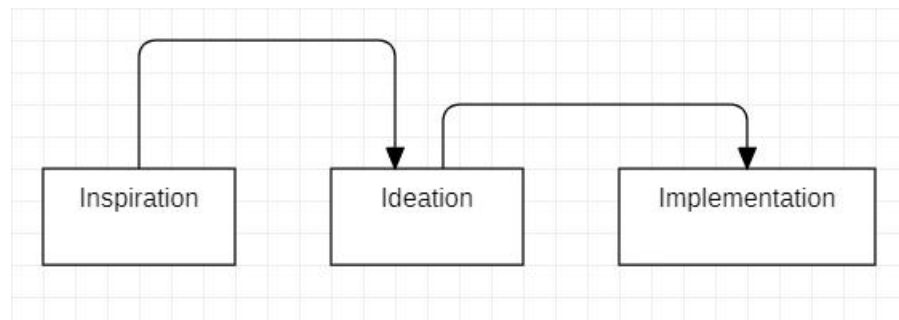
Antarmuka pengguna (UI) adalah layar desain virtual dari sistem. Sistem tampilan dapat menghubungkan pengguna ke produk. Tampilan sistem yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan. Komponen UI sangat penting untuk mencapai *website* yang baik dan *responsif user-friendly*, dan UI digunakan untuk mempercantik tampilan dan membuat sistem lebih bermanfaat [3].

#### **C. User experience**

Pengalaman Pengguna (UX) adalah kesan dan reaksi yang diperoleh melalui atau dihasilkan dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan (ISO, 2010). Antarmuka pengguna dan kegunaan adalah bagian dari pengalaman pengguna [13]. Faktor pendukung kesuksesan dalam pembangunan suatu sistem memperhatikan kemudahan *user* dan meminimalisir kesulitan *user*. *User Experience* memberikan pengalaman yang menarik bagi *user* saat berinteraksi langsung dengan sistem. Komponen pengalaman pengguna mencakup fungsi sistem dan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna [3].

## ***E. Human Centered Design***

Berikut adalah metode *Human Centered Design* pada Gambar 2.1[5] :



Gambar 2.1 metode *Human Centered Design* [5]

Perancangan *website* "Dimas Satria" menggunakan metode *Human Centered Design*. Metode ini ialah memecahkan suatu masalah yang berpusat pada manusia supaya menghasilkan solusi-solusi inovatif yang berpusat pada pengguna agar mendapatkan informasi yang sesuai. *Human Centered Design* memiliki 3 tahapan yaitu [2] :

### ***1. Inspiration***

*Inspiration* merupakan hal yang penting dalam metodologi karena dalam *inspiration* dapat di ketahui masalah dan meraih tujuan yang akan di capai oleh pengguna serta kendala apa yang di hadapi. Metode yang digunakan dalam tahapan *inspiration* yaitu *observasi* dan merancang tahapan dari masalah pengguna. adapun proses analisis yang dilakukan dalam perancangan *user interace website* "Dimas Satria" yaitu :

- a. Analisis pengguna : Prada proses ini memahami tujuan dari *user* supaya mendapatkan informasi dan masalah yang *user* rasakan dan melakukan riset dengan metode *observasi*. Berikut

Tabel 2. 1 Pengamatan pada *website* “Dimas Satria”

No	Pengamatan
1.	Tidak adanya <i>tools</i> kembali / <i>back</i>
2.	Kurangnya konten seperti alamat kantor, nomer telfon, peta dan statistik pengunjung pada bagian <i>footer</i> .
3.	Konten berita pada tampilan <i>home page</i> tidak sesuai.
4.	Kurang nya kejelasan pada menu pada saat memilih menu.
5.	Prada bagian <i>image resolusi</i> terlalu besar dan memakan tempat.
6.	Tidak adanya pencarian pada <i>home page</i> .

a yang di dapatkan saat melakukan *observasi* pada Tabel 2.1:

## **2. Ideation**

Prada bagian *ideation* sangat dibutuhkan kreativitas. Prada *ideation* menggunakan metode *brainstorming* untuk menemukan solusi terbaik. *Designer* akan mengimplementasikan gagasan yang telah dilakukan pada tahap *Inspiration* kemudian merancanganya.

## **3. Implementation**

*Implementaion* merupakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Prada tahap *Implementation*, Ditemukan nya data validasi dari *user* untuk tahap akhir guna menghasilkan *user experience* yang memuaskan serta tetap melakukan observasi demi meningkatkan kenyamanan *user* [2].