

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Website

Website yang juga biasa disebut web merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam model digital berupa teks, gambar, video, audio dan animasi yang dapat diakses melalui koneksi internet (Abdullah et al., 2016). Sedangkan menurut (Doni & Rahman, 2020) website merupakan kumpulan dokumen yang ada dalam server dan dapat diakses melalui browser. Dokumen terdiri dari beberapa halaman. Setiap halamannya memberikan informasi dan interaksi yang berbeda – beda.

Kesimpulan dari sumber diatas bahwa website merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital berupa sekumpulan teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses melalui browser dengan menggunakan jaringan internet[4].

B. Figma

Figma merupakan alat desain berbasis *cloud* yang gratis. Dapat dioperasikan pada browser atau aplikasi desktop pada windows dan mac os yang fungsinya hampir sama dengan Adobe XD, memiliki perbedaan pada figma dimana figma memiliki fitur kerja tim karena ada pada web. Figma memberikan semua alat kepada penggunanya yang dibutuhkan untuk tahap desain proyek. Secara singkat figma dapat diartikan aplikasi desain UI/UX berbasis browser[5].

C. Desain

Desain berfungsi untuk merancang sesuatu yang memiliki fungsi, sehingga dapat memecahkan suatu masalah agar dapat memiliki nilai dan bermanfaat[6]. Dari desain nantinya dapat menciptakan bentuk asli pada benda atau objek nyata melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuan yang mengandung unsur keindahan dan dapat dilihat[7].

D. User Interface (UI)

User Interface yaitu penggunaan program dan berinteraksi. Dalam UI memiliki fungsi untuk menyalurkan informasi antara user dan sistem operasi. Jenis *User Interface* ada dua yaitu:

1. *Graphical User Interface* (GUI)

Jenis penghubung yang berguna untuk saling mempengaruhi sistem operasi melalui beberapa gambar, garis dan menggunakan *device* petunjuk seperti *mouse*.

2. *Command Line Interface* (CLI)

Dengan program ini, pengguna dapat memberikah perintah dalam bentuk teks dan memberikan intruksi pada komputer untuk kegiatan tertentu[6].

E. Prototype

Dalam proses merancang model menggunakan *software* dimana pengguna dapat mempunyai gambaran dasar tentang *program* dan tindakan pengujian awal. *Prototyping* meberikan meningkatkan untuk saling terhubung dalam proses pembuatan sehingga mempermudah *developer* untuk pemodelan perangkat yang dibuat. *Prototype* sebagai alat bantu komunikasi dengan user yang bergabung dalam pembuatan produk[8].