

BAB II

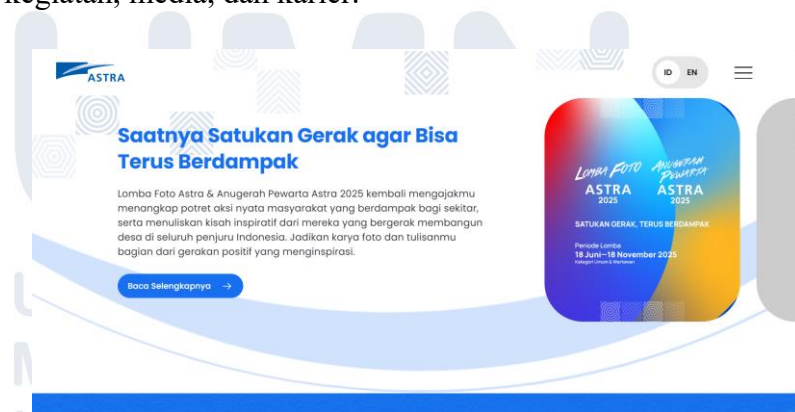
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan media yang digunakan untuk mendapatkan informasi berupa teks, gambar, animasi, ataupun suara dengan internet pada *web browser* (Astuti & Agustina, 2022, h.8). *Website* juga dapat dikatakan sebagai kumpulan dari beberapa *web* yang berhubungan dan tergabung ke dalam satu situs yang disebut *homepage*, serta *web page* untuk setiap halamannya. Dengan *website*, pengguna web di seluruh dunia dapat mengakses informasi tersebut (Hikmah Alim et al., 2023, h.3275).

2.1.1 Jenis Website

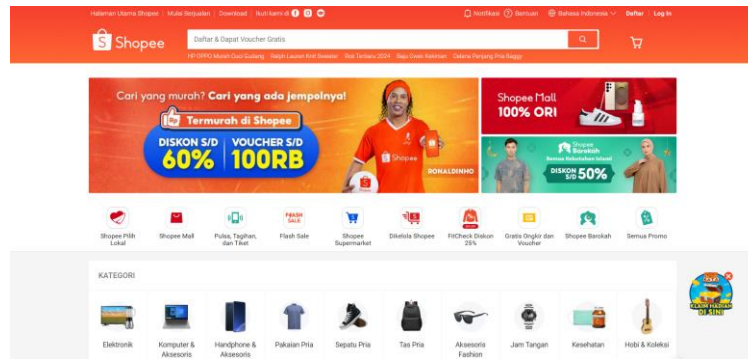
Website terbagi ke dalam dua jenis, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis merupakan *website* yang hanya bisa diperbaharui oleh pembuatnya saja (tanpa campur tangan dari *user*) dan secara manual. Seperti contohnya *website* Astra, *website* tersebut membahas tentang perusahaan yaitu pengertian, kegiatan, media, dan karier.



Gambar 2.1 Contoh “Website Statis”
Sumber: <https://www.astra.co.id/>

Sedangkan *website* dinamis, *user* dapat berinteraksi dengan *website* tersebut seperti meninggalkan komentar, menekan tanda suka, dan lainnya yang dapat melakukan pembaharuan. *Website* dinamis juga dapat dilakukan pembaharuan secara otomatis/*online* sehingga perubahan terjadi secara *real*

time. (Astuti & Agustina, 2022, h.8). Contohnya seperti website e-commerce seperti shopee, website tersebut selalu berubah sesuai dengan usernya.



Gambar 2.2 Contoh “Website Dinamis”
Sumber: <https://shopee.co.id/>

2.1.2 User Experience

User Experience atau UX merupakan pengalaman yang didapatkan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan produk. Tujuan dari UX adalah untuk membuat pengalaman yang memuaskan dan berguna dengan melibatkan aspek kognitif, emosional, dan interaktif saat menggunakan produk tersebut. (Mayasari et al., 2023). Pengalaman pengguna sangat penting sebagai indikasi keberhasilan dari produk yang dirancang (Hikmah Alim et al., 2023, h.3275).

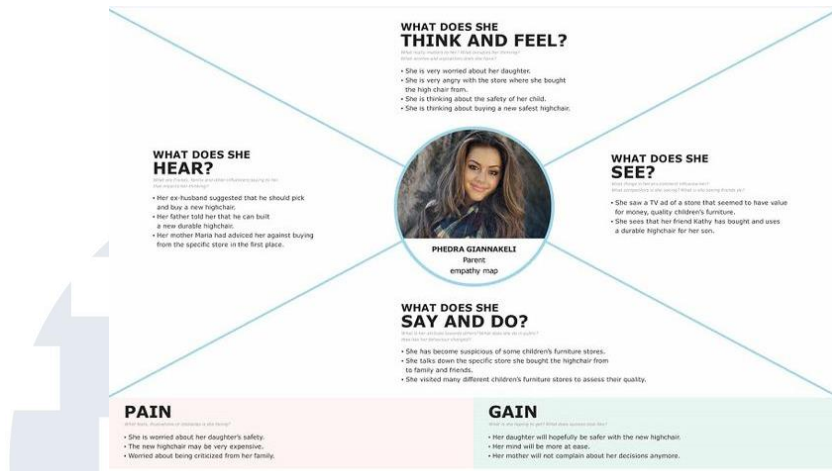
2.1.2.1 Elemen *User Experience*

Berdasarkan dari teori *UX Deliverables*, berikut elemen yang dibutuhkan dalam proses pembuatan desain (Rikke Friis Dam & Mads Soegaard, 2014):

A. *Empathy Map*

Empathy map dirancang untuk mengetahui lebih dalam terkait dengan kebutuhan serta gambaran umum tentang pengalaman target audiens. Hal ini juga akan membantu dalam pembuatan elemen selanjutnya yaitu *persona*. Kelebihan dari pembuatan *empathy map* adalah dapat membuat produk yang sangat berhubungan dengan audiens, dapat mengerti lebih dalam tentang kesulitan audien, untuk menjelaskan

kepada tim pengertian dari target, dan mendapatkan potensial dari perancangan yang akan dikembangkan.



Gambar 2.3 Contoh “Empathy map”
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2251868553913511/>

B. Persona

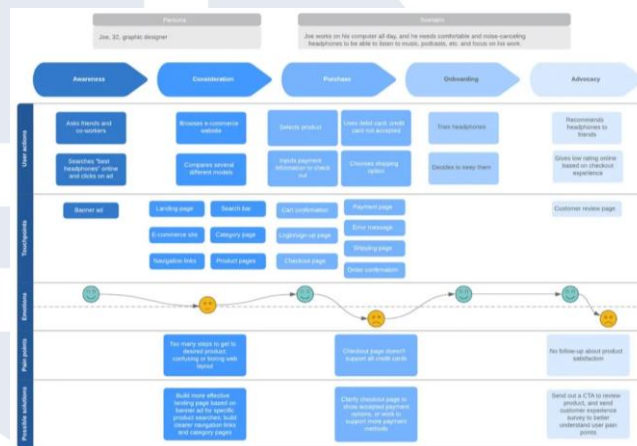
Persona merupakan karakter yang dibuat untuk merepresentasikan target audiens sebagai realisasi dari *user segmentation* yang telah ditemukan. Di dalamnya terdapat nama, usia, pekerjaan, serta kesulitan dan rutinitas mereka. Persona digunakan untuk lebih memahami user dan juga sebagai patokan dalam membuat desain.



Gambar 2.4 Contoh “Persona”
Sumber: <https://venngage.com/>

C. User Journey Maps

User journey maps merupakan penggambaran dari langkah-langkah yang dilakukan oleh user untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan ini, dapat terlihat tingkatan emosional yang berubah selama berinteraksi dengan produk. Perancangan ini juga membantu penulis menemukan potensial yang dapat dirancang untuk perjalanan interaksi dalam mencapai tujuan mereka.

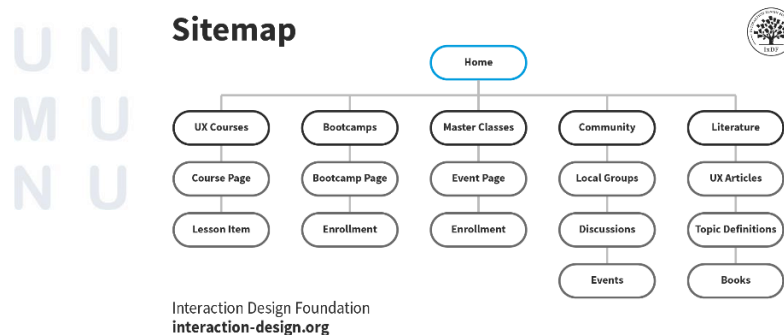


Gambar 2.5 Contoh “User Journey Maps”

Sumber: <https://studio.uxpincdn.com/>

D. Sitemap

Sitemap merupakan penggambaran struktur konten yang ada di dalam perancangan tersebut, seperti untuk *website*, akan terlihat *section* dan cara menuju dari halaman satu ke halaman lainnya.

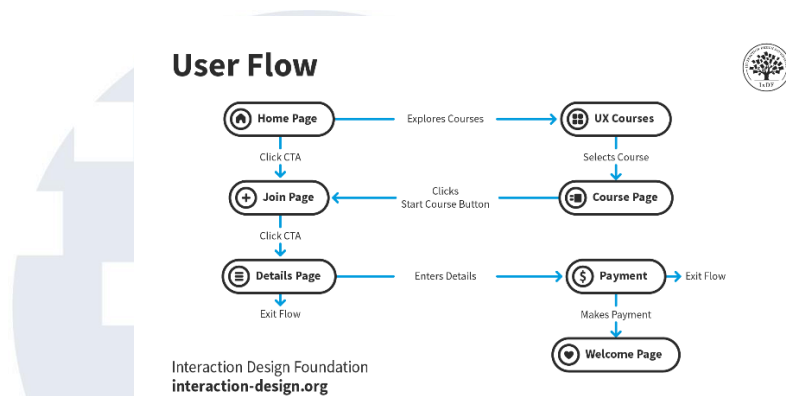


Gambar 2.6 Contoh “Sitemaps”

Sumber: Interaction Design Foundation, CC BY-SA 4.0

E. User Flow

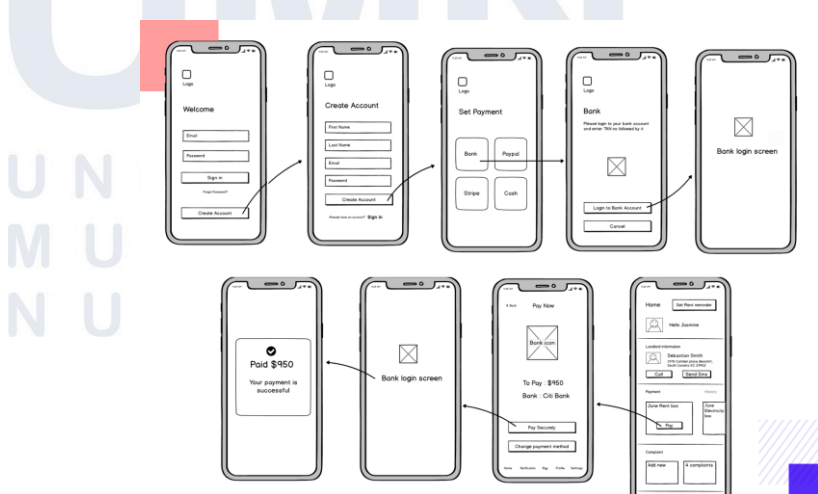
User flow merupakan langkah-langkah yang butuh dilalui oleh *user* untuk mencapai suatu informasi yang dibutuhkan. Proses tersebut menunjukkan efisiensi dari langkah yang telah dibuat, dan sebagai gambaran dalam perancangan produk.



Gambar 2.7 Contoh “User Flow”
Sumber: Interaction Design Foundation, CC BY-SA 4.0

F. Wireframe

Wireframe merupakan tampilan awal dari tata letak sebelum dilakukan proses desain. Biasanya digambarkan dalam skala berwarna abu-abu untuk penyesuaian tata letak. Pada *wireframe* dapat terlihat alur interaktif yang akan terjadi pada tampilan tersebut.



Gambar 2.8 Contoh “Wireframe”
Sumber: <https://www.justinmind.com/>

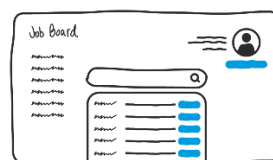
G. Prototype

Prototype adalah gambaran dari hasil akhir yang akan digunakan oleh *user*. Proses ini digunakan untuk melakukan *test* dan validasi dari *user*. Dengan begitu, dapat mendapatkan *feedback* dari *user* yang akan membuat perancangan menjadi lebih baik.

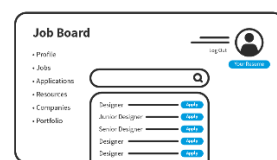
1. Low-fidelity

Low-fidelity merupakan sketsa dari hasil akhir perancangan. Biasanya bersifat gambaran tangan, namun dapat juga dilakukan secara digital.

Low-Fidelity Prototype



Hand-drawn



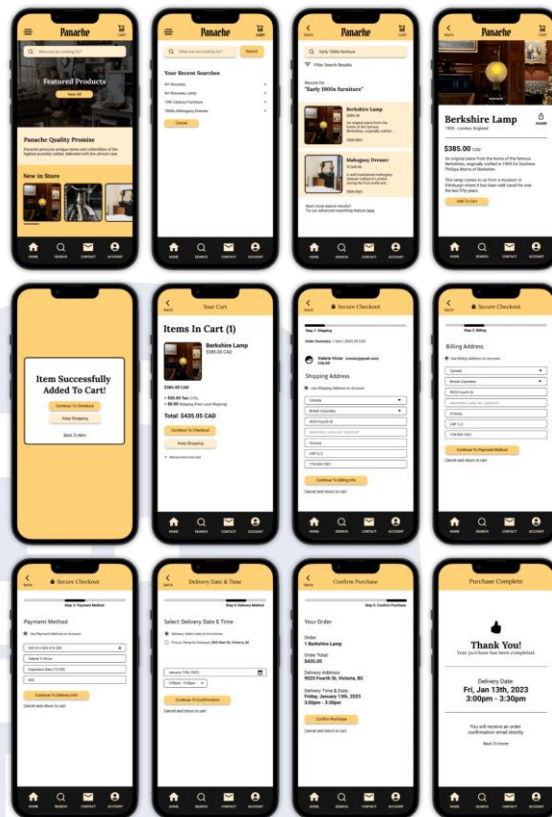
Computer-drawn

Interaction Design Foundation
interaction-design.org

Gambar 2.9 Contoh “Low-fidelity”
Sumber: Interaction Design Foundation, CC BY-SA 4.0

2. High-fidelity

High-fidelity merupakan perancangan yang sudah terbentuk detail mendekati hasil akhir dan memiliki interaktifitas. Sehingga sudah dapat melakukan *test* dan validasi kepada *user* untuk mendapatkan *feedback* dengan bentuk tersebut. Kemudian akan melewati proses perbaikan dari *feedback* yang didapat sebelum peluncuran produk.



Gambar 2.10 Contoh “High-fidelity”
Sumber: <https://www.lessonsindesign.com/>

Elemen *User Experience* atau UX merupakan hal yang dapat dilakukan untuk membantu perancangan agar mendapatkan hasil yang optimal. Elemen *empathy map*, *user persona*, dan *user journey*, membantu penulis dalam mengenal lebih dalam terkait target perancangan, sehingga hasilnya akan menjadi sesuai dengan kebutuhan mereka. Kemudian perancangan *sitemap* dan *user flow*, membantu dalam melihat urutan dan alur sebelum melakukan perancangan desain website. Pada *Low-fidelity* dan *wireframe*, kita dapat melihat gambaran kasar/ sketsa dari desain dan interaktivitas dari perancangan *website* sebelum pembuatan *high-fidelity*.

2.1.3 User Interface

User Interface merupakan cara antar program dan *user* untuk melakukan komunikasi, yaitu dengan tampilan *software* dan juga *hardware*. *User interface* mencakup berbagai macam aplikasi mulai dari *electronic*

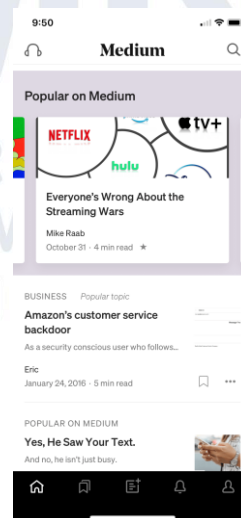
display, software aplikasi komputer, aplikasi web, aplikasi *mobile*, dan lainnya yang ditunjukkan kepada beragam usia, gender, serta kebutuhan. (Prasetyo & Ariesta, 2023, h.2673). Berikut prinsip dan elemen dari *user interface* :

2.1.3.1 Prinsip *User Interface*

Komponen desain merupakan visual dasar dari desain yang digabungkan sehingga membentuk suatu desain yang terhubung dan memiliki estetika. Berikut prinsip dari *user interface* yang dibahas dalam perancangan ini (Gordon, 2020):

A. *Scale*

Scale bertujuan untuk menunjukkan elemen yang lebih penting dengan yang kurang penting dalam bentuk ukuran. Elemen yang penting akan dibuat lebih besar, sedangkan elemen yang dibuat lebih kecil cenderung kurang penting dibandingkan dengan yang besar. Hal tersebut dikarenakan elemen besar akan lebih menarik perhatian dibandingkan dengan yang kecil. Dalam perancangan UI, biasanya elemen tersebut akan dirancang dalam tiga ukuran agar memiliki hierarki yang baik. Contohnya seperti pada aplikasi “Medium”, artikel yang populer memiliki visualisasi lebih besar dibandingkan dengan artikel lain di bawahnya.



Gambar 2.11 Contoh “*Scale*”

Sumber: <https://www.nngroup.com/>

B. Visual Hierarchy

Pada desain, terdapat urutan dari setiap komponennya yang disebut dengan hierarki visual. Hierarki visual membantu pengaturan dari arah yang akan dilihat oleh penerimanya sehingga tidak merasa bingung terhadap bagian yang harus dilihat terlebih dahulu. Hal tersebut dapat dicapai dengan pengaturan warna, ukuran, peletakan, jarak, dan hal lainnya. Urutan tersebut berdasarkan dari kepentingan komponen dalam desain tersebut (Rochmawati, 2019, h.32). Berikut beberapa tahapan fokus dari hierarki visual :



Gambar 2.12 Contoh “Visual Hierarchy”

Sumber: <https://clay.global/>

1. Dominan

Dominan merupakan komponen yang terpenting dalam desain sehingga harus menjadi objek yang paling ditonjolkan dan menarik.

2. Sub-dominan

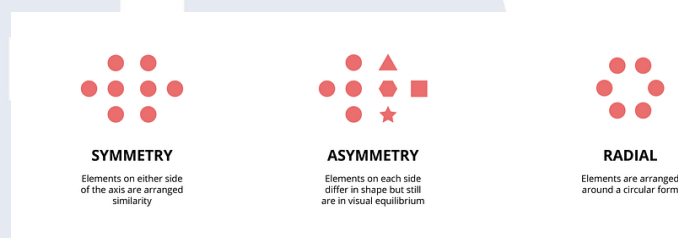
Sub-dominan merupakan objek yang diperuntukkan untuk mendukung dominan menjadi objek yang menonjol.

3. Sub-ordinate

Sub-ordinate merupakan objek tambahan yang tidak terlalu menonjol. Contohnya seperti menjadi latar belakang dari objek yang lebih ditonjolkan (dominan dan sub-dominan).

C. Balance

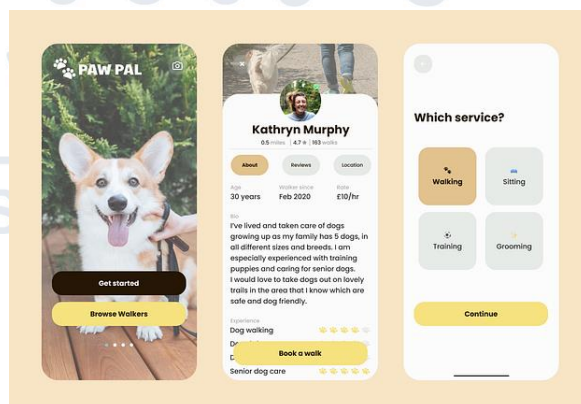
Balance membuat desain yang dirancang menjadi tidak memiliki berat pada satu sisi. Seperti ketika terdapat dua objek yang besar pada kiri dan kecil pada kanan, hal tersebut akan membuatnya terlihat tidak seimbang. Terdapat tiga jenis keseimbangan yaitu, *symmetrical*, *asymmetrical*, dan *radial*. *Symmetrical* merupakan keseimbangan yang disusun secara sama antara kiri dan kanan desain. *Asymmetrical* merupakan keseimbangan yang disusun secara tidak simetris atau acak. *Radial* merupakan keseimbangan yang terbentuk dari titik tertentu dan membentuk arah melingkar.



Gambar 2.13 Contoh “Balance”
Sumber: <https://ashishsauparna.medium.com/>

D. Contrast

Dalam desain, *contrast* dibutuhkan untuk menunjukkan elemen yang ingin menjadi pusat perhatian. Hal tersebut dapat dibuat dengan perbedaan warna, ukuran, dan lainnya. *Contrast* juga digunakan untuk menggambarkan perbedaan dari elemen dalam hal seperti kategori, fungsi, dan lain sebagainya.



Gambar 2.14 Contoh “Contrast”
Sumber: <https://dribbble.com/>

E. Gestalt Principle

Dalam *Gestalt principle*, terdapat *Proximity* yang membahas tentang desain yang membantu *user* dalam mengetahui kelompok dari objek yang berdekatan. Hal tersebut dapat berupa warna, bentuk, ukuran, dan lainnya yang membuat terlihat masuk ke dalam satu kelompok yang sama. Seperti pada contoh berikut, warna putih yang terdapat pada tengah dari objek berwarna merah dan ungu membentuk badan dan kepala dari merak tersebut.



Gambar 2.15 Contoh “*Gestalt Principle*”
Sumber: <https://ashishsauparna.medium.com/>

2.1.3.2 Elemen User Interface

Elemen sangat berpengaruh terhadap cara *user* menginterpretasikan hal yang akan mereka lakukan pada aplikasi tersebut. Berikut beberapa elemen desain visual UI yang dibahas dalam perancangan ini :

A. Warna

Warna berperan sangat penting dalam memberikan kesan dan identitas dalam desain. Pemilihan warna yang tepat akan mempengaruhi makna dan pesan dari karya yang dibuatnya. Warna akan memiliki arti yang berbeda-beda sesuai dengan kondisi sosialnya. Contohnya seperti warna putih akan terkesan suci dan bersih saat dikaitkan dengan salju, namun akan menjadi terkesan menakutkan jika dihubungkan dengan kain kafan (Karja, 2021).

Menurut teori *Prang Color Wheel*, terdapat 3 bagian dari warna, yaitu *Hue*, *Value*, dan *Intensity*. *Hue* merupakan istilah dari penyebutan nama warna, *Value* merupakan istilah dari terang dan gelapnya warna, dan *Intensity* merupakan istilah untuk besar intensitas dari kecerahan warna. Berikut beberapa jenis kelompok warna berdasarkan dari keharmonisannya (Meilani, 2013, h.331) :

1. Warna Komplementer

Warna ini merupakan warna yang saling berlawanan/ berseberangan dalam *color wheel* sehingga menghasilkan warna yang kontras, seperti merah – hijau, ungu – kuning, dan warna lainnya.



Gambar 2.16 Warna Komplementer
Sumber: Harmonisasi Dalam Warna (2018)

2. Warna *Analogous*

Warna ini merupakan gabungan dari warna yang saling bersampingan dalam *color wheel*. Warna yang dihasilkan akan terlihat harmonis.



Gambar 2.17 Warna *Analogous*
Sumber: Harmonisasi Dalam Warna (2018)

3. Warna *Triadic*

Warna tersebut terbentuk dari 3 warna pada *color wheel* sehingga membentuk segitiga. Kombinasi dari ketiga warna tersebut menghasilkan warna yang kontras, seperti ungu – orange – hijau.



Gambar 2.18 Warna *Triadic*
Sumber: Harmonisasi Dalam Warna (2018)

Berdasarkan dari psikologi warna menurut Lakshmi (2023), warna biru melambangkan ketulusan, sehingga mewakili ketulusan orang tua yang memiliki keinginan untuk dapat mengerti anaknya dengan lebih baik dengan menerapkan pola asuh yang sesuai. Warna hijau melambangkan “*youth and immaturity*” yang berarti masa muda dan ketidakdewasaan yang menggambarkan sifat anak. Kemudian warna oranye melambangkan harapan dan keberanian, sehingga memotivasi orang tua untuk berani memiliki harapan terhadap dirinya sendiri dalam mempelajari kepribadian anaknya.

B. Tipografi

Tipografi merupakan susunan *text/* huruf yang dapat terbaca dengan jelas dan memiliki nilai estetika (Iswanto, 2023, h.123). Huruf/ tipografi memiliki dua tipe yaitu *serif* dan *sans serif*. *Serif* merupakan huruf yang memiliki ekor/ kait, contohnya seperti *Times New Roman*, *serif* memiliki kesan tradisional yang formal dan serius. *Sans serif* merupakan huruf yang tidak memiliki kait seperti *Helvetica*, huruf tersebut berkesan lebih santai dan modern. Kedua huruf tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kesan yang ingin diantarkannya.



Gambar 2.19 Contoh “Tipografi”
 Sumber: <https://design.tutsplus.com//>

C. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu penyampaian pesan atau konsep dalam bentuk gambar. Ilustrasi sebelumnya digunakan sebagai pelengkap dari teks, namun sekarang sudah berkembang menjadi lebih luas. Setiap ilustrator memiliki gaya ilustrasinya sendiri yang menjadi ciri khasnya. Gaya ilustrasi juga dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan. Beberapa peranan dari ilustrasi adalah untuk menyampaikan pesan, penggambaran ide, narasi, serta sebagai identitas, dan lainnya (Witabora, 2012, h.661-662).

1. Format

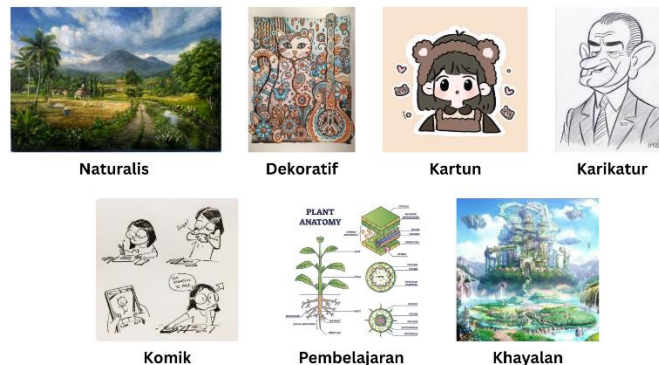
Format ilustrasi terbagi ke dalam dua jenis grafis, yaitu grafis vektor dan *bitmap*. *Bitmap* merupakan grafis yang terbentuk dari titik-titik yang disebut sebagai *pixel* untuk membentuk sebuah gambar, biasanya digunakan untuk penggambaran yang rumit seperti foto realistis, dan gambar lainnya, serta *bitmap* cenderung memiliki ukuran *file* yang besar dan akan pecah ketika mengalami pembesaran ukuran. Sedangkan vektor dibentuk dengan garis-garis grafis yang membentuk garis, kurva, dan titik untuk membentuk suatu objek. Berbeda dengan *bitmap*, vektor memiliki resolusi grafis yang tidak terbatas sehingga tidak akan pecah ketika mengalami perubahan ukuran. (Antonius & Sama, 2020, h.598).



Gambar 2.20 Format
Sumber: <https://crjdesign.co.uk/>

2. Gaya

Menurut Soedarso (2014), gaya ilustrasi terbagi ke dalam tujuh jenis. Ilustrasi naturalis merupakan bentuk ilustrasi yang sama dengan penglihatan kepada alam tanpa adanya perubahan warna dan bentuk. Ilustrasi dekoratif merupakan gambaran yang disederhanakan atau dlebihkan sebagai bentuk hiasan. Ilustrasi kartun merupakan penggambaran dengan lucu dan memiliki ciri khasnya sendiri, biasanya digunakan untuk anak-anak. Ilustrasi karikatur adalah gambar yang secara disengaja dibuat dengan proporsi tubuh yang menyimpang dengan tujuan untuk menyindir dan mengkritik. Ilustrasi komik merupakan penggambaran yang dibuat sesuai dengan *text* atau cerita yang disampaikan sehingga dapat mendukung penyampaian dengan baik. Ilustrasi buku pembelajaran adalah gambaran yang dirancang secara khusus sebagai media pembelajaran. Kemudian jenis terakhir, ilustrasi khayalan yang merupakan ilustrasi yang dibuat berdasarkan dari khayalan dan tidak nyata, biasanya ilustrasi tersebut digunakan pada penggambaran novel, komik, dan lainnya. (Meylana, 2021, h.23)



Gambar 2.21 Gaya Ilustrasi
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

D. Layout

Layout merupakan penyusunan tata letak dalam desain mulai dari gambar, tulisan, serta tabel dan lainnya agar memiliki kesan estetika. (Khotimah, 2020). Berdasarkan dari buku *Design Principle for Desktop Publishing* yang ditulis oleh Tom Lincy, terdapat 5 prinsip untuk pembuatan layout yang baik. Berikut 5 prinsip yang ditulis oleh Tom Lincy :

1. Proporsi

Proporsi merupakan kesesuaian antara ukuran dari halaman dengan isi dalamnya. Sehingga isi tidak terlihat terlalu besar ataupun terlalu kecil. Dengan proporsi yang sesuai, membuat halaman tersebut menjadi lebih nyaman dilihat. (Gumelar, 2014, h.52)

2. Keseimbangan

Keseimbangan menyesuaikan antara kiri, kanan, atas, bawah dari halaman agar terlihat seimbang dan tidak ada sisi yang lebih berat. Keseimbangan diperlukan dalam desain agar menghasilkan estetika yang nyaman dilihat. Terdapat beberapa macam keseimbangan yang dapat diterapkan :

a. Simetris

Simetris merupakan bentuk keseimbangan dengan sangat terlihat, dikarenakan desain yang dibuat rata antara kanan dan kiri sehingga seakan dicerminkan dari sisi berlawanannya (Adi Nugroho et al., 2021, h.50). Desain simetris cenderung membuat desain terkesan lebih tradisional dan formal. (Radhitanti, 2023, h.57)

b. Asimetris

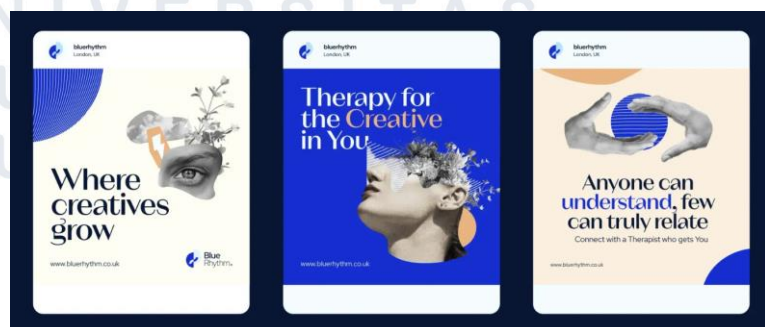
Asimetris tidak memiliki desain yang sama pada kedua sisinya namun terkesan seimbang. Desain akan cenderung terlihat lebih dinamis dan bebas, dikarenakan setiap sisinya tersusun dengan demikian rupa agar menghasilkan desain yang seimbang tanpa mencerminkan sisi lainnya. (Radhitanti, 2023, h.57)

3. Kontras

Kontras berfungsi untuk menonjolkan sesuatu dalam suatu desain. Hal tersebut dapat berupa warna, ukuran, dan hal lainnya yang membuatnya menjadi fokus utama dari keseluruhan. (Gumelar, 2014, h.53)

4. Irama

Irama merupakan pengulangan dari sesuatu yang menghasilkan pola yang nyaman untuk diikuti. Seperti adanya kesamaan elemen-elemen antara halaman satu dengan halaman lainnya. (Gumelar, 2014, h.53)



Gambar 2.22 Irama

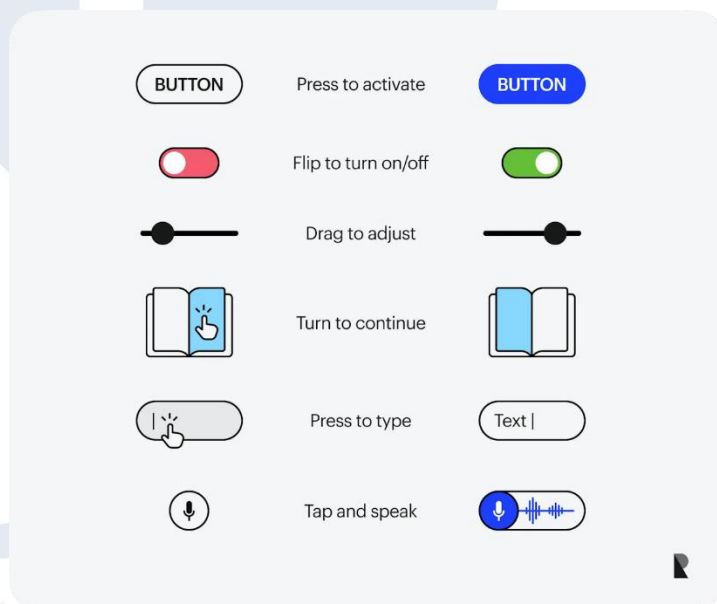
Sumber: <https://www.devolve.com//>

5. Kesatuan

Kesatuan merupakan hubungan antara elemen-elemen yang saling melengkapi satu sama lain. Elemen tersebut dapat disatukan dengan warna, bentuk ilustrasi, ataupun hal lainnya sehingga membentuk sesuatu yang baru. (Gumelar, 2014, h.53)

E. Affordances

Affordances merupakan visualisasi dari tombol pada UI yang menunjukkan bahwa tombol tersebut memiliki interaksi seperti dapat ditekan, diklik, atau disentuh. Sehingga user dapat mengetahui adanya interaksi yang akan terjadi tanpa pemberitahuan secara tulisan. (Yuwono & Anggraeni, 2023, h.59)



Gambar 2.23 *Affordances*

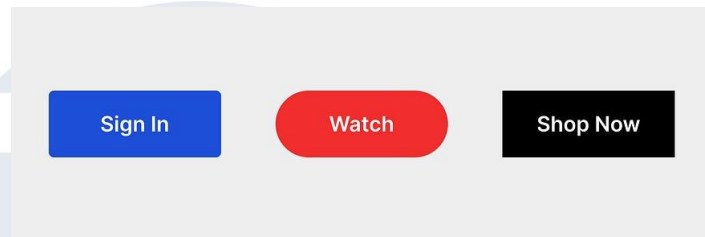
Sumber: <https://www.ramotion.com/>

F. Button

Button merupakan bentuk visual yang digunakan sebagai permulaan suatu interaksi. Dengan adanya *button*, *user* dapat membuka tab baru, memulai tindakan, berpindah kepada halaman lain, dan interaksi lainnya. Berikut beberapa bentuk dari *button* yang dapat digunakan dalam desain UI : (Widyantoro, 2023)

1. Call-to-Action Button

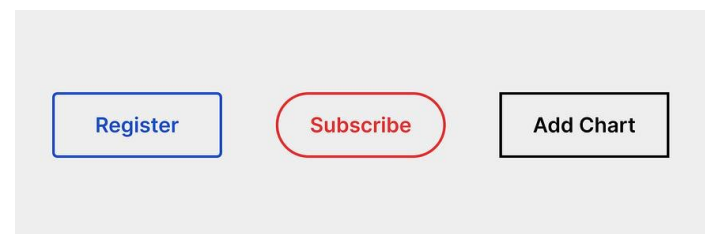
CTA *Button* merupakan *button* yang dirancang dengan warna yang kontras untuk menarik *user* menggunakannya. *Button* tersebut biasanya digunakan untuk melakukan sesuatu secara spesifik seperti membeli barang, mendaftar, mengunduh sesuatu, dan lainnya.



Gambar 2.24 CTA *Button*
Sumber: <https://medium.com/>

2. Ghost Button

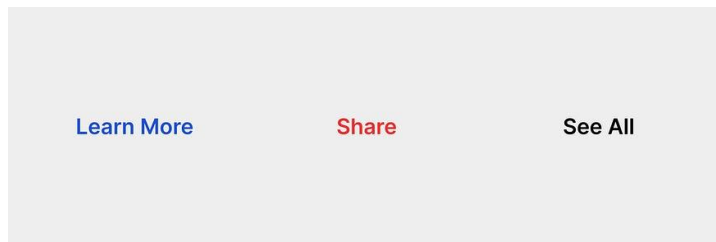
Ghost button berbentuk transparan dan hanya berupa stroke dan *text*. *Button* ini digunakan sebagai *secondary action* sebelum CTA *button* tersentuh, sehingga memiliki fungsi yang sama dengan CTA *button*.



Gambar 2.25 *Ghost Button*
Sumber: <https://medium.com/>

3. Text Button

Text button merupakan *text* yang memiliki *interaktivitas* atau aksi. *Button* tersebut bertujuan untuk tidak terlalu mencolok sehingga *user* dapat dengan nyaman melihat hal yang menjadi poin utama terlebih dahulu. Biasanya dibuat berbeda dengan *text* lainnya agar dapat di-notice oleh *user*, seperti terdapat *underline*, warna yang berbeda, dan *opacity* yang berbeda dibandingkan dengan *text* utamanya.

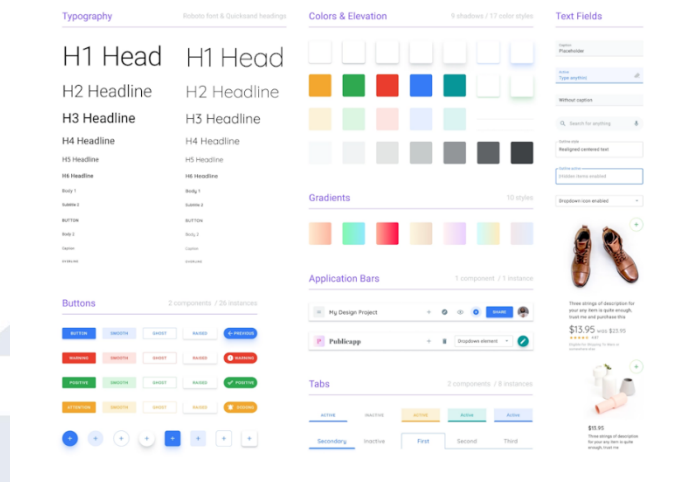


Gambar 2.26 *Text Button*
Sumber: <https://medium.com/>

Elemen tersebut merupakan elemen yang digunakan untuk membentuk perancangan. Warna-warna cerah seperti kombinasi dari warna *triadic* dapat meningkatkan semangat belajar dan suasana hati (Mourin et al., 2024, h.160). Tipografi *Sans serif* digunakan agar memiliki kesan santai dan tidak formal serta memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi untuk digital. Ilustrasi yang dirancang akan menggunakan format vektor dan gaya ilustrasi kartun untuk mewakili setiap karakteristik dari tipe temperamen. Bentuk dari tombol dan *layout* yang digunakan akan disesuaikan agar dapat menjadi efektif untuk orang tua.

2.2 *Design System*

Design system merupakan susunan dari suatu kelompok komponen-komponen yang memiliki keterhubungan. Kelompok komponen tersebut dijadikan sebagai standar dari suatu sistem, berguna untuk membantu perancangan suatu *interface* yang terdiri atas interaktivitas, tombol, tipografi, warna, ikon, dan lainnya. Setiap elemen pembuatan *interface* tersebut dijelaskan dengan detail, sehingga dengan mudah untuk menyamakan setiap tampilan yang dibuat dalam tim. (Alla Kholmatova, 2017, h.18)



Gambar 2.27 *Design System*
Sumber: <https://99designs.com/>

Beberapa manfaat dalam pembuatan *design system* adalah menimbulkan konsistensi dari perancangan. Setiap tim dalam perancangan tersebut dapat mengetahui ketepatan komponen yang harus digunakan. Menjaga konsistensi dari UI dapat meningkatkan UX dari *user* terhadap perancangan. Selain itu, kemudahan dalam meraih konsistensi akan meningkatkan efisiensi dalam pembuatan desain baru dari perancangan yang telah dibuat.

2.3 *Goodness of Fit*

Thomas dan Chess (1999), melakukan penelitian terhadap interaksi antara anak dengan karakter dari lingkungan sekitar mereka termasuk orang tua yang menghasilkan teori “*Goodness of Fit*”. Teori tersebut menunjukkan bahwa jika karakter dari lingkungan sesuai dengan temperamen anak, hal tersebut akan membentuk tercapainya perkembangan yang optimal (Mcclowry et al., 2008, h.2). Lagacé-Séguin dan Coplan (2005) menyatakan bahwa “*Goodness of Fit*” dapat ditetapkan sebagai hubungan emosional orang tua dengan anak dan dapat menguntungkan dalam kehidupan sosial mereka (Hipson et al., 2017, h.2).

2.3.1 Temperamen

Temperamen merupakan salah satu pengaruh dalam interaksi orang tua dengan anak. Temperamen sudah dimiliki setiap individu sejak lahir,

namun dapat berubah seiring berkembangnya pengalaman (Ramadhianti & Alfiasari, 2017, h.133). Berdasarkan dari teori Thomas dan Chess (1977), temperamen merupakan perbedaan antar setiap individu dalam cepat lambatnya memunculkan emosi dan terhadap reaksi akan suatu hal. Terdapat 3 tipe kepribadian berdasarkan temperamennya yaitu *easy child*, *slow to warm*, dan *difficult* (Abdullah et al., 2025, 589). Sehingga penyesuaian perilaku orang tua terhadap anak sesuai dengan temperamen mereka akan menghasilkan perkembangan yang optimal (Ramadhianti & Alfiasari, 2017, h.133).

2.3.1.1 Easy Child

Tipe *easy child* merupakan anak yang mudah menyesuaikan diri dengan kegiatan atau rutinitas hariannya, seperti waktu untuk tidur, makan, dan bangun. Mereka juga cenderung memiliki energi yang positif serta mudah beradaptasi dengan lingkungan dan bergaul dengan orang lain. (Ivanti, 2016, h.2). Berikut beberapa pola asuh yang dapat diterapkan kepada anak *easy child*, yaitu seperti mendukung anak ketika mereka senang bermain dengan orang lain untuk membangun sifat bersosialisasinya, serta memberinya kesempatan untuk mencoba hal baru. Orang tua butuh membimbing mereka juga agar dapat menjadi lebih fokus terhadap dirinya dengan membuat waktu terhadap permainan individu. (Shiner et al., 2012)

2.3.1.2 Slow to Warm Up

Tipe *slow to warm up* membutuhkan waktu lebih untuk beradaptasi dengan perubahan. Mereka terkadang memiliki energi yang negatif namun dapat juga memiliki energi yang datar. Dalam melakukan aktivitas, tipe ini memiliki tingkat keaktifan yang lamban. (Mu'min, 2014, h.78). Berikut beberapa pola asuh yang dapat diterapkan kepada anak *slow to warm up*, yaitu dengan sabar memberikan ruang kepada anak menggunakan waktunya untuk beradaptasi sesuai dengan kebutuhannya. Anak *slow to warm up* membutuhkan kepercayaan bahwa

lingkungan barunya aman untuknya sehingga orang tua dapat berada disisinya sampai anak merasa nyaman. (Shiner et al., 2012)

2.3.1.3 *Difficult Child*

Tipe *difficult* berbanding terbalik dengan *easy child*. Anak dengan tipe ini merasa sulit dalam mengikuti rutinitas hariannya. Mereka juga memiliki energi yang negatif dan sering menangis, serta sulit dalam menerima perubahan seperti bertemu dengan orang baru yang belum pernah dilihatnya. (Ivanti, 2016, h.2). Berikut beberapa pola asuh yang dapat diterapkan kepada anak *difficult child*, yaitu ketika akan terjadinya perubahan seperti akan melakukan perjalanan ke lingkungan yang baru, sebaiknya anak dipersiapkan terlebih dahulu dengan memberitahukannya dari jauh hari. Orang tua dapat menyiapkan permainan atau barang yang familier sehingga membuatnya merasa lebih tenang. (Shiner et al., 2012)

Ketiga tipe tersebut merupakan jenis temperamen yang sudah dimiliki oleh individu sejak lahir. Setiap bayi yang lahir memiliki temperamen yang berbeda-beda, termasuk antar saudara. Bayi dengan temperamen *easy child* akan dengan mudah dan tidak takut mendekati diri dengan orang lain. Namun bayi dengan temperamen *difficult* akan menangis dan takut ketika berhadapan dengan orang yang tidak dikenalnya. Kemudian bayi dengan temperamen *slow to warm up* akan membutuhkan waktu perlahan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Sehingga orang tua harus mengetahui hal tersebut agar dapat mengantisipasi respons anak.

2.4 Tahapan Perkembangan Anak

Menurut Jean Piaget, terdapat 4 tahapan dalam perkembangan kognitif anak, yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap konkret dan tahap formal. Berdasarkan Piaget, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh dirinya sendiri serta faktor dari pengalamannya dengan lingkungan disekitar. Sehingga sangat penting bagi orang tua untuk mendampingi anak melewati setiap tahapan-tahapan untuk meningkatkan potensi dalam dirinya (Ayyubi et al., 2024).

2.4.1 Tahap Sensorimotor

Tahapan ini merupakan tahapan anak usia 0 hingga 2 tahun, saat pertama kali mengenal indra yang mereka miliki. Mereka mulai mempelajari cara untuk melihat, mendengar, menggerakkan tangan, dan menggenggam sesuatu. Tahap ini merupakan tahapan penting sebagai awal fondasi dari kemampuan intelektualnya dimasa depan. (Nelwati & Rahman, 2022)

2.4.2 Tahap Praoperasional

Tahapan ini merupakan tahapan anak usia 2 hingga 7 tahun, Tahap ini merupakan tahap perkembangan pesat anak. Anak sudah menguasai indra mereka dan sudah sadar akan dirinya. Mereka menanggapi sekitarnya sesuai dengan pengalamannya ketika melihat orang lain atau dapat disebut sebagai tahap menirukan orang lain. (Nelwati & Rahman, 2022)

2.4.3 Tahap Operasi Konkrit

Tahapan ini merupakan tahapan anak usia 7 hingga 11 tahun, saat anak sudah mulai memiliki cara berpikirnya sendiri dan dapat memiliki pendapat dari peristiwa yang mereka lihat. Mereka sudah dapat mengikuti pelajaran di sekolah karena dapat mengembangkan pemikiran logis mereka. (Ayyubi et al., 2024)

2.4.4 Tahap Operasi Formal

Tahapan ini merupakan tahapan anak usia 11 hingga 15 tahun, mereka sudah dapat berpikir secara logis dan abstrak serta mampu membuat kesimpulan dari suatu peristiwa yang terjadi. Pada tahap ini dapat dikatakan bahwa pemikiran mereka sudah seperti orang dewasa. Mereka dapat memikirkan ide-ide realistik yang berkaitan dengan masa depan mereka. (Nelwati & Rahman, 2022)

Berdasarkan keempat tahapan tersebut, dapat diketahui bahwa anak pada usia 0 hingga 7 tahun merupakan tahap awal mereka mempelajari tentang kehidupannya mulai dari pengenalan setiap indra hingga pengalaman mengikuti sekitarnya. Sehingga pada usia tersebut merupakan tahapan yang sesuai untuk

menerapkan *goodness of fit* kepada anak sebagai pembekalan awal yang menjadi pendukung perkembangan mereka.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk mengulas penelitian terdahulu mengenai pola asuh orang tua berdasarkan kepribadian anak. Dengan alasan untuk memperkuat penelitian dan menunjukkan kebaruan. Penelitian tersebut akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Tentang <i>Parenting</i> dan Mengetahui Karakter Anak Untuk Orang Tua di Indonesia	Geraldo Reforman Taroreh, Idhar Resmadi	Penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi <i>mobile</i> dalam penyampaian <i>parenting</i> anak agar mudah diakses oleh orang tua	a. Media interaktif berbasis aplikasi: Menggunakan aplikasi <i>mobile</i> dapat membuat orang tua dengan mudah mendapatkan informasi tentang <i>parenting</i>. b. Pengenalan pembentukan karakter anak dan pola asuh yang sesuai: Pemberitahuan terhadap pola

				asuh yang baik sehingga orang tua tidak hanya mengikuti insting.
2.	Aplikasi Sebagai Informasi Pengenalan Kepribadian Usia Dini	Android Media Dalam Anak	Wahyu Supriyatin, Yenniwarti Rafsyam, Nida Febiana	Penelitian ini berfokus pada informasi mengenai tipe kepribadian anak berdasarkan tipe menurut Hippocrates dan Galenus a, Media informasi berbasis aplikasi: memberikan informasi dengan aplikasi yang memperlihatkan beragam gambar. b. Pengertian terhadap tiap karakter berdasarkan Hippocrates dan Galenus: memberikan pemahaman terhadap tiap karakter anak sehingga dapat menemukan pendidikan yang sesuai.

3.	Perancangan Aplikasi Mobile Untuk Mendukung Orang Tua Baru Selama Tahap Awal <i>Parenting</i>	Sanny Aftaluna Ziemann, Rosa Karnita	Penelitian ini merupakan perancangan aplikasi mobile untuk membantu orang tua baru dalam cara untuk mengatur pola makan anak	a, Media informasi berbasis aplikasi: memberikan informasi dengan aplikasi yang dapat digunakan sebagai pengingat waktu untuk memberi makan anak b. Pengasuhan terhadap anak: memberikan pemahaman terhadap cara melacak rencana dari diet anak serta mengurangi stres dan kecemasan akibat kurangnya pengetahuan dalam mengasuh anak.
----	---	--------------------------------------	--	--

Berdasarkan dari penelitian yang relevan, perancangan pertama tersebut berbasis aplikasi yang memberikan kesempatan kepada *user* untuk membuat forum terkait dengan kesulitan yang dialami selama menjadi orang tua, dalam aplikasi tersebut terdapat sarana untuk menghubungi dan berkonsultasi dengan psikolog, dan terdapat artikel yang membahas tentang anak. Pada perancangan kedua, penelitian tersebut membahas tentang tipe kepribadian berdasarkan dari Hippocrates dan Galenus, berbasis aplikasi yang menyajikan penjelasan terkait keempat tipe kepribadian tersebut. Pada perancangan ketiga, pembuatan aplikasi yang membantu para pasangan mulai dari belum menjadi ibu, tahap kehamilan, hingga tahap menjadi ibu untuk pertama kalinya. Sehingga penulis akan melakukan perancangan *website* sehingga pada orang tua tidak diperlukan untuk mengunduh terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi, serta *website* tersebut akan berisi tentang informasi dengan interaksi yang menarik agar membuat orang tua tertarik untuk mengoperasikan *website* tersebut.

