

## BAB II

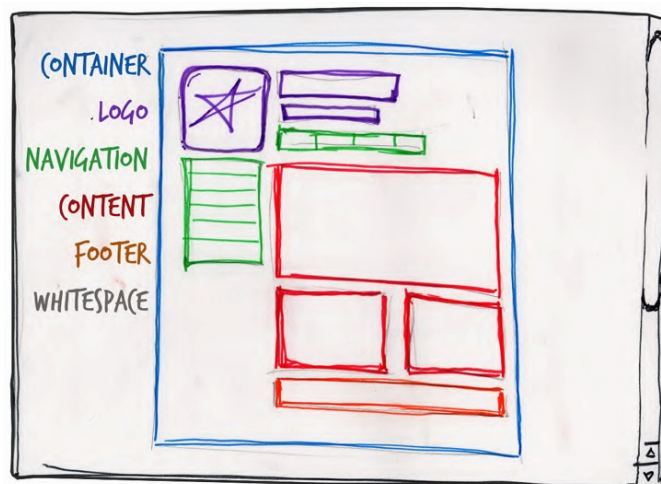
### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Website

*Website* merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi yang dapat dijangkau oleh siapa pun, kapan pun, serta di mana pun melalui jaringan internet. Salah satu metode pembuatannya ialah pemrograman web, yaitu proses memberi instruksi kepada komputer yang terhubung ke internet agar dapat menjalankan fungsi atau tugas tertentu. Program yang dihasilkan kemudian dapat diakses melalui peramban seperti Chrome, Mozilla Firefox, atau Opera untuk menampilkan konten sesuai perintah (Kurniawan, 2023, h. 2).

##### 2.1.1 Elemen Website

Menurut Beaird, George, dan Walker (2020), perancangan *website* memerlukan beberapa komponen sebagai dasar dari halaman web. Umumnya komponen *website* memiliki jumlah yang berbeda sesuai dengan ukuran dan tujuan *website*. Komponen *website* dibagi menjadi beberapa unsur penting:



Gambar 2.1 *Anatomy Website*  
Sumber: Beaird, (2020)

## 1. *Container*

*Container* adalah elemen inti yang berfungsi menampung keseluruhan konten sebuah halaman web, umumnya berupa *body*, *section*, atau *div* besar. Tanpa elemen ini, komponen halaman bisa melampaui batas tampilan browser dan tidak memiliki struktur. Lebar container bisa dirancang fleksibel menyesuaikan ukuran layar (*fluid*) atau tetap dengan ukuran konstan (*fixed*) (h.27).

## 2. *Logo*

Identitas visual sebuah perusahaan terlihat dari penggunaan logo dan warna yang seragam di seluruh media promosi, termasuk pada elemen identitas di bagian atas setiap halaman situs web, sehingga merek lebih mudah dikenali. (h. 27).

## 3. *Navigation*

*Navigation* harus mudah ditemukan dan digunakan, Dimana penempatannya sebaiknya berada di atas halaman. Baik menu vertical dan horizontal semua menu utama harus menrunkan layer (h.28).

## 4. *Content*

*Content* merupakan unsur terpenting dalam sebuah *website* karena bertujuan untuk menentukan apakah pengunjung akan bertahan atau pergi. Penempatan konten sebagai fokus utama dapat memudahkan pengguna menemukan informasi dengan cepat (h.28).

## 5. *Footer*

*Footer* berfungsi sebagai penanda akhir halaman sekaligus menyediakan informasi penting yaitu hak cipta, kontak, dan informasi legal, serta tautan utama. *Footer* membantu

memberikan petunjuk kepada pengguna bahwa mereka sudah berada di akhir halaman *website* (h.28).

## 6. *Whitespace*

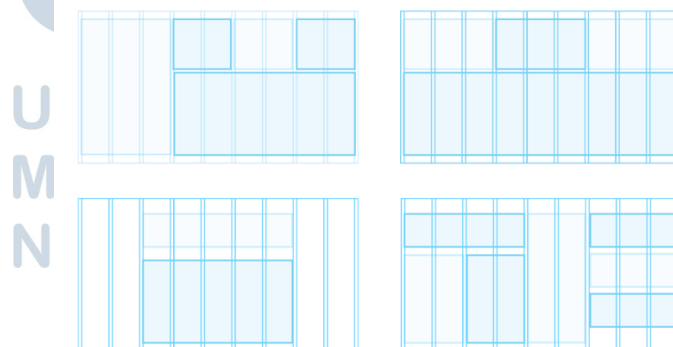
*Whitespace* merupakan ruang tanpa teks dan gambar yang menjaga keseimbangan dan memudahkan mata penggunaan dimana membuat desain menjadi lebih rapi dan nyaman dilihat (h.29).

### 2.1.2 *User Interface*

Menurut Malewicz (2021) *User Interface* adalah tampilan visual yang menjadi penghubung antara pengguna dan fungsi produk digital, seperti aplikasi atau situs web. Dengan memadukan teks, grafis, dan elemen visual lainnya, UI memungkinkan interaksi manusia mesin yang lancar sehingga tujuan pengguna dapat tercapai dengan mudah (h.16).

#### 1. *Layout & Grid*

Pada saat membuat desain web atau aplikasi, *grid* vertikal sering digunakan untuk menata elemen secara *horizontal*. Penambahan *grid horizontal* membuat teks menjadi lebih rapi, ritimis dan memperkuat hierarki visual. Teknik ini berguna pada desain yang memiliki banyak teks agar konten lebih mudah dibaca (h.56).



Gambar 2.2 *Layout and Grid*

Sumber: Malewicz, (2021)

Penggunaan sistem grid memiliki peran yang sangat penting dalam membuat tata letak agar rapih dan terstruktur. Grid vertikal dan horizontal membuat susunan teks dan elemen lainnya menjadi lebih teratur dan memperjelas informasi yang ingin ditunjukkan. Dengan begitu, desain yang memiliki banyak teks akan lebih mudah dipahami.

#### a. Horizontal

Grid horizontal berisi kolom-kolom vertikal dan memiliki jarak dimana jarak tersebut merupakan *gutter*. Kolom atau gutter memiliki ukuran yang tepat. Grid horizontal membantu penataan elemen desain dengan menatar dan menjadi daar dari sebuah layout (h.59).



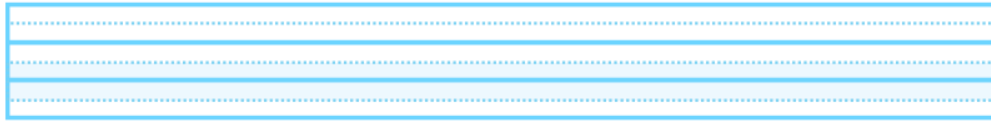
Gambar 2.3 Grid Horizontal

Sumber: Malewicz, (2021)

Grid horizontal memeperlihatkan bahwa kolom dan gutter berfungsi sebagai dasar utama dalam menyusun elemen pada *website* supaya rapih. Ukuran kollom dan jarak yang konsisten membantu membuat tata letak menjadi seimbang. Dengan menggumakan grid horizontal membuat *layout* terlihat jelas.

#### b. Vertikal

Grid vertikal sangatlah jarang digunakan. Grid ini bertujuan untuk menentukan tinggi elemen, pemabagian dari bagian, juga jarak kosong dari vertikal grid. Penggunaan vertikal grid sangatlah cocok untuk kebutuhan konten blog atau portal berita (h.59).



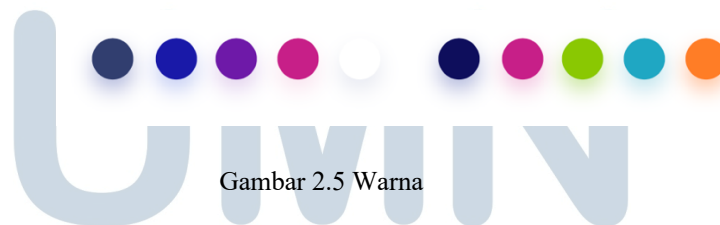
Gambar 2.4 Grid Vertikal

Sumber: Malewicz, (2021)

Grid ini digunakan untuk menyusun tinggi elemen, pembagian serta jarak kosong. Meskipun jarang digunakan, grid ini membantu menjaga alur membaca. Oleh karena itu, grid ini sangat sesuai pada desain seperti blog.

## 2. Warna

Pemilihan warna merupakan tahapan yang sangat penting dalam proses desain karena memberikan kesan sebuah karya. Warna tidak hanya menentukan gaya dan suasana, tapi juga memberikan identitas visual yang mudah diingat, sehingga orang-orang dapat dengan mudah mengenali produk dari warna utamanya meskipun lupa namanya (h.95)



Gambar 2.5 Warna

Sumber: Malewicz, (2021)

Warna yang digunakan memiliki peran yang utama dalam desain karena mampu membuat kesan sebuah karya. Selain itu warna juga menjadi identitas yang memudahkan untuk mengenali produk atau media. Pemilihan warna yang sesuai membuat karakter desain menjadi lebih mudah di pahami.

### a. Warna Analog

Warna analog merupakan warna-warna yang posisinya berdekatan antara satu dengan yang lainnya pada *color wheel*. Namun kekurangan dari warna ini dimana perbedaan warnanya tidak begitu jelas. Jadi agar warna yang digunakan tetap terlihat menarik bisa menggunakan variasi warna terang serta gelap. Palet warna sangatlah cocok untuk digunakan sebagai pilihan warna awal karena warnanya mudah digabungkan (h.112).



Gambar 2.6 Warna Analog

Sumber: Malewicz, (2021)

Kombinasi dari warna analog menggunakan warna-warna yang berdekatan pada *color wheel* sehingga menghasilkan warna yang seimbang. Meskipun perbedaan dari warnanya tidak begitu terlihat, namun penggunaan warna gelap serta terang dapat memperkaya visualnya. Dengan begitu palet warna analog menjadi pilihan yang aman dan mudah untuk digabungkan pada saat proses desain.

### c. Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan warna-warna yang posisinya berlawanan pada *color wheel*. Warna-warna ini memberikan kontras yang kuat dimana Ketika menggunakan warna-warna ini harus diperhatikan agar tidak saling bertabrakan. Gunakan warna-warna yang tidak terlalu kuat seperti Tingkat saturasi kurang dari 85% (h.113).



Gambar 2.7 Warna Komplementer

Sumber: Malewicz, (2021)

#### d. Warna Triadik

Warna Triadik merupakan kombinasi tiga warna yang membentuk sebuah segitiga pada *color wheel*. Untuk menggunakan warna ini pertama-tama pilih satu warna terlebih dahulu, lalu mengambil dua warna lainnya pada posisi yang seimbang. Penggunaan warna ini biasanya terlihat lebih cerah serta *playful* (h.114).



Gambar 2.8 Warna Triadik

Sumber: Malewicz, (2021)

Pada saat menggunakan warna triadic, akan ada satu warna yang dijadikan warna paling utama, lalu dua warna lainnya akan menjadi warna pendukung. Dimana biasanya penggunaannya 60% warna utama,

30% warna kedua, dan 10% warna ketiga supaya warna-warna yang digunakan menjadi seimbang.

#### d. Warna *Split* Komplementer

Penggunaan dari warna ini dimulai dengan memilih satu warna sebagai warna utama, lalu menambahkan dua warna dari posisi sebelah kiri dan kanan dari warna pelengkapanya. Dimana penggunaan warn ini menghasilkan sebuah segitiga yang sempit pada *color wheel*. Penggunaan warna ini sangatlah aman untuk menghasilkan warna yang serasi (h.115).



Gambar 2.9 Warna *Split* Komplementer

Sumber: Malewicz, (2021)

Pada kombinasi warn ini, satu warna akan digunakan sebagai warna utama, lalu ditambahkan dua warna lainnya yang berada di sekitar *color wheel*. Kombinasi warna ini membuat warna lain menjadi saling melengkapi. Karena itu, warn aini mudah digunakan untuk menghasilkan warna yang pas.

### 3. Tipografi

Tipography merupakan topik yang beragam dalam dunia desain, bahkan begitu banyaknya buku yang membahas mengenai *typography*. Dengan memahami lebih mendalam mengenai karakter font



dapat membantu desainer menciptakan tampilan pengguna yang lebih menarik, dan mudah dibaca (h.140).



Gambar 2.10 Tipografi

Sumber: Malewicz, (2021)

#### **a. Font Sans-Serif**

Font sans-serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis kecil pada bagian ujung dari karakter font, dimana menjadikannya sederhana, modern dan juga mudah untuk dibaca. Font ini sangatlah sering digunakan pada media figital karena terlihat jelas di ukuran layer yang berbeda-beda. Sans-serif sering diaplikasikan pada media digital seperti pada judul, teks deskripsi, tombol, label dan juga formulir karena font ini sangat membantu pengguna focus kepada isi (h.153).



Gambar 2.11 Font Sans-Serif

Sumber: Malewicz, (2021)

Penggunaan font sans-serif dapat memberikan tampilan yang sederhana, modern, dan mudah dibaca karena tidak memiliki hiasan pada bagian ujung huruf. Jenis font ini sangat sesuai untuk digunakan pada media digital karena tetap mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Oleh karena itu, font ini sangat sering digunakan sebagai judul dan teks.

#### **b. Font Serif**

Font serif memiliki garis kecil pada huruf yang berfungsi membantu dalam alur membaca, oleh sebab itu lebih nyaman jika

digunakan sebagai teks yang panjang. Font ini memberikan kesan formal dan serius, juga font ini sangat sering digunakan pada media cetak buku dan majalah. Pengguna font serif pada media digital biasanya digabungkan dengan font sans-serif agar perbedaan antara penggunaan font pada judul dan *body text* dapat terlihat jelas, seperti penggunaan font pada judul menggunakan sans-serif sedangkan penggunaan *body text* adalah serif (h.154).



Gambar 2.12 Font Serif

Sumber: Malewicz, (2021)

Secara umum, font serif nyaman untuk digunakan pada teks yang panjang karena membantu mata mengikuti alur saat membaca. Font serif memberikan kesan yang rapih dan serius, oleh sebab itu sering dikombinasikan dengan font sans-serif agar judul serta teks mudah dibedakan.

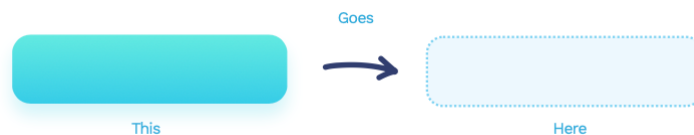
#### 4. Layar

Desain antarmuka berfokus pada tampilan visual, dimana sangat lah krusial untuk memahami media tempat tampilan tersebut muncul. Pada awal perkembangan web, ukuran layar dan resolusi relatif seragam dan terbatas, dan penyegaran rendah. Keterbatasan teknologi layar saat itu membatasi kemampuan visual situs web, berbeda dengan layar datar modern yang kini mampu menampilkan desain UI jauh lebih tajam dan bervariasi (h.48).

#### 5. Objek

Secara umum, elemen desain UI modern mudah diatur karena mengenai manipulasi persegi panjang. Ini memungkinkan objek persegi panjang diperbesar dalam hal dimensi dan diatur sedemikian rupa

sehingga resolusi sampai beberapa piksel, tetapi tetap sempurna. Banyak pebisnis ada di antara pelanggan yang percaya bahwa terlibat dalam persiapan tata letak UI. Namun, dalam kenyataannya, itu sebenarnya manipulasi dengan susunan persegi panjang. Seperti diketahui, persegi panjang adalah elemen yang paling umum digunakan pada tata letak antarmuka digital. Hal ini sangat memungkinkan bahwa meskipun UI terlihat sangat sulit, di pusat dari semua manipulasi ada pengaturan persegi panjang – bentuk yang kuat dan sederhana (h.78).



Gambar 2.13 Objek

Sumber: Malewicz, (2021)

Pada dasarnya, desain digital disusun dari persegi panjang yang mudah disusun. Meskipun tampilannya terlihat sulit, namun sebenarnya semua elemen mudah diatur dan dibuat dari bentuk awal yang sama. Dengan susunan yang tepat, akan membuat tampilan menjadi rapi dan mudah dipahami.

## 6. *Gradient*

Gradasi warna adalah elemen desain yang selalu berkembang, pernah menjadi sesuatu yang sudah basi tetapi kembali populer berkat tren desain modern seperti iOS7. Orang tertarik pada gradasi terutama karena itu mengingatkan mereka pada fenomena alam. Dengan cahaya dan bayangan, transisi warna alami selalu ada di alam. Itu adalah alasan mengapa gradasi terasa begitu hidup dan realistis dan lebih oke seperti warna solid, oleh karena itu, menjadi pilihan relevant dan estetis dalam desain digital modern (h.126).



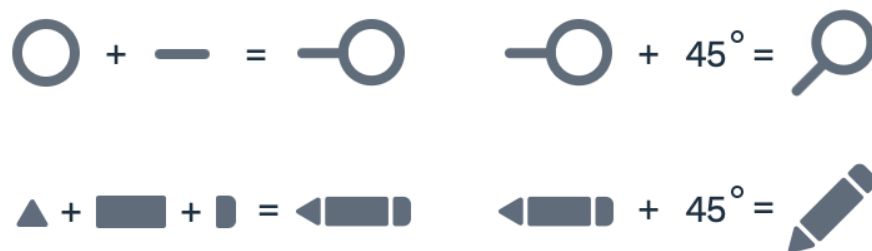
Gambar 2.14 Gradient

Sumber: Malewicz, (2021)

Gradasi warna membuat desain menjadi lebih hidup dan alami. Perubahan halus yang ada pada warna gradasi memberi kesan nyaman untuk dilihat. Oleh karena itu, gradasi sering digunakan pada desain yang modern

## 7. Ikon

Ikon juga menjadi salah satu bagian penting dalam merepresentasikan fungsi atau status secara visual, oleh karena itu ikon diletakan dengan konsep bahwa setiap orang tentu memberikan interpretasi yang berbeda dan tidak semua orang akan mengartikannya dengan benar. Walaupun dengan desain ikon yang bersifat disederhanakan, namun teks pendukung seringkali diperlukan sehingga pesan lebih jelas. Perbedaan budaya juga menjadi suatu elemen pengetahuan pendukung yang harus dipahami sehingga riset audiens ini menjadi penting agar ikon berhasil diterima dan dimengerti langsung oleh konteksnya (h.168)



Gambar 2. 15 Ikon

Sumber: Malewicz, (2021)

Pada dasarnya penggunaan ikon menunjukkan fungsi atau informasi melalui bentuk berupa visual, tetapi tidak semua orang paham mengenai maksud dari ikon tersebut. Agar lebih mudah dipahami, ikon perlu dilengkapi dengan teks.

## 8. Tombol

Secara singkat, tombol digital adalah bagaimana kita memicu aksi penting seperti menyimpan data atau mengunduh, mengirim, atau membeli. Sebagai jembatan utama antara pengguna dan sistem, desain tombol harus jelas, mencolok, dan mudah dikenali sehingga tidak disalahartikan sebagai elemen dekoratif belaka. Tanpa penanganan desain yang tepat, tombol digital dapat kehilangan sudut pandang interaktif dan benar-benar merusak pengguna pada elemen UI yang merusak secara keseluruhan (h.179).



Gambar 2. 16 Tombol

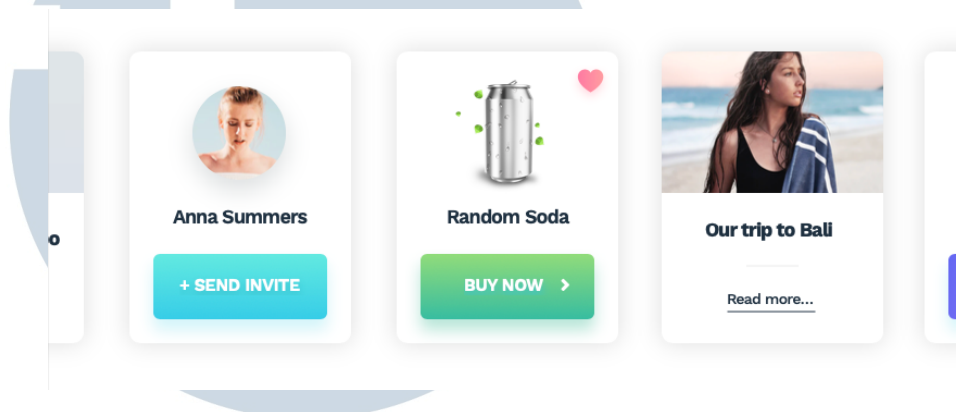
Sumber: Malewicz, (2021)

Tombol digital berfungsi untuk melakukan aksi seperti menyimpan, mengirim, atau membeli. Karena itu, tombol harus terlihat mencolok agar pengguna mengerti fungsi dari tombol tersebut. Jika desain tombol kurang baik. Seperti pada gambar di atas tombol-tombol diberikan warna-arna yang mencolok agar pengguna dapat memahami kegunaan dari tombol.

## 9. Kartu

Kartu pada desain UI adalah elemen menarik singkat yang memperlihatkan *preview* informasi tertentu. Ini memungkinkan pengguna mencari tahu apa yang ada di produk atau konten tanpa membukanya dan melihat kedalamannya. Berkat dukungan teks, gambar,

dan tombol, kartu adalah metode yang baik jika Anda ingin memberikan informasi sederhana yang mungkin menarik perhatian pengguna, tetapi pada saat yang sama tidak membosankan itu. Dan alasan bahwa itu juga alasan membuatnya menjadi desain kartu yang baik. Sederhana dan bersih adalah kunci dalam desain kartu yang ideal. Anda dapat membuat kartu sebersih atau sebanyak yang diinginkan, selama mereka memiliki jumlah informasi yang penting. Ini akan membantu pengalaman pengguna tetap jelas, teratur, dan terjamin (h.204).



Gambar 2.17 Kartu

Sumber: Malewicz, (2021)

Secara umum, kartu dalam desain berfungsi agar dapat menampilkan informasi yang ingin disampaikan. Kartu membuat pengguna memahami konten dengan mudah. Tampilan dari kartu membuat informasi menjadi jelas dan nyaman untuk pengguna.

## 10. Tabel

Tabel adalah salah satu cara terbaik untuk menampilkan data dalam jumlah besar yang lebih mudah dipahami dan dibandingkan tanpa membingungkan pengguna. Setiap desain antarmuka harus tetap mempertahankan prioritas kejelasan data, dan elemen dekoratif tidak akan membantu dalam hal ini walaupun dahulu. Prinsip kesederhanaan memastikan bahwa hanya elemen tambahan yang benar-benar diperlukan

dipasang sehingga tabel terlihat rapi, mudah dipindai, dan tidak mengganggu aliran kerja pengguna secara efisien (h.214).



Coffee	Size	Price
Espresso	S	6,00
Doppio	S+	8,00
Cappuccino	M	10,00
Latte	L	12,00
Flat white	L	12,00

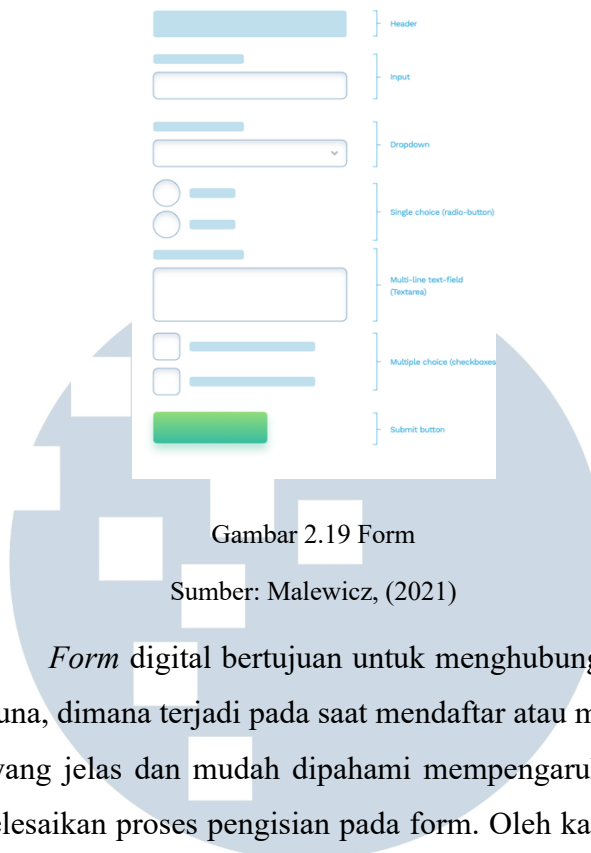
Gambar 2.18 Tabel

Sumber: Malewicz, (2021)

Pada dasarnya tabel digunakan untuk menampilkan data agar mudah dibaca. Tampilan tabel membantu pengguna untuk focus terhadap isi data pada tabel tanpa terganggu dengan elemen lain. Dengan begitu desain akan menjadi rapih serta jelas.

## 11. *Form*

*Form* digital adalah elemen yang menghubungkan pengguna dengan sistem, mulai dari aktivitas pendaftaran, pembuatan profil, hingga aktivitas: pembelian. Konversi tingkat formulir sangat tergantung pada elemen ini, dengan desain, jelas menyampaikan informasi, dikenali, dan signifikan bagi pengguna, salah satu kunci keberhasilan utara. Setiap target adalah pembelinya, sehingga formulir harus diuji dalam semua layar, dan menurut beberapa aspek, serta jika perlu menyesuaikan atau mengubah elemen, yang bahkan melanggar semua aturan, yaitu formulir digital harus mempengaruhi bisnis dan membuat produksi (h.230).



Gambar 2.19 Form

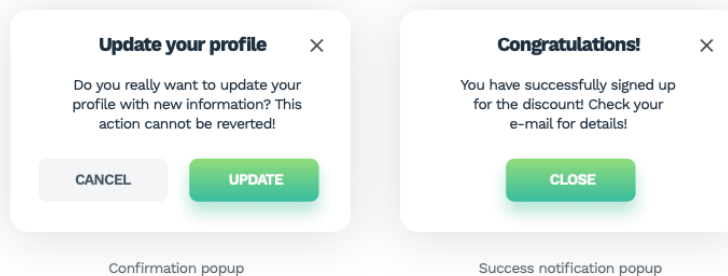
Sumber: Malewicz, (2021)

*Form* digital bertujuan untuk menghubungkan sistem dengan pengguna, dimana terjadi pada saat mendaftar atau mengisi data. Desain *form* yang jelas dan mudah dipahami mempengaruhi pengguna dalam menyelesaikan proses pengisian pada form. Oleh karena itu, *form* perlu untuk dibuat dan diuji dengan baik.

## 12. Modals & Popups

Di sisi lain, modul tambahan, termasuk popup, overlay, dan action sheet, digunakan untuk menampilkan informasi atau opsi ekstra di atas antarmuka utama. Popup sering digunakan dalam lingkup desktop, overlay lebih berguna karena kesederhanaan dan fleksibilitasnya, sedangkan action sheet sangat populer di perangkat seluler. Modul tambahan ini mungkin berguna, tetapi ujung-ujungnya tidak lebih dari gangguan yang kemungkinan menurunkan kenyamanan dan pengalaman pengguna jika diterapkan secara berlebihan (h.262).





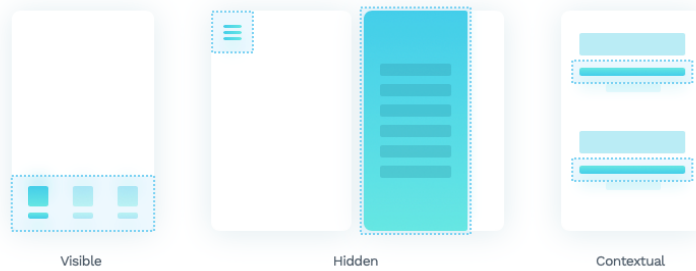
Gambar 2.20 Modals & Pooups

Sumber: Malewicz, (2021)

Modul tambahan bertujuan untuj memberikan informasi atau pilihan tambahan. Jika digunakan dengan tepat, penggunaan modul tambahan ini dapat membantu pengguna, namun jika digunakan secara berlebihan penggunaan modul ini dapat mengganggu pengguna. Oleh karena itu, penggunaan modul harus dipertimbangkan dan digunakan secara bijak agar tidak mengganggu pengalaman dari pengguna.

### 13. Navigasi

Navigasi adalah kunci dalam desain antarmuka karena menentukan kemudahan penggunaan dan mungkin potensial. Ada tiga pola yang berbeda: navigasi terlihat, tersembunyi, dan kontekstual. Semua memiliki hak istimewa mereka dan harus digunakan dalam situasi tertentu. Namun, penerapan kualitas harus dipertimbangkan agar pengguna dapat menemukan layanan atau data pada aplikasi atau halaman web. Jika pengguna tidak dapat menemukan apa yang mereka butuhkan, ada risiko bahwa mereka meninggalkan (h.281).



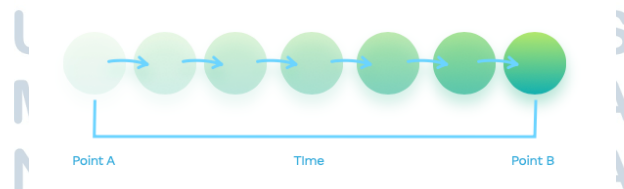
Gambar 2.21 Navigasi

Sumber: Malewicz, (2021)

Penggunaan navigasi bertujuan agar pengguna dapat menemukan informasi penting atau fitur-fitur penting. Penggunaan dari navigasi wajib disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan begitu navigasi bisa menjadi jelas serta mudah dipahami sehingga mdapat mencegah pengguna untuk merasa bingung.

#### 14. Animasi

Dalam desain antarmuka animasi adalah hal yang penting karena orientasi, penyampaian sesuatu, dan daya tarik visual. Prinsip-prinsipnya adalah perubahan status objek tergantung waktu, kekuatan, atau bentuk, sementara transisi yang lebih rumit berarti perencanaan yang lebih kompleks dan teknologi. Terlepas dari itu, animasi harus membuat persaingan, cukup banyak untuk menjelaskan dan meningkatkan kecakapan user, tetapi bukan untuk membingungkan mereka (h. 300).



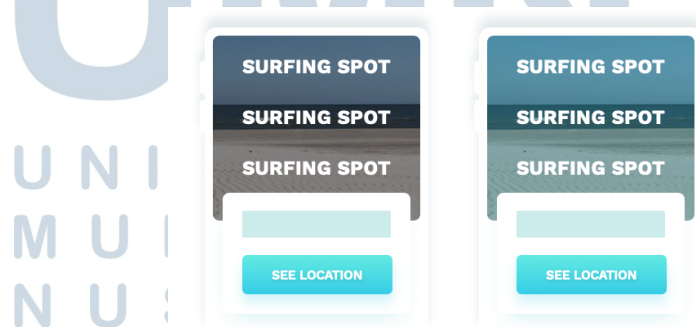
Gambar 2. 22 Animasi

Sumber: Malewicz, (2021)

Animasi bertujuan untuk memberikan penjelasan, petunjuk dan memberikan visual tambahan pada desain sehingga menjadi hidup dan menarik. Penggunaan dari animasi membantu pengguna untuk memahami informasi tanpa berlebihan. Jika penggunaan animasi dilakukan secara tepat maka dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Bisa dilihat seperti gambar diatas animasi bisa berupa perubahan dari point “A” menuju point “B”. Biasanya animasi sering kali digunakan pada tombol, dimana Ketika pengguna menggeserkan kursor diatas sebuah tombol biasanya akan ada sebuah animasi.

### 15. Foto

Foto sangat penting dalam desain digital karena mereka menjadikan gambar tampak indah, memberikan sentuhan alam, dan menciptakan tampilan yang lebih ramah pengguna. Berkat sumber foto gratis online yang berkualitas tinggi, sebagian besar para desainer tidak lagi perlu menggunakan gambar clip art yang murah dan jelek. Walau bagaimanapun, penggunaan foto yang betul sebagai terjemahan latar belakang harus dilakukan dengan teliti agar mereka tidak menyukarkan pembacaan teks dan tidak menyimpang dari palet warna atau rancangan keseluruhan (h.312).



Gambar 2.23 Foto

Sumber: Malewicz, (2021)

Penggunaan foto bertujuan agar memberikan visualisasi atau gambaran kepada pengguna. Pemilihan dari foto yang tepat dapat mendukung suasana dari sebuah desain. Namun penggunaan foto perlu diperhatikan, agar foto yang dipilih tidak mengganggu keterbacaan dari tulisan.

## 16. Bahasa

Selain itu, bahasa dan teks pendek dalam antarmuka atau micro-copy juga memiliki arti signifikan dengan elemen visual karena dapat mengubah perilaku dan keputusan para pengguna. Dengan pesan yang pendek namun jelas dapat semua kejelasan tindakan dan mengurangi kebingungan, yang secara langsung meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan kata lain, desain UI harus memiliki micro-copy yang dipikirkan dengan matang dengan penulisan yang spesifik, mudah dimengerti, dan konteks yang sesuai untuk membangun produk yang benar efektif dan dapat diandalkan (h.330).



Gambar 2.24 Bahasa

Sumber: Malewicz, (2021)

Penggunaan teks pendek bertujuan untuk membantu pengguna dalam memahami tindakan yang mereka harus lakukan berikutnya. Penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami dapat meningkatkan kenyamanan dari pengguna. Dengan penggunaan bahasa yang baik juga dapat meningkatkan pengalaman pengguna menjadi lebih terpercaya. Penggunaan teks pendek pada contoh gambar memperlihatkan motivasi yang mengajak pengguna untuk melakukan Tindakan tertentu.

### 2.1.3 User Experience

Menurut Interaction Design Foundation (2018), Pada dasarnya, pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau layanan. Umumnya produk tersebut berupa *website* atau aplikasi. Pada setiap interaksi antara manusia dengan produk melibatkan pengalaman pengguna, fokus utama bidang UX adalah hubungan antara manusia dengan perangkat produk digital seperti situs, aplikasi, dan sistem komputer. Menurut Peter Morville, pakar UX yang dikenal sebagai penulis buku laris dan penasihat berbagai perusahaan besar, mengidentifikasi terdapat tujuh faktor utama yang menjelaskan pengalaman pengguna. Ia merangkumnya ke dalam model terkenal bernama *User Experience Honeycomb*, yang membantu memahami prinsip-prinsip desain pengalaman pengguna (h.21).

#### 1. Useful

Sebuah produk sebaiknya tidak dipasarkan jika tidak memiliki kegunaan bagi pengguna. Tanpa memiliki tujuan yang jelas, produk akan sulit untuk bersaing di tengah persaingan dengan hadirnya barang-barang yang memiliki manfaat. Penting diingat, definisi “bermanfaat” berbeda bagi setiap orang dan bisa mencakup manfaat non-praktis seperti kesenangan atau keindahan visual (h. 22).

#### 2. Usable

Usabilitas berarti sebuah kemudahan seseorang memakai produk agar tujuan mereka tercapai. Game yang memerlukan tiga kontrol tidak efisien karena orang hanya memiliki dua tangan. Jika sebuah produk memiliki usabilitas yang buruk bisa saja laku, tetapi jarang bertahan. iPod menjadi populer karena lebih mudah digunakan dibanding pemutar MP3 generasi awal (h.22).

### **3. Findable**

Findable menekankan bahwa produk, termasuk isi di dalamnya, harus mudah dicari. Jika informasi di situs web sulit ditemukan, maka akan membuat pengguna akan segera meninggalkannya. Sama seperti koran yang artikelnya tidak beraturan atau toko musik dengan rak yang berantakan, pencarian akan terasa menyulitkan. Sebagian orang mungkin menikmati tantangan tersebut, tetapi kebanyakan ingin proses yang cepat dan rapi karena waktu mereka berharga. Oleh sebab itu, kemudahan menemukan informasi merupakan faktor penting dalam pengalaman pengguna (h.23).

### **4. Credible**

Kredibilitas merupakan faktor utama dalam menciptakan pengalaman yang baik. Jika produk dianggap tidak bisa dipercaya maka pengguna akan cepat pergi dan memilih alternatif lain. Bahkan bisa menyebarkan pengalaman negatif mereka di ulasan. (h.23).

### **5. Desireable**

Daya Tarik menjadi faktor utama yang membedakan produk dengan fungsi yang sama. Meski Skoda dan Porsche sama-sama bermanfaat, Dimana dapat digunakan dan memiliki nilai. Produk yang memiliki daya tarik tinggi tidak hanya membuat pemiliknya bangga, namun membuat rasa ingin memiliki pada orang lain (h.24).

### **6. Accessible**

Aksesibilitas merupakan bagian yang penting dari pengalaman dari pengguna karena memastikan adanya produk yang bisa digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas. Dengan menyempingkannya berarti dapat kehilangan sampai 20% pasar berpotensi dan dapat beresiko melanggar ketentuan hukum di berbagai negara. Menerapkan prinsip aksesibilitas tidak hanya bersifat etis dan

logis, melainkan meningkatkan kenyamanan bagi semua pengguna serta memberikan nilai tambahan bagi bisnis serta konsumen (h.25).

## **7. Valueable**

Sebuah produk wajib memberikan manfaat, Dimana manfaat tersebut harus dirasakan oleh bisnis yang membuatnya juga bagi pengguna yang membelinya. Tanpa adanya nilai keberhasilan, produk akan cepat memudar ketika tekanan ekonomi muncul. Desainer perlu menyadari bahwa nilai dapat menjadi faktor penting dalam pilihan konsumen; produk dengan harga yang murah yang menyelesaikan masalah yang besar untuk menyelesaikan masalah kecil (h.25).

### **2.1.4 User Flow**

*User Flow* memberikan gambaran yang dilewati pengguna dari awal hingga akhir tujuan dari kahir di sebuah situs atau aplikasi. Dengan memberikan gambaran perjalanan tersebut tim pengembang dan pemangku kepentingan dapat mengerti proses pengguna. Data ini memudahkan tim untuk mengidentifikasi area yang dapat ditingkatkan sehingga pengalaman pengguna lebih lancar dan menyenangkan. Satyaninggrat et al. (2023) menjelaskan bahwa *user flow* bertujuan untuk memberikan gambaran suatu tahapan yang akan dilalui oleh pengguna, dari halaman awal hingga akhir dari tujuan, dimana hal tersebut membantu mempermudah pengguna dalam menggunakannya, juga memahami tampilan serta cara kerja sebuah aplikasi (h.276).

Berdasarkan penjelsan mengenai *website* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan elemen *website* diperlukan agar *website* yang dirancang dapat memiliki keseimbangan antara nilai fungsional dan estetika. Nilai fungsional dapat diartikan sebagai seberapa efektif elemen yang terdapat pada *website*. Sedangkan nilai estetika dapat dilihat dari visualisasi elemen yang digunakan pada *website*. User interface juga perlu diperhatikan agar tampilan pada *website* tidak membingungkan ataupun menimbulkan mispersepsi pada pengguna.

Sedangkan user experience diperlukan agar pengalaman pengguna dalam *website* terasa menyenangkan dan sesuai dengan fungsi perancangan. Penggunaan user flow pada *website* bertujuan agar alur *website* dapat berjalan lancar

## **2.2 Museum**

Museum memiliki beragam makna sebagai lembaga pelestarian suatu budaya. Salah satunya ya itu museum merupakan suatu lembaga yang menyimpan, merawat, melindungi serta memanfaatkan benda-benda yang menjadi bukti materi kebudayaan manusia serta lingkungan alamnya, guna mendukung pelestarian dan perlindungan kebudayaan bangsa (Raraswati & Yanti, 2025) (h.430).

### **2.2.1 Tujuan Museum**

Menurut Raraswati dan Yanti (2025), museum di Indonesia dibangun sebagai lembaga yang melestarikan warisan budaya secara menyeluruh. Pelestarian ini tidak hanya mencakup bendanya saja, namun nilai dan makna yang terkandung di dalamnya agar tidak pudar oleh perubahan zaman. Museum menjadi wadah untuk memperkenalkan kembali akar budaya dimana dapat menjadi landasan kebudayaan nasional (h.430).

### **2.2.2 Fungsi Museum**

Museum memiliki peran yang penting dalam prngembangan kebudayaan nasional karena museum memberikan wawasan tentang beragam aspek sejarah, seni, tradisi dan juga lingkungan. Seabagi lembaga pendidikan *nonformal*, museum tidak hanya sebuah tempat pelestarian warisan budaya, namun juga pusat oengetahuan yang dapat menumbuhkan kreativitas. Selain itu, museum juga berfungsi sebagai sarana rekreasi juga sarana untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia ke tingkat global (Raraswati & Yanti, 2025) (h.430).



### 2.2.3 Museum Lampung Ruwa Jurai

Museum Negeri Ruwa Jurai Lampung merupakan museum terbesar yang terbesar di Provinsi Lampung yang sudah dimulai sejak tahun 1975. Museum ini diresmikan pada 24 September 1988. Peresmian museum dilakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuad Hasan di PKOR Way Halim, dimana bertepatan dengan Hari Aksara Internasional. Museum ini didirikan dengan tujuan melestarikan serta memperkenalkan sejarah dan budaya Lampung juga memberikan edukasi kepada masyarakat. Hingga kini, museum memiliki 4.700 lebih koleksi yang terbagi dalam sepuluh kelompok (Yuniati, Darajat, Ubaidah, & Baiqodar, 2024) (h.410).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa museum bukan hanya tempat menyimpan benda-benda peninggalan saja. Namun juga berfungsi sebagai lembaga pelestarian budaya. Museum juga berfungsi sebagai sarana rekreasi yang informatif. Pada perancangan ini, penulis akan menggunakan informasi mengenai Museum Negeri Ruwa Jurai sebagai isi konten pada *website*. Adapun informasi yang akan dijadikan konten ialah sejarah tentang museum Lampung, visi misi dan tujuan museum, lokasi dan jam operasional museum, koleksi yang terdapat pada museum Lampung, dan juga pemesanan tiket museum Lampung.

## 2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan perlu dalam proses perancangan agar seluruh proses memiliki sebuah acuan dan pedoman. Terdapat tiga penelitian yang sesuai dan berkorelasi dengan perancangan Museum Lampung. Berikut ini merupakan penjelasan lebih rinci dan detail mengenai penelitian yang relevan mengenai penelitian dari Museum Lampung:

Tabel 2.3 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pemanfaatan QR-Code untuk Akses Informasi Digital Koleksi Museum Ruwa Jurai Lampung	Yetti Yuniati AnisaUlyaDarajat Ubaidah Baiqodar	Penerapan QR-Code di Museum Negeri Ruwa Jurai Lampung berhasil memudahkan akses informasi koleksi dan meningkatkan minat kunjungan	Penerapan QR-Code untuk mengakses informasi
2	Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D	Yuri Rahmanto Rakhmat Dedy Gunawan	Koleksi artefak memiliki proses digitalisasi yaitu menggunakan 3D untuk Museum Lampung	Penerapan 3D menggunakan teknik fotogrametri jarak dekat
3	Analisis Perancangan <i>Website</i> Museum Sebagai Sarana Informasi dan Promosi untuk Mendukung Proses Online Reservasi Penginapan di Museum Tanah dan Pertanian	Kayla Nur Saffanah	<i>Website</i> Museum Tanah dan Pertanian yang baru mempermudah pengunjung memperoleh informasi dan melakukan reservasi secara online dengan lebih efektif dan efisien.	Kebaruan <i>website</i> Museum Tanah dan Pertanian terletak pada fitur reservasi penginapan online yang memudahkan pengunjung sekaligus mendukung promosi museum.

Penelitian yang relevan mencakup tiga hal yang memiliki hasil yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa ketiga penelitian tersebut memiliki kebaruan yang dapat dijadikan pedoman untuk proses perancangan *website* destinasi Museum Lampung “Ruwa Jurai”. Penelitian yang pertama adalah menerapkan sistem QR Code, sedangkan penelitian yang kedua menerapkan digitalisasi pada koleksi artefak menggunakan 3D teknik fotogrametri, lalu penelitian yang ketiga menerapkan fitur reservasi online yang dapat memudahkan pengunjung. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang relevan berfungsi untuk menjadi pedoman dalam menjalankan proses perancangan *website* destinasi Museum Lampung “Ruwa Jurai”.

