

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Mobile Website*

Website adalah sebuah kumpulan dari beberapa *webpage*, yang di mana secara umum memiliki *homepage* yang berfungsi sebagai pengenalan kepada pengunjung *website* tersebut akan pengetahuan apa yang *website* tersebut ingin berikan. Hal tersebut akan membuat pengunjung *website* untuk menelusuri sisa *webpage* pada *website* tersebut melalui *link* kata maupun gambar yang disediakan. (Campbell, 2018, h. 2-3). Akan tetapi, sebelum memulai pembuatan suatu *website*, diusahakan dimulai dari pembuatan versi *mobile*-nya terlebih dahulu. Hal tersebut dapat memberikan prespektif akan sederhana, pemuatan site yang lebih cepat, dan ramah dalam penggunaan seluler (Beaird dkk., 2020, h. 67).

Dorongan yang diperlukan kepada pengguna *mobile website* untuk mengunjungi *mobile website* tersebut berada dalam bentuk 2 kebutuhan utama, yaitu *mobile website* harus memiliki keseimbangan dalam mengutilisasikan desain dengan kegunaan yang benar. Jika sebuah *mobile website* lebih merujuk pada penggunaan pengguna dalam rangka mendapatkan informasi tersebut tetapi meninggalkan grafik and astetik, hal tersebut akan membuat pengguna *mobile website* tidak mengeksplorasi *mobile website* tersebut lebih lanjut. Hal tersebut juga dapat terjadi jika *web designer* lebih merujuk pada visual saja (Beaird dkk., 2020, h. 67). Selain itu, setiap *mobile website* juga memiliki topik dan tujuan yang berbeda sesuai dengan target mereka, sehingga membutuhkan keseimbangan desain serta kegunaan dan informasi untuk mengikuti alur topik tersebut. Salah satu jenis *mobile website/ website* yang dijabarkan oleh Campbell (2018, h. 16-17), adalah *topical website* atau *website* topikal. *Topical website* merupakan jenis *website* yang berpusat pada satu topik khusus yang fungsi utamanya adalah menyediakan informasi yang dibutuhkan kepada subjek tersebut secara spesifik.

Secara kesimpulan, sebuah *website* perlu dimulai dari perancangan *mobile website* sebagai dasarnya, dan selalu menyeimbangkan konten dan estetika desain yang ingin disampaikan. Secara khusus, *mobile website/ website* dapat diklasifikasikan lebih lanjut lagi berdasarkan fungsinya, seperti *website topical*, yang di mana memfokuskan ketersediaan informasi untuk pengamat *website* tersebut.

2.1.1 UI

Menurut (Deacon, 2020, h. 14), UI atau *User Interface* adalah kejadian di mana pengguna melakukan interaksi terhadap suatu perangkat. UI dapat diaplikasikan kedalam penggunaan perangkat lunak seperti aplikasi dan *website* dan perangkat keras. Selain itu, prinsip UI juga dapat digunakan di segala jenis proses yang mencakupi hasil input dan outputnya. UI memiliki komponen-komponen desain yang digunakan sebagai cara untuk memudahkan interaksi antara pengguna dengan perangkat tersebut, seperti susunan dan serangkaian teks, grafik, foto, bentuk-bentuk tertentu (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 16). UI *design* memiliki beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam rangka meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap perangkat tersebut, yaitu *consistency*, *responsiveness*, *streaming*, dan *familiar words*. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing ketentuan tersebut (Deacon, 2020, h. 14-18):

2.1.1.1 *Consistency*

Menjaga konsisten merupakan salah satu ketentuan yang diperlukan dari pembuatan UI *design*. Konsistensi akan berguna dalam mempertahankan kemudahan dan kesederhanaan suatu design, terutama UI design dan juga membuat pengguna lancar dalam mengingat tampilan suatu desain yang memiliki kegunaannya masing-masing. Elemen-elemen yang perlu diperhatikan dalam konsistensi adalah ukuran *font*, warna, jenis-jenis grafik, gambar di latar belakang, efek, border suatu desain, dan gaya yang dituju. Oleh karena itu, konsistensi suatu

desain dapat diraih jika suatu desain memiliki penelitian pengguna-akhir yang cocok dan desain akhir yang absolut.

2.1.1.2 Responsiveness

Sebuah desain UI memiliki tujuan dan arahan yang disesuaikan dengan fungsinya masing-masing. Jika suatu desain bertujuan untuk mengarahkan pengguna ke daerah desain lain, maka diperlukan memiliki sebuah tanggapan. Tanggapan tersebut dapat berupa dalam bentuk pesan teks ataupun grafik visual yang menandakan adanya proses yang perlu dimuat dan tahap di mana mereka berada sebelum berpindah desain. Hal ini memberi tahu mereka bahwa proses yang mereka ingin lalui sudah berhasil atau tidak, serta tidak membuat mereka bosan dan ilang arahan.

2.1.1.3 Streaming

Data-data yang dapat memungkinkan terjalinnya hubungan antara pengusaha dengan pengamat tersebut perlu dimasukkan kedalam UI *design* dalam rangka meningkatkan interaksi yang diperlukan oleh pengamat kepada pengusaha/ desainer tersebut. Akan tetapi, data-data yang tidak berkaitan ataupun yang tidak menghasilkan tujuan apapun terhadap pengamat perlu dihindari karena tidak ada kegunaannya dalam meningkatkan proses hubungan tersebut dan tidak akan berdampak apapun pada tampilan UI-nya.

2.1.1.4 Familiar words

Beberapa penggunaan kata atau penggunaan istilah seperti *login*, *register*, dan *sign-up* sudah menjadi bahasa universal yang dapat digunakan di berbagai macam UI *design*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengerti tujuan dari adanya penggunaan istilah tersebut dan tidak memakan waktu pengguna untuk mempelajari arti dari kata-kata tersebut. Oleh karena itu, baik pemula maupun profesional desainer *website* diperlukan memiliki penggunaan istilah tersebut.

Ketentuan-ketentuan yang dimiliki oleh *UI design* juga perlu berada pada elemen-elemen UI. Berikut adalah penjelasan mengenai elemen-elemen *UI design*:

1. Usability

Dengan adanya kegunaan/ *usability* dalam suatu *UI design*, kemudahan pengguna dalam menuju tujuan mereka dapat terlaksana dengan benar jika pertanyaan yang disampaikan kepada pengguna merupakan pertanyaan yang mudah dimengerti dan dijawab. Sebuah pertanyaan dapat membuat pengguna terbiasa akan hal tersebut dan dapat menahankan posisi pengguna di dalam *UI design* tersebut tanpa merasa bosan ataupun rumit. *Usability* dapat dibagi menjadi 5 sub-komponen yang diklasifikasikan berdasarkan jenis kebutuhan yang cocok akan *usability* di *UI design*, yaitu *learnability*, *memorability*, *satisfaction*, *efficiency*, dan *errors*.

Learnability adalah kemudahan dalam mempelajari suatu desain yang dilakukan oleh pengguna pada suatu aplikasi atau *website*. Semakin mudah pengguna mempelajari suatu desain dan kegunaannya, semakin berhasil desain tersebut dalam menyampaikan tujuan yang ingin disampaikannya. Kemudahan pembelajaran suatu desain juga dapat diikuti dengan pemahaman dan kemudahan dalam mengingatkan akan desain tersebut. Dari sana, *memorability* hadir, dengan membuat suatu pengguna ingat akan letak dan fungsi dari suatu desain di *website* atau aplikasi tersebut, meskipun pengguna tersebut dapat tidak berhubungan lagi dengan perangkat tersebut.

Satisfaction atau kepuasan merupakan salah satu sub-komponen dari *usability* yang di mana mengharapkan pengguna untuk mengalami kepuasan pada penggunaan suatu desain. Kepuasan tersebut dapat hadir jika pengguna tidak mengendalikan sistem navigasi yang ada pada suatu *UI design*, melainkan sistem navigasi tersebut yang mengarahkan dan mengendalikan pengguna ke tujuan yang mereka inginkan. Hal tersebut mengurangi kompleksitas dan membuat

pengguna merasa puas. Kepuasan tersebut dapat dibantu dengan adanya efisiensi/ *efficiency* dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan sesuai dengan kecepatan yang diinginkan oleh pengguna.

Errors adalah kegagalan dalam melakukan proses yang diinginkan oleh pengguna di *website* atau aplikasi. Sistem yang bekerja di dalam aplikasi/ *website* tersebut diperlukan untuk menghadapi eror dan pengguna tersebut secara tabah dan sopan santun.

2. Application/ Website Navigation

Menyediakan suatu navigasi kepada pengguna merupakan salah satu elemen yang esensial bagi UI *design*. Elemen tersebut dapat dipelajari dengan mementingkan 2 pertanyaan yang berpusat sekitar cara pemikiran pengguna, yaitu apakah yang pengguna tersebut sedang lakukan dan hasil/ jawaban apa yang diharapkan dari pengguna setelah pertanyaan tersebut dilaksanakan. Oleh karena itu, mempelajari cara kerja suatu desain navigasi merupakan kepentingan dalam membuat rencana dalam mengarahkan pengguna dengan mudah.

3. Layout Design

Layout design merupakan salah satu elemen desain yang berada pada tahap setelah pemahaman ide suatu aplikasi/ *website* yang diinginkan dan setelah ketersediaannya *sitemap*. *Layout design* dapat disusun berdasarkan letak kepentingan atau tujuan yang ingin disampaikan oleh desain navigasi tersebut. Selain itu, tahapan ini dibutuhkan untuk dirombak menjadi beberapa sub-unit sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

Dari pernyataan tersebut, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa UI *design* memiliki peran dalam menyediakan desain yang estetik dan bermakna untuk pengguna, dengan setiap elemen tersebut seperti tipografi, warna, hingga bentuk dan foto memiliki hubungan dengan pesan apa yang ingin disampaikan oleh *website* tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkannya konsistensi dalam segi konten dan desain yang disediakan oleh setiap halaman *website* yang ada, respon *website* terhadap pengguna

website yang sudah/ sedang melakukan aksi interaksi dengan elemen *website* tersebut, konten yang selalu berhubungan dengan sesama konten yang ada di halaman *website* lain, penggunaan bahasa umum dalam pengartian navigasi kepada pengguna *website*, kemudahan dan kepuasan dalam memahami *website* tersebut, dan terkadang dengan adanya kesalahan/ eror dalam suatu *website*, pihak yang membuat *website* tersebut dapat mempelajarinya, mencari solusi, hingga meningkatkan kualitas *website* tersebut.

2.1.2 UX

UX atau *User Experience* adalah kejadian/ proses di mana pengguna diarahkan dalam menggunakan desain-desain yang merujuk pada kesederhanaan dan kemudahan dalam aksesnya. Tujuan dari diadakannya UX pada setiap *website* dan aplikasi adalah untuk mencapai kepuasan dalam kebutuhan pengguna. Setiap pemilik/ desainer *website*/ aplikasi butuh mempertimbangkan apa yang dibutuhkan oleh pengguna, bukan dari diri sendiri. Oleh karena itu UX *design* diperlukan mengikuti 6 prinsip yang dapat memaksimalkan kepuasan pengguna, yaitu (Deacon, 2020):

2.1.2.1 *Meeting the User's Needs*

Dalam mencapai kepuasan dari kebutuhan para pelanggan, pemilik/ desainer dari UX *design* tersebut butuh mengetahui apa yang pengguna tersebut butuhkan, bukan apa yang pemilik/ desainer tersebut inginkan. Oleh karena itu, apa yang dianggap cocok oleh pemilik/ desainer belum pasti memenuhi kriteria kebutuhan pengguna.

2.1.2.2 *Know Your Current Stage in the Designing Process*

Kesadaran diri dalam tahap mana proses desain yang sedang dijalankan merupakan tahapan kesadaran diri yang penting untuk pemilik/ desainer UX *design* tersebut. Hal tersebut butuh dipahami oleh diri sendiri supaya dapat membawa diri ke tahapan

berikutnya, seperti pelaksanaan survei dan wawancara untuk mengetahui kriteria apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dalam desain tersebut.

2.1.2.3 A Well-defined Hierarchy

Pembuatan hierarki dalam UX *design* adalah tahapan yang di mana dapat memastikan tahapan navigasi suatu desain dapat bekerja dengan lancar dan tepat sesuai dengan tujuannya. Hierarki tersebut diklasifikasi menjadi 2 jenis yang memiliki fungsi yang berbeda. Hierarki yang pertama adalah jenis hierarki yang menjelaskan kerapian susunan konten sepanjang proses pemberlakuan desain. Hierarki berikutnya adalah jenis hierarki yang memperbolehkan pengguna untuk melakukan navigasi dalam suatu keadaan tanpa mengalami stres atau kebinungan, yaitu hierarki grafis atau *Graphical Hierarchy*.

2.1.2.4 Consistency

Konsistensi merupakan tahapan yang memudahkan baik desainer/ pemilik dari UX *design* tersebut dan pengguna. Hal ini terjadi dikarenakan desain yang konsisten memberikan akses kemudahan dalam membiasakan diri pengguna untuk menggunakan desain tersebut tanpa perlu mempelajari aspek lain/ informasi yang baru. Selain itu, desainer/ pemilik dapat melakukan tahapan desain dengan gampang dengan menerapkan ulang desain yang sudah ada.

2.1.2.5 Accessibility and Usability

Aksesibilitas dalam penggunaan UX *design* harus mencapai kemudahan dalam penggunaan, baik target yang dituju oleh pemilik/ desain tersebut, hingga orang-orang yang memiliki disabilitas. Selain itu, kegunaan suatu UX *design* perlu menyediakan sebuah kesederhanaan dan keamanan bagi pengguna.

2.1.2.6 Simple Metaphor

Pemakaian suatu konten dalam bentuk teks maupun ketentuan yang pada pertama kali pengguna lihat perlu mengandung

kesederhanaan dalam penyampaian makna dan tujuannya supaya tidak membingungkan pengguna.

Selain penggunaan 6 prinsip tersebut, adanya tahapan-tahapan dalam UX design yang digunakan selama proses pembuatan *website* sebagai cara untuk mendefinisikan tujuan *website* tersebut. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dibutuhkan (Panzarella, 2022):

1. Goal

Dalam sebuah hubungan antara klien/ pengamat *website* dengan pencipta/ desainer *website*, dibutuhkannya sebuah koneksi dari objektif bisnis/ usaha yang sedang dijalankan oleh pencipta/ desainer *website* tersebut. Dalam hal ini adalah *goal* atau keinginan klien tersebut, diperlukan pengetahuan yang benar dari sisi mereka untuk mendapatkan perhatian mereka dan meningkatkan interaksi mereka dengan *website* tersebut, melainkan fokus pada keinginan diri sendiri dan menyampingkan kebutuhan/ keinginan klien. Dalam hal ini, ada 2 jenis objektif/ goal yang dapat berhubungan antara keinginan klien dan keinginan kita tanpa mendominasi satu dengan lainnya, yaitu objektif bisnis dari pandangan klien dan penciptaan lingkungan yang nyaman untuk pengguna *website* tersebut.

2. Target & personas

Target dan *personas* memiliki arti yang berbeda yang berdasarkan tingkat umum dan khususnya data tersebut. Target adalah sasaran spesifik yang mengarah pada suatu kelompok individu yang dapat tertarik dengan produk yang diciptakan, dalam hal ini adalah *website*. Klasifikasi target bisa bervariasi tergantung pada kecocokan apa yang bisa dicapai oleh grup tertentu, seperti pada kelompok yang memiliki perilaku dan demografis yang khusus untuk suatu *website*. Cara pemilik/ pembuat produk tersebut mengetahui demografis dan perilaku suatu kelompok individu yang dituju adalah dengan menggunakan metode kuantitatif yang melibatkan perhitungan data-data yang dikoleksi mengenai kelompok tersebut.

Personas adalah kreasi dari pemilik/ pencipta suatu produk yang memiliki sifat dan karakteristik dari individu yang kemungkinan cocok/ sesuai dengan produk tersebut. *Personas* lebih menargetkan data kualitatif dibandingkan target, dikarenakan dibutuhkan sifat-sifat/ karakteristik khusus yang secara realistis memiliki kaitan yang sangat kuat terhadap produk yang dituju.

3. *Competition*

Selain melakukan identifikasi pada target dan *personas* yang dituju, pemilik/ pencipta *website* diperlukan untuk mengidentifikasikan kompetitor-kompetitor yang ada dan memiliki tujuan yang terlihat sama dengan mereka. Aktivitas yang dilakukan oleh pencipta/ pemilik *website* dalam rangka memasukkan produk mereka ke dalam market tersebut butuh dianalisa terlebih dahulu tergantung pada jumlah kompetitor yang ada. Jika lingkungan yang dituju memiliki banyak kompetitor, maka diperlukan perancangan produk yang lebih cepat, matang dalam hasilnya, dengan karakteristik yang sudah sesuai. Akan tetapi, jika lingkungan tersebut memiliki jumlah kompetitor yang sedikit, maka diperlukannya waktu yang lebih lama dalam menyempurnakan produk tersebut, seperti menggunakan uji coba produk sebelum dikembangkan. Terakhir, hal-hal yang perlu diperhatikan dari kompetitor tersebut adalah cara mereka berkomunikasi dengan klien yang mererka tuju, siapa target mereka, dan cara mereka melakukan kegiatan bisnis mereka.

4. *Customer Journey*

Customer journey merupakan sebuah perjalanan yang dialami oleh klien/ pengamat *website*, yang di mana dimulai dari kedua titik. Titik pertama adalah di saat klien menginginkan sesuatu dari *website* tersebut, dan titik terakhir adalah di saat mereka telah melakukan aksi tertentu untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan dalam *website* tersebut. Di tengah-tengah kedua titik tersebut berada sebuah perjalanan klien yang kompleks. Perjalanan tersebut disebut

dengan “*messy middle*” yang dapat diartikan dengan keputusan klien dalam melakukan berbagai macam aksi yang sesuai dengan keinginan/ kebutuhan mereka dalam *website* tersebut. Dalam fase “*messy middle*”, adanya 2 tahapan yang perlu diperhatikan oleh pemilik/ pencipta *website*, yaitu fase eksplorasi yang di mana klien/ pengguna *website* tersebut membutuhkan waktu untuk memahami apa yang mereka inginkan/ butuhkan di *website* tersebut melalui analisa berbagai macam posibilitas kegunaan *website* yang berhubungan, dan fase evaluasi yang di mana klien/ pengguna *website* mengetahui mereka membutuhkan apa dan perlu melakukan aksi tertentu dalam *website* tersebut. Dengan mengetahui kedua tahapan tersebut, desainer/ pemilik *website* dapat mengidentifikasi pola interaksi klien/ pengguna *website* tersebut secara detail.

5. Information Architecture

Information architecture merupakan tahapan dalam pembuatan *UX design* yang berupa kerangka arahan konten dalam halaman *website* dan arahan navigasi yang di mana klien/ pengguna *website* tersebut dapat lakukan. Dari arahan yang dimiliki dalam *customer journey*, pencipta/ pemilik *website* dapat menggunakan 2 titik objektif klien/ pengguna *website*, yakni objektif bisnis klien dengan tujuan yang dimiliki oleh klien tersebut untuk merancang *information architecture*. Dalam tahapan pembuatan IA, dibutuhkananya 3 pertanyaan yang di mana pemilik/ desainer *website* akan pusatkan, yaitu “*How do we organize the content / bagaimana cara menyusun/ mengorganisasikan konten?*”, “*What do we name our content / Nama apa yang diperlukan dalam konten tersebut?*”, dan “*Which navigation / Navigasi mana yang dibutuhkan?*”.

Pertanyaan pertama digunakan oleh desainer/ pembuat *website* dengan tujuan untuk mengantisipasi dan mengikuti pemikiran pengguna/ pengamat *website* akan alasan penggunaan elemen navigasi tersebut. Alasan tersebut akan menjadi fondasi utama

dalam perancangan *information architecture*. Secara khusus, pertanyaan tersebut dapat dibagi lagi menjadi 3 jenis pertanyaan, yaitu “informasi apa yang klien/ pengamat *website* tersebut butuhkan halaman *website* tersebut?”, “prioritas apa yang perlu kita berikan kepada masing-masing informasi yang ada dalam halaman *website* tersebut?”, dan “jenis informasi apa yang klien/ pengguna *website* tersebut butuhkan pada saat mereka membuka halaman *website* yang dituju?”. Pertanyaan kedua berpusat pada penggunaan nama pada setiap konten dan desain, serta pengguna *website* tersebut. Dengan mengklasifikasikan hal tersebut melalui penggunaan nama yang tepat dan benar, diperlukannya pemahaman dari desainer/ pembuat *website* akan kebutuhan klien/ pengguna *website* tersebut. Terakhir adalah pertanyaan ketiga yang akan mengarah pada jenis navigasi apa yang dapat berlaku/ bekerja sesuai dengan kebutuhan/ keinginan klien/ pengguna *website* pada saat menelusuri *website* tersebut. Kebutuhan dalam penggunaan navigasi secara spesifik dapat dikembangkan lebih lanjut dengan proses pengembangan *website* lainnya.

6. Sitemap

Sitemap merupakan kerangka arahan dari navigasi suatu halaman *website* yang di mana berada jalan yang klien/ pengguna *website* lalui. *Sitemap* dapat dianggap sebagai gambaran visualisasi dari *information architecture* yang lebih kompleks dan rapih. Dalam sebuah *sitemap*, diadakannya bentuk kotak/ persegi panjang yang merepresentasikan masing-masing halaman *website* dengan adanya panah yang mengarah kepada halaman lain berdasarkan tombol navigasi apa yang klien/ pengguna *website* tersebut gunakan.

7. Wireframe

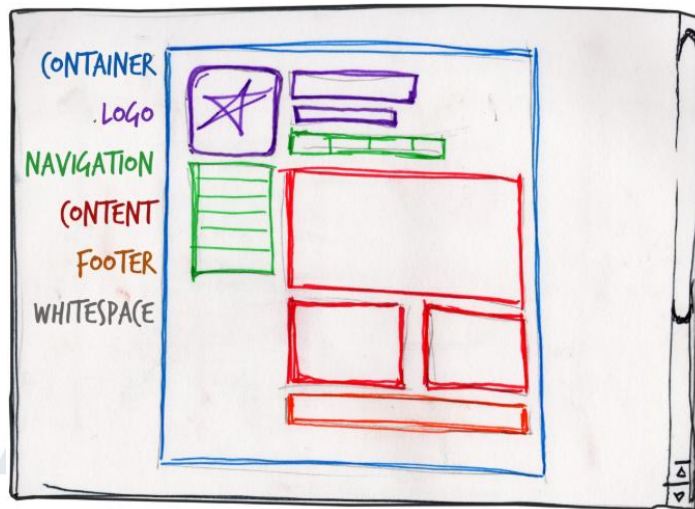
Tahapan terakhir dalam perancangan *UX design* adalah *wireframe*. *Wireframe* adalah sebuah penggambaran dasar kerangka visual akan apa yang pengguna *website*/ klien tersebut akan lihat pertama kali. *Wireframe* memiliki tujuan utama dalam mengetahui

struktur dasar dari suatu halaman *website*. Oleh karena itu, tidak diperlukan elemen-elemen visual yang berlebihan untuk mendefinisikan *website* tersebut. Melainkan, susunan yang diperlukan hanya berupa fondasi sketsa. Cara desainer/ pemilik *website* membuat *wireframe* adalah dengan mengikuti contoh/ referensi dari pihak yang sudah dianggap profesional, menyediakan gambaran halaman eksplorasi seperti halaman utama *website* tersebut, menyediakan gambaran halaman evaluasi seperti halaman *website* lainnya yang mengarah pada informasi/ konten tertentu. Dalam *wireframe*, penggunaan teknik perancangan *low fidelity*, *medium fidelity*, maupun *high fidelity* dapat berguna, asalkan memiliki struktur yang dituju.

Dengan adanya UI, UX atau *user experience* perlu diperhatikan juga untuk memaksimalkan kepuasan pengguna *website* tersebut. Dengan mengetahui keinginan pengguna *website*, setiap tahapan desain yang sedang dilakukan, hierarki dalam desain dan kegunaan *website* untuk pengguna, desain yang konsisten, kemudahan dalam akses dan penggunaan, serta kemudahan dalam pemberian konten, pihak yang membuat *website* tersebut dapat dengan sepenuhnya berada di pandangan pengguna *website* dan tidak mengasingkan diri dengan pengguna *website* tersebut. Selain mengetahui kebutuhan-kebutuhan tersebut, desainer/ pemilik *website* perlu mengikuti tahapan-tahapan dalam pembuatan UX design yang dapat mengkoneksikan pemikiran mereka dengan klien/ pengguna *website*. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengetahui tujuan, target, *personas*, kompetitor, dan merancang *user journey*, *information architecture*, *sitemap*, dan kemudian *wireframe*.

2.1.3 Anatomi Halaman Website

Meskipun penyusunan *website* memiliki kebutuhan komponen yang berbeda-beda, dasar dari seluruh komponen tersebut seperti *container*, logo, *navigation*, *content*, *footer*, dan *white space/ negative space* adalah yang dapat membangun setiap *website* dengan benar (Beird dkk., 2020, h. 20-25).



Gambar 2.1 Anatomi Halaman *Website*

Sumber: Beaird dkk. (2020)

Setiap bagian dari *website* tersebut berfungsi sebagai pemberi tujuan/konteks yang disediakan dari pencipta/desainer *website* kepada audiens yang dituju. Oleh karena itu, semua *website*, baik dari *mobile* maupun *desktop*, diperlukan setiap elemen *website* yang tertera di atas. Oleh karena itu, berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing komponen dari suatu *website*:

2.1.3.1 *Container*

Containing Block atau *container* merupakan elemen yang menahan letak komponen lainnya. Hal ini dapat berfungsi dalam memberikan suatu tempat untuk komponen lainnya, supaya tidak berantakan dan melampaui batas layar media yang digunakan. Selain itu, *container* juga dapat menyesuaikan sendiri sesuai dengan media elektronik apa yang digunakan tanpa mengubah kelebaran konten tersebut dan membuat gambaran yang tidak enak dipandang.



If you design your popups to fit on a mobile devices,
they will work just as well on larger screens.

Gambar 2.2 Pop Up
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Jika di dalam kontainer tersebut terdapat aksi yang menyebabkan penambahan suatu konten diatasnya, maka yang diperlukan adalah penggunaan *brackgound* overlay, yang di mana berfungsi sebagai aksi terakhir yang diinginkan oleh pengguna suatu *website*. Pemberian *brackgound* overlay biasanya diikuti dengan pop up atau alert, overlay dari bawah, dan action sheet yang di mana dapat digunakan baik di desktop maupun handphone, akan tetapi disarankan pada pengutamaan desain dalam *mobile website* terlebih dahulu untuk *website* dengan bentuk lainnya dapat dengan mudah beradaptasi untuk ukuran desain-desainnya. Cara pembuat *website* untuk membuat pop up tersebut semakin terlihat dan jelas, penggunaan warna yang gelap dengan persentase opasitas sebesar 70% merupakan rekomendasi yang cukup bagus. Terakhir adalah pertimbangan untuk penggunaan tombol keluar baik di dalam pop up tersebut ataupun jika pengguna *website* berinteraksi dengan daerah di luar pop up. (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 262-268).

2.1.3.2 Logo

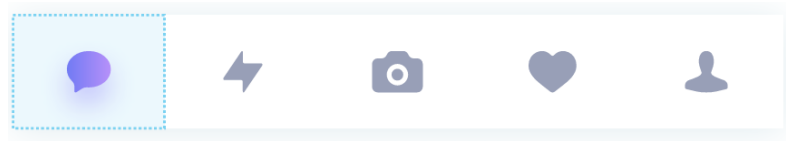
Menurut Beaird et al (2020, h. 20-21), logo merupakan salah satu dari cara suatu perusahaan menggambarkan identitas dirinya selain penggunaan warna. Secara umum, penempatan logo

pada suatu *website* disarankan berada di daerah atas setiap halaman *website* atau setiap *header website* (Panzarella, 2022, h. 124). Hal tersebut dapat mengingatkan para pengguna *website* bahwa mereka sedang berada pada *website* yang sama dan mengingatkan pengguna *website* tersebut akan perusahaan apa yang menjalankan *website* ini.

2.1.3.3 Navigation

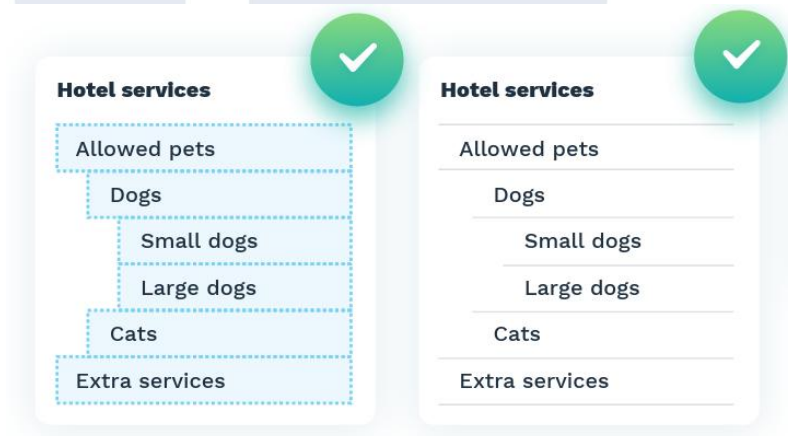
Navigation atau navigasi merupakan elemen di dalam *website* yang berfungsi sebagai pengarah ke bagian *website* yang dituju. Elemen desain pada sebuah tombol navigasi yang mengandung sebuah tombol ataupun *icon* diperlukan menarik perhatian pengguna *website* guna meningkatkan penggunaan tombol tersebut dan memudahkan pengguna *website* untuk menjelajahi seluruh bagian *website*. Elemen-elemen tersebut dapat berupa dalam bentuk link yang memiliki judul yang deskriptif, perubahan interaktif yang terjadi pada saat kursor melayang diatas tombol navigasi, serta menyadari pengguna *website* akan letak halaman *website* mereka berada. Selain elemen-elemen tersebut, penempatan tombol navigasi juga memegang peran penting, yakni di dekat bagian atas susunan *website* (Beaird dkk., 2020). Navigasi suatu halaman *website* dapat dibagi menjadi 3 bagian berdasarkan pada cara mereka menyampaikan dirinya yakni, *visible*, *hidden*, dan *contextual*. (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 281).

Visible bar atau *bar* yang terlihat adalah jenis navigasi yang perlu dilihat lebih awal oleh pengguna *website* dikarenakan memiliki kepentingan dalam penyampainnya. Pada penggunaan *mobile website*, *visible bar* selalu ada di daerah bawah layar yang bisa diakses dengan mudah dengan menggunakan jari tangan. Kebanyakan dari jenis *visible bar* mengandung link berbasis teks, *icon*, tombol, atau percampuran dari semua elemen tersebut. Salah satu contoh dari *visible bar* adalah *tab bar* atau yang disebut secara sah oleh iOS adalah *bottom navigations* yang di mana mengandung elemen-elemen yang biasanya *visible bar* miliki.



Gambar 2 3 *Tab Bar*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Selain *tab bar*, *sidebar* juga menjadi salah satu opsi desain dalam sebuah *website* dan aplikasi, dengan menyediakan opsi navigasi yang lebih banyak dibandingkan *tab bar*. Di saat salah satu dari teks, *icon*, *button* atau penggabungan elemen tersebut dipilih, akan terjadi perubahan warna dan bentuk, baik di *background*, teks, dan sebagainya.



Gambar 2.4 *Side Bar*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

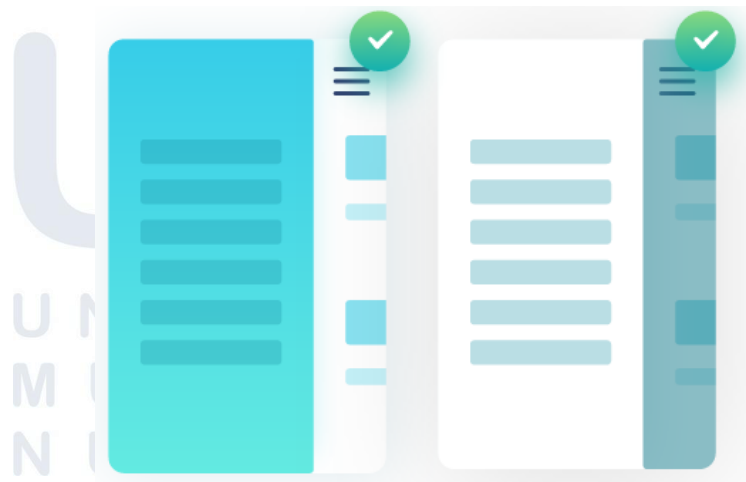
Hidden navigation adalah salah satu jenis *navigation bar* yang berpusat pada penyimpanan semua jenis navigasi di dalam suatu tombol. *Hidden navigation* tidak dapat dilihat oleh para pengguna jika belum diaktivasi. *Floating action menu* merupakan salah satu dari jenis *hidden navigation*. *Floating action menu* sering berada di aplikasi *handphone* yang berbentuk lingkaran. Pada saat pengguna menyentuh tombol tersebut, luas daerah navigasi akan berkembang dan menunjukkan tombol navigasi lainnya. Jika pengguna ingin

menutupnya, tombol yang digunakan untuk mengeluarkan semua tombol navigasi bisa diklik lagi.



Gambar 2.5 *Floating Action Menu*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

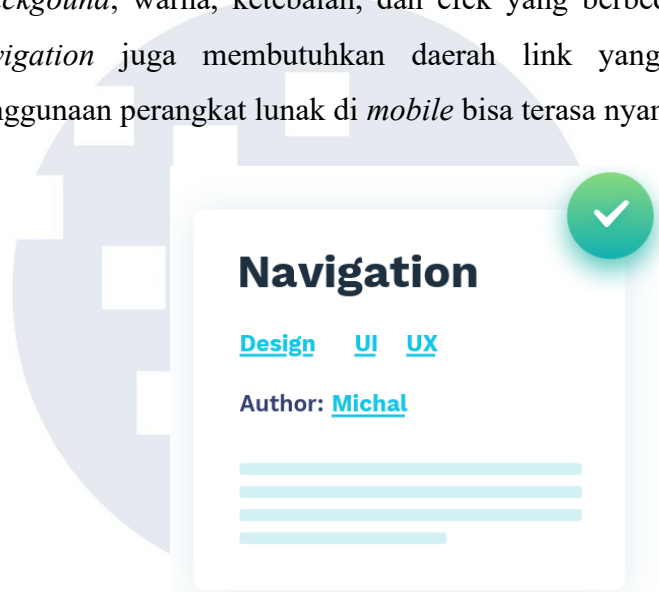
Hamburger menu merupakan jenis *hidden navigation* yang tombol ekspansinya berbentuk 3 garis yang menyerupai bentuk makanan *hamburger*. *Hidden navigation* ini memiliki popularitas yang kuat sejak adanya *material design*, yang kemudian bertransisi dan bertempat di penggunaan *website*. Dalam aplikasi *mobile*, *hamburger menu* selalu berada di atas kiri sesuai dengan penggunaan di tempat perangkat lunak *mobile* lainnya.



Gambar 2.6 *Hamburger Menu*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Terakhir dari jenis navigasi adalah *contextual navigation*. *Contextual navigation* adalah perkumpulan semua tautan yang berada di dalam suatu metadata atau konten *website/* aplikasi tersebut.

Contextual navigation bisa berada dalam bentuk *user name*, kartu yang berisi informasi pendek, kategori, dan *hashtag*, serta di dalam blok teks. Oleh karena penempatan *contextual navigation* yang beragam dan dapat berbaur dengan teks lainnya, maka dibutuhkan perbedaan yang signifikan dalam desainnya, seperti memberikan *background*, warna, ketebalan, dan efek yang berbeda. *Contextual navigation* juga membutuhkan daerah link yang sesuai agar penggunaan perangkat lunak di *mobile* bisa terasa nyaman.



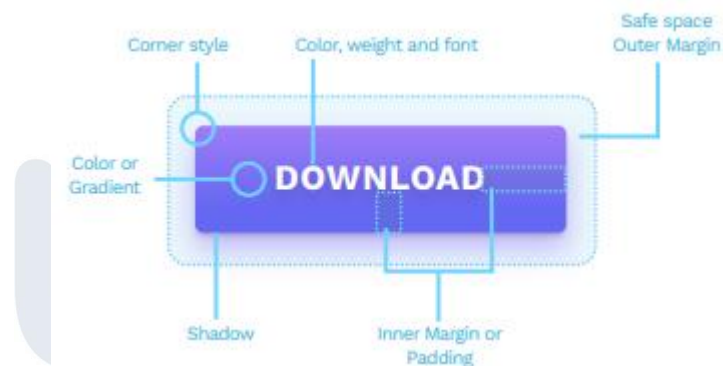
Gambar 2.7 Contextual Navigation
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Pada setiap jenis navigasi yang ada pada suatu halaman *website*, adanya *icon* dan tombol/ *button* merupakan sebuah kebutuhan untuk mengisi tempat tersebut. *Icon* merupakan piktogram/ gambaran sederhana yang berukuran kecil yang merepresentasikan sebuah objek/ bentuk dari dunia nyata yang disederhanakan. Penggunaan bentuk *icon* perlu diperhatikan berdasarkan situasi ataupun lingkungan yang ada di sekitarnya. Selain itu, konsistensi pada setiap desain *icon* juga perlu dimengerti untuk tidak merasa asing dalam *website* tersebut, seperti detail-detail yang ada dalam setiap *icon*, penggunaan *fill* atau *outline*, dan kehalusan segi sudut/ roundness dari *icon* tersebut. Berdasarkan jenis *website* yang digunakan, juga perlu diperhatikan konsistensi dalam desain *icon* tersebut, keterbacaan dalam ukuran *icon*, dan area aman di sekitar *icon* yang tidak teratur.



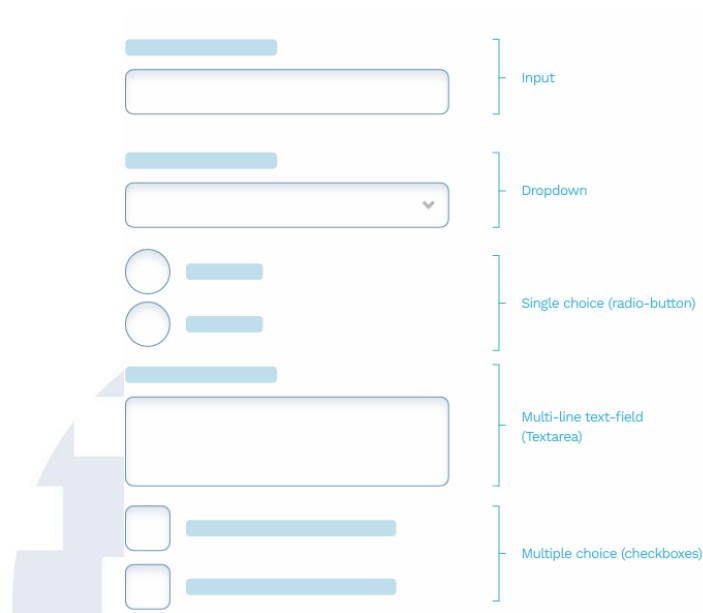
Gambar 2.8 Bounding box
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Tombol/ *button* adalah elemen interaktif yang mendefinisikan sebuah aksi yang perlu/ dapat dilakukan oleh pengguna *website*. Tombol perlu memiliki sebuah elemen ketertarikan yang dapat membedakan mereka dengan elemen lain di *website* tersebut. Dengan elemen-elemen ini, diperlukannya juga memiliki interkoneksi dalam kesatuan yang terlihat enak untuk dipandang dan tidak terlihat kacau, yaitu seperti *corner style*, *color*, *weight*, *font*, *safe space*, *outer margin*, *inner margin* atau *padding*, *shadow*, dan *corner style*. (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 182-185).



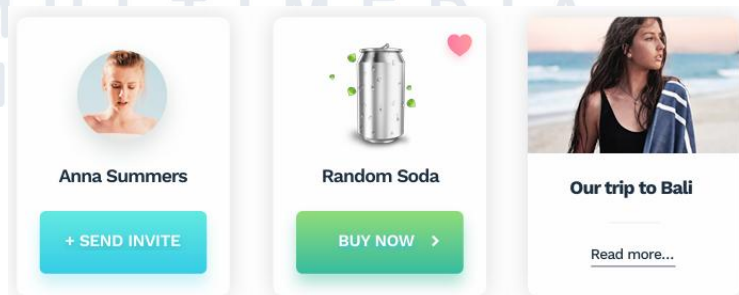
Gambar 2. 9 *Button*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Selain tombol, salah satu elemen dasar yang dapat dijumpai di *website* adalah *forms*. *Forms* adalah serangkaian bidang dan label yang secara manual dapat diisi dengan data-data seperti informasi dan sebagainya. Dengan jenis *forms* yang paling dasar dan secara universal digunakan adalah *header*, text field, dropdown, *button*, checkboxes, dan radio *button* atau yang hanya dapat mengisi 1 saja. (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 230-232).



Gambar 2.10 *Form*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Cards atau kartu adalah salah satu cara yang populer dan digunakan sebagai pengenalan akan suatu konten dalam suatu desain, terutama *website*. Secara general, sebuah kartu biasanya mengandung teks, tombol, ikon, dan suatu foto yang dapat membantu memberikan konteks lebih lanjut mengenai konten apa yang ada di dalamnya. Secara keseluruhan, penggunaan suatu kartu butuh dipertimbangkan isi yang akan ada di dalamnya, seperti penggunaan margin dan ukuran *font* dalam menentukan jumlah dekorasi yang ada di dalam kartu, penaruhan link di daerah kartu dengan lokasi yang nyaman, dan terakhir adalah ujung yang halus pada kartu biasanya memberikan kesan yang ramah. (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 204-212).



Gambar 2.11 *Cards*
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Selain itu, ada beberapa cara yang digunakan untuk menunjukkan kartu-kartu lain jika lebih diluar halaman atau template UI/ UX tersebut, yakni penggunaan *carousel*. *Carousel* memiliki banyak bentuk dari horizontal dan vertikal. Indikator yang membuat kartu tersebut digerakkan karena ada di dalam *carousel* adalah dengan penggunaan bagian kartu lain yang menonjol/ bleed dan penggunaan titik yang di mana posisi di mana kartu tersebut berada diindikasikan dengan warna yang berbeda. (Malewicz & Malewicz, 2020).

2.1.3.4 Content

Content/ konten dalam suatu *website* adalah sebuah isi pesan yang pemilik *website* tersebut berikan dan sesuatu yang dibutuhkan oleh pengguna *website* pada situs tersebut. Konten yang disediakan/ dibutuhkan bisa berada dalam bentuk teks, gambar, foto, video, dan sebagainya yang sesuai dengan konteks dan tujuan *website* tersebut. Konten juga dibutuhkan untuk berada pada rana analisa/ pandangan pengguna *website* yang enak dilihat supaya tidak kehilangan fokus dan motivasi untuk menjelajahi *website* yang dituju.

2.1.3.5 Footer

Footer merupakan komponen yang berlawanan arah dengan *header* dan berada di atas setiap halaman *web*. *Footer* juga merupakan suatu penempatan bagi konten-konten yang dituju, seperti pada umumnya adalah kontak, spesifikasi hak cipta yang digunakan, informasi akan hukum yang berkaitan, dan beberapa link yang mengarahkan pengguna *website* ke bagian utama halaman tersebut. Dengan menyediakan ruang diantara akhir konten dengan bagian bawah halaman *website*, *footer* dapat terciptakan dan langsung mengarahkan kepada pengguna *website*, bahwa letaknya ada di paling bawah.

2.1.3.6 *Whitespace / Negative Space*

Berdasarkan data yang disediakan oleh Beaird dkk. (2020, h.23), *whitespace* atau yang disebut dengan *negative space* merupakan ruang/ area kosong yang berada pada *website*. Elemen *website* tersebut dapat dilihat dari ketidakhadiran konten, baik dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, video dan sebagainya. Ruang kosong tersebut dapat berfungsi sebagai penyeimbang dan penggabung konten-konten serta anatomi *website* lainnya yang dapat mengarahkan perspektif/ pandangan pengguna *website*. Akan tetapi jika suatu *website* memiliki konten dan elemen *website* yang berlebihan, akan dapat membuat pengguna *website* merasa tersesak dan akan kehilangan fokus untuk menganalisa *website* tersebut.

Sebuah *website* memerlukan struktur yang benar dan terarah. Oleh karena itu, *website* maupun *mobile website* harus memiliki sebuah tempurung/ batasan letak keterbacaan *website* tersebut, logo yang merepresentasikan *website*, tombol navigasi yang dapat mengarahkan pengguna ke halaman *website* yang diinginkan, konten yang ingin disampaikan *website* tersebut, tempurung yang menyimpan tombol navigasi seperti *header* atau *footer*, dan ruang kosong yang memiliki keseimbangan dalam isi yang *website* tersebut ingin sampaikan.

2.1.4 Tipografi pada *Website*

Tipografi merupakan salah satu elemen penting yang perlu diperhatikan pada saat merancang sebuah *website*. Dengan memilih jenis *typeface* hingga *font* yang benar dapat membuat kesan terhadap konteks tulisan yang ada pada *website* tersebut. Dalam tipografi, *typeface* dibagi menjadi 6 jenis yang memiliki bentuk dan penggunaan yang berbeda, yakni Serif, Sans serif, handwritten, novelty, monospace, dan dingbats. (Beaird dkk., 2020, h. 165-207).

2.1.5 Grid pada Website

Grid menurut Beaird dkk. (2020, h.24-29), merupakan alat penting yang selalu digunakan dalam proses pembuatan desain, terutama dalam pembuatan desain *website*. Penggunaan *grid* dapat dijabarkan melewati pemaknaan penggunaan untuk kerapihan dan halaman yang berbentuk persegi, melainkan dapat bermain dengan komposisi. Komposisi yang dapat dibagi oleh garis secara matematik dan tersusun secara tepat berdasarkan “*golden ratio*”.

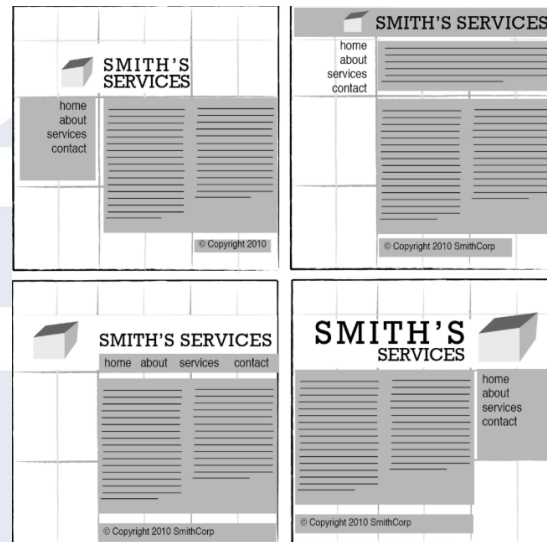
Menurut Cambridge Dictionary, *golden ratio* merupakan sebuah rasio matematik yang / hubungan antar angka 1 hingga 1.6 yang sering ditemukan di ukuran benda yang ada di alam, seni, dan arsitektur. Ratio tersebut menjadi panduan dalam kebanyakan desain, terutama desain *website* dikarenakan dianggap memiliki nilai estetika yang dapat dinikmati oleh pengamat. Selain itu, *golden ratio* memiliki bentuk susunan yang lebih sederhana yang disebut dengan *rule of thirds*.



Gambar 2.12 *Golden Ratio*
Sumber: [https:// apiumhub.com/ ...](https://apiumhub.com/)

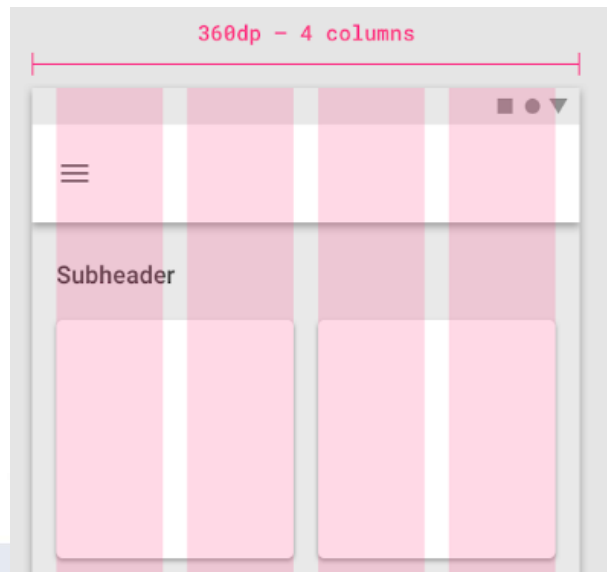
Rule of thirds merupakan garis yang dibelah dua oleh *golden ratio* yang di mana salah satu sisi yang dibelah memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan yang lainnya. Dengan adanya susunan garis-garis dari *rule of thirds*, sebuah layout dapat terciptakan, yakni *wireframes*. *Wireframes* digunakan sebagai panduan penempatan elemen-elemen desain

untuk suatu halaman *website*. Akan tetapi, peraturan yang disediakan oleh *wireframes* tersebut tidak selalu dapat ditaati. Hal ini terjadi dikarenakan rasa ketidakseimbangan dapat terjadi jika selalu patuh pada pedoman tersebut. (Beaird dkk., 2020, h.29)



Gambar 2.13 *Rule of Thirds*
Sumber: Beaird dkk. (2020)

Selain penggunaan *rule of thirds* tersebut, *website* juga dapat dibentuk dari 2 jenis sistem grid yang berbeda, yakni vertikal dan horizontal. Grid vertikal biasanya memiliki keunggulan dalam mengatur ketinggian suatu elemen, bagian konten-konten yang digunakan, dan ketinggian spasi, yang di mana dibantu susun dengan susunan garis-garis horizontal yang menyusun semua yang ada di dalam template tersebut berbentuk vertikal. Sedangkan untuk grid horizontal, lebih cenderung ke penggunaan garis-garis vertikal yaitu *column* yang memiliki gutter di antara garis tersebut dan merupakan dasar dari pembuatan suatu layout (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 59). Berdasarkan pembagian grid respon yang diberikan oleh Material Design, sebuah vertikal grid, khusus untuk alat yang kecil seperti handphone disarankan memiliki jumlah 4 *column* untuk layar berukuran 0 hingga 599dp. (Material Design, n.d.-d).

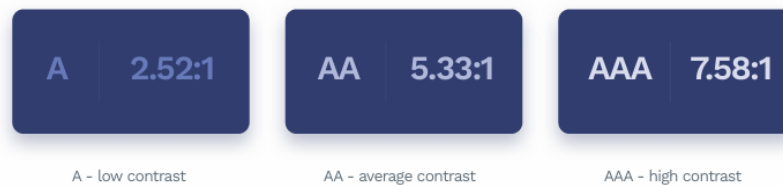


Gambar 2.14 4 Column
Sumber: Material Design (n.d.)

Oleh karena itu, perlu diperhatikan oleh desainer, bahwa *grid* merupakan arahan yang penting dalam membuat keseimbangan dalam *website* tersebut, meskipun teknik yang digunakan seperti *golden ratio* dan *rule of thirds* memiliki prinsip yang berbeda untuk kegunaan yang berbeda.

2.1.6 Pewarnaan *Website*

Warna/ *color* merupakan salah satu unsur dasar yang dapat merepresentasikan identitas suatu brand di berbagai macam media, membantu dalam membedakan bagian-bagian dalam *website*, membuat pengamat untuk fokus, meningkatkan kontras dan keterbacaan suatu *website*, serta menetapkan perasaan suatu pengamat. Teknik pewarnaan dalam *website* juga perlu diperhatikan. Menurut Malewicz & Malewicz (2020, h. 120), *golden ratio* dengan pembagian 60/ 30/ 10 merupakan teknik pewarnaan yang rapih, dengan 60% adalah warna primer, 30% adalah warna sekunder, dan 10% adalah warna tersier.



Gambar 2.15 Kontras Warna
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Akan tetapi, perlu dipahami informasi dasar sebelum mengaplikasikan teknik *golden ratio* 60/30/10 tersebut. Selain itu, menurut (Malewicz & Malewicz (2020, h. 98), pewarnaan yang rapih dapat dicapai dengan menggunakan pengecakan dalam WCAG 2.0 kontras yang di mana menguji coba perbedaan kontras warna satu dengan lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari skala A, AA, dan AAA, yang di mana jika ingin mencapai kenyamanan warna kontras, skala AA atau 4:5:1 adalah yang ideal untuk warna teks, tombol, dan sebagainya.

2.1.7 Imagery

Dalam penggunaan elemen-elemen desain untuk sebuah *website*, dibutuhkannya pemahaman dalam kualitas dari penggambaran tersebut dan aspek kesenian yang perlu dicermati. Ilustrasi maupun fotografi dapat berfungsi sebagai elemen desain yang menarik perhatian pengamat *website* dan membuat mereka untuk berada pada *website* tersebut. Akan tetapi, jika penggunaan gambar tidak sesuai dengan konteks ataupun memiliki kejanggalan-kejanggalan yang tidak enak dilihat, maka kualitas desain pada *website* tersebut dapat berkurang. Oleh karena itu, dibutuhkannya 3 pertanyaan yang dapat mengarahkan desainer *website*/ pemilik *website* untuk mendapatkan gambar yang sesuai untuk *website*-nya (Beaird dkk., 2020, h. 226-232):

2.1.7.1 Is it appealing?

Ketertarikan dari desain suatu gambaran, baik dalam bentuk foto maupun ilustrasi memiliki tujuan yang berbeda tergantung pada prespektif pengamatnya. Sebuah gambar yang dapat mengubah

pengalaman suatu individu merupakan gambar yang bagus. Contoh yang bagus adalah sebuah *website* yang memiliki tujuan dalam jenis makanan serta target sasaran yang cocok. Dengan memasang gambaran yang terlihat nyata, kaya, dan dapat menarik perhatian, pemilik *website* tersebut dapat membuat seseorang terasa terundang.

2.1.7.2 *Is it interesting?*

Perbedaan kertertarikan dalam pertanyaan yang pertama dan ini adalah, poin ini tidak perlu diraih untuk mencapai kepuasan pelanggan. Dalam pembangunan dan desain suatu *website*, yang dibutuhkan secara prioritas adalah kesesuaian dengan keinginan pihak yang menginginkan *website* tersebut, bukan dari desainer.

2.1.7.3 *Is it relevant?*

Gambar yang relevan dibutuhkan oleh *website* dan pengamat *website* sebagai cara untuk menambah daya tarik dan kesempurnaan *website*. Setiap halaman *website* memiliki informasi yang ingin disampaikan, dan dari informasi tersebut juga dibutuhkan sebuah gambaran yang relevan supaya tidak membingungkan pengguna *website* dan dapat mengarah *website* kembali jika ingin mengunjungi halaman tersebut.

Secara kesimpulan, *imagery* atau gambaran dapat diklasifikasikan sebagai bentuk visual yang perlu memiliki daya tarik, kesesuaian cita rasa dengan pengguna *website*, dan kesesuaian atau konsistensi dalam jenis visual yang ingin disampaikan.

2.1.8 Prinsip Dasar Desain Web

Pemberlakuan prinsip dasar desain *web* kepada proses desain sangat diperlukan oleh desainer/ pemilik desain tersebut supaya pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan dampak yang kuat bagi pengguna dan membuat pengguna untuk kembali dan menerima pesan itu lagi. Berikut adalah 3 prinsip yang perlu dipahami untuk menjalankan proses desain dalam suatu *website* (Malewicz & Malewicz, 2020, h. 37-51):

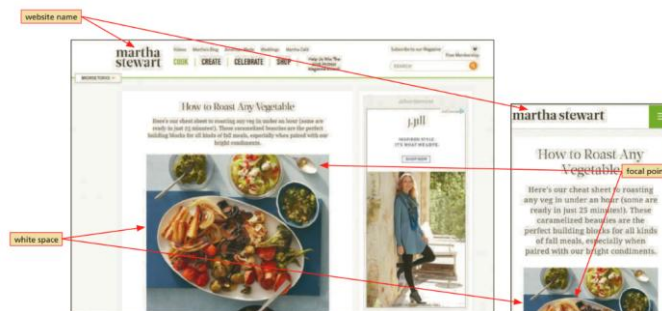
2.1.8.1 *Balance and Proximity*

Keseimbangan/ *balance* adalah sebuah susunan yang telah mencapai keharmonisan dalam suatu desain yang dapat berdampak besar pada *betapa* efektifnya suatu *website* dan *betapa* besar dampak suatu pesan yang ingin disampaikan dari pemilik/ desainer kepada pengguna *website* tersebut. Dalam pengertian keseimbangan desain suatu *website*, terdapat 2 jenis khusus yang berhubungan, yakni *symmetrical* dan *asymmetrical*.



Gambar 2.16 *Balance*
Sumber: Campbell (2018)

Symmetrical/ simetris suatu desain dapat dicapai dengan susunan yang seimbang atau berada di tengah yang memberikan kesan yang aman dan damai yang konsisten. Selain itu, *asymmetrical* atau ketidakseimbangan adalah kebalikan dari simetris yang di mana disengajai untuk mencapai suasana yang energenik dan berbeda. Akan tetapi desain yang asimetris tidak dapat beradaptasi dengan bagus dalam *mobile website*.

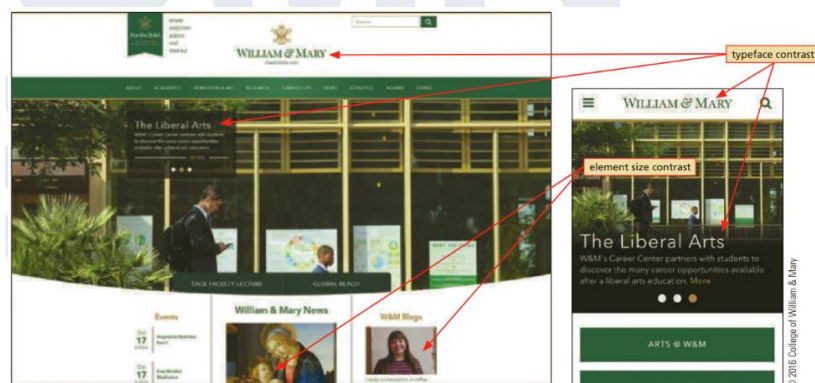


Gambar 2.17 *Proximity*
Sumber: Campbell (2018)

Proximity atau kedekatan merupakan salah satu konsep dari prinsip desain web yang dihubungkan dengan *balance/* keseimbangan. *Proximity* dapat diartikan sebagai keadaan yang di mana suatu elemen desain didekatkan dengan elemen desain lainnya, baik itu logo dengan nama organisasinya, gambar/ foto dengan penjelasan dibawahnya, dan heading serta *subheading* yang dekat dengan *body text* yang berhubungan.

2.1.8.2 *Contrast and Focus*

Kontras merupakan percampuran elemen-elemen desain yang memiliki fungsi dalam menstimulasi rasa perhatian para pengguna *website* tersebut. Dengan adanya kontras, pemilik/ desainer dari *web* tersebut dapat mengalihkan tujuan di mana konten/ desain apa yang perlu dilihat oleh pengguna tersebut.

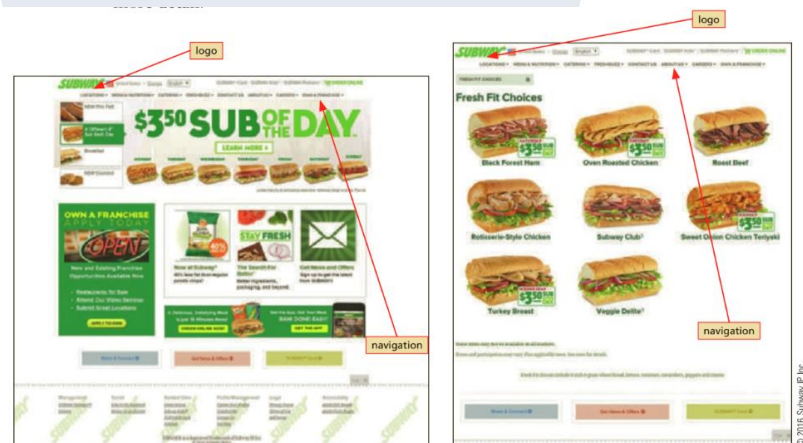


Gambar 2.18 *Contrast and Focus*
Sumber: Campbell (2018)

Dari sana, terjadinya yang disebut dengan *focal point*. *Focal point* adalah titik perhatian yang mendominasi dirinya sendiri dari elemen desain dan konten lain yang ada di *website*-nya. Pengamat *website* akan mengarahkan perhatian mereka kepada daerah yang memiliki kontras ataupun tingkat elemen yang paling ramai, dan akan diikuti dengan daerah-daerah dari halaman *website* lainnya.

2.1.8.3 Unity and Visual Identity

Visual identity atau identitas visual adalah gabungan antara elemen-elemen desain yang memiliki suatu pesan atau arti yang mengidentifikasikan tujuan yang diinginkan oleh *website* atau pemilik/ desainer. Identitas visual diperlukan menjaga konsistensi atau *unity* di segala bentuk untuk tidak kehilangan makna yang dituju.



Gambar 2.19 Unity and Visual Identity
Sumber: Campbell (2018)

Berdasarkan data yang disediakan diatas, penulis dapat membuat kesimpulan mengenai prinsip dasar apa yang sebuah *website* perlu perhatikan dalam memperkuat konten/ pesan yang ingin disampaikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah perhatian terhadap jarak dan kedekatan suatu elemen *website* dengan elemen lainnya, pusat perhatian suatu elemen *website* dan elemen lain yang memiliki kontras yang berbeda, serta suatu identitas visual yang khusus dimiliki oleh *website* tersebut.

2.2 Kurap

Bedasarkan jurnal yang dirancang oleh (Jartarkar dkk., 2022), infeksi Kurap/ *Tinea* adalah jenis infeksi jamur yang berada di permukaan tubuh/ superfisial yang merusak/ mengkonsumsi jaringan-jaringan keratin seperti kuku, rambut, dan kulit. Infeksi tersebut disebabkan oleh jamur berfilamen yang menyerang daerah-daerah tubuh di bagian paling luar/ permukaan.

2.2.1 Jenis Kurap

Dengan penyerang pada daerah-daerah tersebut diklasifikasikan menjadi 9 jenis, yakni *Tinea Capitis*, *Tinea Barbae*, *Tinea Manuum*, *Tinea Pedis*, *Tinea Faciei*, *Tinea Corporis*, *Tinea Cruris*, dan *Tinea Unguium*. Semua jenis kurap dapat terjadi jika adanya suatu kontak terhadap permukaan yang mengandung jamur tersebut.

2.2.1.1 *Tinea Capitis*

Tinea Capitis adalah jenis infeksi jamur superfisial/ kurap yang berada di daerah rambut kepala dan sekitar rambut tersebut, seperti folikel rambut. Selain itu, jenis infeksi kurap ini sering menyerang pada daerah kulit kepala, dengan spesies jamur yang menyerang daerah tersebut adalah *T. tonsurans*. Tanda-tanda adanya infeksi kurap di daerah kulit kepala dapat dilihat dari rontoknya rambut di daerah tersebut (alopecia) yang terlokasikan atau berbentuk bercak, sisik kulit, benjolan kulit yang berisi nanah, dan bintik-bintik hitam yang terjadi dikarenakan adanya bagian rambut yang patah atau membengkok. (Hay & Ashbee, 2016, h. 960).



Gambar 2.20 *Tinea Capitis*

Sumber: [https:// www.drserkanaygin.com/ blog/ tinea-capitis/](https://www.drserkanaygin.com/blog/tinea-capitis/)

Bedasarkan cara infeksi tersebut berhadapan dengan rambut, Tingkat kesehatan inang tersebut, dan Tingkat respon tubuh individu dapat dibagikan menjadi 4 yaitu tipe ectothrix, endothrix, kerion, dan favus. (Hay & Ashbee, 2016, h. 961-962).

Ectothrix merupakan tipe infeksi yang Di mana menyerang batang rambut melalui bagian tengah folikel rambut. Infeksi tersebut dapat disebabkan oleh *M. audouinii*, *M. ferrugineum* yang dapat dilihat dari lesi yang memiliki bentuk bercak-bercak yang melingkar dengan rambut-rambut yang patah, peradangan yang kecil, bersisik halus tetapi dapat bertekstur tajam juga, serta berwarna abu-abu kusam yang tersusun secara acak. Gejala tersebut dapat dikatakan sama dengan penyebab lain seperti jenis *M. canis*. Akan tetapi, jenis tersebut dapat terlihat berbeda dengan yang lain dikarenakan memiliki reaksi berbeda yang tubuh alami.

Endothris merupakan tipe infeksi *tinea capitis* yang disebabkan oleh *T. tonsurans*, *T. soudanense*, *T. violaceum*, *T. yaoundei*, *T. gourvilli* atau *T. rubrum*. *T. tonsurans* dan *T. violaceum* menyebabkan kebotakan yang berada dalam bentuk bercak-bercak berwarna abu-abu, rambut yang patah, pengupasan kulit yang kecil, titik-titik hitam, peradangan berwarna merah dan tidak memiliki

hubungannya dengan reaksi dari tubuh inangnya. *T. rubrum* yang kompleks, *T. soudanense*, *T. yaoundei*, dan *T. gourvili* memiliki ciri khas yang mendekati persamaan dengan infeksi sebelumnya, tetapi yang membedakan adalah jenis ini memengaruhi tubuh untuk bereaksi, dan dapat bersangkitan dengan keadaan pada kuku dan kerusakan pada wajah.

Salah satu tipe infeksi yang memiliki motif yang paling destruktif adalah kerion. Kerion dapat dialami dengan individu yang mengalami gejala kesakitan karena inflamatori tubuh yang tinggi, pembengkakan, kusutnya rambut-rambut yang mengelilingi bentukan kerak yang tebal, dan lesi yang bernoda. Tipe tersebut disebabkan oleh *T. verrucosum* dan *T. mentagrophytes* dari tipe penyebaran zoofilik dan bantuan dari bakteri.

Terakhir adalah tipe infeksi favus, yang di mana disebabkan oleh *T. schoenleinii*. Tipe infeksi ini dapat dilihat dalam kerak berbentuk cangkiran yang berwarna kekuningan yang mengelilingi masing-masing helai rambut dan berada di bagian tengahnya. Jika diabaikan terlalu lama, kerontokan rambut dapat terjadi secara tidak merata dan meluas, serta tidak dapat dipulihkan.

2.2.1.2 *Tinea Unguium*

Tinea Unguium adalah jenis infeksi kurap yang menyerang di bagian lempeng kuku dan memiliki persentase infeksi global yang besar, yakni sekitar 12 – 13%. *Tinea unguium*/ kurap lempeng kuku merupakan infeksi yang berada dari turunan jenis infeksi Onychomycosis yang disebabkan oleh berbagai macam tipe jamur superfisial. Infeksi tersebut biasanya terjadi jika lipatan kuku lateral (area kulit yang berada di sepanjang daerah lempeng kuku) dan ujung kuku (daerah tepi kuku yang tidak berhubungan dengan organ lain/ bebas). Secara umum, indikasi adanya infeksi *tinea unguium* dapat dilihat pada kondisi lempeng kuku yang rusak, yaitu seperti bercak atau guratan pewarnaan yang berbeda (seperti warna kuning

dan putih) pada lempeng kuku dan lipatan kuku lateral (Hay & Ashbee, 2016, h. 970). Infeksi tersebut dapat diakibatkan dengan jenis jamur superfisial yang berada pada *tinea pedis*, yakni *T. tubrum*, *T. interdigitale*, dan *E. floccosaum*. Akan tetapi, jenis infeksi seperti *T. tonsurans* dan *T. violaceum* pada *tinea capitis* dapat dideteksi meskipun berada pada kemungkinan yang rendah. (Hay & Ashbee, 2016, h. 970).



Gambar 2.21 *Tinea Unguium*
Sumber: [https:// www.siloamhospitals.com/ ...](https://www.siloamhospitals.com/)

Tinea unguium juga memiliki 6 jenis pola yang memiliki keunikannya sendiri, yakni DLSO (*Distal and Lateral Subungual Onychomycosis*) yang berbentuk garis atau bercak berwarna putih atau kuning di antara tepi lempeng kuku dan lipatan kuku bagian luar, SO (*Superficial Onychomycosis*) yang berbentuk bercak putih seperti tepung dan memiliki tekstur yang sama, serta memiliki pola tambahan berbentuk garis lurus, proximal subungual onychomycosis yang jarang ditemukan dan memiliki hubungan dengan AIDS, *endonyx onychomycosis* yang disebabkan oleh *T. soudanense*, *totally dystrophic onychomycosis* yang di mana dideskripsikan dengan lempeng kuku yang hancur, dan terakhir adalah *mixed onychomycosis* yang memiliki berbagai macam jenis pola dari yang sebelumnya. (Hay & Ashbee, 2016, h. 970-971).

2.2.1.3 *Tinea Pedis*

Tinea Pedis/ kutu air/ kurap kaki merupakan jenis infeksi kurap yang menyerang di daerah kaki, terutama di sela-sela jari kaki, telapak kaki, dan daerah lateral kaki. Menurut (Hay & Ashbee, 2016, h. 964), jenis infeksi kurap dapat disebarkan jika suatu individu menggunakan fasilitas kebersihan yang sama dengan individu lainnya yang mengindap infeksi tersebut. Seperti penggunaan kamar mandi keluarga. Dengan lingkungan di daerah permukaan kaki yang lembab, kemungkinan untuk terinfeksi penyakit tersebut sangat memungkinkan. Selain kedua faktor tersebut, imunitas tubuh yang rendah seperti individu yang memiliki diabetes dapat meningkatkan dan memungkinkan infeksi lebih lanjut. (Hay & Ashbee, 2016, h. 965).



Gambar 2.22 *Tinea Pedis*
Sumber: Hay & Ashbee (2016)

Tipe infeksi pada *tinea pedis* dapat berbeda bentuk jika memiliki jenis yang berbeda. Hal tersebut dapat dikatakan pada infeksi yang disebabkan oleh *T. rubrum*, yang di mana dapat dilihat dengan kerakan yang bersisik yang susah diobati, berwarna merah muda dan bersisik halus berwarna putih. Selain itu, kegatalan, bau, dan retakan kaki yang parah juga merupakan karakteristiknya. *T. interdigitale* merupakan salah satu jenis infeksi yang menyebabkan inflamatori yang parah pada sela jari-jari kaki hingga seluruh bagian kaki yang berbentuk pengelupasan kulit dan lesi. Selain itu, *E.*

floccosum juga merupakan jenis infeksi tersebut yang dapat diketahui dengan iritasi pada sela antara jari kaki dan karakteristik gejala yang sama dengan *T. interdigitale*, serta penebalan kulit luar yang sama dengan *T. rubrum*. (Hay & Ashbee, 2016, h. 966).

2.2.1.4 *Tinea Cruris*

Tinea cruris memiliki penempatan infeksi yang hanya dapat diidentifikasi di daerah selangkangan. Infeksi kurap tersebut dapat diakibatkan dengan penggunaan benda yang sama dengan individu lainnya (seperti handuk dan pakaian olahraga) dan lingkungan yang panas, serta iklim yang berhumiditas tinggi. Secara umum, infeksi *tinea cruris* mengakibatkan kegatalan, lesi berwarna merah yang memiliki bentuk melengkung dengan tepi yang memanjang dan tajam dari selangkangan hingga daerah paha, dan pengelupasan kulit. Infeksi tersebut juga memiliki jenis jamur superfisial yang dapat dimiliki oleh jenis kurap yang lain, yakni seperti *E. Floccosum*, *T. rubrum*, dan *T. interdigitale*. (Hay & Ashbee, 2016, h. 968).



Gambar 2.23 *Tinea Cruris*

Sumber: <https://dermnetnz.org/topics/tinea-cruris>

Diagnosa pada infeksi kurap tersebut dapat dibagi dua berdasarkan gender, yakni candidosis dan intertrigo. Candidosis merupakan diagnosis yang secara umum berada pada wanita dan memiliki lesi yang banyak dan kecil, benjolan nanah berwarna putih, serta kulit yang terkelupas. Intertrigo adalah diagnosis infeksi *tinea*

cruris yang dapat berada di kedua gender yang memiliki obesitas, mengandung banyak bakteri, memiliki batas infeksi yang tajam dan seringkali berbentuk lengkungan. (Hay & Ashbee, 2016, h. 968-969).

2.2.1.5 *Tinea Manuum*

Tinea manuum adalah jenis kurap yang berada di daerah permukaan telapak tangan (permukaan dorsal tangan) yang dapat terkena infeksi oleh berbagai macam jenis spesies dermatofita. Individu dapat terkena infeksi tersebut jika berada di sekitar hewan yang terinfeksi (zoofilik), penebalan kulit pada telapak tangan, dan liran darah di tangan (sirkulasi perifer) yang tidak berjalan dengan baik.



Gambar 2.24 *Tinea Manuum*

Sumber: <https://dermnetnz.org/topics/tinea-manuums>

Infeksi tersebut dapat menyebabkan deformasi pada kulit telapak tangan seperti penebalan kulit telapak tangan dan jari, tekanan pada area lipatan kulit, pengelupasan kulit yang berbentuk sisik dan bulan sabit, bercak-bercak yang bersisik dan berwarna merah. (Hay & Ashbee, 2016, h. 967-968).

2.2.1.6 *Tinea Corporis*

Tinea corporis merupakan jenis infeksi kurap yang menyerang ke seluruh bagian permukaan kulit epidermis (stratum korneum). Jenis infeksi tersebut dapat terjadi pada adanya kontak dengan individu (antropofilik) yang mengindap spora atau hifa dari

jamur superfisial tersebut. Hewan (zoofilik) dan tanah (geofilik), serta secara umum di iklim tropis juga dapat bekerja sebagai media penyebaran infeksi tersebut, yang di mana pada makhluk hidup dapat diindikasikan dengan lesi pada permukaan kulitnya.



Gambar 2.25 *Tinea Corporis*
Sumber: Hay & Ashbee (2016)

Selain itu, infeksi kurap pada daerah tubuh yang lain juga dapat menyebar dan infeksi daerah-daerah tersebut. Meskipun itu, infeksi ulang tidak dapat terjadi di lokasi yang pernah terkena infeksi tersebut, hal ini dikarenakan sistem inflamasi tubuh inang. (Hay & Ashbee, 2016, h. 957-959).

2.2.1.7 *Tinea Barbae*

Tinea barbae adalah jenis kurap/ infeksi jamur superfisial yang menyerang daerah kumis dan janggut dan yang khususnya menyerang individu dengan jenis kelamin laki-laki. Kebanyakan dari jenis kelamin wanita dan anak-anak memiliki jenis *tinea faciei* yang menyerang daerah bibir atas dan dagu. Penyakit tersebut diakibatkan oleh 2 jenis spesies, yakni *T. mentagrophytes* dan *T. verrucosum*



Gambar 2.26 *Tinea Barbae*
Sumber: <https://dermnetnz.org/topics/tinea-barbae>

Spesies tersebut dapat menyebabkan inflamasi tubuh, dengan peradangan berwarna merah berada di permukaan kulit letak rambut tersebut, perontokan dan mudah tercabutnya rambut tanpa rasa sakit, lesi yang kering, berwarna merah, dan bersisik. Selain itu, lesi tersebut juga dapat membungkus bagian rambut yang patah dan masih berada di permukaan kulit. (Hay & Ashbee, 2016, h. 963).

2.2.1.8 *Tinea Faciei*

Tinea faciei merupakan jenis infeksi kurap yang berada pada daerah kulit gundul yang diakibatkan oleh jamur dermatofita. Dapat dikatakan untuk semua jenis spesies jamur superfisial yang mengakibatkan kurap di daerah tubuh lain dapat menginfeksi muka. Pada infeksi tersebut, sensasi gatal, rasa terbakar, dan bertambah buruknya keadaan individu tersebut dari terpaparnya matahari. *Tinea faciei* dapat diidentifikasi dengan adanya bercak - bercak berwarna merah, lesi anular yang memiliki tepi yang meninggi. (Hay & Ashbee, 2016, h. 963-964).



Gambar 2.27 *Tinea Faciei*

Sumber: Griffiths (2016)

Dengan adanya 8 jenis infeksi kurap berdasarkan daerah/ regio terjadinya infeksi tersebut, gejala dan akibat, serta yang disebabkan konsisten dan merupakan aksi degradasi yang disebabkan oleh jenis jamur superfisial yang melekat pada permukaan kulit. Selain itu, beberapa dari jenis infeksi memiliki jenis spesies jamur *tinea* yang sama, sehingga beberapa simptom yang sama, seperti kerak yang terbenak di pinggiran,

perubahan warna pada pigmen kulit, hingga kebotakan dan kerusakan rambut di daerah yang memiliki rambut.

2.2.2 Faktor Risiko Kurap Secara Umum

Berdasarkan asal penyebaran infeksi, infeksi dermatofita/ dermatofitosis dapat berasal dari tanah (geofilik), kontak hewan dengan manusia (zoofilik), dan debris kulit yang mengandung bagian jamur yang kena kontak dengan manusia (antropofilik). Infeksi kurap dapat bertumbuh dan berkembang di daerah tropis dengan suhu sekitar 25° C - 28° C dengan daerah yang lembab. Daerah tropis tersebut dapat mengandung beberapa kriteria yang sesuai dengan pertumbuhan infeksi kurap, seperti kelembapan dan suhu yang tinggi, urbanisasi yang semakin meluas dan meningkat, dan pakaian yang tebal dan ketat. Meskipun dampak yang diberikan infeksi dermatofita tidak dapat merujuk ke kematian, infeksi tersebut dapat mengganggu kehidupan sehari-hari inang (manusia). (Harlim dkk., 2023; Jartarkar dkk., 2021, h. 2). Selain faktor dari luar, faktor kesehatan sendiri juga dapat berpengaruh dengan terjangkitnya infeksi tersebut. Jika suatu individu memiliki system imunitas yang lemah/ tidak kebal seperti penyakit kronis, limfoma, dan diabetes melitus, penyakit dermatofitosis ini dapat berkembang, menyebar, dan semakin parah. area-area tubuh yang dapat menghasilkan/ terkena keringat yang berlebihan dan perubahan ph basa seperti area ketiak, sela jari-jari kaki dan tangan, serta selangkangan memiliki posibilitas paling tinggi dalam infeksi. (Jartarkar dkk., 2022).

Oleh karena itu, tingkat perhatian suatu individu terhadap keadaan dan kesehatan diri sendiri, lingkungan, dan makhluk hidup disekitarnya perlu diperhatikan dan dijaga. Keadaan tersebut dapat bertambah buruk dengan Lokasi di mana individu tersebut berada, seperti pada lingkungan yang memiliki kelembapan dan suhu yang tinggi yang dapat memungkinkan penyebaran dan pertumbuhan jamur superfisial tersebut.

2.2.3 Pengontrolan Infeksi

Menurut (Upadhyay dkk., 2024), ada beberapa cara untuk mengontrol adanya infeksi tersebut yang bisa dikatikan dengan pencegahan dan pengobatan. Berikut adalah 5 cara tersebut:

2.2.3.1 Antifungal Medication

Pengobatan dapat diadmisitrasikan melalui berbagai macam tergantung pada letak di mana infeksi tersebut berada. Seperti lewat intravena (memasuki pembuluh darah vena), oral, dan topikal. Selain itu, jenis jamur yang menginfeksi juga perlu diperhatikan untuk tidak terjadi kesalahan dalam pengobatan. Pada opsi utama dalam pengobatan, disarankan melalui terapi antijamur topikal, secara khususnya untuk yang mengindap dermatofitosis atau infeksi kurap. Selain itu, obat-obatan yang sistematis akan digunakan jika pasien/individu yang terinfeksi memiliki infeksi yang lebih meluas. (Jartarkar dkk., 2022; Upadhyay dkk., 2024).

2.2.3.2 Enviromental Control

Salah satu cara untuk mencegah terjadinya infeksi kurap adalah dengan pengendalian kebersihan lingkungan tersebut. Salah satu caranya adalah dengan membersihkan kotoran dan debu yang ada. (Jartarkar dkk., 2022; Upadhyay dkk., 2024).

2.2.3.3 Education and Awareness

Pengajaran dan penyadaran individu akan infeksi tersebut dibutuhkan untuk mencegah terjadinya infeksi lebih lanjut. Selain individu tersebut, pengajaran terhadap individu yang memiliki imunitas tubuh yang rendah, profesional kesehatan, dan masyarakat akan kepentingan pengobatan dan diagnosis pada tahap awal juga bisa dilakukan. Akan tetapi, karena luasnya variasi dalam jenis infeksi, cara penularan infeksi tersebut, faktor apa yang dapat beresiko terhadap individu tersebut, dan cara pengendalian serta pengobatannya, dibutuhkan pendekatan di berbagai cara yang melibatkan adanya bantuan/ intervensi dari pihak medis, pengelolaan

lingkungan, praktik kebersihan, dan pendidikan. (Upadhyay dkk., 2024).

2.2.3.4 Prevention and Hygiene

Higienis merupakan kriteria yang perlu diperhatikan, terutama pada diri sendiri. Cara yang dapat dilakukan oleh individu dalam mengendalikan kesehatan diri dalam segi higienis adalah dengan menjaga kulit dengan kering dan bersih, menjaga sanitasi yang tepat dalam segi kesehatan, menghindari penggunaan *barang* yang dapat digunakan bersama/ oleh individu lain, dan mencuci tangan secara teratur (Upadhyay dkk., 2024). Secara detail, individu yang memiliki infeksi tersebut dapat memakai pakaian yang Panjang/ longgar dan terdiri dari bahan kartun, hindari berbagi pemakaian pakaian, handuk, dan sprei, membersihkan topi, pakaian dalam, kaus kaki, dan semua pakaian dengan air yang mendidih, dijemur, dan kemudian disetrika sebelum pemakaian ulang, pemakaian deodorant, penggantian pakaian secara teratur, menurunkan berat badan secara tepat, dan mengecek diri akan adanya faktor yang mendorong resiko seperti keringat yang berlebihan dan obesitas. (Jartarkar dkk., 2022).

2.2.3.5 Immunization

Terakhir adalah mendorong imunitas diri dengan menggunakan vaksinasi yang berhubungan dengan pencegahan akan infeksi dari jamur. (Upadhyay dkk., 2024).

Dalam upaya pencegahan dan pengobatan diri dari terkenanya infeksi kurap, suatu individu memerlukan cara mempertahankan kontrol diri serta lingkungannya. Hal tersebut dapat dilakukan melalui penerimaan obat-obat antijamur, menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan dan diri sendiri, meningkatkan imunisasi diri sendiri, hingga memberikan edukasi kepada diri sendiri dan pihak yang kurang tahu akan infeksi kurap tersebut.

2.3 Penelitian yang Relevan

Dalam mengumpulkan dan menganalisis laporan ataupun jurnal penelitian dan perancangan yang berhubungan dengan laporan, penulis

menggunakan 3 sumber dalam penelitian yang relevan sebagai panduan dalam laporan tersebut:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Edukasi Pencegahan Penyakit Kulit Tropik Infeksi Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Remaja	Iskandar, A. C., Najihah, Yulis, R., Yulis, R., Pailungan, F. Y., Nugroho, B. A., Edwin, A., Aisyah, N. A., Ariani, M., Uran, P. M., Winarti, W. A., Pareraka, O. R., & Asnur, R. (2024). Edukasi Pencegahan Penyakit Kulit Tropik Infeksi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Remaja. <i>Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat</i> , 5(2), 278–283. https://doi.org/10.35311/jmpm.v5i2.426	<i>Test</i> yang dilakukan terhadap 28 siswa/remaja menunjukkan adanya peningkatan dari pre- <i>test</i> dengan post- <i>test</i> , yang Dimana pre- <i>test</i> menunjukkan angka 52,5 dan post- <i>test</i> menunjukkan angka 83.(Iskandar dkk., 2024).	Teknik Penyampaian Informasi: Berdasarkan data yang disediakan oleh penelitian, remaja yang belum/ tidak memiliki pengetahuan apapun tentang penyakit kulit tropik diberikan informasi berupa <i>test</i> dan penyampaian informasi seperti visualisasi peragaan

				yang interaktif.
2.	Perancangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kulit Dengan Menggunakan Algoritma Forward Chaining	Praditya, N. W. P. Y., Purnamasari, E., & Fajri, R. M. (2025). <i>Perancangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kulit Dengan Menggunakan Algoritma Forward Chaining</i> . 16(1), 50–56.	Penggunaan metode forward chaining pada pengaplikasian system diagnosis penyakit kulit memiliki pendapatan yang baik. (Praditya dkk., 2025).	Penyampaian informasi: dalam penelitian tersebut, penggunaan metode yang menyerupai konsultasi dalam bentuk kuesioner/ pemilihan opsi, yang dimana dikonklusikan menjadi penyakit yang berhubungan merupakan metode yang unik di lokasi dan waktu yang tidak sesuai/ tidak memungkinkan untuk konsultasi secara langsung.

3.	Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kulit Akibat Infeksi Jamur Menggunakan Metode Forward Chaining (Studi Kasus: Klinik Dermakey)	Kurniawan, T. A., Kusumawati, K., Nauli, S. B., & Nugraha, M. R. (2024). PERANCANGAN SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT KULIT AKIBAT INFEKSI JAMUR MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING (STUDI KASUS: KLINIK DERMAKEY). <i>Jurnal Riset Ilmiah</i> , 3(4), 1928–1946. dewi	Penggunaan metode forward chaining pada pengaplikasian system diagnosis penyakit kulit memiliki pendapatan yang baik. (Kurniawan dkk., 2024).	Penyampaian informasi: dalam penelitian tersebut, penggunaan metode yang menyerupai konsultasi dalam bentuk kuesioner/pemilihan opsi, yang di mana dikonklusikan menjadi penyakit yang berhubungan merupakan metode yang unik di Lokasi dan waktu yang tidak sesuai/tidak memungkinkan untuk konsultasi secara langsung.
----	--	---	---	---

4.	<i>Designing The UI/ UX of the “Skintpoia” Skincare Application Using a User-Centered Design</i>	vi, M. S. W., Wati, S. F. A., & Mukhlis, I. R. (2025). Designing the UI/ UX of the “Skintopia” Skincare Application Using a User-Centered Design Approach. <i>JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE</i> , 8(1), 192–207. https://doi.org/10.36378/jtos.v8i1.4410	Peneliti dalam jurnal tersebut menyatakan bahwa pengetesan aplikasi perwatan kulit menggunakan material design guideline berhasil, dengan 10 responden berada pada pemilihan “baik” dan memiliki aksesibilitas yang cukup sempurna. (Dewi dkk., 2025).	Penyampaian Informasi dan Desain: Dalam jurnal tersebut, penggunaan Teknik interaktif yang kemudian diikuti dengan penjelasan informasi yang mudah dimengerti merupakan salah satu alasan karya ini mendapatkan nilai yang cukup bagus. Selain itu, cara penyesuaian desain sesuai dengan target audiens juga diperhatikan oleh pembuat
----	--	---	--	---

				laporan tersebut, dengan menggunakan desain yang berhubungan dengan feminine dan modern.
--	--	--	--	--

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan di atas, penulis dapat membuat kesimpulan mengenai penelitian-penelitian yang relevan tersebut. Kesimpulan dari penelitian yang pertama adalah teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut, yakni melalui visualisasi dalam bentuk praktek. Hal tersebut dapat memberikan gambaran yang tepat, dan cara penyampaian informasi yang “sesuai dengan target audiens” untuk dipahami. Kedua penelitian setelah penelitian pertama mengarah pada penggunaan media digital untuk meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi, yakni dalam teknik penyampaian informasi digital dan penyampaian desain sesuai dengan target yang dituju tanpa perlu menggunakan konsultasi secara langsung pada waktu yang tidak sesuai/ terlalu sibuk.