

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website merupakan salah satu alat digital yang dapat digunakan untuk komunikasi dengan jaringan internet untuk memberikan informasi yang dapat diakses oleh semua orang di berbagai perangkat. *Website* terdiri dari beberapa format yaitu teks, gambar, table, grafik, video, musik, dan format visual yang untuk pengguna ketika mengunjungi *website* tersebut (Surentu et al., 2020, h.9). *Website* mempunyai beberapa fungsi yang dapat digunakan sebagai media promosi, media pemasaran, media Pendidikan, dan juga media komunikasi.

2.1.1 User Interface

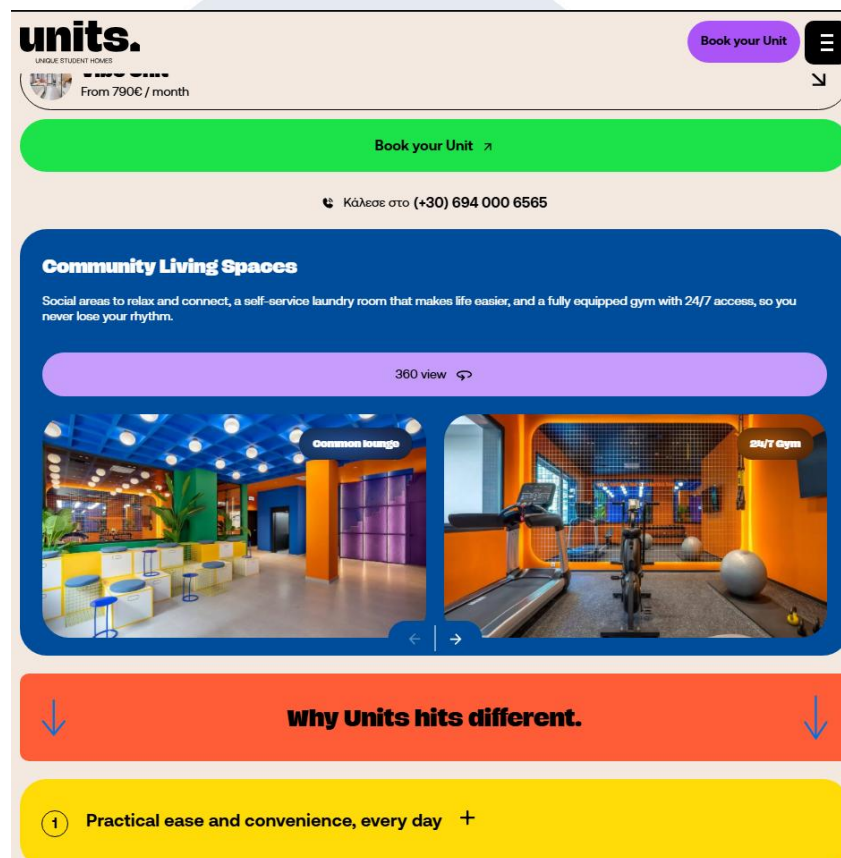
User Interface (UI) mencakup semua elemen yang bisa dilihat, disentuh, atau digunakan saat pengguna menggunakan suatu produk (Chipman, 2021, h. 30). *User Interface* (UI) mencakup elemen seperti layar, tombol, ikon, tipografi, warna, dan juga respon visual saat pengguna berinteraksi. Berikut adalah prinsip-prinsip dalam visual desain yang baik dari *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*.

2.1.1.1 Visual Hierarchy

Visual Hierarchy menunjukkan presentasi sebuah elemen visual dalam layout apapun. Karakteristik visual hierarchy tersebut merupakan *Clarity*, *Actionability*, dan *Affordance*. *Clarity* merupakan dimana sebuah desain berkomunikasi sebuah informasi yang desainer menconakan untuk sampaikan kepada pengguna. *Actionability* adalah dimana pengguna mengetahui apa yang harus mereka lakukan pada setiap halaman. *Affordance* adalah dimana sesuatu yang terlihat dan berperilaku apa yang seharusnya dilakukan (Tidwell et al., 2020, h. 258).

2.1.1.2 Warna

Warna digunakan dalam desain yang bermanfaat dalam menarik perhatian, mengelompokkan elemen-elemen, menunjukkan arti, dan meningkatkan estetika suatu desain (Tidwell et al., 2020, h. 258). Dalam warna tersebut, ada yang bernama warna *rectangular*. Berikut adalah contoh gambar menggunakan teknik warna *rectangular* (Filipiuk, 2021, h. 93).



Gambar 2.1 Teknik Warna *Rectangular*
Sumber: <https://units.gr/en/unit/units-parkside/>

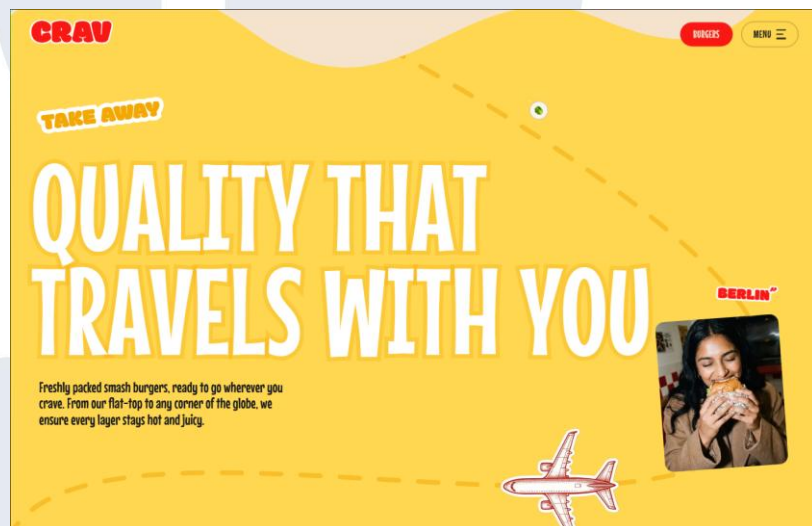
Warna *rectangular* merupakan warna yang memiliki 2 warna *complementary* yang akan menghasilkan 4 warna (Filipiuk, 2021, h. 93). Dari keempat warna tersebut, satu warna harus mendominasi dari warna yang lainnya, dan warna lainnya akan menjadi warna *accent* (Filipiuk, 2021, h.93). Teknik warna *rectangular* akan menjadi teknik warna yang akan digunakan dalam *website* perancangan (Filipiuk, 2021, h. 93).

2.1.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan elemen yang fundamental yang memengaruhi keterbacaan, hierarki visual, dan pengalaman pengguna. Tipografi dapat menimbulkan sensasi yang dapat mengingatkan pengguna keadaan produk tertentu atau menciptakan suasana

1. Sans Serif

Typeface digunakan dalam merefleksikan personalitas sebuah brand desain (Filipiuk, 2021, h. 57). Pada zaman sekarang, sudah banyak orang mengurangi menggunakan typeface serif dalam produk desain digital dan lebih banyak menggunakan serif (Filipiuk, 2021, h. 57).



Gambar 2.2 Contoh Sans Serif
Sumber: <https://www.cravburgers.shop>

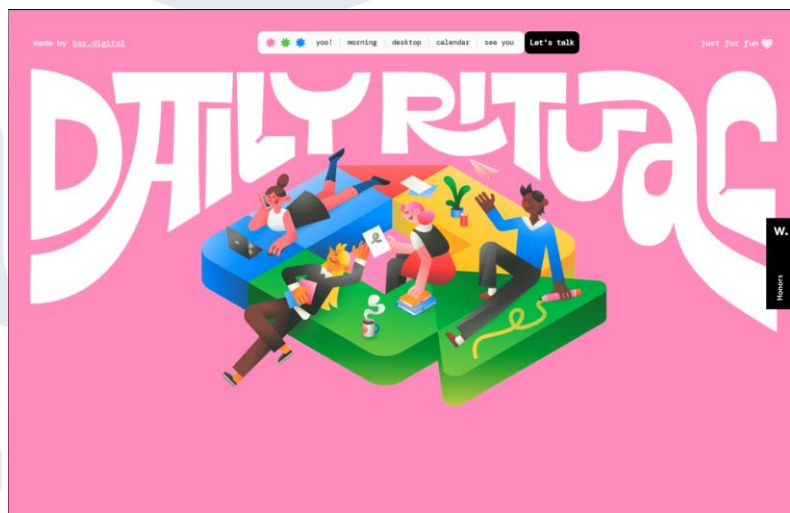
Dengan ukuran kecil dan garisan yang simpel dan modern, cocok untuk digunakan dalam menjelaskan artikel yang akan ditampilkan pada *website* dengan ukuran yang kecil untuk body text. Selain untuk penjelasan artikel pada *website*, sans serif dapat digunakan untuk penulisan hal lain yang berukuran kecil seperti kontak, sumber, caption, dll.

2.1.1.4 Imagery

Dalam web atau produk digital, menggunakan foto dapat mengatur mood suatu desain, dengan meletakkan foto yang baik dapat memberikan cerita dalam sekali lihat yang berpengaruh lebih baik dibanding hanya tulisan.

1. Illustration

Ilustrasi menurut (Filipiuk, 2021, h, 195), merupakan Ilustrasi merupakan cara yang baik untuk menyampaikan sebuah ide secara visual dan abstrak. Ilustrasi yang digunakan dengan tepat bisa lebih bermakna daripada seribu kata. Dengan bentuk-bentuknya yang sederhana, ilustrasi sering kali sangat ramah pengguna dan mudah dipahami. Ilustrasi jarang sekadar menjadi hiasan—sama seperti foto, ilustrasi sering kali melengkapi teks, misalnya di halaman arahan (Filipiuk, 2021, h, 195).

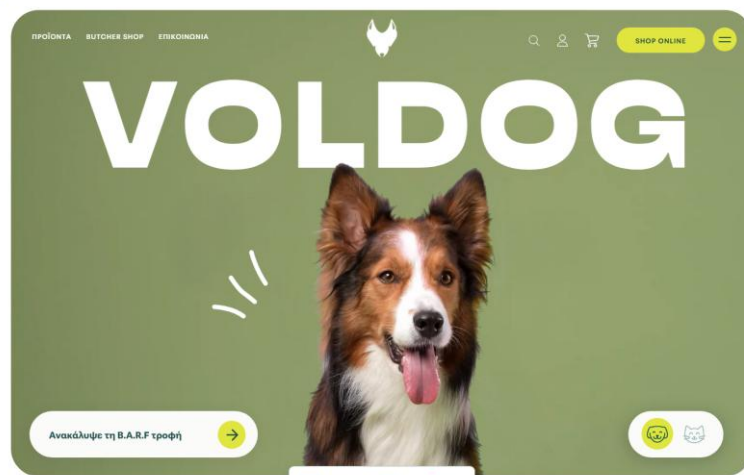


Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Pada Website
Sumber: <https://remote-rituals.framer.website>

2. Icon

Icon merupakan gambar grafik yang bertujuan sebagai pengganti teks dalam menunjukkan fungsi. Dalam pembuatan Icon, mereka mempunyai kesamaan seperti

ilustrasi fotografi, dan tipografi. *Icon* harus dapat mengekspresikan ide dalam satu tatapan untuk pengguna dapat mengetahui penggunaan dari *Icon* tersebut ketika mereka menekan suatu tombol (Tidwell et al., 2020, h. 278). *Icon* digunakan sebagai navigasi, contoh seperti *home Icon* untuk mengarahkan pengguna ke *homepage*, *search button* untuk pengguna dapat mencari pada *website* tersebut, *phone Icon* untuk mengetahui kontak *website* tersebut, dll (Tidwell et al., 2020, h. 278).



Gambar 2.4 Contoh *Icon*
Sumber: <https://www.voldogfood.com>

Pada gambar tersebut terdapat icon terletak di atas halaman yaitu *icon search*, *profile*, dan *trolley*. Icon tersebut membantu dalam memberitahukan keadaan pengguna tentang apa yang akan didapatkan jika pengguna tersebut menekan *icon* tersebut.

2.1.1.5 Layout

Layout digunakan dalam Menyusun elemen dalam interface design. Elemen tersebut adalah bagian informasional, fungsional, pembingkai dan dekoratif. Letakan elemen yang baik membantu dalam mengarahkan dan menginformasikan pengguna mengenai kepentingan dari

informasi dan fungsi tersebut. Berikut adalah apa yang membuat sesuatu terlihat penting menurut (Tidwell et al., 2020, h. 209).

1. *Size*

Ukuran digunakan dalam memberukam pengguna tentang sesuatu yang penting, seperti *headlines* dan *subheadline*. Ukuran dapat berpengaruh dengan besar dan dramatis seperti headlines pada *web page*, dan ukuran kecil seperti footer yang terletak pada akhir halaman yang terkesan tidak terlalu penting (Tidwell et al., 2020, h. 211).

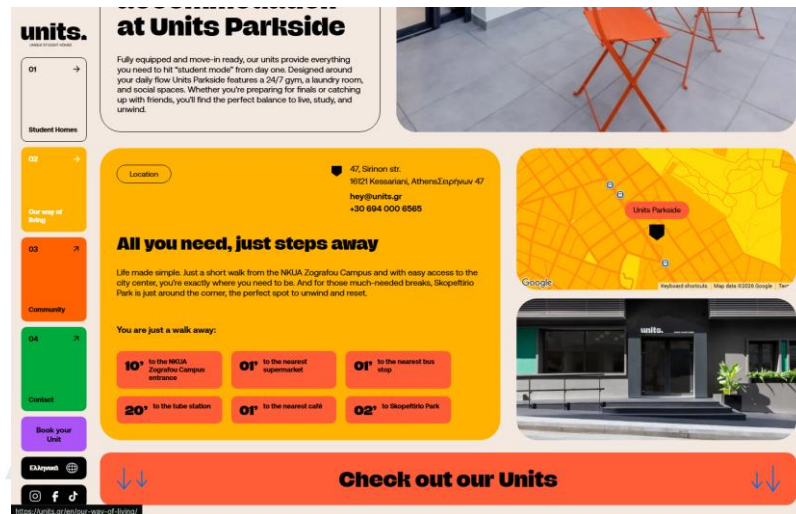


Gambar 2.5 Contoh *Size*

Sumber: Designing Interfaces Patterns for Effective Interaction Design

2. *Position*

Posisi pada layout berpengaruh dalam mengetahui mana yang elemen yang penting dan tidak. Hal tersebut dapat terlihat jika menggunakan ukuran, posisi dan warna dalam memudahkan pengguna dalam mengetahui mana yang penting (Tidwell et al., 2020, h. 212).



Gambar 2.6 Contoh *Position*
Sumber: <https://units.gr/en/unit/units-parkside/>

3. *Density*

Density atau kepadatan membantu dalam memisahkan elemen-elemen pada suatu layer. Kepadatan membantu dalam memudahkan pengguna dalam membaca informasi di layer dengan jelas dan dapat membedakan elemen-elemen mana yang terkait (Tidwell et al., 2020, h. 213).

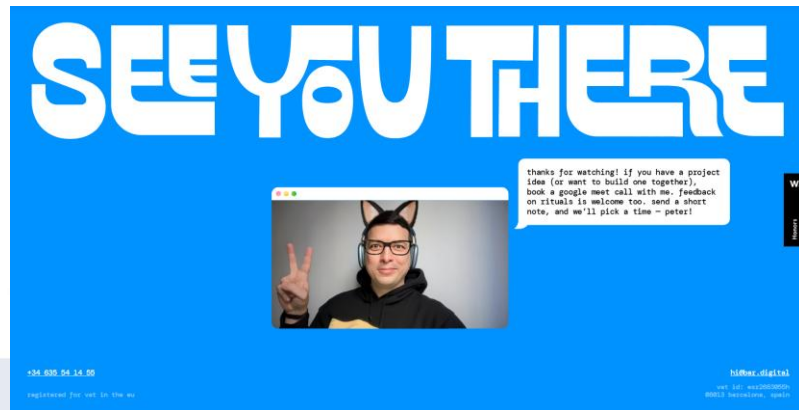


Gambar 2.7 Contoh *Density*
Sumber: Tidwell et al

4. *Background Color*

Menggunakan warna latar belakang dapat menarik perhatian pada suatu blok teks dan dapat membedakannya dari teks yang lain. Warna yang kontras dapat membantu menarik

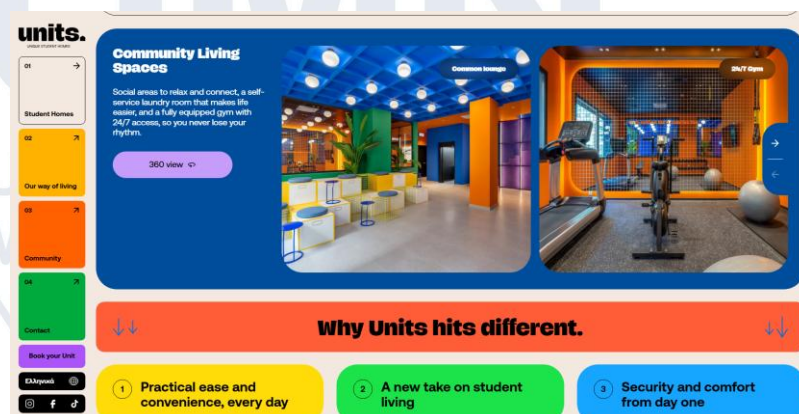
perhatian dan menunjukkan bahwa bagian yang menggunakan warna kontras merupakan hal yang penting (Tidwell et al., 2020, h. 214).



Gambar 2.8 Contoh *Background Color*
Sumber: <https://remote-rituals.framer.website>

5. Alignment and Grid

Membuat desain menggunakan grid dapat membantu desainer dalam fokus ke konten dan memastikan layout pada desain terlihat konsisten dan seimbang. Grid mempunyai namanya margins dan gutters. Margins merupakan area di bagian luar konten, dan gutters merupakan area di antara konten pada layout (Tidwell et al., 2020, h.216).



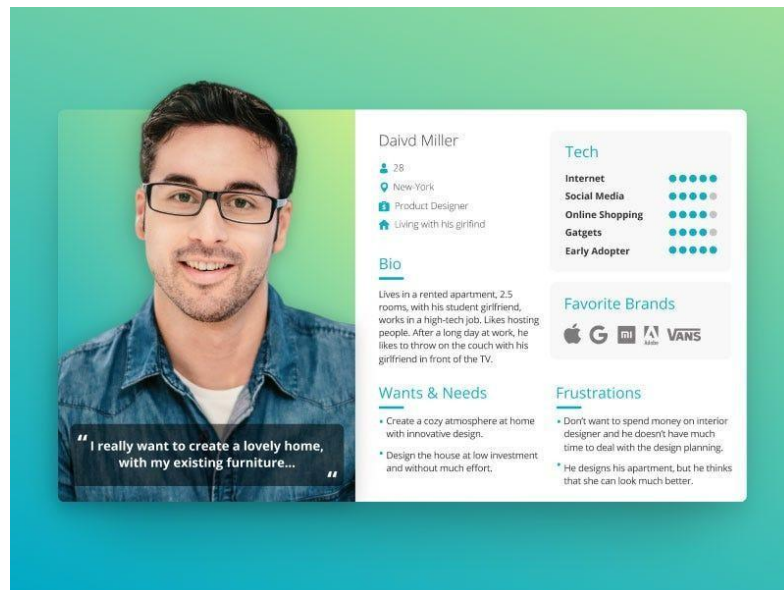
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan *Grid*
Sumber: <https://units.gr/en/unit/units-parkside/>

2.1.2 User Experience

User Experience (UX) merupakan pengalaman dari interaksi pengguna dengan suatu produk yang bersifat positif, negative, maupun netral. Pengalaman tersebut mempengaruhi persepsi, kepuasan, dan sikap pengguna terhadap produk yang digunakan (Chipman, 2021, h. 3). UX ditugaskan dalam memastikan suatu perusahaan memberikan servis yang dapat memuaskan kebutuhan pelanggan dan dapat membantu dalam mencapai tujuannya (Chipman, 2021, h. 5). Sebelum tahap perancangan *look and feel*, dilakukan riset *User Experience* (UX) terlebih dahulu dalam memastikan bahwa fitur – fitur dan alur penggunaan yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang nantinya dapat diterapkan secara optimal di hasil produk akhir. Riset UX berperan penting dalam pengembangan produk digital yang tidak hanya fokus kepada visual, tetapi juga efektif dan sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pengguna. Dalam menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dibutuhkan pengertian tentang target pengguna dalam membantu di proses desain produk.

2.1.2.1 User Persona

User persona alat bantu dalam proses desain untuk menjelaskan audience yang desainer targetkan dengan mengarahkan keputusan desain berdasarkan kebutuhan nyata, bukan kebutuhan generic dari pengguna yang tidak terdefinisi. *User persona* yang digunakan merupakan fiktif dari subjek spesifik dari audiens target yang didasarkan pada data agregat dari pengguna nyata suatu produk atau layanan (Yablonski, 2020, h. 8).



Gambar 2.10 Contoh *User Persona*

Sumber: <https://uxplanet.org/user-persona-templates-that-will-make...>

Menurut Yablonski (2020), *User Persona* berisi detail – detail tentang user yang relevan dengan fitur atau produk yang akan diproduksi yang akan berguna (Yablonski, 2020, h. 7). Data dan penulisan pada *user persona* merupakan:

1. Informasi umum

Informasi umum seperti foto, *tagline* yang mudah diingat, nama, usia, dan pekerjaan yang merupakan informasi yang relevan dalam sesi persona. Tujuan dari informasi tersebut adalah membuat karakteristik yang realis dari kelompok tertentu dari *target audience*, maka data tersebut harus mempunyai kesamaan.

2. *Detail*

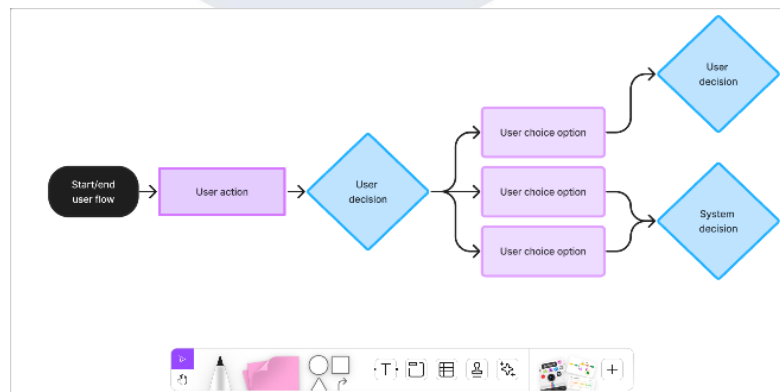
Detail berisi bio untuk membuat naratif yang lebih dalam tentang persona tersebut, kelakuan yang relevan, dan frustrasi yang dihadapi oleh persona tersebut. Dapat ditambahkan seperti *goal*, motivasi, ataupun tugas yang dilakukan oleh persona dalam menggunakan web tersebut.

3. Insights

Insights atau wawasan dalam *user persona* membantu menggambarkan sikap persona dalam membantu menambahkan konteks tambahan yang memberikan definisi lebih lanjut tentang user persona dan pola pikir mereka. Pada bagian ini sering mencakup kutipan langsung dari penelitian pengguna.

2.1.2.2 User Flow

User flow menurut carl 2021 merupakan *flowchart* dalam mevisualisasikan bagaimana rute pengguna dalam menggunakan suatu produk dari awal sampai akhir. Seluruh interaksi pengguna dengan produk didasarkan pada tugas tertentu. *User flow* yang baik dapat membantu mengidentifikasi dan menghilangkan titik-titik permasalahan dan tahap-tahap yang dapat membuat pelanggan bingung dan frustrasi saat menggunakan produk dalam menyelesaikan tugas (Chipman, 2021, h. 12).



Gambar 2.11 Contoh *User Flow*

Sumber: [https://www.figma.com/resource-library/user-flow/...](https://www.figma.com/resource-library/user-flow/)

2.1.2.3 User Journey

User Journey ini berguna dalam memvisualisasikan bagaimana cara orang menggunakan suatu produk atau layanan melalui narasi pencapaian tugas atau tujuan tertentu. *User Journey* harus disesuaikan dengan tujuan dan sasaran proyek. Pada user journey tersebut mencakup informasi sebagai berikut:

1. *Lens*

Lensa *User Journey* menentukan perspektif orang yang diwakili oleh pengalaman tersebut yang mencakup persona pengguna akhir. Diwajibkan didefinisikan sebelumnya berdasarkan penelitian terhadap audiens target produk atau layanan. Pada lensa *user persona* mencakup skenario spesifik yang menjadi fokus peta perjalanan yang dapat merupakan skenario nyata atau dapat diantisipasi dalam kasus produk atau layanan yang belum diluncurkan.

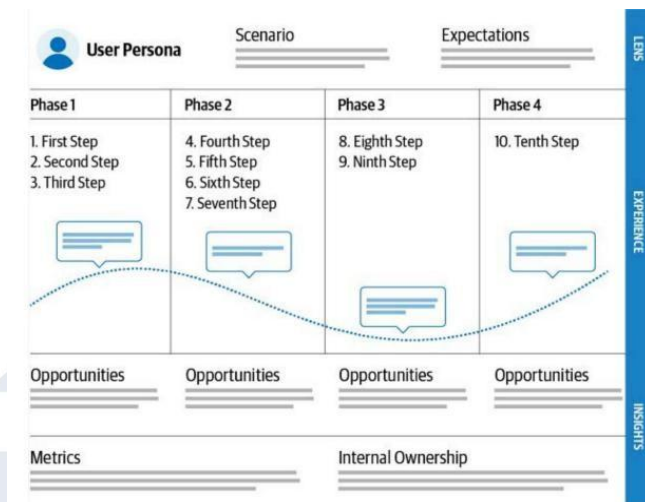
2. *Experience*

Pada tahap *experience* atau pengalaman menggambarkan aksi, pola pikir, dan emosi pengguna akhir di sepanjang *timeline* pada *journey map*.

3. *Insights*

Pada bagian *insights*, bagian ini mengidentifikasi poin-poin penting yang muncul dalam pengalaman tersebut. Bagian ini biasanya berisi daftar peluang yang dapat meningkatkan pengalaman secara keseluruhan. Bagian ini juga biasanya berisi daftar metrik yang terkait dengan peningkatan pengalaman, serta rincian mengenai kepemilikan internal atas metrik-metrik tersebut.

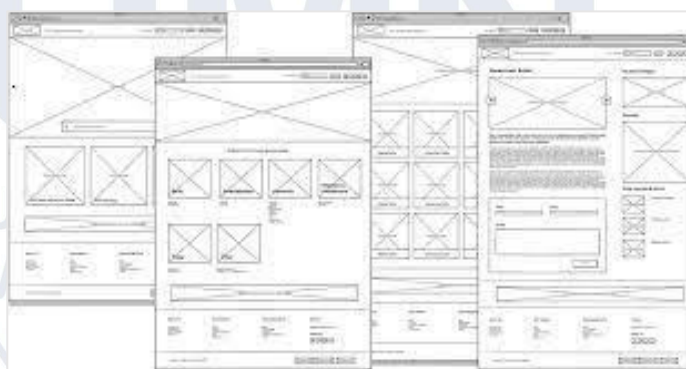
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.12 Contoh *Journey Map*
Sumber: Laws of UX

2.1.2.4 Wireframe

Wireframe merupakan gambaran visual sederhana dari antarmuka pengguna yang menunjukkan letakan elemen-elemen utama tanpa detail atau elemen grafis dan bermanfaat sebagai landasan kerangka untuk sebuah *website* (Chipman, 2021, h. 21). *Wireframe* dapat digunakan untuk membuat sketsa fungsi pada suatu halaman, mendeteksi eror lebih awal, dan menyelamatkan waktu untuk modifikasi nanti (Chipman, 2021, h. 22).



Gambar 2.13 Contoh *Wireframe*
Sumber: <https://www.binar.co.id/blog/wireframe-adalah...>

Dalam proses pembuatan *website* dibutuhkan beberapa teknik dalam menciptakan *website* dengan mengetahui prinsi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. UI dibutuhkan dalam membanru desainer

menentukan visual dan layout pada *website* dalam membuatnya konsisten untuk para pengguna menggunakan *website* tersebut dengan menggunakan teori seperti visual hierarki, penentuan warna, tipografi, *imagery*, dan layout. UX dibutuhkan dalam membantu desainer untuk memastikan desain perancangan dapat memuaskan kebutuhan pengguna. UX menggunakan teori dalam memahami kebutuhan user yaitu *user persona*, *user flow*, *user journey*, dan *wireframe*. Kedua tersebut dibutuhkan dalam membantu desain menciptakan *website* sesuai dengan target.

2.2 GERD

GERD atau *Gastroesophageal Reflux Disease* merupakan gejala yang mengganggu akibat refluks dari perut naik ke esofagus. dapat melemahkan katup antara lambung dan kerongkongan. GERD telah menjadi permasalahan kesehatan yang serius dikarenakan terkait dengan penurunan kualitas hidup dan Tingkat morbiditas yang tinggi (Clarrett & Hachem, 2018, h. 214). Gejala yang biasa dialami oleh penderita GERD adalah rasa mulas, yang merupakan sensasi rasa seperti terbakar pada bagian dada yang menjalar ke arah mulut yang disebabkan oleh refluks asam yang naik ke kerongkongan (Clarrett & Hachem, 2018, h. 215).

2.2.1 Penyebab GERD

GERD dapat disebabkan oleh banyak hal, salah satunya merupakan konsumsi kopi. Kandungan dalam kopi yaitu utamanya kafein dapat menyebabkan tekanan pada bagian sfinger esofagus dengan membuat ototnya menjadi rileks atau lemas (R Hartoyo et al., 2022, h. 15). Dalam penelitian tersebut, dinyatakan bahwa kopi bubuk yang mengandung kafein dapat meningkatkan produksi asam pada lambung dibandingkan dengan bubuk kopi yang tanpa mengandung kafein tergantung pada jenis kopi dan metode evaluasi yang digunakan (Alhuzaim et al., 2022, h. 6).

2.3 Biji Kurma

Biji kurma merupakan biji dari buah kurma yang biasanya dianggap sebagai limbah dan hanya mengkonsumsi daging buah kurma. Walaupun biji kurma masih banyak mengabaikannya dan dinyatakan sebagai limbah, biji tersebut memiliki kelebihan dalam tidak mengandung kafein (Gianing & Eliska, 2023, h. 223). Hal tersebut dapat menjadi kelebihan baik untuk menjadi alternatif kopi yang bebas kafein yaitu dengan kopi kurma.

2.2.2 Kopi Kurma

Kopi Kurma merupakan hidangan sebagai alternatif kopi yang bebas kafein yang memiliki rasa dan aroma yang mirip dengan kopi. Dari buku *Islamic Medicine*, menurut Yusuf Al-Hajj bahwa kopi biji kurma dapat memberikan tenaga jika dikonsumsi. Dengan kandungan bebas kafein, kopi biji kurma aman untuk dikonsumsi.

1. Flavonoid

Flavonoid merupakan senyawa bioaktif yang berperan tinggi sebagai antioksidan alami yang berguna dalam melawan radikal bebas. Flavonoid juga memiliki manfaat dalam melindungi tubuh dari penyakit dalam mempunyai efek yang positif untuk kesehatan manusia (Panche et al., 2016, h. 2).

2. Senyawa Felonik

Senyawa Felonik merupakan senyawa yang diproduksi dari tumbuhan sebagai respond terhadap berbagai stressor lingkungan (Rasyad Arrofiqi et al., 2024, h. 8). Senyawa fenolik memiliki peran penting untuk kesehatan tubuh serta pengobatan seperti kanker, penyakit jantung, stroke, osteoporosis, Arteriosklerosis, disfungsi otak, diabetes melitus, inflamasi, dan juga penyakit neurodegenerative (Rasyad Arrofiqi et al., 2024, h. 9).

3. Tanin

Tanin merupakan senyawa alami yang stabil dengan protein yang biasa digunakan sebagai astringent (Listiana et al., 2022, h. 63). Tanin berfungsi dalam pengobatan untuk diare, menghentikan pendarahan, dan mengobati ambeien (Listiana et al., 2022, h. 63).

2.2.3 Manfaat Biji Kurma untuk GERD

Biji kurma mempunyai manfaat yang terutamanya kandungan bebas kafein yang cocok untuk penderita GERD. Selain itu, biji kurma dapat mempunyai manfaat yang lain seperti mengurangi rasa nyeri serta mengobati rasa sakit darah tinggi dengan kandungan kalium yang tinggi. Lalu, kandungan yang lainnya yaitu zat besi (Fe) yang terdapat pada kopi biji kurma bermanfaat untuk menghasilkan dan mensistensi eritrosit tidak tercukupi (Gianing & Eliska, 2023, h. 223).

2.4 Biji Kurma

Penelitian relevan dilakukan dalam meninjau riset lain yang mempunyai topik yang sama yaitu dengan topik kopi kurma. Berikut adalah penemuan penelitian yang terkait dengan topik tersebut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Gambaran konsumsi minuman pada konsumen dewasa muda di kedai kopi kawasan Jakarta Timur	Veronica Melia Widodo, Susy Olivia Lontoh (2023)	Responden yang didapatkan dalam studi ini sebanyak 30 orang dengan rentang usia 18-36 tahun.	Penelitian ini menunjukkan bahwa konsumsi kopi banyak dilakukan oleh usia muda yang sudah tidak bisa lepas dari kopi dengan frekuensi konsumsinya 3-6 cangkir per minggu.

2.	Hubungan Pola Konsumsi Kopi Terhadap Penderita Gastritis di Indonesia: Literature Review	Trianisa Azharani dan Fatria Harwanti (2024)	Hasil literature review dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan kopi terhadap kejadian gastritis, dimana dapat mempercepat produksi asam	Membuktikan bahwa adanya akibat jika mengonsumsi kopi untuk yang penderita GERD
3.	Uji Organoleptik dan Kandungan Fe Pada Kopi Biji Kurma	Dwene Nur Gianing dan Eliska (2023)	Dari hasil penelitian, banyak yang menerima kopi biji kurma dari penilaian warna, aroma, tekstur dan rasa dengan nilai suka dan sangat suka.	Menunjukkan bahwa adanya ketertarikan dalam membuat kopi biji kurma sebagai alternatif kopi.

Kesimpulan dari penelitian relevan tersebut adalah konsumsi kopi sudah banyak dilakukan oleh dewasa muda, dengan tingginya untuk menemani mereka dalam melakukan aktivitas. Dengan itu beberapa masih memiliki GERD masih melanjutkan mengonsumsinya dengan mengetahui efek samping yang akan dihadapi yaitu mempercepat produksi asam lambung. Hal tersebut dapat diketahui dengan mengetahui dampak tersebut, masih banyak masih melanjutkan konsumsi kopi yang sebanyak 3-6 cangkir per minggu. Dengan adanya alternatif, beberapa dari hasil survey, sudah menerima kopi biji kurma sebagai alternatif kopi yang bebas kafein dari segi aroma, tekstur, dan rasa. Menunjukkan bahwa kopi biji kurma dapat diperluas untuk menjadi alternatif kopi yang bebas kafein.