

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Berdasarkan buku berjudul “*Digital Design Essentials*”, website diartikan sebagai suatu identitas milik individu, perusahaan atau organisasi yang ditampilkan melalui internet untuk menyampaikan informasi maupun layanan kepada pengguna yang terdiri atas kumpulan halaman web yang menggunakan bahasa html dan ditampilkan melalui browser dan berfungsi sebagai media digital yang memungkinkan penyampaian informasi secara luas, terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna dari berbagai tempat (Lal Raj, 2013).

2.1.1 Website Guidelines

Dalam buku berjudul “*Digital Design Essentials*”, perancangannya sebuah website yang baik harus mengikuti beberapa *best practice* dan *design guidelines* (Lal Raj, 2013):

- a. Berfokus pada tugas utama pengguna (memprioritaskan kebutuhan pengunjung).
- b. Strategi konten jelas agar informasi tersusun rapi dan relevan.
- c. Struktur halaman konsisten.
- d. Pembatasan penggunaan warna (maksimal 3).

Penulis menggunakan buku ini dengan tujuan untuk mempelajari perancangan sebuah website informasi yang dapat menyampaikan informasi relevan sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan isi konten yang terstruktur serta rapi dan juga penggunaan elemen elemen yang sesuai.

2.1.2 User Interface

UI Design (User Interface Design) merupakan proses merancang sebuah tampilan visual seperti warna, huruf, ikon, tombol dan tata letak halaman dari sebuah media yang dilihat dan digunakan langsung oleh pengguna. Berbeda dengan UX (*User Experience*), UI lebih mengarah

penampilan dan gaya, bukan keseluruhan pengalaman pengguna sehingga peran UI disini adalah menjadi “permukaan” dari media, bagian pertama yang berinteraksi dengan pengguna sehingga membuat pengguna merasa lebih nyaman, menarik dan mudah dalam menggunakannya (Filipiuk M., 2021).

2.1.2.1 UI Design Principles

UI Design yang baik tidak hanya tentang membuat tampilan yang terlihat bagus, tetapi juga memahami apa yang membuat sebuah antarmuka benar – benar efektif bagi pengguna sehingga meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan kata lain, *UI (Interface Design)* yang baik harus seimbang antara fungsi yang mudah digunakan dan pengalaman yang menyenangkan. Oleh karena itu, terdapat beberapa *UI design principles* yang menjadi pedoman dalam membuat sebuah perancangan media untuk meningkatkan pengalaman pengguna, diantaranya (Filipiuk M., 2021):

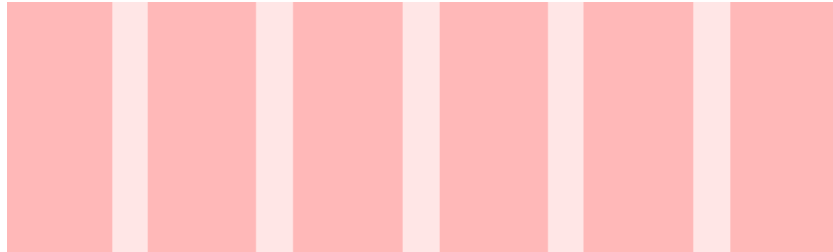
1. Grid and layout

Dalam buku “*UI Design Principle*” menyatakan *grid* merupakan sekumpulan garis horizontal dan vertikal yang membagi layar menjadi baris dan kolom untuk membantu menyusun elemen desain secara rapi dan terstruktur. *Grid* sangat penting karena membantu desainer menata teks, gambar, tombol dan komponen lainnya agar terlihat sejajar, konsisten dan mudah dibaca pengguna sehingga desain menjadi lebih terorganisir, profesional dan nyaman dilihat serta meningkatkan pengalaman pengguna menjadi lebih baik (Michael Filipuk, n.d.)

a. Column

Columns (kolom) merupakan *grid* dalam bentuk vertikal. Semakin banyak kolom yang dibuat, maka semakin fleksibel dalam mengatur tata letak berbagai desain seperti teks, gambar, tombol ataupun ilustrasi. Pada desain website, pada umumnya menggunakan 12 kolom karena mampu memberikan berbagai kombinasi pembagian *layout*. Dengan penggunaan

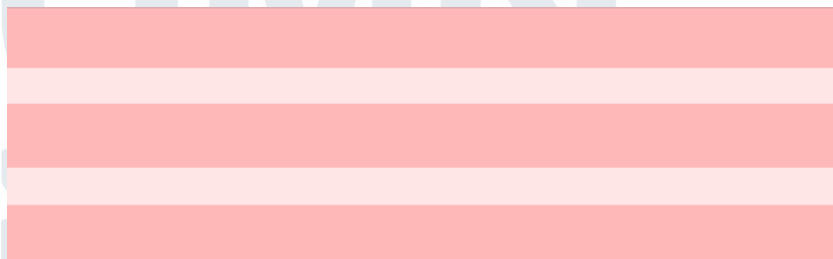
kolom, membantu menjaga konsistensi, keseimbangan visual, serta mempermudah proses pengembangan desain yang responsif di berbagai ukuran layar.



Gambar 2.1 *UI Design Principle Column*

b. *Row*

Rows (baris) merupakan *grid* dalam bentuk horizontal yang mengatur posisi elemen secara mendatar. *Row* juga berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun konten sehingga setiap elemen memiliki jarak dan posisi yang konsisten. Penggunaan *row* ini membantu dalam membagi beberapa bagian pada satu halaman website seperti *header*, *section*, ataupun *footer*. Namun pada desain website, banyak *row* tidak seketat *column* karena biasanya *section* menyesuaikan jumlah dan jenis konten yang ditampilkan sehingga memiliki ukuran yang fleksibel.

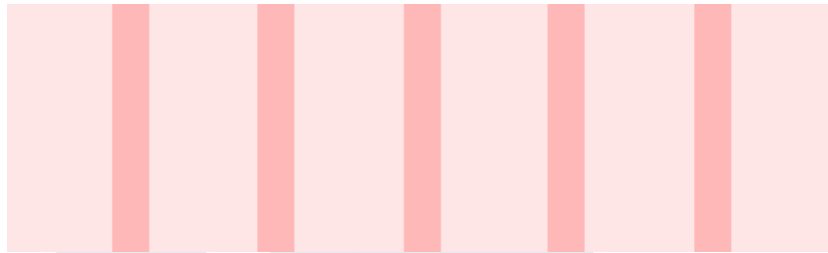


Gambar 2.2 *UI Design Principle Row*

c. *Gutter*

Merupakan “*empty space*” yang memisahkan kolom dan baris dalam suatu sistem *grid*. *Gutter* berfungsi memberikan jarak antar elemen sehingga setiap konten memiliki ruang yang cukup dan tidak terlihat saling berhimpitan. Semakin kecil *gutter*

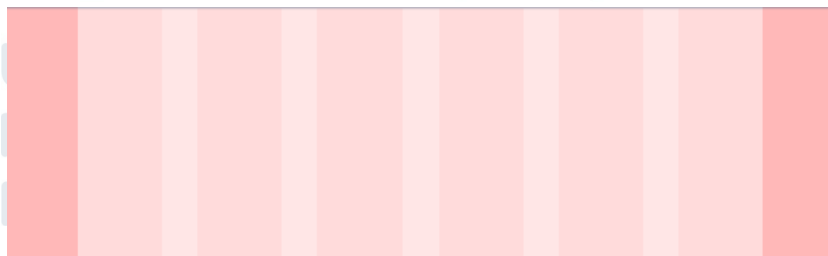
yang memisahkan, semakin rapat isi konten didalamnya sehingga tampilan isi website akan terasa lebih padat. Sebaliknya, *gutter* yang lebih besar akan memberikan ruang visual lebih luas sehingga tampilan website akan menjadi lebih lega dan nyaman untuk dibaca.



Gambar 2.3 UI Design Principle Gutter

d. *Margin*

Merupakan sebuah tempat kosong diluar kolom/baris dan *gutters*, bisa dikatakan sebagai *gutters* yang ada diluar *grid*. adanya *margin* berfungsi untuk memberikan ruang visual sehingga konten tidak terlalu dekat dengan batas halaman. *Margin* yang baik dapat meningkatkan keterbacaan, menciptakan keseimbangan visual dan membantu pengguna memusatkan perhatian pada isi konten. Sebaliknya, penggunaan *margin* yang terlalu kecil dapat membuat tampilan antarmuka terasa sempit, padat, dan kurang nyaman dilihat karena ruang kosong visual sangat sedikit.

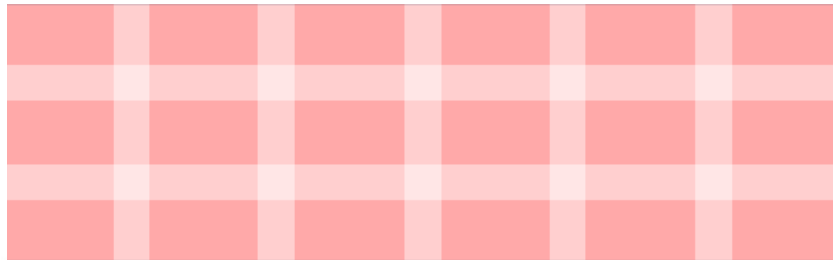


Gambar 2.4 UI Design Principle Margin

e. *Module*

Merupakan area dimana kolom dan baris saling berpotongan. *Module* berfungsi sebagai satuan ruang yang

digunakan untuk menempatkan berbagai elemen visual seperti teks, gambar, ikon, tombol, dll. Penggunaan *module* membantu menjaga keselarasan antar elemen dan memudahkan proses pengaturan hierarki visual sehingga dapat menciptakan desain yang fleksibel.



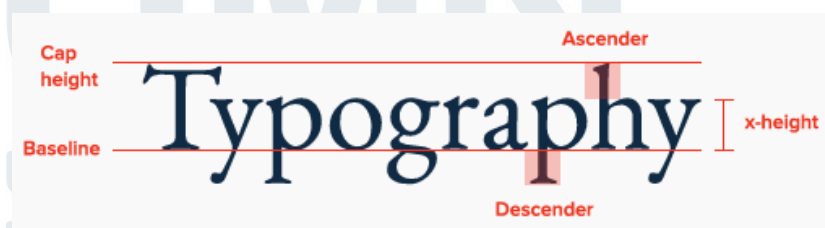
Gambar 2.5 UI Design Principle Module

2. Typography

Tipografi merupakan seni dan teknik mengatur huruf atau teks agar tulisan menjadi mudah dibaca, dipahami, dan menarik secara visual seperti mengatur ukuran huruf, jarak antar huruf, jarak antar baris, warna teks, dan penempatan teks dalam *layout website*.

a. Structure typography

Oleh karena itu, sebagai desainer harus memahami struktur dari tipografi itu sendiri yaitu terdiri dari *cap height*, *baseline*, *ascender*, *descender*, *x-height*.

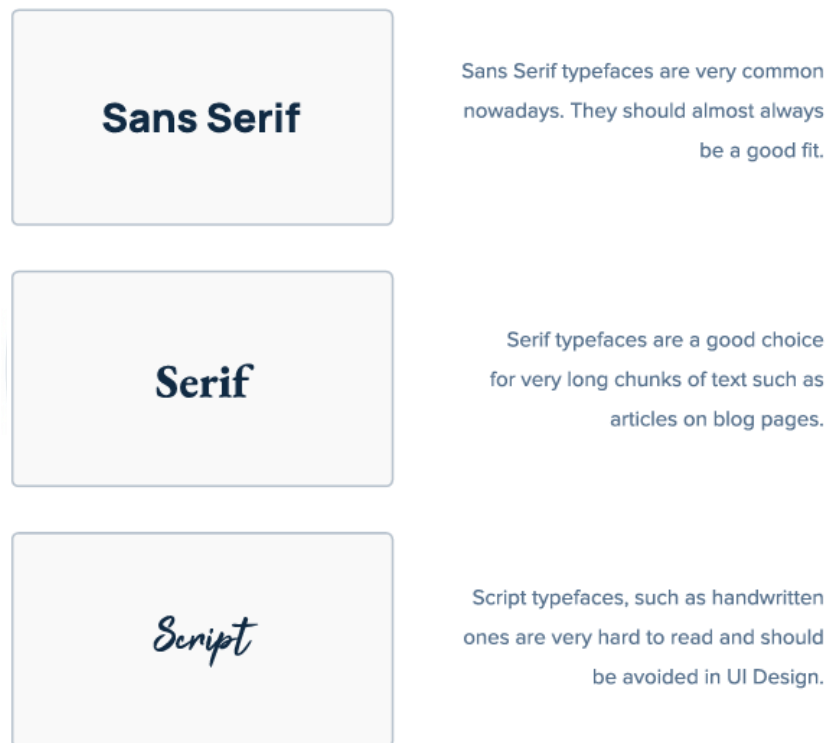


Gambar 2.6 UI Design Principle Typography

b. Typeface

Selain struktur, pemilihan *typeface* juga akan sangat berpengaruh pada *website* karena *typeface* merupakan refleksi dari personal suatu brand. Dalam mendesain website, penggunaan *typeface sans serif* menjadi suatu hal yang umum, karena jenis *typeface* ini sangat mudah untuk dibaca. Sedangkan *typeface*

serif, menjadi pilihan opsi kedua jika dibutuhkan. Penulis menghindari penggunaan *typeface script* karena *typeface* ini sangat sulit untuk dibaca dan hanya dipakai dalam kondisi tertentu jika memang diperlukan.



Gambar 2.7 UI Design Typeface Principle

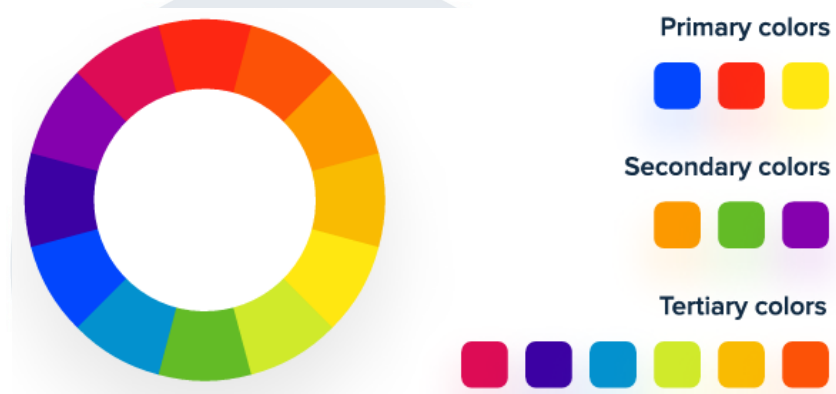
3. Color

Penggunaan warna pada website sangat berpengaruh terhadap emosi pengguna dan juga dapat memberikan kesan tertentu misalnya biru memberikan rasa tenang dan terpercaya, merah memberikan kesan berani atau peringatan, hijau sering diasosiasikan dengan kesegaran atau keberhasilan. Pemilihan warna pada website bertujuan supaya memiliki tampilan tetap konsisten, mudah dibaca, memiliki kontras yang baik serta mampu menyampaikan pesan dan emosi yang diinginkan kepada pengguna.

a. Warna pada website berdasarkan kebutuhan

Berdasarkan kebutuhan, warna terbagi menjadi 3 yaitu *primary colors*, *secondary colors*, dan *tertiary colors*. *Primary*

colors merupakan warna utama yang tidak bisa didapatkan dari campuran warna apapun (merah, kuning, biru), *secondary colors* merupakan warna sekunder yang didapatkan dari campuran warna primer (oren, hijau, ungu). Sedangkan, *tertiary colors* merupakan warna tersier yang didapatkan dari campuran warna sekunder dengan sekunder ataupun sekunder dengan primer.



Gambar 2.8 UI Design Principle Color Theory Combination

b. Warna website berdasarkan kombinasi

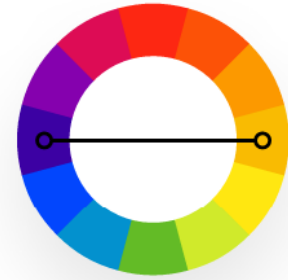
Setelah memilih warna utama, terkadang kita membutuhkan warna kedua atau bahkan warna ketiga sebagai warna pendukung. Terdapat beberapa cara dalam memilih warna pendukung, diantaranya:

i. *Complementary Color*

Palet antara dua warna yang saling bersebrangan satu sama lain dan sangat kontras. Perpaduan warna ini menciptakan penekanan pada elemen sehingga lebih menarik perhatian. Penggunaan warna ini diterapkan secara proposional agar tidak menimbulkan kesan terlalu mencolok dan melelahkan mata pengguna. Pada umumnya kombinasi warna ini dipadukan dengan warna netral untuk tetap menjaga keseimbangan visual.

Complementary

Complementary palette is made out of two colors that are on the opposite sides of the color wheel, so there's a lot of contrast between these colors.



Gambar 2.9 UI Design Principle Complementary Color Combination

ii. Analogous Color

Palet antara 3 warna yang saling bersebelahan satu sama lain sehingga memiliki tone warna berurutan. Kombinasi warna ini menghasilkan kesan harmonis karena setiap warna memiliki keterikatan satu sama lain. Dalam desain UI, penggunaan warna ini ditujukan untuk menciptakan visual yang seimbang tanpa menghasilkan kontras yang tinggi. Oleh karena itu, dalam penggunaannya, kombinasi warna ini sangat diperlukan memperhatikan tingkat kecerahan maupun saturasi.

Analogous

Analogous palette is made out of three colors that are next to each other on the color wheel. It's often found in nature and is pleasant to the eye.



Gambar 2.10 UI Design Principle Analogous Color Combination

iii. Split-complementary Color

Palet antara 3 warna, dimana dua warna lainnya merupakan warna yang berseberangan dengan warna pertama. Dibandingkan dengan kombinasi *complementary color*, kombinasi warna ini tetap menghasilkan kontras yang kuat namun terlihat lebih seimbang dan tidak terlalu mencolok. Pada umumnya pada UI, penggunaan kombinasi warna ini diterapkan pada tombol, ikon, ilustrasi, dll. Oleh karena itu,

kombinasi warna ini dapat digunakan untuk menciptakan desain yang menarik karena memiliki kontras yang cukup.

Split-Complementary

The split-complementary color palette is similar to complementary palette. It uses one color and the two colors adjacent to its complement.



Gambar 2.11 *UI Design Principle Split Complementary Color Combination*

iv. Triadic Color

Palet antara 3 warna yang dipilih berdasarkan bentuk segitiga sama sisi, sehingga saling intens dan kontras. Pada kombinasi warna ini umumnya menggunakan satu warna sebagai warna utama sedangkan dua warna lainnya memberikan *emphasis* yaitu sebagai warna pendukung. Walaupun memberikan warna yang kontras, penggunaan kombinasi warna ini diatur secara proposional agar tidak terlalu ramai dan meningkatkan kenyamanan visual bagi pengguna website.

Triadic

Triadic palette consists of three colors evenly spaced on the color wheel, in the shape of a triangle. It tends to be quite vibrant and contrasting.



Gambar 2.12 *UI Design Principle Triadis Color Combination*

v. Rectangular Color

Palet antara 4 warna yang dipilih berdasarkan bentuk persegi panjang sehingga terdapat dua padang warna yang saling bersebrangan satu sama lain. Kombinasi warna ini terdiri dari dua pasang warna komplementer yang saling

berseberangan. Pada kombinasi warna ini, satu atau dua warna digunakan sebagai warna utama sedangkan warna lainnya sebagai warna pendukung. Penggunaan kombinasi warna ini diterapkan pada desain yang membutuhkan variasi visual tinggi namun tetap memerlukan keseimbangan warna, keterbacaan dan konsistensi visual.

Rectangular

This palette consists of two pairs of complementary colors. It produces 4 colors, so only one should dominate, and other should be accent.



Gambar 2.13 *UI Design Principle Rectangular Color Combination*

vi. *Monochromatic Color*

Palet dari 1 warna yang kemudian dikembangkan dengan variasi nilai (*tone*), kegelapan (*shade*), dan kecerahan (*tint*) dengan menambahkan putih hitam atau abu abu sehingga menciptakan sebuah gradasi warna. Kombinasi warna ini menghasilkan gradasi warna yang harmonis karena kelompok warna masih dalam satu kesatuan warna yang sama. Kombinasi warna ini digunakan untuk menciptakan tampilan yang sederhana, serta konsistensi yang baik. Selain itu penggunaan variasi *tone*, *shade* dan *tint* membantu membangun hierarki visual sehingga pengguna tetap dapat mengenali dan informasi tetap memiliki keterbacaan yang baik.



Gambar 2.14 *UI Design Principle Monochromatic Color Combination*

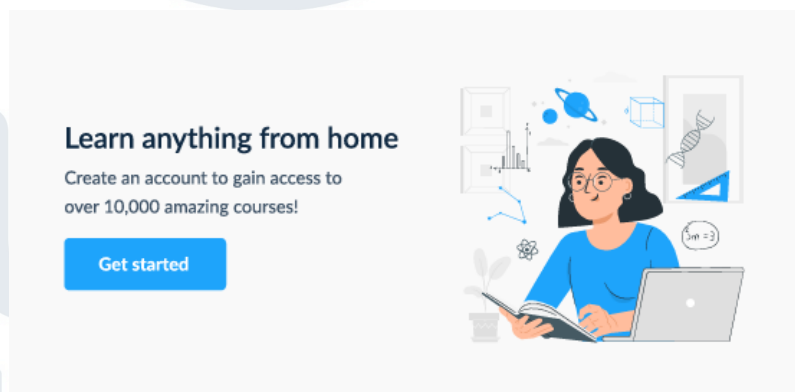
4. Website Button

Elemen interaktif yang biasanya terdapat pada aplikasi dan website yang digunakan untuk melakukan suatu tindakan tertentu seperti mengklik atau mengetuk tombol dan kemudian sistem akan menjalankan fungsi yang tertulis pada tombol tersebut.

a. Button Type

i. CTA Button (Call to Action)

Sesuai dengan namanya, tombol ini memberikan sebuah interaksi timbal balik kepada pengguna setelah pengguna mengklik. *CTA* sangat umum digunakan pada halaman awal (*landing page*) seperti pada tombol *CTA* pada “*Create an Account*” yang dimana ketika di klik oleh pengguna, maka akan menampilkan aksi berupa memunculkan halaman yang harus di isi oleh pengguna terkait informasi pengguna untuk membuat akun baru dan biasanya tombol *CTA* akan dibuat lebih menonjol dibandingkan yang lainnya.

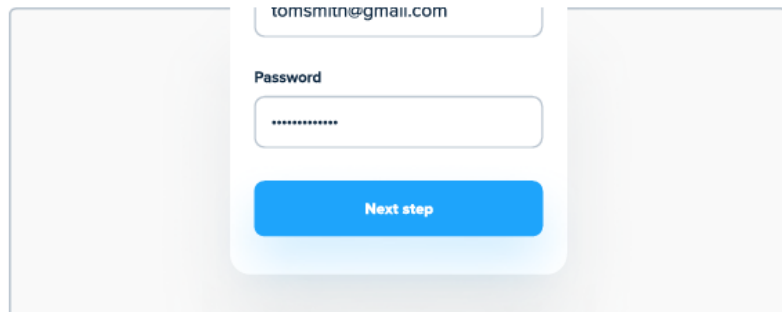


Gambar 2.15 UI Design Principle CTA Button

ii. Primary Button

Tombol ini hampir mirip dengan *CTA* (*Call to Action*), walaupun mereka sama dalam bentukan, namun berbeda dengan *CTA*, yang dimana jika kita mengklik tombol *primary button* (*continue button*, *download button*, *save this file* dan lain sebagainya) maka tombol ini hanya membantu

pengguna menjalankan aksi lanjutan yang akan dilakukan pengguna.



Gambar 2.16 UI Design Principle Primary Button

iii. Secondary Button

Merupakan tombol yang berfungsi sebagai alternatif dari tombol utama. Tombol ini digunakan untuk aksi pendukung yang tetap diperlukan dalam kondisi tertentu. Contohnya adalah tombol “back” pada gambar dibawah ini yang merupakan alternatif dari tombol “next step”. Tombol ini biasanya memiliki tampilan yang lebih sederhana dibandingkan tombol utama dengan tujuan agar pengguna fokus pada tombol utama.



Gambar 2.17 UI Design Principle Secondary Button

iv. Tertiary Button

Tombol ini memiliki tingkat prioritas paling rendah dibandingkan dengan *primary* dan *secondary button*. Tombol ini menyediakan aksi tambahan yang bersifat opsional sehingga tidak menjadi fokus utama bagi pengguna ketika berinteraksi sehingga biasanya memiliki tampilan paling sederhana dan tidak mencolok. Contoh tombol *tertiary button* seperti pada gambar dibawah ini yaitu pada tombol “share article”.

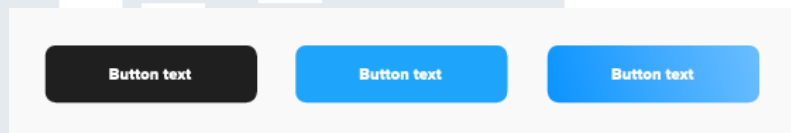


Gambar 2.18 *UI Design Principle Tertiary Button*

b. *Button Style*

i. *Filled Button*

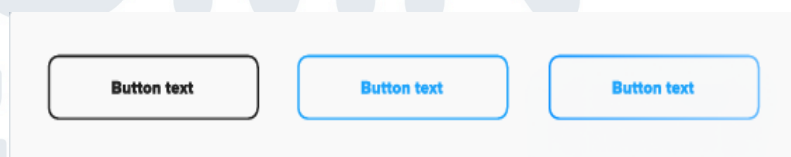
Merupakan jenis tombol yang dimana memiliki teks dengan latar belakang solid ataupun gradasi. Tombol ini dapat membantu membangun hirarki visual dengan menempatkan aksi paling penting sebagai fokus utama. Apabila digunakan terlalu banyak, dan mengurangi efektivitas hirarki visual.



Gambar 2.19 *UI Design Principle Filled Button*

ii. *Line Button*

Merupakan jenis tombol dengan latar belakang transparan dan hanya dibatasi oleh garis luar pada bagian tepinya. Dibandingkan dengan *filled button*, tombol ini memiliki penekanan visual yang lebih rendah sehingga umumnya digunakan sebagai pendukung yang tetap penting walaupun bukan sebagai fokus utama.

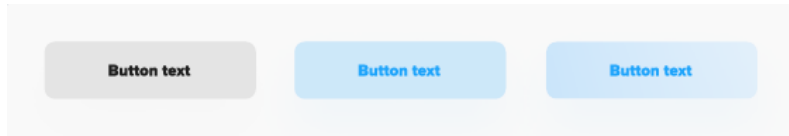


Gambar 2.20 *UI Design Principle Line Button*

iii. *Transparent Button*

Merupakan jenis tombol yang menggunakan latar belakang background dengan tingkat transparansi rendah sehingga menghasilkan tampilan yang tidak mencolok. Hal ini

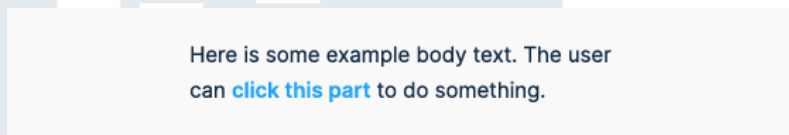
bertujuan agar tombol ini tidak mendominasi perhatian pengguna karena biasanya diterapkan sebagai aksi pendukung.



Gambar 2.21 *UI Design Principle Transparent Button*

iv. *Text Link Button*

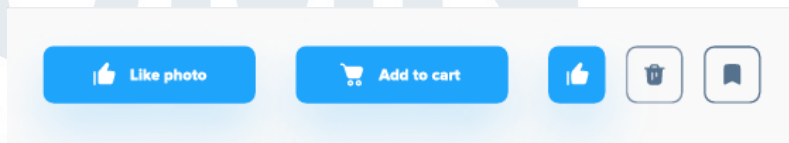
Tombol jenis ini menyatu dengan tulisan yang dimana pengguna dapat mengklik tulisan tersebut, pada umumnya ditandai dengan diberi warna yang berbeda pada tulisan.



Gambar 2.22 *UI Design Principle Text Link Button*

v. *Icon Inside Button*

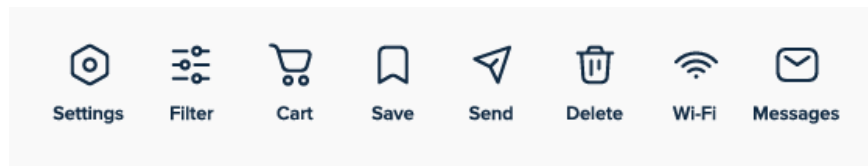
Pada tombol ini, biasanya terdapat sebuah ikon yang mendukung tulisan pada tombol sehingga dapat lebih mudah dimengerti jika pengguna tidak memahami arti dari tulisan pada tombol (menggunakan bahasa berbeda).



Gambar 2.23 *UI Design Principle Icon Inside Button*

5. *Website Icon*

Sebuah gambar yang digunakan komunikasi yang memiliki nilai yang tinggi, dengan tujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna sehingga lebih dapat dipahami oleh pengguna dan tidak memerlukan tindakan lanjutan untuk membacanya.

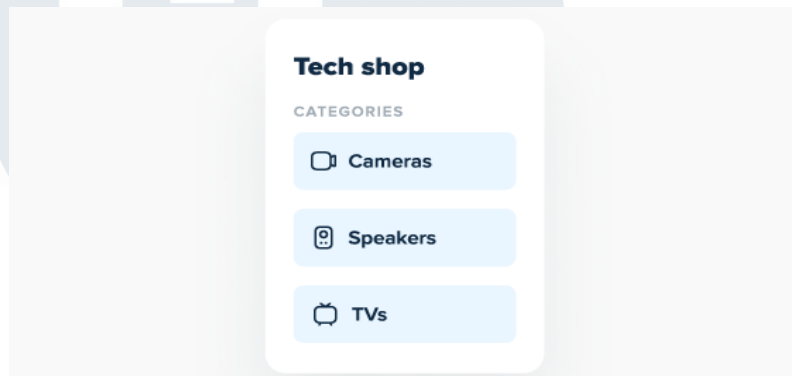


Gambar 2.24 UI Design Principle Website Icon

a. *Icon Type*

i. *Clarifying Icon*

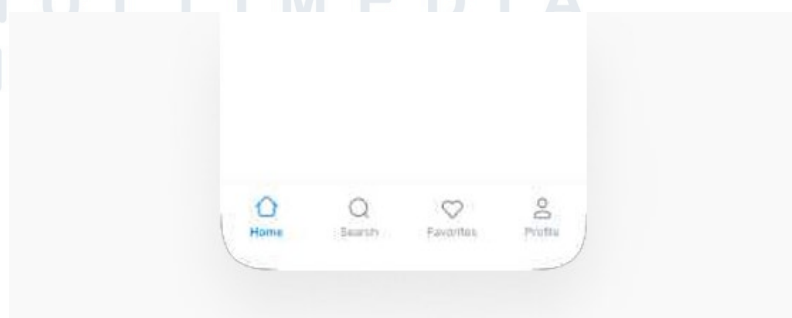
Pada umumnya digunakan untuk menjelaskan sesuatu dalam bentuk visual atau mengklarifikasi suatu kategori, seperti menjelaskan fitur pada sebuah media “camera, speaker, television, etc”.



Gambar 2.25 UI Design Principle Clarifying Icon

ii. *Interactive Icon*

Pada umumnya ikon ini digunakan dalam bar navigasi yang dimana pengguna dapat berinteraksi seperti ikon hati pada sebuah website belanja produk yang ketika diklik maka akan ada interaksi balik berupa produk ditambahkan ke favorit.



Gambar 2.26 UI Design Principle Interactive Icon

b. *Icon style*

Jenis icon bervariasi seperti “*line, filled, duo-tone, broken, glassy*” yang dimana setiap ikon disesuaikan dengan konsep visual dan identitas desain yang diterapkan. Pemilihan jenis ikon yang konsisten bertujuan untuk membantu pengguna lebih mengenali fungsi setiap ikon dengan lebih mudah dan menjaga keharmonisan tampilan.



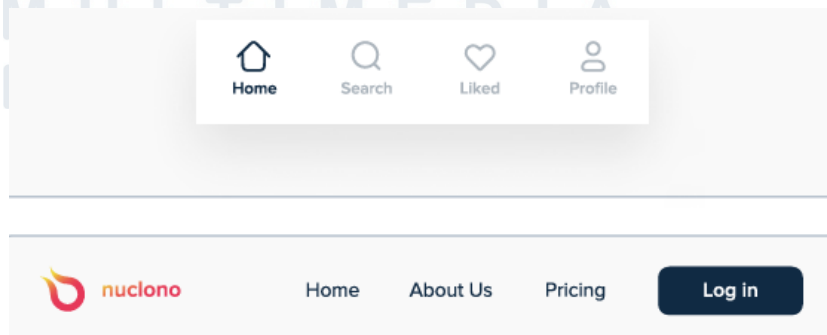
Gambar 2.27 *UI Design Principle Icon Style*

6. *Website Navigation*

Dalam *UI design* terdapat 3 jenis navigasi utama yang sering digunakan yaitu *visible navigation, hidden navigation* dan *contextual navigation*, ketiganya biasanya ada dalam hampir semua produk digital serta memiliki fungsi masing masing dengan penggunaan yang berbeda.

a. *Visible Navigation*

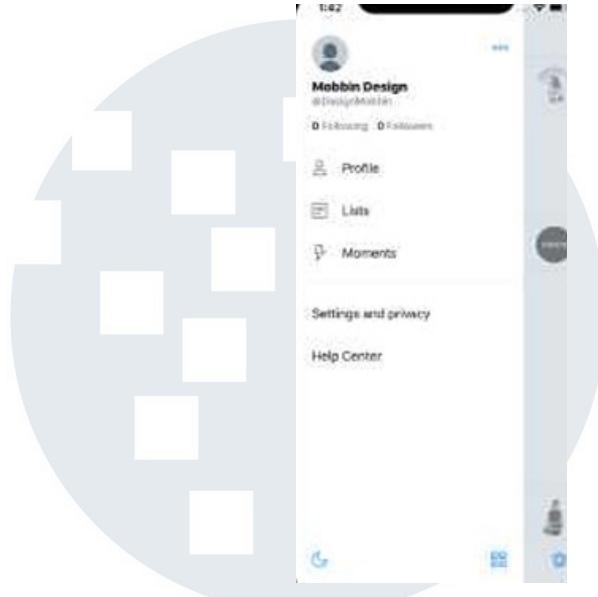
Berisikan sekumpulan tab dari beberapa halaman penting dalam sebuah produk dan seringkali dilengkapi dengan ikon. Navigasi ini memiliki posisi tetap dan tidak akan ikut bergeser ketika pengguna *scroll*. Tab yang sedang pengguna pilih akan diberikan *highlight* agar pengguna tahu bahwa mereka sedang dihalaman yang mana.



Gambar 2.28 *UI Design Principle Visible Navigation*

b. *Hidden Navigation*

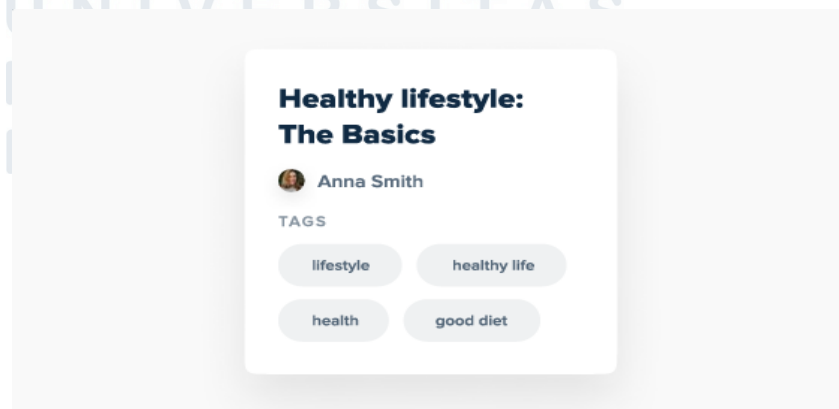
Navigasi ini tidak selalu terlihat dan dibutuhkan aksi dari pengguna untuk memunculkannya, biasanya navigasi ini berisikan lebih banyak menu yang berada di dalam menu seperti *dropdown*.



Gambar 2.29 UI Design Principle Hidden Navigation

c. *Contextual Navigation*

Pada navigasi ini tidak memuat menu apapun, hanya sebuah tautan yang dapat dipilih pada sebuah halaman itu sendiri seperti ketika pengguna menekan *link* tersebut, mereka akan diarahkan ke halaman lain yang masih berhubungan dengan konteks yang sedang dibaca.



Gambar 2.30 UI Design Principle Contextual Navigation

7. *Micro Interaction*

Merupakan jenis animasi kecil yang sering dan paling penting dalam *UI Design* seperti ketika menyukai foto di facebook tombol *like* akan berubah dari *outline* menjadi terisi, menggeser *slider* pada video di youtube, atau pada saat menekan tombol “*send*” pada gmail lalu muncul notifikasi bahwa email telah terkirim. Singkatnya, *micro interaction* bertujuan membuat sistem lebih responsif, jelas, dan nyaman digunakan dan juga untuk memberikan *feedback* atas aksi pengguna sehingga pengguna tahu bahwa aksi mereka berhasil dan tidak salah klik.

2.1.2.2 Kesimpulan Studi literatur *UI Design Principle*

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa UI (*user interface*) berperan sebagai “permukaan” visual media digital yang menentukan tingkat kenyamanan, ketertarikan dan kemudahan pengguna saat berinteraksi langsung. Teori *grid and layout* (seperti *column*, *row gutter*, *margin* dan *module*) merupakan panduan dasar menyusun elemen desain secara konsisten dan sejajar sehingga dapat menciptakan sebuah desain dengan hirarki visual yang rapi, profesional serta informasi diseluruh halaman website mudah dibaca oleh pengguna.

Pemilihan typography dan warna juga menjadi fondasi dalam membentuk identitas visual dan penyampaian pesan. Penataan teks dan pemilihan jenis font yang benar dapat membantu meningkatkan hirarki teks pada desain yang dirancang. Selain itu, teori warna dalam penerapannya memiliki peran membangun kontras dan menyampaikan pesan dari perancangan.

Dalam *UI Design Principles* juga terdapat teori *website button and navigation* yang merupakan bagian dari hirarki tombol. Pemetaan dari hirarki tombol sendiri terdiri dari *CTA (Call to Action)*, *Primary*, *Secondary* and *tertiary button* dengan gaya visual *filled*, *line*, and *transparent* yang didukung dengan sistem navigasi (*visible*, *hidden*, *contextual*).

Terakhir, *icon and micro interaction* berperan sebagai elemen interaktif yang meningkatkan responsivitas dalam website. Penggunaan *icon* mempermudah komunikasi visual agar pengguna dapat memahami tanpa membaca teks panjang. Sedangkan penggunaan *micro interaction* memberikan umpan balik instan setiap aksi yang dilakukan pengguna.

2.1.3 User Experience

Secara umum, *user experience* adalah bagaimana perasaan atau pengalaman pengguna ketika menggunakan sebuah produk atau layanan (website, aplikasi, atau sistem digital lainnya). Tujuan dari *user experience* itu sendiri adalah memastikan produk mudah untuk digunakan, bermanfaat, nyaman dan memberikan pengalaman positif sehingga pengguna merasa puas saat berinteraksi dengan produk tersebut. Setiap interaksi manusia dengan suatu objek memiliki pengalaman pengguna, namun praktisi *user experience* lebih berfokus pada hubungan antara manusia dengan produk berbasis teknologi (Mads Soegaard, 2018).

2.1.3.1 Honeycomb Principles

Dalam buku “*The Basic of User Experience Design*” by *Interaction Design Foundation*, menyatakan bahwa dalam membuat sebuah media, harus memiliki dampak nyata, mudah digunakan, mudah ditemukan, dapat dipercaya, menarik secara emosional, dapat diakses oleh semua pengguna, serta dapat memberikan nilai bagi pengguna dan organisasi. Terdapat 7 faktor utama yang menjelaskan pengalaman pengguna (*UX Honeycomb*) yang dituliskan dalam buku “*The Basic of User Experience Design*” by *Interaction Design Foundation* sebagaimana yang dikemukakan oleh Peter Morville (Mads Soegaard, 2018):

1. Useful

Menekankan bahwa produk harus memiliki tujuan yang jelas dan memberikan manfaat bagi pengguna, tidak terlalu praktis namun juga dapat berupa manfaat emosional, hiburan, atau nilai estetika yang dirasakan pengguna.

2. *Useable*

Berkaitan pada kemampuan pengguna mencapai tujuan secara efektif dan efisien melalui suatu produk serta harus mempertimbangkan keterbatasan manusia agar mudah digunakan, karena jika suatu produk memiliki *usability* yang rendah maka cenderung kurang berhasil di pasar meskipun memiliki fungsi yang baik.

3. *Findable*

Struktur informasi dan navigasi menjadi pemeran utama, yang berarti produk dan informasi didalamnya harus mudah untuk ditemukan. *Interaction Design Foundation* menjelaskan bahwa jika pengguna kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, tidak menutup kemungkinan mereka akan meninggalkan produk tersebut.

4. *Credible*

Berkaitan dengan tingginya tingkat kepercayaan pengguna terhadap produk, jika tingkat kepercayaan pengguna terhadap produk rendah maka kemungkinan besar akan ditinggalkan pengguna. Kredibilitas ini mencakup akurasi informasi, kualitas produk, serta reputasi yang membuat produk.

5. *Desireable*

Menekankan daya tarik produk seperti desain visual, identitas, dan estetika. Produk yang menarik secara emosional akan lebih mudah untuk di ingat dan direkomendasikan. Hal ini menjadikan alasan dibalik pengguna yang menganggap suatu produk lebih menarik dibandingkan alternatif lainnya sehingga menggunakan produk yang sama secara terus menerus.

6. *Accesible*

Interaction Design Foundation menyatakan bahwa desain yang aksesibel harus dapat digunakan oleh semua orang, termasuk

pengguna dengan keterbatasan fisik atau kognitif (tidak hanya bermanfaat bagi disabilitas).

7. *Valueable*

Produk harus dapat menyelesaikan masalah sekaligus mendukung tujuan pengguna atau organisasi. Jika produk dinilai memiliki *valuable* maka produk tersebut dapat memberikan nilai yang jelas bagi pengguna dan pembuatnya, tanpa nilai yang jelas produk sulit bertahan dalam jangka panjang.

2.1.3.2 *UX Design Process*

Berdasarkan buku “*UX Writing: Designing User-Centered Content*” menyatakan bahwa atribut *design thinking* dapat memberikan manfaat besar bagi *UX Writing* karena pola pikir yang selaras dengan tahapan dalam proses desain sehingga dapat menciptakan ide – ide yang eksplisit, baik dalam bentuk teks ataupun visual dan pengalaman dan pesan yang ingin disampaikan benar benar terasa oleh pengguna (K Tham et al., 2024).

1. *Emphathizing with users and understanding their needs*

Dalam empati, tidak hanya memikirkan orang lain, tetapi benar benar berinteraksi dan situasi pengguna, menyingkirkan asumsi pribadi dan belajar langsung dari pengalaman pengguna. Caranya adalah dengan melakukan riset seperti mendengarkan, mengamati dan berinteraksi dengan pengguna mengenai aktivitas sehari – hari, kebutuhan, serta kesulitan mereka, sehingga memperoleh pemahaman nyata tentang apa yang sebenarnya dibutuhkan pengguna.

2. *Defining problems and opportunities*

Pada tahap ini, informasi yang sudah didapatkan sebelumnya dikumpulkan dan kemudian dianalisa untuk menentukan fokus utama dalam proses desain konten dengan membuat *user persona* dan *user journey map* sehingga mendapatkan

gambaran karakter pengguna dan juga batasan serta pemahaman tujuan proyek.

3. *Ideating content solution*

Setelah mendapatkan gambaran, kemudian dibuatlah beberapa ide sebanyak mungkin tanpa batasan dengan memahami cara berpikir pengguna dan pendekatan partisipatif yang dimana melibatkan langsung dalam proses ide melalui *workshop* atau latihan bersama sehingga solusi yang dihasilkan benar – benar sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. *Prototyping content*

Kemudian, ide tersebut dituangkan dan divisualisasikan ke dalam bentuk *prototyping* baik *low fidelity* ataupun *high fidelity*, dengan tujuan untuk melihat secara langsung dan menemukan kekurangan atau masalah yang mungkin tidak terlihat pada saat ide masih berupa konsep.

5. *Texting and validating solutions*

Setelah dibuat sebuah prototipe, dilakukan tahap *testing* terhadap prototipe yang dibuat. Pada tahap ini, pengguna nyata diajak untuk mencoba prototipe melalui berbagai metode pengujian baik secara sinkron atau asinkron, tujuannya adalah untuk memahami alurnya serta apakah konten mudah dipahami pengguna dan menghasilkan data kualitatif ataupun kuantitatif yang membantu mengavauasi *usability* dan pengalaman pengguna. Hasilnya seringkali terdapat beberapa perbaikan terhadap prototipe yang perlu diperbaiki hingga menjadi produk akhir yang menjadi lebih aman, jelas, dan efektif.

2.1.3.3 Kesimpulan Studi Literatur User Experience

User experience disimpulkan sebagai bentuk perasaan, emosi atau pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah perancangan. Tujuan dari penerapan UX ini adalah memastikan

bahwa produk yang dirancang bersifat fungsional, mudah digunakan, nyaman, serta memberikan dampak pengalaman positif bagi penggunanya.

Teori *honeycomb principles* memetakan 7 faktor utama yaitu *useful, useable, findable, credible, desireable, accessible, dan valueable*. Teori ini berperan sebagai parameter dalam perancangan media untuk mengevaluasi kualitas informasi dan kemudahan navigasi sistem. Selain itu terdapat juga penjabaran *UX Design Process* yang berperan dalam menghasilkan konten dan visual yang berpusat kepada pengguna. Dalam prosesnya terdapat 5 tahapan yaitu *emphatizing, defining, ideating, prototyping dan testing*. Dari dua teori UX, memberikan landasan perancangan yang kuat sehingga menghasilkan produk akhir dengan kualitas informasi yang baik serta pendekatan dengan pengguna.

2.2 Imagery

Menurut Mayer (2020) dalam bukunya yang berjudul "*Multimedia Learning (3rd edition)*", penyajian menggunakan kombinasi kata dan gambar dapat mendukung proses pembelajaran. Dimana "kata" yang dimaksud merupakan materi yang disampaikan dalam bentuk verbal baik berupa teks tertulis ataupun lisan. sementara itu, "gambar" adalah materi yang disajikan dalam bentuk visual meliputi grafik statis seperti ilustrasi, grafik, foto, dan peta maupun grafik dinamis seperti animasi dan video.

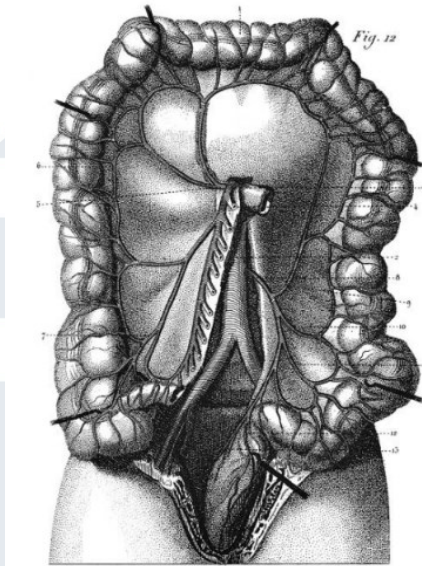
2.2.1 Illustration

Berdasarkan buku "Illustration" (Male A., 2017), dikatakan bahwa Ilustrasi berkaitan dengan mengkomunikasikan pesan kontekstual tertentu kepada audiens. Ilustrasi berakar pada keutuhan objektif, yang dihasilkan ilustrator atau klien berbasis komersial untuk memenuhi tugas tertentu. Ilustrasi mempengaruhi cara kita mendapatkan informasi, dimana informasi yang didapatkan dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual.

2.2.1.1 Medical Illustration

Ilustrasi medis merupakan ilustrasi yang secara khusus berfokus pada pembuatan visual mengenai anatomi tubuh manusia, prosedur medis,

penyakit, maupun progres biologis dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kesehatan secara akurat. Ilustrasi ini biasanya digunakan sebagai media komunikasi visual dalam pendidikan, pelatihan, penelitian, publikasi ilmiah serta media informasi kesehatan (Male A., 2017)



Gambar 2.31 Ilustrasi Medis

Ilustrasi ini sudah berkembang sejak awal abad pertengahan dan mengalami kemajuan yang signifikan. Saat ini, ilustrasi medis dituntut memiliki penggambaran yang baik dan ilustrator memahami anatomi manusia dan terminologi medis. Tujuannya supaya visual yang dihasilkan akurat, jelas, dan efektif.

2.2.1.2 Vector

Terdapat dua macam gambar yang dapat dihasilkan oleh komputer grafis, yaitu vektor dan bitmap. Vektor berasal dari penggabungan koordinat – koordinat titik menjadi garis atau kurva yang menggunakan perhitungan sistematis untuk kemudian menjadi sebuah obyek gambar yang tidak pecah ketika diperbesar atau diperkecil (Adityawan O., Hasanudin D., 2020). Vektor sangat berkaitan dengan *flat design* dan *flat illustration* karena keduanya merupakan gambar yang dihasilkan dengan berbasis vektor.

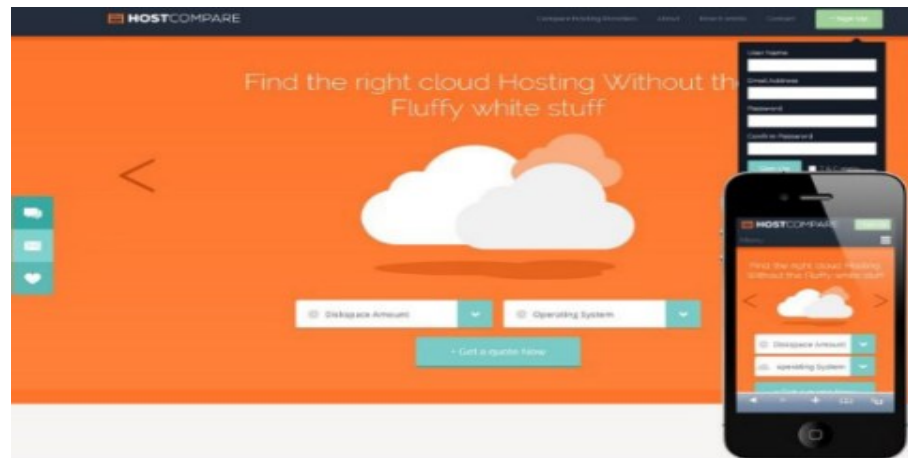


Gambar 2.32 Desain Vektor

Penggunaan grafis vektor dalam desain digital memiliki keunggulan seperti dapat mempertahankan kualitas gambar pada berbagai ukuran tanpa mengalami penurunan resolusi, memiliki ukuran file yang lebih kecil serta memudahkan proses penyuntingan pada setiap elemen visual. Oleh karena itu ilustrasi yang dibuat menggunakan vektor dapat memberikan tampilan visual yang sederhana, bersih, fleksibel dan tetap tajam.

2.1.2.1. Flat Design

Flat design diartikan sebagai desain latar. Jenis desain ini berfokus kepada penggunaan warna yang solid, tipografi dan elemen yang lebih sederhana sehingga cenderung minimalis dan menyederhanakan bentuk aslinya. Pada perkembangannya, *flat design* banyak diterapkan dan digunakan oleh *web designer* dan *user interface designer* untuk membuat website, aplikasi, dan *user interface* karena dianggap dapat membuat website lebih responsif dan memberikan tampilan website yang lebih bersih dan modern (Adityawan O., Hasanudin D., 2020).



Gambar 2.33 Flat Design UI

Flat design mengutamakan kejelasan visual dengan menghilangkan elemen dekoratif yang tidak diperlukan seperti efek bayangan, tekstur maupun gradasi yang berlebihan. *Flat design* memiliki tampilan yang bersih dan konsisten yang mendukung keerbacaan konten serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih nyaman ketika mengakses website.

2.1.2.2. *Flat Illustration*

Flat Illustration merupakan ilustrasi berbasis vektor yang mengikuti gaya dari *flat design* dengan mengadopsi konsep minimalis dan simpel. Untuk menciptakan sebuah *flat illustration*, biasanya ilustrasi dibuat dengan menggunakan bentuk geometri untuk membuat sebuah karakter, objek ataupun latar belakang (El-Sherbiny H., (2020).



Gambar 2.34 *Flat Illustration*

Flat illusration banyak digunakan dalam berbagai media digital karena mampu menyampaikan informasi secara sederhana, menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, karena dibuat menggunakan grafis berbasis vektor, *flat illustration* dapat diterapkan pada berbagai ukuran tampilan

2.3 Water Fasting

Water fasting merupakan sebuah metode puasa dengan membatasi seluruh asupan makanan dan minuman selain air dalam jangka waktu tertentu, umumnya tujuan dari *water fasting* adalah untuk keseharan, penurunan berat badan, detoksifikasi, atau praktik spiritual (Moore Elizabeth, 2024).

2.3.1 Water Fasting Period

Selama melakukan *water fasting*, tubuh mengalami beberapa tahapan dalam penggunaan energi sebagai berikut (Moore Elizabeth, 2024):

1. 0 – 6 Jam

Tubuh mencerna dan menyerap glukosa (gula dalam darah), lemak serta asam amino (komponen penyusun protein) dari makanan yang dikonsumsi. Selain itu, pada awal puasa protein (zat pembangun jaringan tubuh) digunakan sebagai energi, namun penggunaannya berkurang seiring waktu.

2. 12 – 24 Jam

Tubuh mulai menggunakan cadangan energi berupa glikogen (cadangan glukosa) karena mulai beradaptasi dengan tidak adanya nutrisi yang biasanya didapatkan dari makanan.

3. 24 – 72 Jam

Ketika glikogen habis setelah 1 – 2 hari berpuasa, tubuh beralih ke proses ketosis yaitu saat hari mengubah asam lemak (komponen lemak) menjadi keton (zat pemecah lemak). Semakin lama *water fasting*, semakin lama tubuh berada dalam kondisi ketosis sebagai bentuk adaptasi metabolisme untuk mempertahankan kebutuhan energi.

2.4 Penelitian Relevan

Penulis melakukan penelitian relevan terhadap beberapa penelitian yang sudah ada sebelumnya terkait dengan judul perancangan dan media perancangan yang diangkat untuk menganalisis hasil dari penelitian tersebut dan kebaruan yang mungkin bisa menjadi landasan perancangan bagi penulis:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>UI Mobile Apps</i> “LORA” Untuk Membantu Program Diet Pengguna Remaja Hingga Dewasa di Indonesia.	(Jayanti et al., 2025)	Aplikasi “LORA” dengan desain tampilan minimalis yang berguna untuk membantu orang yang ingin melakukan diet dengan berbagai fitur seperti <i>track</i> kalori, rekomendasi kalori dan nutrisi harian, <i>monitoring real time</i> , serta menu resep	Aplikasi ini dapat menyesuaikan rekomendasi kalori, asupan makanan dan aktivitas berdasarkan profil pengguna. Selain itu fitur yang disediakan juga tidak hanya <i>count calories</i> makanan namun terdapat juga fitur <i>log</i> makanan yang mengedukasi serta <i>monitoring real time</i> kepada

			berbagai makanan indonesia.	pengguna, dan terdapat menu resep bagi pengguna diet yang tidak tahu makanan apa yang mungkin bisa menjadi rekomendasi selama diet berlangsung.
2.	<i>Design And Development Of A Mobile-Based Water Reminder Application On The iOS Platform</i>	(Mandasari, 2023)	Aplikasi yang dapat menghitung kebutuhan air harian pengguna dan menjadi pengingat untuk minum air.	Aplikasi ini dapat menghitung kebutuhan harian air pengguna berdasarkan profil pengguna.
3.	<i>Design and Implementation of an Interactive Website to Support Long-Term Maintenance of Weight Loss</i>	(Stevens et al., 2008)	Desain perancangan website interaktif bagi pengguna yang ingin melakukan penurunan	Dalam <i>website</i> yang akan dirancang ini terdapat beberapa fitur interaktif yang dimana pengguna bisa secara aktif

			berat badan dalam jangka waktu panjang dengan fitur bervariasi.	berinteraktivitas seperti <i>self assessment, my progress motivation center, to-do list, helpful tip</i> dan keunggulan dari <i>website</i> ini ada pada fitur <i>community</i> yang dimana berisikan orang yang juga melakukan diet sehingga pengguna dapat saling berinteraksi.
--	--	--	---	---

Berdasarkan analisa penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi ataupun *website* diet umumnya berfokus pada fitur fitur personalisasi seperti perhitungan kebutuhan kalori, *monitoring real-time*, pencatatan konsumsi harian, dan lain sebagainya.

Meskipun fitur – fitur tersebut sudah cukup komperhensif namun masih terdapat beberapa keterbatasan seperti mewajibkan pengguna mengakses secara premium, edukasi yang dicantumkan terbatas, belum terstruktur dan memandu alur pengguna. Oleh karena itu, walaupun perancangan *website* ini hanya bersifat informasi, tetapi juga dirancang edukatif supaya pengguna untuk mengenali lebih dalam tentang topik diet yang diangkat.