

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Media interaktif merupakan bentuk media berbasis komputer yang umumnya ditampilkan melalui layar dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dan konten yang disajikan (Griffey, 2020). Salah satu bentuk penerapan media interaktif adalah *website*, yaitu sekumpulan halaman yang saling terhubung dalam satu domain dan dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. *Website* berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang disusun secara sistematis, sehingga pengguna dapat menelusuri konten melalui navigasi untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhannya (Miller, 2022, h. 44). *Website* memiliki fungsi dan manfaat yang bergantung pada tujuan pembuatannya, serta dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna maupun konteks pemanfaatannya (Miller, 2022, h. 45).



Gambar 2.1 Contoh Website
Sumber: Rumahweb.com (2025)

Berdasarkan uraian tersebut, *website* dipilih sebagai media dalam perancangan karena mampu menyediakan informasi yang dapat diakses secara mudah dan fleksibel melalui perangkat *mobile*. Pemanfaatan *website* yang digabungkan dengan materi *parenting* bagi *single parent* disajikan secara

terstruktur, sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat dan mudah dipahami. Melalui penyajian konten yang terorganisir serta tampilan yang mendukung kenyamanan membaca, *website* diharapkan dapat menjadi media informasi yang dapat membantu para *single parent* dalam memperoleh pengetahuan dan panduan pengasuhan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

2.1.1 Tujuan Website

Website berperan sebagai media penghubung antara pengguna dan berbagai informasi atau konten yang disajikan di dalamnya (Beaird & Walker, 2020). Sebagai sarana penyampaian informasi, *website* dirancang agar tidak bergantung pada teknologi tertentu serta mampu memastikan bahwa konten dapat diakses dan dipahami dengan mudah oleh pengguna. Selain itu, pengolahan elemen visual dan pengaturan tata letak memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas interaksi pengguna. Dengan tampilan yang menarik serta sistem navigasi yang jelas dan sederhana, *website* dapat menghadirkan pengalaman akses informasi yang lebih efektif dan optimal.

Website memiliki sejumlah fungsi utama yang meliputi penggunaan desain yang efektif, penyajian informasi yang jelas, serta pemberian pengalaman akses yang nyaman bagi pengguna. Tampilan visual yang menarik harus tetap selaras dengan tujuan fungsional agar *website* dapat digunakan secara optimal. Salah satu aspek krusial dalam perancangan *website* adalah *user experience* (UX), struktur informasi yang tertata membantu pengguna dalam menelusuri dan menemukan konten yang dibutuhkan dengan lebih efisien. Pendekatan tersebut berkontribusi pada kenyamanan interaksi dan menjaga keterlibatan pengguna selama mengakses *website*. Dengan demikian, *website* berperan sebagai media penyampaian informasi yang terorganisasi, sekaligus menjaga keseimbangan antara estetika dan kegunaan dalam mendukung kebutuhan penggunanya (h.6-55).

Berdasarkan teori tersebut, *website* dipilih sebagai media dalam perancangan karena mampu menyajikan informasi secara terstruktur, mudah

diakses, dan mudah dipahami oleh pengguna. Teori ini menjadi dasar dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent*, terutama dalam penyusunan struktur informasi yang jelas agar pengguna dapat menemukan materi sesuai kebutuhannya dengan lebih mudah. Selain itu, perancangan navigasi yang sederhana serta pengolahan tata letak dan elemen visual yang tepat juga diterapkan untuk mendukung kenyamanan pengguna saat mengakses informasi. Penerapan aspek-aspek tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih efektif, sehingga informasi *parenting* yang disajikan dapat dipahami dengan baik dan membantu *single parent* memperoleh informasi yang relevan sesuai kebutuhan pengasuhan mereka.

2.1.2 Jenis Website

Website bisa dikelompokkan berdasarkan fungsi utama yang dimilikinya. Setiap jenis *website* memiliki target pengguna, tujuan pemanfaatan, serta karakteristik yang berbeda-beda, sehingga pendekatan perancangannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kategori. Oleh karena itu, desain *website* harus selaras dengan fungsi dan tujuan yang ingin dicapai agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif oleh pengguna (Powel, 2002, h. 161).

2.1.2.1 Informasi

Website yang berfungsi sebagai media informasi memiliki tujuan utama untuk menyebarkan pengetahuan atau data tertentu kepada pengguna, bukan sebagai sarana transaksi. Meskipun dalam beberapa kasus *website* jenis ini dapat menyertakan elemen bisnis, fokus utamanya tetap pada penyajian informasi yang dibutuhkan pengunjung. Sasaran pengguna *website* informasi sangat beragam dan ditentukan oleh jenis serta konteks informasi yang ditampilkan (h.163-164).

Mobile site yang dirancang termasuk dalam kategori *website* informasi karena bertujuan untuk menyediakan edukasi dan informasi *parenting* bagi *single parent*. Konten yang disajikan disusun sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dikemas secara terstruktur agar mudah dipahami.

Melalui penyampaian informasi yang jelas dan relevan, *website* diharapkan dapat membantu *single parent* memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam proses pengasuhan anak.

2.1.2.2 Navigasi

Website navigasi dirancang untuk membantu pengguna dalam menemukan informasi serta mencapai tujuan yang diinginkan di internet. Jenis *website* ini umumnya berperan sebagai pengarah, termasuk mesin pencari, yang menyediakan rujukan atau tautan menuju berbagai *website* lainnya sesuai kebutuhan pengguna (h.164-165).

Navigasi menjadi salah satu aspek yang diperhatikan dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent*. Penerapan navigasi yang sederhana dan terstruktur bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi sesuai kebutuhan mereka. Melalui pengelompokan menu dan alur perpindahan halaman yang jelas, pengguna dapat mengakses berbagai materi parenting dengan lebih mudah dan efisien. Dengan demikian, navigasi tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah dalam *website*, tetapi juga mendukung kenyamanan pengguna saat mencari dan mengakses informasi.

2.1.2.3 Komunitas

Website komunitas dikembangkan sebagai ruang virtual bagi kelompok pengguna tertentu untuk berkumpul dan berinteraksi. Selain mencari konten yang relevan dengan minat mereka, pengguna mengakses *website* agar dapat berkomunikasi dengan individu lain yang tertarik serupa. *Website* ini umumnya memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi dan sering kali dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Meskipun dalam beberapa aspek dapat menyerupai *website* informasi atau *website* komersial, karakteristik yang membedakannya adalah adanya interaksi aktif antar pengguna sebagai fokus utama (h.165).

Website komunitas digunakan dalam perancangan ini untuk memberikan ruang interaksi bagi sesama *single parent*. Selain memperoleh informasi *parenting*, pengguna juga dapat berbagi pengalaman dan bertukar informasi dengan pengguna lain yang memiliki kondisi serupa. Adanya interaksi tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta menciptakan lingkungan yang saling mendukung dalam menghadapi berbagai tantangan pengasuhan anak.

Mobile site yang dirancang termasuk dalam kategori *website* informasi dengan pendekatan komunitas. Perancangan ini berfokus pada penyampaian informasi *parenting* bagi *single parent* melalui konten yang disusun secara jelas dan mudah dipahami. Untuk memudahkan pengguna dalam mengakses setiap materi, *website* dilengkapi dengan struktur navigasi yang sederhana sehingga informasi dapat ditemukan dengan lebih cepat. Selain itu, adanya fitur interaksi memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman dan berkomunikasi dengan sesama *single parent*. Dengan demikian, *website* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai wadah yang dapat mendukung kebutuhan pengguna dalam memperoleh pengetahuan dan berbagi pengalaman terkait pengasuhan anak.

2.1.3 Anatomi Website

Website dirancang berdasarkan kebiasaan penggunaan, sehingga terbentuk elemen-elemen atau struktur yang menjadi bagian fungsional dalam penyajian informasi. Struktur *website* umumnya terdiri atas beberapa komponen, antara lain *header*, menu navigasi, area fitur, konten utama, *sidebar*, *footer*, serta latar belakang (Miller, 2022, h.156-166). Penempatan elemen-elemen tersebut dipengaruhi oleh pola baca pengguna yang cenderung dimulai dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Selain itu, pola struktur *website* juga berkembang dari konsep media cetak yang telah lebih dahulu dikenal dan digunakan. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai setiap elemen struktur *website* tersebut.



Gambar 2.2 Contoh Anatomi *Website*
Sumber: Tubikstudio.com (2026)

Struktur *website* menjadi acuan dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* agar informasi dapat disajikan secara teratur dan mudah dipahami oleh pengguna. Penempatan elemen seperti navigasi, area konten, serta fitur pendukung dirancang sesuai dengan alur baca dan kebiasaan pengguna saat mengakses *website* melalui perangkat *mobile*. Penyusunan struktur yang jelas membantu pengguna menemukan informasi parenting dengan lebih mudah tanpa harus melalui proses pencarian yang rumit. Dengan demikian, penerapan struktur *website* yang tepat diharapkan dapat mendukung kenyamanan pengguna sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dalam *website* yang dirancang.

2.1.3.1 Header

Header merupakan salah satu elemen utama dalam struktur *website* yang keberadaannya konsisten pada setiap halaman. Bagian ini berperan sebagai identitas *website*, biasanya dengan menampilkan logo serta elemen navigasi yang tetap tampil di posisi yang sama walaupun pengguna berpindah halaman. Selain itu, *header* umumnya memuat komponen penting seperti fitur pencarian, namun tetap dirancang agar tidak mengganggu fokus pengguna terhadap konten utama. Di samping fungsi identitas dan navigasi tersebut, *header* juga memiliki fungsi teknis dalam mendukung keterlacakan *website* pada mesin pencari. Bagian ini memuat

metadata, seperti nama situs dan kata kunci, sehingga mempermudah proses pencarian serta meningkatkan visibilitas *website* di internet (h.170-176).



Gambar 2.3 Header Hero Image
Sumber: Dewaweb.com (2026)

Header menjadi salah satu elemen penting dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* karena berfungsi sebagai identitas sekaligus sarana navigasi bagi pengguna. Pada perancangan ini, *header* dirancang untuk menampilkan identitas *website* serta memberikan akses yang mudah ke fitur dan halaman utama yang sering digunakan. Penempatan *header* yang konsisten pada setiap halaman bertujuan untuk membantu pengguna mengenali *website* dan berpindah antarhalaman dengan lebih mudah. Dengan demikian, *header* tidak hanya mendukung kemudahan navigasi, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman penggunaan yang dimana akan lebih nyaman dan terarah saat mengakses informasi *parenting*.

2.1.3.2 Navigasi

Navigasi merupakan elemen yang berisi kumpulan tautan ke berbagai halaman dalam sebuah *website* dan umumnya ditempatkan pada bagian *header*. Komponen ini berfungsi sebagai alat bantu bagi pengguna untuk menemukan serta menuju halaman yang memuat informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, navigasi harus ditampilkan secara jelas, mudah diakses, serta dapat diaktifkan melalui klik pada perangkat komputer maupun sentuhan pada perangkat *mobile*. Setiap tombol atau tautan navigasi juga perlu memiliki penanda yang jelas, baik melalui teks maupun simbol, untuk memastikan pengguna dapat memahami arah tujuan setiap menu.

Struktur navigasi pada sebuah *website* umumnya diklasifikasikan ke dalam dua tingkatan utama, yaitu navigasi primer dan navigasi sekunder, yang berfungsi untuk merepresentasikan hierarki informasi. Navigasi primer memuat tautan menuju halaman-halaman utama yang paling sering

diakses oleh pengguna, sehingga penyajiannya perlu menggunakan penamaan yang ringkas, jelas, dan mudah dipahami. Sementara itu, navigasi sekunder berisi akses menuju informasi pendukung, seperti halaman profil, kontak, maupun blog. Dari segi penempatan, navigasi dapat disusun secara horizontal pada bagian *header* atau secara vertikal di sisi halaman. Selain itu, beberapa elemen navigasi juga dapat ditempatkan pada bagian *footer* sebagai pelengkap struktur navigasi *website* (h. 177-179).

Navigasi menjadi elemen penting dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* karena berperan dalam membantu pengguna mengakses informasi secara lebih mudah dan terarah. Pada perancangan ini, menu navigasi disusun sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dikelompokkan berdasarkan kategori informasi yang tersedia. Penamaan menu dibuat singkat dan mudah dipahami agar pengguna dapat mengenali tujuan setiap halaman dengan cepat. Selain itu, penempatan navigasi dirancang agar mudah dijangkau saat *website* diakses melalui perangkat *mobile*, sehingga pengguna dapat berpindah antarhalaman dan menemukan materi *parenting* yang dibutuhkan dengan lebih efisien. Dengan demikian, navigasi yang terstruktur dapat mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi pada *website*.

2.1.3.3 Area Fitur

Area fitur merupakan bagian yang paling merepresentasikan karakter keseluruhan desain sebuah *website*. Elemen ini memiliki peran penting dalam membentuk hierarki visual karena menjadi bagian pertama yang dilihat pengguna saat mengakses halaman situs, khususnya pada *home page*. Area fitur umumnya menempati porsi terbesar pada halaman awal dan menampilkan elemen visual menonjol seperti tipografi yang kuat, ilustrasi atau gambar berukuran besar, serta dapat disertai animasi untuk menarik perhatian pengguna.

Salah satu bentuk area fitur yang paling umum digunakan adalah *slideshow*, yang memungkinkan pengguna melihat berbagai konten

unggulan yang disajikan oleh *website*. Selain berfungsi sebagai elemen visual utama, area fitur juga menjadi representasi identitas *website* dengan menampilkan gambaran isi serta fungsi situs secara keseluruhan. Dengan posisinya yang menonjol, area ini berperan sebagai titik fokus (*focal point*) untuk menarik perhatian pengguna sekaligus memperkuat hierarki visual dalam tampilan *website* (h.180-185).

Area fitur digunakan dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* sebagai bagian yang pertama kali menarik perhatian pengguna saat mengakses halaman utama. Pada perancangan ini, area fitur dimanfaatkan untuk menampilkan informasi dan pesan utama yang berkaitan dengan parenting sehingga pengguna dapat memahami tujuan *website* sejak awal. Penggunaan elemen visual, tipografi, dan susunan informasi yang menonjol juga dirancang untuk membantu pengguna mengenali konten penting yang tersedia. Dengan demikian, area fitur tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik visual, tetapi juga membantu mengarahkan perhatian pengguna pada informasi utama yang ingin disampaikan oleh *website*.

2.1.3.4 Konten

Area konten merupakan bagian utama pada *website* dan menjadi tempat pengguna menghabiskan sebagian besar waktunya, karena di dalamnya terdapat informasi inti yang ingin disampaikan situs tersebut. Ukuran area konten akan menyesuaikan dengan dimensi layar perangkat, meskipun pengguna tetap dapat menggulir halaman tanpa batas. Dalam konteks ini dikenal istilah “*above the fold*”, yaitu bagian konten yang langsung terlihat sebelum pengguna melakukan *scrolling* atau interaksi lainnya setelah halaman terbuka. Konten yang berada pada area *above the fold* perlu dirancang untuk segera menarik perhatian pengguna dan memberikan gambaran mengenai isi halaman.



Gambar 2.4 Konten *Website* Gojek
Sumber: Hostinger.com (2026)

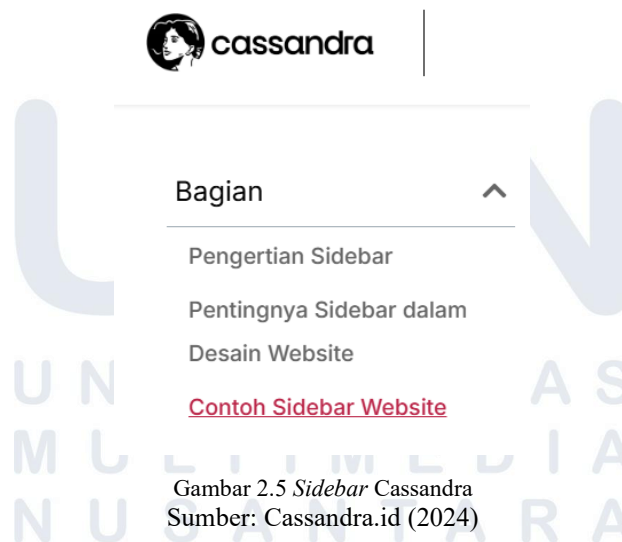
Untuk meningkatkan keterbacaan, konten harus diatur dalam bagian-bagian yang jelas dengan pemanfaatan *white space* sebagai jarak antar elemen. Penggunaan judul dan subjudul juga penting untuk memandu pengguna dalam menelusuri informasi. Selain itu, *hyperlink* dapat disisipkan pada kata atau istilah tertentu yang memerlukan penjelasan lebih lanjut atau mengarah pada topik terkait. Area konten dapat memanfaatkan dua jenis lebar tampilan, yaitu lebar tetap yang konsisten pada seluruh perangkat, serta lebar variabel yang menyesuaikan ukuran dan posisi jendela peramban. Sementara itu, dalam aspek tipografi, jumlah ideal 52-65 karakter dalam satu baris dianggap memberikan tingkat keterbacaan yang optimal sehingga dapat mengurangi kelelahan pembaca saat mengonsumsi informasi (h.186-192).

Area konten menjadi bagian utama yang diperhatikan dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* karena berfungsi sebagai wadah penyampaian informasi yang dibutuhkan pengguna. Pada perancangan ini, materi *parenting* disusun secara terstruktur dengan pembagian judul, subjudul, dan isi konten yang jelas agar informasi lebih mudah dipahami. Selain itu, pengaturan jarak antar elemen serta tata letak konten dirancang untuk meningkatkan kenyamanan membaca saat diakses melalui perangkat *mobile*. Informasi penting juga ditempatkan pada bagian awal halaman agar dapat segera dilihat oleh pengguna. Dengan demikian, area konten dapat mendukung penyampaian informasi secara lebih efektif

dan membantu *single parent* dalam memperoleh materi *parenting* dengan lebih mudah.

2.1.3.5 Sidebar

Sidebar merupakan bagian yang menampilkan informasi sekunder pada sebuah *website*. Elemen ini berfungsi sebagai pendukung konten utama dengan menyediakan tautan atau rekomendasi menuju konten lain yang masih relevan dengan informasi yang sedang diakses pengguna. Selain itu, *sidebar* juga sering dimanfaatkan sebagai ruang untuk penempatan iklan atau materi promosi. Dalam perancangannya, tampilan *sidebar* harus tetap selaras dengan identitas visual *website* secara keseluruhan. Isi dari Konten yang ditampilkan pun tidak boleh lebih dominan dibandingkan konten utama, karena fungsinya adalah sebagai pelengkap, bukan fokus utama. *Sidebar* juga dapat digunakan sebagai elemen navigasi tambahan maupun alat penyaring konten sesuai kebutuhan pengguna (h.194-197).



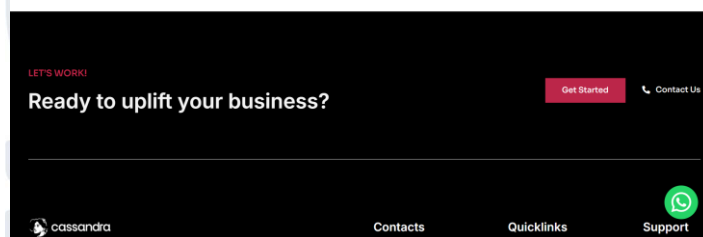
Gambar 2.5 *Sidebar* Cassandra
Sumber: Cassandra.id (2024)

Sidebar digunakan dalam perancangan *mobile site* sebagai elemen pendukung yang membantu pengguna menemukan informasi lain yang masih berkaitan dengan topik yang sedang dibaca. Pada perancangan ini, *sidebar* dimanfaatkan untuk menampilkan rekomendasi artikel, kategori konten, maupun informasi tambahan yang relevan dengan materi *parenting*.

Penyajian informasi pada *sidebar* dirancang agar tidak mengalihkan perhatian dari konten utama, tetapi tetap memudahkan pengguna dalam menjelajahi informasi yang tersedia. Dengan demikian, *sidebar* dapat mendukung akses informasi yang lebih terarah serta membantu pengguna menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

2.1.3.6 Footer

Footer termasuk ke dalam bagian akhir dari halaman *website* umumnya mencakup informasi navigasi, keterangan hak cipta, tautan. menuju platform lain, identitas pemilik situs, serta informasi kontak. Keberadaan *footer* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menemukan informasi tambahan, mengakses media lain, maupun memperoleh detail terkait *website* tersebut. Selain mendukung fungsi navigasi dan identitas, *footer* juga berperan dalam meningkatkan keterlacakan *website* di mesin pencari melalui tautan-tautan disertakan. Pada beberapa situs, bagian ini turut dimanfaatkan sebagai kolom pendaftaran, seperti berlangganan *newsletter* atau layanan tertentu. Dengan demikian, *footer* merupakan elemen penting yang menyediakan informasi sekunder serta mendukung fungsi navigasi, identitas, pendaftaran, dan kemudahan pencarian (h.198-200).



Gambar 2.6 Footer Website Cassandra
Sumber: Cassandra.id (2024)

Footer diterapkan dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* sebagai elemen yang menyediakan informasi tambahan yang dapat membantu pengguna selama mengakses *website*. Bagian ini memuat identitas *website*, informasi kontak, serta tautan menuju halaman penting yang masih berkaitan dengan kebutuhan pengguna. Penyusunan *footer*

dirancang secara sederhana dan mudah dipahami agar informasi pendukung dapat ditemukan dengan cepat tanpa mengurangi fokus pengguna terhadap konten utama. Dengan demikian, *footer* berperan dalam melengkapi struktur *website* sekaligus mendukung kemudahan akses informasi dan navigasi bagi pengguna.

2.1.3.7 Background

Background atau latar belakang merupakan elemen visual yang berada di belakang konten utama pada *website*. Pada *website* generasi awal, latar belakang umumnya digunakan secara seragam pada setiap halaman. Namun, seiring perkembangan teknologi dan desain *web*, *background* semakin variatif dan dapat menyesuaikan karakter masing-masing halaman. Elemen ini berperan dalam membangun ruang visual serta memperkuat tampilan konten dengan menghadirkan aset pendukung. Latar belakang memiliki fungsi sebagai penghubung antar elemen konten pada halaman, sehingga menciptakan kesan visual yang menyatu. Pemilihan warna maupun aset grafis pada *background* akan berpengaruh terhadap tampilan konten, sebagai contoh latar belakang gelap cenderung menonjolkan teks yang memiliki warna terang ataupun sebaliknya. Dengan demikian, penggunaan *background* dalam desain *website* bergantung pada preferensi visual, karakter merek, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai (h.200-209).



Gambar 2.7 Background Website MediaBOOM
Sumber: Intechinc.com (2025)

Background digunakan dalam perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent* untuk mendukung tampilan visual sekaligus memperjelas penyampaian informasi. Pemilihan warna dan elemen visual pada latar belakang disesuaikan dengan karakter *website* agar tercipta tampilan yang nyaman dan tidak mengganggu keterbacaan konten. Selain itu, *background* juga berperan dalam membantu menciptakan kesatuan visual antar elemen pada halaman sehingga informasi dapat tersaji dengan lebih teratur. Dengan demikian, penggunaan *background* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses dan memahami informasi yang disajikan.

Dalam perancangan *mobile site* ini digunakan struktur yang terdiri dari *header*, navigasi, area fitur, konten, *footer*, dan *background* yang disesuaikan untuk tampilan *mobile*. *Header* dan navigasi dibuat sederhana agar mudah digunakan, area fitur berfungsi untuk menarik perhatian diawal, sedangkan konten menjadi bagian utama yang menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur. *Footer* digunakan untuk menampilkan informasi tambahan, dan *background* dibuat sederhana agar tidak mengganggu teks. Struktur dipilih agar pengguna dapat memahami informasi dengan mudah merasa nyaman saat mengakses *website*.

2.1.4 Mobile Site

Mobile site merupakan bentuk *website* yang dikembangkan secara khusus untuk diakses melalui perangkat bergerak, seperti gawai dan tablet. Perancangannya disesuaikan dengan ukuran layar yang lebih kecil melalui penyederhanaan navigasi serta penyajian konten yang mudah diakses, sehingga pengguna tidak perlu sering melakukan pembesaran tampilan. *Mobile site* dengan istilah tidak selalu digunakan dalam membahas suatu desain responsif, keduanya berangkat dari prinsip yang serupa, yaitu kemampuan tampilan *website* untuk menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar dan kebutuhan pengguna (Beaird & Walker, 2020).



Gambar 2.8 Contoh *Mobile Site*
Sumber: wix.com (2026)

Mobile site memiliki peran yang efektif karena dirancang mengikuti perilaku dan kebiasaan pengguna perangkat *mobile*. Struktur tampilan dan sistem navigasi dibuat lebih ringkas agar pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat dan nyaman. Selain itu, *mobile site* umumnya dioptimalkan agar memiliki waktu pemuatan yang lebih singkat, mengingat koneksi internet seluler cenderung memiliki keterbatasan dibandingkan akses melalui perangkat desktop. Optimalisasi ini penting untuk mempertahankan perhatian pengguna, karena halaman dengan waktu muat yang lama berisiko ditinggalkan sebelum konten tampil sepenuhnya. Dengan menitikberatkan pada penyajian konten utama dan fitur yang esensial, *mobile site* memungkinkan pengguna memperoleh informasi secara lebih efisien. Dukungan mesin pencari, seperti Google, terhadap *website* yang ramah *mobile* juga memberikan nilai tambah berupa peningkatan visibilitas dan potensi jumlah pengunjung.

Dalam perancangannya, terdapat dua prinsip utama pada tampilan visual (*user interface*) *mobile site*. Prinsip pertama menekankan kesederhanaan serta alur tata letak yang memanjang, sehingga setiap elemen memiliki ruang yang memadai dan tidak menumpuk dalam satu tampilan (h.68). Prinsip kedua menekankan fungsionalitas, di mana elemen interaksi seperti tombol tindakan, navigasi ke halaman lain, fitur penyaringan, hingga fitur berbasis lokasi digunakan untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna *mobile*. Oleh karena

itu, *mobile site* tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menyediakan fitur yang dirancang sesuai kepentingan pengguna secara lebih terarah (h.66).

Dalam perancangan ini digunakan *mobile site* akan dirancang agar dapat mudah diakses melalui *smartphone*. Tampilan disesuaikan dengan ukuran layar yang lebih kecil dengan navigasi yang sederhana dan konten yang disusun secara ringkas agar mudah dibaca tanpa perlu memperbesar layar. Struktur dibuat memanjang dengan fokus pada informasi utama, serta dilengkapi elemen interaktif seperti tombol dan menu yang mudah digunakan. Desain ini dipilih agar pengguna dapat mengakses informasi secara cepat, praktis, dan nyaman sesuai dengan kebiasaan penggunaan perangkat *mobile*

2.1.4.1 Metode Perancangan Website

Tahap awal dalam proses perancangan dimulai dengan penyusunan strategi untuk menentukan tujuan, kebutuhan, serta media yang akan dikembangkan. Perancangan *website* merupakan proses desain yang melibatkan pengguna dengan mempertimbangkan karakteristik target audiens. Garrett (2011) menjelaskan bahwa proses perancangan *website* perlu mencakup beberapa tahapan, mulai dari mengidentifikasi target audiens, menyusun alur informasi, hingga merancang tampilan visual seperti *wireframe*.

Pendekatan yang digunakan paling sering dalam perancangan *website* adalah *user-centered design* (UCD), yaitu metode yang menempatkan kebutuhan serta pengalaman pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap perancangan (Abrams et al., 2004). Dalam penerapannya, beberapa teknik yang umum digunakan antara lain penyusunan *user persona*, *flowchart*, dan *wireframe* (Groos et al., 2024; Mateo et al., 2024). *User persona* digunakan untuk menggambarkan karakteristik target audiens, sedangkan *flowchart*, *wireframe*, dan *prototype* berfungsi sebagai rancangan awal untuk memvisualisasikan alur interaksi sebelum *website* dikembangkan secara menyeluruh (Interaction Design Solution, n.d.).

1. *User Persona*

Tahap *user persona* dilakukan untuk memahami profil target audiens secara lebih mendalam. Melalui tahapan ini, perancang dapat mengidentifikasi kebutuhan, motivasi, serta masalah yang dialami pengguna, sehingga perancangan konten *website* dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka (Grooset al., 2024).



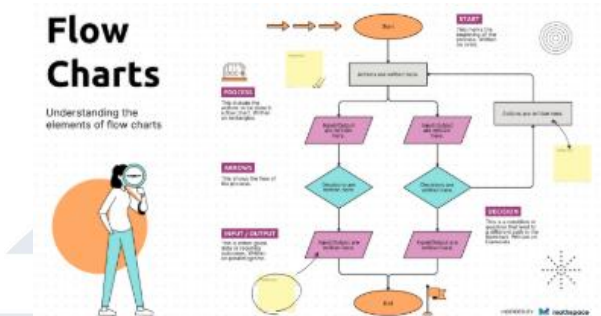
Gambar 2.9 Contoh *User Persona*
Sumber: Dibimbing.id (2026)

User persona berperan sebagai dasar dalam perancangan *mobile site* untuk memahami kebutuhan dan karakteristik *single parent* sebagai target pengguna. Informasi yang diperoleh dari *user persona* digunakan untuk menentukan konten, fitur, serta cara penyajian informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan memahami permasalahan dan tujuan pengguna, *website* yang dirancang diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih relevan dan membantu pengguna memperoleh informasi *parenting* yang dibutuhkan.

2. *Flowchart*

Tahap *flowchart* adalah proses merancang alur interaksi pengguna *website* yang menampilkan tahapan langkah dan struktur navigasi secara visual. Menurut Mateo et al. (2024), *flowchart*

digunakan menggambarkan alur navigasi secara jelas sehingga memudahkan pemahaman terhadap struktur interaksi pengguna.

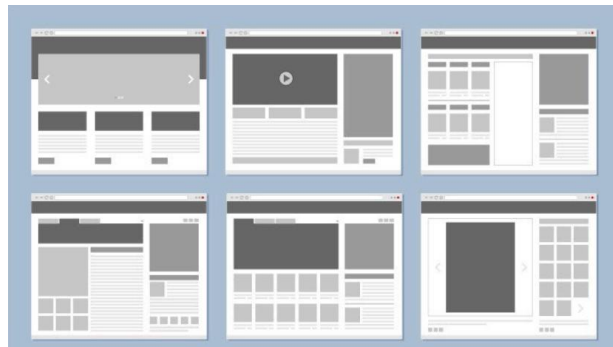


Gambar 2.10 Contoh *Flowchart*
Sumber: Hostinger.com (2025)

Flowchart digunakan sebagai dasar dalam menyusun alur navigasi dan interaksi pengguna pada *mobile site parenting* bagi *single parent*. Melalui *flowchart*, setiap halaman dan fitur dapat dihubungkan secara terstruktur sehingga alur perpindahan pengguna saat mengakses informasi menjadi lebih jelas. Penyusunan *flowchart* membantu perancang dalam menentukan urutan akses konten, mulai dari halaman utama hingga materi *parenting* yang dibutuhkan pengguna. Dengan adanya alur yang terencana, pengguna diharapkan dapat menemukan informasi secara lebih mudah dan memahami struktur *website* dengan lebih baik saat mengakses berbagai fitur yang tersedia.

3. *Wireframe*

Wireframe bertujuan untuk menyusun struktur informasi dalam bentuk kerangka visual awal pada halaman *website*. Pada tahap ini ditentukan posisi elemen utama, seperti menu navigasi, tombol, dan konten. Mateo et al. (2024) menjelaskan bahwa *wireframe* digunakan sebagai dasar perancangan untuk memberikan gambaran awal tampilan halaman sebelum dilanjutkan ke tahap desain yang lebih rinci.



Gambar 2.11 Contoh *Wireframe*
Sumber: Flux-academy.com (2026)

Wireframe digunakan sebagai acuan dalam perancangan *mobile site* parenting bagi *single parent* untuk menyusun struktur halaman dan penempatan elemen secara terorganisir. Melalui *wireframe*, perancang dapat menentukan letak navigasi, konten, tombol, serta fitur yang akan digunakan sehingga alur penyampaian informasi menjadi lebih jelas. Tahap ini membantu memastikan setiap halaman dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung kemudahan dalam mengakses materi *parenting*. Dengan demikian, *wireframe* menjadi dasar dalam mengembangkan tampilan *website* yang terstruktur, mudah dipahami, dan nyaman digunakan oleh pengguna.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan pengembangan lanjutan dari *wireframe* dalam merancang serta akan diuji langsung oleh pengguna. Mateo et al. (2024) menyatakan bahwa *prototype* berperan sebagai evaluasi awal untuk memperoleh umpan balik dari calon pengguna. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan sejak dini sehingga dilakukan perbaikan sebelum pengembangan lebih lanjut.

Prototype digunakan dalam perancangan *mobile site* parenting bagi *single parent* sebagai representasi awal *website* yang dapat diuji secara langsung oleh pengguna. Pada tahap ini,

rancangan yang telah disusun melalui *wireframe* dikembangkan ke dalam bentuk yang lebih nyata sehingga pengguna dapat mencoba alur navigasi, fitur, serta penyajian informasi yang tersedia. Melalui proses pengujian, perancang dapat memperoleh masukan terkait kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kenyamanan pengguna saat mengakses *website*. Hasil evaluasi tersebut kemudian menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain agar *website* yang dikembangkan lebih sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

Dalam perancangan *mobile site* yang dilakukan penulis, tahapan *user persona*, *flowchart*, *wireframe*, dan *prototype* digunakan sebagai landasan utama dalam pengembangan kampanye berbasis media digital, baik melalui *website* maupun media sosial. Melalui *user persona*, penulis dapat mengidentifikasi motivasi serta tantangan yang dihadapi orang tua. *Flowchart* membantu merancang alur interaksi *website* yang sederhana dan mudah dipahami, *wireframe* digunakan untuk menyusun struktur konten edukatif, sedangkan *prototype* berfungsi sebagai sarana evaluasi awal agar pesan persuasif yang berkaitan dengan topik perancangan tersampaikan secara efektif.

2.1.4.2 Grid dan Layout Website

Prinsip desain *layout* atau *grid* pada *website* merupakan elemen penting dalam proses perancangan karena membantu menciptakan keterbacaan, konsistensi, dan hierarki visual yang jelas, sehingga pengguna dapat memahami informasi dengan lebih mudah (Ambrose & Harris, 2011). Chaffey dan Ellis-Chadwick (2019) juga menjelaskan bahwa struktur visual yang tersusun dengan baik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi pada media digital. Oleh karena itu, penerapan prinsip *layout* yang tepat dapat mendukung penyampaian pesan secara lebih efektif melalui *website*.



Gambar 2.12 Contoh *Grid Layout Website*
Sumber: Dibimbing.id (2023)

Landa (2010) dalam buku *Advertising by Design* menegaskan bahwa fungsi *grid* tidak hanya sebagai pedoman visual untuk menciptakan keseimbangan desain, tetapi juga untuk memastikan keterkaitan antar elemen visual dapat terbaca dengan jelas dan mampu berkomunikasi secara persuasif kepada audiens.

Dalam perancangan *mobile site* ini digunakan sistem *grid* dan *layout* yang terstruktur untuk menjaga kerapian dan keterbacaan tampilan. *Grid* membantu menyusun teks dan elemen visual agar tidak menumpuk serta membentuk hierarki informasi yang jelas. *Layout* dibuat memanjang sesuai pola penggunaan perangkat *mobile* sehingga pengguna dapat memahami informasi dengan lebih mudah dan nyaman.

2.1.4.3 *Tipografi dan Copywriting Website*

Landa (2010) menjelaskan bahwa dalam sebuah desain, elemen teks dan visual perlu saling melengkapi agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Tipografi dipahami sebagai seni sekaligus teknik dalam mengatur huruf yang berfungsi sebagai elemen visual dua dimensi untuk menyampaikan informasi. Secara umum, tipografi dibagi ke dalam beberapa kategori, seperti *serif*, *sans serif*, *script*, dan *decorative*. Setiap jenis huruf juga memiliki kesatuan bentuk dalam satu *type family*, yang mencakup perbedaan berat, proporsi, serta kemiringan huruf.



Gambar 2.13 Contoh *Copywriting Website*
 Sumber: Sturdysign.com.sg (2021)

Tipografi memiliki beberapa prinsip penting yang berkaitan dengan keterbacaan teks. Prinsip tersebut meliputi *legibility*, yaitu kemampuan bentuk huruf untuk dikenali dengan jelas, serta *readability* yang berkaitan dengan kemudahan pembaca memahami rangkaian huruf menjadi kata dan kalimat. Selain itu, terdapat aspek *clarity* yang berkaitan dengan kejelasan pesan yang dipengaruhi oleh elemen visual seperti hierarki, warna, dan tata letak, serta *visibility* yang menunjukkan kemampuan huruf untuk tetap terlihat dengan baik pada jarak tertentu. Dalam tipografi juga dikenal pembahasan mengenai anatomi huruf, klasifikasi jenis huruf, serta pengaturan teknis seperti *Kerning*, *leading*, dan *alignment*. Pengaturan tersebut berfungsi untuk meningkatkan keterbacaan sekaligus membantu membangun hierarki informasi sehingga pesan yang disampaikan melalui *website* dapat diterima dengan lebih jelas.

Poon (2021) menyatakan bahwa pemilihan jenis huruf yang tepat, pengaturan hierarki tipografi, serta tingkat *legibility* berpengaruh terhadap pemahaman pesan dalam media digital. Hal ini diperkuat oleh Interaction Design Foundation (2024) yang menambahkan bahwa penggunaan tipografi secara konsisten tidak hanya meningkatkan keterbacaan, tetapi juga membantu memperjelas karakter dan kepribadian merek.



Gambar 2.14 Contoh *Copywriting Website*
Sumber: Indonesianwriter.com (2024)

Selain tipografi, *copywriting* pada *website* juga memiliki peran penting dalam menarik perhatian pengguna serta mendorong mereka untuk melakukan tindakan tertentu. Landa (2019) dalam *Graphic Design Solutions* edisi ke-6 menjelaskan bahwa penulisan teks harus selaras dengan gaya visual, tone komunikasi merek, serta karakteristik audiens yang dituju. Chaffey dan Ellis-Chadwick (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan bahasa yang jelas dan persuasif, serta sesuai dengan kebutuhan audiens, dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan pada media digital.

Dalam perancangan *mobile site* ini, tipografi dan *copywriting* dirancang untuk mendukung penyampaian informasi yang jelas dan mudah dipahami. Jenis huruf *sans serif* dipilih karena lebih sederhana dan nyaman dibaca pada layar *mobile*, dengan pengaturan hierarki yang membedakan judul dan isi konten. Sementara itu, *copywriting* ditulis secara ringkas, komunikatif, dan sesuai dengan karakter target audiens agar pesan dapat tersampaikan secara efektif dan menarik.

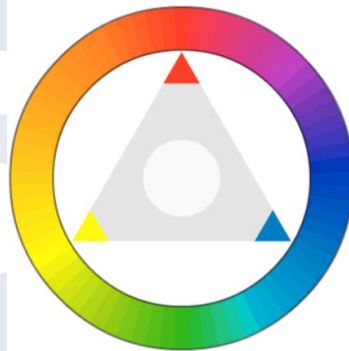
2.1.4.4 Warna

Landa (2010) menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu elemen desain yang sangat penting karena dapat memengaruhi emosi serta menciptakan suasana visual tertentu. Pemilihan warna juga berpengaruh terhadap bagaimana target audiens memahami pesan yang ingin disampaikan (h. 45). Oleh sebab itu, pemahaman mengenai teori warna

menjadi hal yang penting bagi desainer agar dapat menentukan kombinasi warna yang tepat sehingga tampilan visual lebih menarik dan pesan dapat disampaikan dengan jelas.

1. *Colour Wheel*

Roda warna (*colour wheel*) digunakan sebagai pedoman dalam menentukan kombinasi warna yang serasi. Landa (2019) menjelaskan bahwa pemahaman terhadap konsep ini dapat membantu desainer menyusun komposisi warna yang seimbang melalui berbagai skema, seperti komplementer, analog, maupun triadik. Oleh karena itu, *colour wheel* dapat menjadi panduan praktis bagi desainer dalam memilih warna yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung tujuan komunikasi desain.



Gambar 2.15 Gambar *Colour Wheel*
Sumber: Thebass.org (2025)

Colour wheel menjadi salah satu acuan dalam proses pemilihan warna pada perancangan *mobile site parenting* bagi *single parent*. Melalui pemahaman hubungan antarwarna, perancang dapat menentukan kombinasi warna yang selaras dan sesuai dengan tujuan komunikasi *website*. Pemilihan warna tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga untuk mendukung keterbacaan konten serta menciptakan suasana yang nyaman bagi pengguna saat mengakses informasi. Dengan demikian, penerapan

colour wheel membantu menghasilkan tampilan *website* yang lebih teratur, komunikatif, dan sesuai dengan karakter perancangan.

2. Psikologi Warna

Landa (2019) menjelaskan bahwa setiap warna memiliki arti simbolis serta pengaruh psikologis tertentu yang dapat digunakan untuk membentuk identitas visual yang konsisten (h. 102). Menurut Purbasari (2021), warna merah dan oranye termasuk kelompok warna hangat yang mampu memberikan kesan energik, nyaman, serta membangun suasana yang lebih komunikatif. Hui (2023) menjelaskan bahwa warna ungu memiliki asosiasi dengan kreativitas, kebijaksanaan, dan ketenangan emosional.

Pemilihan warna pada perancangan *mobile site* dilakukan dengan mempertimbangkan makna dan kesan psikologis yang ingin disampaikan kepada pengguna. Penggunaan warna merah, oranye, dan ungu dipilih untuk menciptakan suasana yang hangat, nyaman, serta mendukung kebutuhan emosional *single parent* saat mengakses *website*. Selain memperkuat identitas visual, kombinasi warna tersebut juga digunakan untuk membangun kesan yang ramah dan positif sehingga pengguna dapat merasa lebih nyaman dalam mengakses informasi parenting yang tersedia. Dengan demikian, pemilihan warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga mendukung pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan *website*. Kombinasi ketiga warna tersebut dipilih untuk menciptakan suasana yang hangat, positif, dan mendukung kebutuhan emosional *single parent* pada *mobile site*.

Pemahaman tentang teori warna menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan perancangan *mobile site*. *Colour wheel* dapat digunakan sebagai panduan dalam menentukan kombinasi warna yang tepat sehingga pesan visual dapat disampaikan dengan lebih efektif. Selain itu, pemahaman terhadap psikologi warna juga membantu dalam membangun suasana,

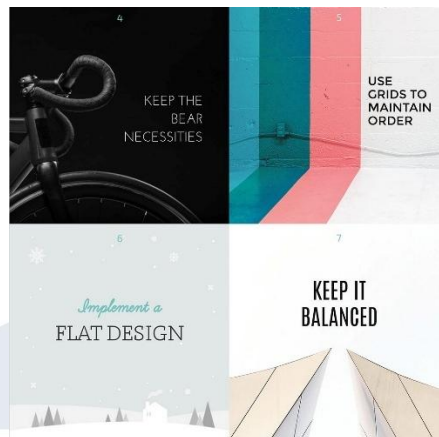
karakter, serta identitas visual *mobile site* secara konsisten. Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna yang memberikan kesan *warm* yaitu warna *puce red*, *rust*, *royal orange*, *orange yellow*, pastel *purple*. Pemilihan warna ini bertujuan memberikan kesan *warm* dan hangat dalam perancangan ini.

2.1.4.5 Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi sebagai media visual yang membantu agar informasi dapat tersampaikan sekaligus menarik minat audiens agar terdorong untuk menelusuri konten lebih lanjut pada *mobile site*. Menurut Male (2007), ilustrasi merupakan bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada audiens dalam konteks yang spesifik. Lebih lanjut, Male (2007, h. 85) mengklasifikasikan ilustrasi ke dalam beberapa kategori, antara lain sebagai berikut:

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi pada kategori ini berfungsi sebagai media visual untuk mendokumentasikan, mereferensikan, atau memberikan instruksi. Dalam konteks dokumentasi, ilustrasi digunakan untuk menyusun dan memperjelas informasi. Sebagai referensi, ilustrasi menyajikan visual yang detail mengenai suatu topik tertentu. Sementara itu, pada fungsi instruksi, ilustrasi berperan sebagai panduan visual yang membantu audiens memahami dan mengikuti suatu proses dengan lebih terarah.



Gambar 2.16 Gambar Ilustrasi
Sumber: paymantaei.medium.com (2018)

Ilustrasi digunakan dalam perancangan *mobile site* sebagai pendukung visual untuk membantu penyampaian informasi *parenting* agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Ilustrasi dimanfaatkan untuk memperjelas isi materi, memberikan gambaran terhadap topik yang dibahas, serta membantu pengguna memahami informasi dengan lebih cepat. Selain itu, penggunaan ilustrasi juga bertujuan untuk membuat tampilan *website* lebih menarik dan tidak monoton saat diakses. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual pendukung, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman pengguna terhadap informasi yang disajikan dalam *website*.

2. Storytelling

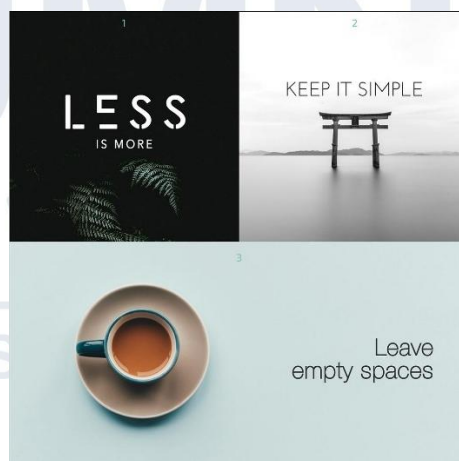
Ilustrasi dalam *storytelling* berfungsi untuk mendukung narasi berbasis teks, seperti yang banyak dijumpai pada komik dan buku cerita anak. Ilustrasi ini membantu memberikan representasi visual dari cerita sehingga pesan dipahami dengan lebih efektif. Ilustrasi *storytelling* digunakan dalam perancangan *mobile site* untuk mendukung penyampaian informasi *parenting* melalui visual yang selaras dengan isi materi. Penggunaan ilustrasi membantu memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap situasi atau pesan

yang dibahas sehingga informasi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh pengguna.

Ilustrasi juga dapat meningkatkan daya tarik konten dan membantu pengguna mengikuti alur informasi yang disampaikan. Dengan demikian, ilustrasi *storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga mendukung penyampaian pesan agar lebih komunikatif dan yang dengan mudah dapat dipahami oleh *single parent*.

3. Identity

Ilustrasi *identity* berfungsi untuk merepresentasikan identitas suatu merek, perusahaan, atau *website* yang memiliki karakter khas. Ilustrasi ini dirancang secara konsisten dengan elemen visual tertentu agar mudah dikenali oleh target audiens sebagai identitas visual. Ilustrasi *identity* digunakan dalam perancangan *mobile site* untuk memperkuat identitas visual *website* sehingga mudah dikenali oleh pengguna. Penggunaan ilustrasi yang konsisten pada berbagai halaman membantu membangun karakter visual yang sesuai dengan konsep dan tujuan perancangan.



Gambar 2.17 Gambar Ilustrasi minimalist
Sumber: paymantaei.medium.com (2018)

Selain itu, ilustrasi juga berperan dalam menciptakan tampilan yang lebih menarik serta memberikan kesan yang khas bagi pengguna saat mengakses *website*. Dengan demikian, ilustrasi *identity* tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual pendukung, tetapi juga membantu membangun identitas *website* yang konsisten dan mudah diingat oleh pengguna.

Berdasarkan pemahaman mengenai teori ilustrasi, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian pesan visual pada sebuah *mobile site*. Ilustrasi dapat digunakan sebagai sarana komunikasi untuk membantu menjelaskan informasi, membangun alur cerita, memengaruhi persepsi pengguna, serta memperkuat identitas visual *mobile site*. Oleh karena itu, pemilihan gaya ilustrasi perlu disesuaikan dengan tujuan komunikasi agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik, menarik, dan tetap konsisten bagi target audiens.

2.1.5 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan aspek visual sekaligus elemen interaktif dalam suatu sistem yang berperan sebagai media penghubung antara pengguna dan produk digital. Garrett (2011, h. 108) menjelaskan bahwa UI terdiri atas sejumlah komponen, seperti pengaturan tata letak, penggunaan warna, ikon, tipografi, serta sistem navigasi yang dirancang untuk menunjang pengalaman penggunaan yang efektif dan nyaman. Uraian mengenai komponen-komponen tersebut beserta prinsip dasar perancangan UI dijelaskan lebih lanjut dalam buku *The Elements of User Experience* karya Garrett (2011).



Gambar 2.18 UX/UI Website
Sumber: Sasanadigital.com (2026)

1. Elemen UI

Beberapa elemen utama perancangan (UI) meliputi:

a. *Layout*

Struktur visual yang berfungsi membantu pengguna memahami susunan informasi serta mempermudah proses interaksi (h. 114). Tata letak yang tersusun dengan baik dapat menegaskan hierarki informasi sehingga pengguna lebih cepat menemukan konten yang dibutuhkan dan mengambil keputusan. Dalam penggunaan *grid*, ruang kosong (*negative space*), serta urutan penyajian konten menjadi komponen penting dalam menciptakan *layout* yang efektif sekaligus estetik.

Layout digunakan dalam perancangan *mobile site* untuk menyusun informasi parenting secara terstruktur agar mudah dipahami oleh pengguna. Penempatan konten, pengaturan jarak antar elemen, dan hierarki informasi dirancang untuk membantu pengguna menemukan informasi dengan lebih mudah serta menciptakan tampilan *website* yang nyaman digunakan melalui perangkat *mobile*.

b. Tipografi

Pemilihan tipografi yang mendukung keterbacaan dan tampilan visual antarmuka (h. 145). Tipografi yang tepat tidak hanya memperkuat identitas visual suatu produk, tetapi juga memengaruhi

kemampuan pengguna dalam memahami informasi dan meresponsnya dengan tepat.

Tipografi digunakan dalam perancangan *mobile site* untuk mendukung keterbacaan informasi serta memperkuat tampilan visual *website*. Pemilihan jenis huruf dilakukan dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna saat membaca materi *parenting* melalui perangkat *mobile*. Selain membantu informasi lebih mudah dipahami, penggunaan tipografi yang dapat mendukung konsistensi visual dan karakter *website* yang ingin ditampilkan.

c. Warna

Membangun suasana emosional, memperkuat identitas merek, serta meningkatkan tingkat keterbacaan (h. 146). Pemilihan warna yang sesuai dapat membantu mengarahkan perhatian pengguna, mendukung proses navigasi, serta memberikan sinyal visual mengenai fungsi tertentu, seperti tombol aksi (*call to action*).

Pemilihan warna pada perancangan *mobile site* digunakan untuk menciptakan suasana yang hangat dan nyaman bagi *single parent* saat mengakses *website*. Penggunaan warna juga membantu memperjelas hierarki informasi, memudahkan navigasi, serta mendukung keterbacaan konten *parenting*. Selain itu, penerapan warna yang konsisten bertujuan untuk memperkuat identitas visual *website* agar lebih mudah dikenali pengguna.

d. Navigasi

Navigasi merupakan elemen yang membantu pengguna dalam menjelajahi informasi serta berpindah dari satu halaman ke halaman lain dalam sebuah *website* (h. 120). Susunan navigasi yang jelas dan mudah dipahami akan memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa menimbulkan kebingungan.

Selain itu, sistem navigasi yang baik biasanya ditampilkan secara konsisten di setiap halaman dan menggunakan penamaan menu deskriptif agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Penerapan navigasi yang terstruktur juga dapat membantu meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengakses *website* serta mendukung proses pencarian informasi agar lebih efektif.

e. Ikon dan elemen grafis

Menyediakan petunjuk visual yang intuitif untuk mendukung interaksi pengguna (h. 117). Penggunaan ikon dapat menyederhanakan komunikasi tanpa bergantung pada teks, terutama untuk fungsi umum seperti pencarian, berbagi konten, atau pengaturan. Ikon yang dirancang dengan tepat juga membantu pengguna mengenali dan memahami fungsi suatu elemen dalam UI lebih cepat.

Ikon digunakan dalam perancangan *mobile site* sebagai petunjuk visual untuk membantu pengguna memahami fungsi setiap elemen pada *website* dengan lebih mudah. Penggunaan ikon diterapkan pada beberapa fitur seperti navigasi dan tombol interaksi agar pengguna dapat mengenali fungsi halaman secara lebih cepat tanpa bergantung pada teks yang panjang. Selain membantu mempermudah interaksi, penggunaan ikon yang konsisten juga mendukung tampilan antarmuka agar terlihat lebih sederhana dan mudah dipahami saat diakses melalui perangkat *mobile*.

2. Prinsip Desain UI

Menurut Garrett (2011), desain UI yang efektif perlu memperhatikan sejumlah prinsip dasar, yaitu:

a. Konsistensi

Setiap elemen UI sebaiknya dirancang dengan gaya, pola, dan tata letak yang konsisten di seluruh bagian sistem (h. 111). Konsistensi ini memudahkan pengguna dalam mengenali pola desain

sehingga mereka dapat beradaptasi dengan lebih cepat dan mengurangi beban kognitif saat menggunakan sistem. Penerapan konsistensi pada aspek seperti warna, ikon, dan tombol juga dapat membuat pengalaman penggunaan menjadi lebih efisien serta lebih mudah dipahami. Dengan tampilan yang konsisten, pengguna dapat lebih nyaman saat menavigasi *website* serta lebih mudah memahami fungsi dari setiap elemen yang tersedia.

b. Kejelasan

Informasi dan fungsi yang ditampilkan harus dengan dirancang agar mudah dipahami dan tidak menimbulkan ambiguitas (h. 115). Penyampaian isi dengan jelas dapat meningkatkan pemahaman pengguna serta meminimalkan potensi kesalahan selama proses interaksi. Penggunaan bahasa yang sederhana, penamaan menu yang mudah dimengerti, serta penyusunan informasi yang terstruktur juga membantu pengguna menemukan dan memahami informasi dengan lebih cepat saat mengakses *website*.

c. Fleksibilitas

Desain UI perlu mampu menyesuaikan diri ukuran layar dan jenis perangkat (h. 116). Fleksibilitas memastikan pengalaman penggunaan tetap konsisten, baik perangkat *desktop*, tablet, maupun *smartphone*, tanpa mengurangi aspek fungsi dan dapat mudah dibaca. Fleksibilitas tampilan menjadi salah satu hal yang diperhatikan dalam perancangan *mobile site* agar *website* tetap nyaman digunakan pada berbagai ukuran perangkat. Tata letak, ukuran elemen, serta penyajian informasi dirancang agar tetap mudah dibaca dan diakses saat digunakan melalui *smartphone* maupun perangkat lainnya. Pengguna dapat memperoleh pengalaman penggunaan yang tetap nyaman dan konsisten tanpa mengurangi fungsi serta kejelasan informasi yang disampaikan pada *website*.

d. Pemberian Umpan Balik

Setiap tindakan yang dilakukan pengguna harus mendapatkan respon visual atau audio sebagai penanda bahwa sistem telah memproses interaksi tersebut (h. 118). Umpan balik ini penting untuk memberikan kepastian bahwa perintah pengguna diterima dan dijalankan oleh sistem.

e. Efisiensi

Antarmuka harus memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas secara cepat dan praktis melalui tampilan yang intuitif (h. 112). Efisiensi dapat dicapai melalui alur interaksi yang sederhana, penggunaan ikon yang mudah dikenali, serta penempatan elemen yang strategis dengan manfaat mengurangi langkah atau tindakan tidak diperlukan.

Secara keseluruhan, desain UI yang baik dapat dicapai melalui pengaturan elemen UI yang selaras dengan prinsip-prinsip desain tersebut. UI merupakan bagian integral dari pengalaman pengguna (UX), maka kualitas desain UI akan memberikan pengaruh positif terhadap keseluruhan UX pada sebuah *website*. Penerapan elemen dan prinsip desain UI dalam perancangan *mobile site* berperan penting dalam mendukung kenyamanan pengguna saat mengakses informasi parenting. Pengaturan *layout*, tipografi, warna, navigasi, serta penggunaan ikon dirancang secara terstruktur agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh *single parent*. Selain mendukung tampilan visual *website*, elemen-elemen tersebut juga membantu pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat dan nyaman.

Penerapan prinsip desain UI seperti konsistensi, kejelasan, fleksibilitas, pemberian umpan balik, dan efisiensi juga menjadi dasar dalam merancang pengalaman penggunaan *website* yang lebih baik. Konsistensi pada tampilan dan elemen visual membantu pengguna mengenali pola penggunaan *website* dengan lebih mudah, sedangkan penyajian informasi yang jelas mendukung

proses pemahaman konten parenting secara lebih efektif. Selain itu, fleksibilitas tampilan pada berbagai perangkat juga membantu pengguna mengakses *website* dengan nyaman melalui *smartphone*.

Desain UI tidak hanya berfungsi sebagai pendukung tampilan visual, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman pengguna yang lebih efektif dan nyaman. Melalui penerapan elemen dan prinsip UI yang sesuai, *mobile site* diharapkan dapat membantu *single parent* memperoleh informasi *parenting* dengan lebih mudah, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan mereka dalam melakukan peran pola asuh.

2.1.6 User Experience (UX)

User Experience (UX) merujuk pada pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan digital, yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, aksesibilitas, serta tingkat kepuasan pengguna (Interaction Design Foundation, n.d., h. 5). Konsep UX tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada bagaimana sebuah produk dapat memberikan pengalaman yang efektif, efisien, dan nyaman bagi pengguna. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dibahas beberapa elemen serta prinsip dasar yang menjadi landasan dalam perancangan UX.



Gambar 2.19 Contoh UX *Website*
Sumber: Userpilot.com (2026)

1. Elemen UX

Menurut The Basics of User Experience Design oleh Interaction Design Foundation (n.d., h. 21), terdapat tujuh faktor utama yang memengaruhi kualitas pengalaman pengguna, yaitu:

a. *Useful*

Produk perlu memberikan nilai bagi penggunanya, baik dalam bentuk manfaat praktis maupun manfaat yang bersifat non-praktis seperti keindahan visual atau pengalaman yang menyenangkan. Sebagai contoh, sebuah *website* dapat dikatakan berguna ketika mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sementara itu, karya seni atau permainan digital juga dapat dianggap memiliki nilai karena mampu memberikan pengalaman emosional atau hiburan, meskipun tidak secara langsung berkaitan dengan penyelesaian tugas tertentu.

Pada perancangan *mobile site*, aspek *useful* diterapkan dengan menyediakan informasi mengenai pola asuh bagi orang tua *single parent* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Informasi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami agar pengguna dapat memahami materi dengan lebih mudah. Dengan demikian, *mobile site* ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga membantu pengguna memperoleh pengetahuan yang dapat diterapkan dalam proses pengasuhan sehari-hari.

b. *Usable*

Dirancang agar mudah diakses dengan alur interaksi yang intuitif. Jika antarmuka terlalu kompleks atau membingungkan, pengguna dapat mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya meskipun produk tersebut sebenarnya memiliki fungsi yang bermanfaat.

Pada perancangan *mobile site* ini, aspek *usable* diterapkan dengan merancang alur navigasi yang sederhana dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat mengakses setiap fitur tanpa mengalami kesulitan. Penempatan menu, tombol, dan informasi disusun secara teratur agar pengguna dapat menemukan konten yang dibutuhkan dengan lebih cepat. *Mobile site* dapat digunakan secara mudah dan memberikan pengalaman yang nyaman saat *digunakan*.

c. *Findable*

Informasi yang disediakan perlu mudah ditemukan dan diakses oleh pengguna. Susunan navigasi yang terstruktur dengan baik serta fitur pencarian yang berfungsi secara efektif dapat membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa menimbulkan kebingungan.

Pada perancangan *mobile site*, aspek *findable* diterapkan dengan menyusun informasi dan navigasi secara terstruktur agar pengguna dapat menemukan konten yang dibutuhkan dengan mudah. Setiap kategori dan menu ditempatkan sesuai fungsinya sehingga pengguna tidak perlu mencari informasi dalam waktu yang lama. Dengan penyusunan tersebut, proses pencarian informasi menjadi lebih jelas, cepat, dan tidak membingungkan.

d. *Credible*

Menumbuhkan rasa kepercayaan pengguna. Kredibilitas dapat diperoleh melalui tampilan visual yang profesional, penyajian informasi yang akurat, serta pengalaman penggunaan yang stabil dan bebas dari kesalahan.

Pada perancangan *mobile site*, aspek *credible* diterapkan dengan menyajikan informasi yang bersumber dari referensi yang dapat dipercaya sehingga isi materi yang disampaikan lebih akurat. Selain itu, tampilan antarmuka dirancang secara konsisten dan

profesional agar dapat meningkatkan kepercayaan pengguna saat mengakses informasi. Dengan demikian, pengguna dapat merasa lebih yakin terhadap informasi yang diperoleh melalui *mobile site*.

e. *Desirable*

Memiliki daya tarik visual dan citra merek yang kuat. Faktor desirabilitas tercipta melalui penggunaan elemen visual seperti warna, tipografi, keseluruhan yang mendukung pembentukan identitas merek termasuk gaya desain.

Pada perancangan *mobile site*, aspek *desirable* diterapkan melalui penggunaan warna, tipografi, ilustrasi, dan elemen visual yang saling mendukung sehingga menciptakan tampilan yang menarik dan konsisten. Pemilihan gaya desain juga disesuaikan dengan karakter target pengguna agar memberikan kesan yang hangat, nyaman, dan mudah dikenali. Dengan demikian, tampilan *mobile site* diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan pengguna untuk mengakses dan mengeksplorasi informasi yang tersedia.

f. *Accessible*

Dapat dengan mudah digunakan oleh seluruh pengguna. Penerapan prinsip aksesibilitas tidak hanya membantu kelompok tertentu, tetapi juga meningkatkan kenyamanan bagi semua pengguna.

Pada perancangan *mobile site* ini, aspek *accessible* diterapkan dengan memastikan setiap informasi dan fitur dapat digunakan oleh orang tua *single parent*. Penggunaan ukuran teks yang mudah dibaca, kontras warna yang jelas, serta navigasi yang sederhana membantu pengguna mengakses konten dengan lebih nyaman. *Mobile site* dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dan memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

g. *Valuable*

Produk perlu memberikan nilai bagi pengguna maupun bagi pemilik bisnis. Nilai ini dapat berupa penyelesaian masalah nyata, peningkatan efisiensi, atau manfaat lain yang mendorong keberlanjutan penggunaan produk.

Pada perancangan *mobile site* ini, spek *valuable* diterapkan dengan menghadirkan konten yang dapat membantu orang *tua single parent* memperoleh informasi dan edukasi mengenai pengasuhan sesuai dengan kebutuhan mereka. Nilai dari perancangan ini terletak pada kemampuannya memberikan solusi dalam memperoleh informasi yang mudah diakses, sehingga pengguna dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam proses pengasuhan sehari-hari. Dengan adanya manfaat tersebut, *mobile site* diharapkan dapat menjadi media yang terus digunakan sebagai sumber informasi dan edukasi.

2. Prinsip Desain UX

Berdasarkan *The Basics of User Experience Design* yang diterbitkan oleh Interaction Design Foundation (n.d.), terdapat sejumlah prinsip utama yang dapat menjadi landasan dalam perancangan *User Experience* (UX), antara lain:

a. *User-Centered Design*

Pendekatan desain ini berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan konteks pengguna (h. 7). Dengan menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian, desain yang dihasilkan menjadi lebih relevan serta mampu menjawab permasalahan nyata yang dihadapi pengguna.

Pendekatan *user-centered design* diterapkan dengan menjadikan kebutuhan dan permasalahan orang *tua single parent* sebagai dasar dalam proses perancangan. Informasi, fitur, serta

tampilan dirancang berdasarkan karakteristik dan kebutuhan pengguna agar mudah dipahami dan digunakan. Dengan pendekatan ini, *mobile site* diharapkan mampu memberikan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

b. *Consistency*

Konsistensi diterapkan dengan menjaga keseragaman elemen desain di seluruh bagian sistem (h. 10). Keseragaman pada ikon, tombol, maupun gaya visual membantu pengguna memahami pola desain dengan lebih cepat sehingga proses adaptasi berlangsung lebih mudah dan nyaman.

Prinsip *consistency* diterapkan dengan menggunakan warna, tipografi, ikon, tombol, serta tata letak yang konsisten pada setiap halaman. Gaya visual yang seragam membantu pengguna mengenali fungsi setiap elemen tanpa perlu mempelajari kembali cara penggunaannya ketika berpindah halaman. Penerapan konsistensi juga membuat tampilan *mobile site* terasa lebih rapi, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman.

c. *Feedback*

Desain harus memberikan umpan balik yang jelas terhadap setiap tindakan pengguna agar pengguna mengetahui bahwa interaksi mereka berhasil diproses oleh sistem (h. 12). Umpan balik dapat berupa animasi, perubahan warna tombol ketika ditekan, atau pesan konfirmasi yang muncul setelah suatu aksi dilakukan.

Prinsip *feedback* diterapkan melalui respons visual saat pengguna berinteraksi dengan antarmuka. Salah satu penerapannya adalah animasi sederhana dan perubahan tampilan pada ikon ketika kursor diarahkan ke ikon tersebut. Respons ini membantu pengguna mengetahui bahwa elemen tersebut dapat dipilih atau digunakan.

Dengan adanya umpan balik visual, interaksi pengguna menjadi lebih jelas sehingga pengalaman saat menggunakan *mobile site* terasa lebih nyaman dan mudah dipahami.

d. *Usability*

Kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas melalui desain yang intuitif dan mendukung proses interaksi (h. 28). Prinsip ini mencakup efektivitas, efisiensi, toleransi terhadap kesalahan, serta kemudahan pemahaman, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan produk secara optimal.

Pada perancangan *mobile site*, prinsip *usability* diterapkan dengan merancang alur penggunaan yang sederhana sehingga pengguna dapat mengakses informasi dengan mudah. Menu navigasi, kategori konten, dan tombol aksi disusun secara jelas agar pengguna dapat menemukan serta membaca materi pengasuhan tanpa mengalami kesulitan. Penerapan prinsip ini membantu pengguna menyelesaikan tujuan utama, yaitu memperoleh informasi mengenai pengasuhan secara lebih efektif dan nyaman.

Penerapan elemen serta prinsip fundamental dalam desain UX pada perancangan *website* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kualitas pengalaman pengguna. Pengalaman tersebut terbentuk melalui keseluruhan interaksi pengguna dengan produk digital, yang mencakup kemudahan dalam penggunaan, tingkat aksesibilitas, serta kepuasan pengguna. Dengan demikian, UX memiliki peranan yang krusial sebagai salah satu aspek utama dalam proses pengembangan sebuah *website*.

2.2 Single Parenting

Single parenting merupakan fenomena keluarga semakin umum dalam perkembangan masyarakat modern. Untuk memahami perancangan *mobile site* mengenai *single parenting* secara komprehensif, diperlukan penguasaan konsep teoritis terkait definisi, penyebab, tantangan, hingga kebutuhan orang tua tunggal

dalam menjalankan fungsi pengasuhan. Kajian ini menjadi landasan teoritis agar rancangan media informasi mampu menjawab kebutuhan nyata para *single parent*.

2.2.1 Pengertian *Single Parenting*

Single parenting adalah kondisi ketika satu orang tua menjalankan seluruh tanggung jawab pengasuhan anak. Santrock (2011) menjelaskan bahwa keluarga *single parent* hanya memiliki satu figur orang tua yang mengelola kebutuhan anak secara emosional, sosial, dan ekonomi. *Single parent* membutuhkan akses informasi *parenting* yang mudah dipahami dan mudah diakses untuk membantu proses pengasuhan anak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, *mobile site* dirancang sebagai media informasi *parenting* dengan penyajian konten yang terstruktur, navigasi yang sederhana, serta tampilan yang nyaman digunakan melalui perangkat *mobile* sehingga pengguna dapat memperoleh informasi dengan lebih mudah.

2.2.2 Penyebab *Single Parenting*

Papalia dan Feldman (2011) menjelaskan bahwa terbentuknya keluarga *single parent* dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perceraian, kematian pasangan, kehamilan di luar pernikahan, maupun keputusan individu untuk membesarkan anak secara mandiri. Dalam perkembangan masyarakat modern, faktor penyebab tersebut menjadi semakin beragam seiring perubahan kondisi sosial dan ekonomi. Penelitian menunjukkan bahwa dinamika sosial, mobilitas kerja, serta tekanan ekonomi turut memengaruhi meningkatnya jumlah keluarga dengan orang tua tunggal.

Keluarga *single parent* terbentuk karena berbagai kondisi, seperti perceraian, kehilangan pasangan, serta faktor sosial dan ekonomi. Kondisi tersebut membuat *single parent* membutuhkan media informasi yang dapat membantu proses pengasuhan anak. Oleh karena itu, *mobile site* dirancang sebagai media informasi *parenting* dengan penyajian konten yang mudah dipahami dan mudah diakses oleh pengguna.

2.2.3 Tantangan yang Dihadapi *Single Parenting*

Tantangan orang tua tunggal bersifat multidimensi. Santrock (2011) menegaskan bahwa *single parent* menghadapi beban ekonomi, stres emosional, dan keterbatasan waktu. Duncan dan Edwards (2020) menambahkan bahwa tekanan sosial berupa stigma masyarakat masih menjadi beban emosional bagi banyak *single parent*. Tantangan lain berupa minimnya dukungan sosial membuat banyak orang tua tunggal mengalami kelelahan emosional (*emotional fatigue*). Tantangan *single parent* bukan sekadar ekonomi, tetapi mencakup tekanan psikologis, sosial, dan keterbatasan sumber daya.

Single parent menghadapi berbagai tantangan, mulai dari kebutuhan ekonomi, tekanan emosional, hingga keterbatasan waktu dalam mengasuh anak. Kurangnya dukungan sosial juga membuat banyak *single parent* harus menghadapi masalah secara mandiri. *Mobile site* dirancang sebagai media informasi parenting yang menyediakan konten yang relevan, mudah dipahami, dan mudah diakses sesuai kebutuhan pengguna.

2.2.4 Kebutuhan *Single Parent* dalam Pengasuhan Anak

Orang tua tunggal juga berpotensi mengalami *parenting stress* karena harus menjalankan beberapa peran sekaligus, mulai dari memenuhi kebutuhan ekonomi hingga memberikan perhatian emosional kepada anak (Andita et al., 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *single parent* sering menghadapi berbagai kendala dalam proses pengasuhan sehingga membutuhkan dukungan sosial, informasi yang relevan, serta strategi yang dapat membantu mereka menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapi (Putri et al., 2022). Orang tua tunggal berpotensi mengalami *parenting stress* karena harus menjalankan beberapa peran sekaligus dalam proses pengasuhan anak.

Kondisi tersebut membuat *single parent* membutuhkan dukungan sosial serta informasi *parenting* yang relevan untuk membantu mereka menghadapi berbagai tantangan pengasuhan. *Mobile site* dirancang sebagai media informasi yang menyediakan konten *parenting* yang mudah dipahami dan mudah diakses sesuai dengan kebutuhan *single parent*. Ketersediaan

dukungan dan informasi yang tepat menjadi hal penting dalam membantu *single parent* menjalankan peran pengasuhan secara lebih optimal.

Single parent memiliki berbagai tantangan dan kebutuhan dalam proses pengasuhan anak, mulai dari kebutuhan informasi parenting hingga dukungan emosional. Kondisi tersebut membuat *single parent* membutuhkan media informasi yang mudah dipahami dan mudah diakses sesuai kebutuhan mereka. Dalam perancangan ini *mobile site* dirancang sebagai media informasi *parenting* dengan penyajian konten yang terstruktur, navigasi yang sederhana, serta tampilan yang nyaman digunakan melalui perangkat *mobile* agar pengguna dengan mudah dapat memperoleh informasi dengan lebih mudah.

2.3 Pola Asuh Anak

Pola asuh memiliki peran yang signifikan dalam proses tumbuh kembang anak. Dalam konteks keluarga dengan orang tua tunggal, penerapan pola asuh cenderung mengalami penyesuaian karena tanggung jawab pengasuhan dijalankan oleh satu orang tua. Oleh karena itu, pemahaman mengenai berbagai jenis pola asuh beserta dampaknya perlu dikaji secara mendalam sebagai landasan dalam penyusunan konten edukatif pada *mobile site* yang dirancang.

2.3.1 Pengertian Pola Asuh Anak

Santrock (2011) menyatakan bahwa pola asuh merupakan salah satu faktor utama yang berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak sejak usia dini. Studi kontemporer oleh Harrist dan Hubbs-Tait (2020) memperluas definisi ini dengan memasukkan aspek dinamika keluarga modern, termasuk struktur keluarga tunggal, sebagai bagian dari perkembangan pola pengasuhan. Pola asuh mencerminkan gaya komunikasi, kedekatan emosional, serta strategi disiplin yang digunakan orang tua.

Pola asuh memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan karakter anak, termasuk pada keluarga dengan orang tua tunggal. Cara orang tua berkomunikasi, memberikan perhatian, serta menerapkan disiplin dapat memengaruhi hubungan emosional dan proses perkembangan anak. Dalam

perancangan ini *mobile site* dirancang sebagai media informasi *parenting* yang dapat membantu *single parent* memahami pola asuh yang dapat sesuai melalui penyajian informasi yang mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan pengasuhan anak.

2.3.2 Jenis Pola Asuh Anak

Pola asuh orang tua memiliki peran penting dalam membentuk perilaku dan perkembangan emosional anak. Pola asuh umumnya dibagi menjadi empat jenis, yaitu pola asuh demokratis (*authoritative*), otoriter (*authoritarian*), permisif (*permissive*), dan pengabaian (*uninvolved*), yang dibedakan berdasarkan tingkat kontrol serta responsivitas orang tua terhadap anak (Agbaria, 2023). Perbedaan dalam penerapan pola asuh tersebut dapat memengaruhi cara anak mengelola emosi, berperilaku, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pemahaman mengenai jenis-jenis pola asuh menjadi penting untuk melihat bagaimana peran orang tua dapat mendukung proses perkembangan anak secara optimal. Pola asuh memiliki pengaruh penting terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak. Pemahaman mengenai jenis pola asuh menjadi penting bagi *single parent* agar dapat menerapkan pengasuhan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam perancangan ini *mobile site*, informasi mengenai pola asuh disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami dan mudah diakses oleh pengguna.

2.3.3 Pola Asuh dalam Keluarga *Single Parent*

Keluarga *single parent* memiliki dinamika pola asuh yang unik. Santrock (2011) menyebutkan bahwa stres dan beban peran ganda dapat membuat pola asuh kurang konsisten. Perkembangan teknologi digital turut membantu orang tua tunggal dalam menjalankan peran pengasuhan. Melalui komunitas dan platform daring, *single parent* dapat memperoleh informasi *parenting*, berbagi pengalaman, serta mendapatkan dukungan emosional dari orang tua lain (Woo et al., 2025).

Keluarga *single parent* memiliki tantangan tersendiri dalam menerapkan pola asuh karena adanya tekanan dan tanggung jawab yang dijalankan secara mandiri. Kondisi tersebut membuat *single parent* membutuhkan dukungan informasi dan ruang berbagi pengalaman untuk membantu proses pengasuhan anak. Dalam perancangan ini *mobile site* digunakan sebagai media informasi parenting yang dapat membantu pengguna memperoleh edukasi, berbagi pengalaman, serta mendapatkan dukungan melalui penyajian konten yang mudah dipahami dan mudah diakses.

2.3.4 Dampak Pola Asuh terhadap Perkembangan Anak

Akses informasi *parenting* melalui media digital dapat membantu orang tua memahami berbagai cara pengasuhan anak. Internet juga menjadi sarana bagi orang tua untuk mencari informasi serta berbagi pengalaman dengan orang tua lain (Plantin & Daneback, 2009). Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri orang tua dalam menjalankan peran pengasuhan, terutama bagi *single parent*. Pemahaman tentang pola asuh sangat penting dalam merancang *mobile site* yang dapat memberikan edukasi dan solusi pengasuhan bagi orang tua tunggal. Dengan informasi yang tepat, *single parent* dapat memilih pola asuh yang tepat sesuai kebutuhan anak.

Pola asuh memiliki pengaruh penting terhadap perkembangan perilaku, emosional, dan hubungan anak dengan orang tua. Dalam keluarga *single parent*, proses pengasuhan memiliki tantangan tersendiri karena tanggung jawab dijalankan oleh satu orang tua sehingga dibutuhkan pemahaman mengenai pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, perkembangan media digital juga membantu *single parent* memperoleh informasi *parenting* dan dukungan melalui akses yang lebih mudah dan fleksibel.

Mobile site dirancang sebagai media informasi *parenting* yang menyediakan konten edukatif mengenai pola asuh anak dengan bahasa yang mudah dipahami dan mudah diakses oleh pengguna. Melalui penyajian informasi yang terstruktur serta fitur yang mendukung interaksi pengguna, *website* diharapkan

dapat membantu *single parent* memperoleh pengetahuan dan dukungan dalam menjalankan proses pengasuhan anak secara lebih optimal.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penulis menyajikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang dibahas. Kajian ini memuat ringkasan hasil penelitian yang relevan sekaligus penjelasan mengenai letak kebaruan dari penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Seluruh penelitian yang dipilih disusun dan disajikan dalam bentuk tabel guna memudahkan pembaca dalam memahami serta membandingkan masing-masing penelitian. Berikut ini merupakan pemaparan penelitian-penelitian relevan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>Designing Technology for Single Fathers: Human-Centered Design Approach</i>	Andrew S. Burgdorf, Master of Science, University of Cincinnati, 2022.	Penelitian ini membahas kebutuhan teknologi untuk mendukung kehidupan ayah tunggal yang masih jarang diteliti. Dengan pendekatan <i>human-centered design</i> , penelitian ini menghasilkan <i>platform Father-to-Father</i> , yaitu komunitas dukungan online bagi ayah tunggal untuk berbagi pengalaman dan informasi.	Penelitian ini berfokus pada ayah tunggal yang masih jarang diteliti serta kebutuhan teknologi untuk mendukung kehidupan mereka. Hasilnya berupa <i>prototype platform komunitas online Father-to-Father</i> sebagai ruang berbagi pengalaman dan informasi.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	<i>Targeting single parents in preadolescent substance use prevention: Internet characteristics and information relevance</i>	Warren, J., Allen, M., Okuyemi, K., Warren, J., Allen, M., Okuyemi, K., Kvasny, L., & Hecht, M. (2010)	Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua tunggal memanfaatkan internet sebagai sumber informasi <i>parenting</i> , namun banyak situs yang masih kurang sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, informasi yang disesuaikan dengan pengalaman orang tua tunggal dinilai lebih bermanfaat.	Penelitian ini menyoroti peran internet sebagai sumber pencegahan serta menargetkan ibu tunggal berpenghasilan rendah yang masih jarang diperhatikan. Hasilnya menunjukkan bahwa relevansi informasi dengan kondisi kehidupan pengguna lebih penting daripada sekadar ketersediaan akses informasi.
3.	<i>Parenting Mobile Application Concept Design based on User-Centred Design Principle</i>	Sharma, C. (2017).	Penelitian ini menghasilkan identifikasi kebutuhan utama orang tua, seperti informasi tumbuh kembang anak, tips kesehatan, forum diskusi, dan pengingat aktivitas anak. Selain itu, dirancang konsep aplikasi <i>parenting</i> yang mudah digunakan dengan navigasi sederhana, akses informasi yang praktis, serta mendukung personalisasi konten dan interaksi antar pengguna.	Penelitian ini menggunakan pendekatan <i>User-Centred Design</i> secara sistematis dalam perancangan aplikasi <i>parenting</i> . Tidak hanya membuat aplikasi, tetapi memulai dari analisis kebutuhan pengguna secara mendalam. Menekankan pentingnya pengalaman pengguna (UX) dalam aplikasi <i>parenting</i> , bukan hanya penyediaan informasi.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
4.	<i>Equity Challenges in Online Access for Children with Single Parents</i>	Independent Researcher, Uttar Pradesh, India Dipublikasikan di: International Journal for Research in Education (IJRE) Vol. 9, Issue 5, May 2020 ISSN (P): 2347-5412 ISSN (O): 2320-091X	Penelitian ini menunjukkan bahwa anak dari keluarga orang tua tunggal masih menghadapi ketimpangan digital dalam pembelajaran daring akibat keterbatasan akses internet, perangkat, literasi digital orang tua, serta keterbatasan waktu untuk mendampingi anak belajar.	Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap status orang tua tunggal sebagai faktor ketimpangan digital. Studi ini juga membahas akses teknologi, literasi digital, dan kondisi keluarga dengan pendekatan <i>mixed-methods</i> , serta menawarkan rekomendasi dukungan konektivitas dan pelatihan literasi digital.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian yang relevan, kebaruan penelitian ini terletak pada bentuk media yang dirancang. Hingga saat ini, penulis belum menemukan penelitian yang secara spesifik membahas perancangan *mobile site* sebagai media informasi mengenai *single parenting*. Melalui penelitian terdahulu, penulis dapat mengidentifikasi posisi kebaruan dari tugas akhir ini sekaligus memperoleh pemahaman mengenai karakteristik media dan konten informasi yang telah ada sebelumnya. Penelitian-penelitian tersebut juga memberikan gambaran terkait pendekatan perancangan serta tampilan media informasi tentang *single parenting* berbasis *website* yang dapat dijadikan referensi dalam proses perancangan. Selain itu, kajian tersebut turut memberikan pemahaman mengenai dampak *single parenting* terhadap pola asuh anak.

Dari sisi kebaruan, perancangan yang dilakukan penulis menghadirkan media informasi dalam bentuk *mobile site* yang secara khusus membahas praktik *single parenting* dalam konteks pola asuh anak. Berbeda dengan media sejenis, *mobile site* ini dirancang dengan menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami oleh masyarakat umum serta penyajian informasi yang disusun secara

sistematis. Melalui pendekatan tersebut, media yang dirancang diharapkan dapat membantu orang tua *single parent* dalam memahami materi mengenai pola asuh anak secara lebih efektif dan aplikatif.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA