

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Situs Web

Situs web atau *website* adalah suatu halaman yang terletak pada suatu domain yang sama. Situs web dapat diakses oleh aplikasi *browser* melalui perangkat komputer, *smartphone* atau tablet. Yang awalnya digunakan sebagai suatu halaman untuk memberi informasi secara statis kepada user dan hanya bisa diakses menggunakan komputer, *website* mulai berkembang dan digunakan sebagai situs jual beli (*e-commerce*), blog dan bahkan media social pada awal tahun 1990-an. Pada masa era digitalisasi sekarang, *website* telah menjadi lebih responsif, dapat diakses menggunakan *smartphone* dan tablet, serta resolusi dan penampilan atau desain pada *website* bahkan bisa adaptasi atau sesuai dengan perangkat yang digunakan (Griffey, 2020, h. 7).

2.1.1 Anatomi Website

Berdasarkan buku oleh Beiard et al. (2024, h.1), sebuah *website* terdiri dari enam bagian. Pertama adalah *containing block*, yang berfungsi sebagai batas *website* berdasarkan resolusi layar pada perangkat atau *device*. *Containing block* juga digunakan sebagai alat bantu untuk memastikan elemen-elemen visual pada *website* sudah proporsional dan terstruktur.

1. *Website* juga memiliki logo dari perusahaan atau bisnis yang memiliki domain. Logo ini digunakan sebagai penanda identitas untuk *website*, sekaligus sebagai alat promosi untuk perusahaan tersebut.
2. Hal yang penting dari *website* ialah bagaimana untuk menavigasi atau *navigate* halaman web agar *user* dapat mencari informasi yang mereka perlukan dengan mudah. Menu untuk navigasi harus kelihatan jelas dan terletak di posisi yang mudah untuk diakses.

3. *Content* merupakan hal utama yang disediakan oleh *website* dan yang dicari oleh *user*. *Content* atau konten mayoritas berupa teks informasi yang didampingi oleh gambar atau video sebagai informasi tambahan. Konten pada *website* merupakan bagian terpenting, sehingga *website* harus di desain dengan pemikiran konten sebagai alasan utama atau *focal point* untuk *user*.
4. *Footer* merupakan bagian dari *website* yang terletak di halaman paling bawah, berfungsi sebagai tempat untuk menaruh informasi seperti nomor kontak (baik *smartphone* atau telepon), e-mail, alamat Perusahaan dan *copyright* untuk *website* tersebut.
5. Terakhir adalah *Whitespace*, yang merupakan bagian ruang yang sengaja di diamkan atau dibiarkan kosong dengan sama sekali tidak ada konten. Gunanya *whitespace* ialah sebagai *breathing room* atau ruang istirahat untuk mata *user* diantara bagian konten dalam desain.

2.1.2 Jenis Website

Menurut Widia dan Asriningtias (2021), bahwa ada dua macam *website*, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis adalah sebuah situs web yang dimana jika ingin mengubah konten yang ada pada situs, harus di ubah melalui source code seperti HTML secara langsung tanpa penggunaan database. Sedangkan untuk *website* dinamis, dapat diubah secara langsung melalui database yang dimana dapat dilakukan dengan mudah dan cepat karena tidak perlu mengubah source code secara manual. Kemudahan ini diakibatkan oleh adanya sebuah database yang menyimpan semua konten yang ada di dalam *website*, sehingga hanya memerlukan waktu yang kecil untuk mengubahnya (Widia dan Asriningtias, 2021, h.3).

2.1.3 Website sebagai Media Interaktif

Media interaktif adalah suatu media yang dibuat khusus untuk dapat di interaksi dengan pengguna secara langsung dengan tujuan untuk memberi informasi. Menurut Norman (2013, h.5), tujuan utama pengguna berinteraksi

dengan desain ialah untuk meningkatkan pemahaman pengguna tentang apa yang mereka bisa lakukan dengan desain tersebut. Hal ini disebut dengan *interaction design*, yang dimana desain tersebut menggunakan elemen psikologi, desain, seni dan emosi untuk menghasilkan suatu pengalaman yang nyaman dan bahkan seru untuk dilakukan oleh pengguna. Hal yang terpenting di dalam sebuah desain bisa dijabarkan menjadi dua: *Discoverability* dan *Understanding*. *Discoverability* mengacu pada eksplorasi desain dan mencari aksi atau beragam interaksi apa saja yang pengguna bisa lakukan pada desain. Sedangkan *understanding* merupakan tahap berikut setelah *discoverability*, dimana pengguna akan mencoba untuk mencari tahu kegunaan desain untuk apa, bagaimana cara menggunakannya dan apa saja arti dari setiap hal yang bisa dilakukan dengan interaksi tersebut.

Dijelaskan oleh Norman (2013, h.10-23) bahwa terdapat beberapa prinsip di dalam interaksi untuk menghasilkan pengalaman yang mudah diingat dan diasosiasikan dengan emosi positif oleh pengguna atau *user*, berikut adalah prinsip-prinsip tersebut:

1. *Affordances*

Affordances merupakan suatu hubungan antara potensi kemampuan pengguna kepada suatu objek hanya dengan cara visual. Dalam kata lain, *affordance* merupakan bagaimana suatu desain dapat menyampaikan bagaimana mereka berfungsi tanpa menggunakan instruksi tambahan kepada pengguna. Website harus memiliki *affordance* yang tepat agar pengguna dapat menavigasi dengan efektif dan tidak ada ruang untuk kekeliruan (h.12).



Gambar 2.1 Contoh *Affordance*

Sumber: <https://lorainfurniture.com/shop/appliance-parts/stove-parts...>

2. *Signifiers*

Meskipun sudah ada *affordance*, masih banyak pengguna yang mudah keliru saat berinteraksi pada suatu desain. Maka itu, adanya *signifiers* sebagai pembantu *affordance*. *Signifiers* adalah petunjuk bagaimana suatu desain harus digunakan, contohnya seperti ikon pada button atau kata “*push*” pada pintu.

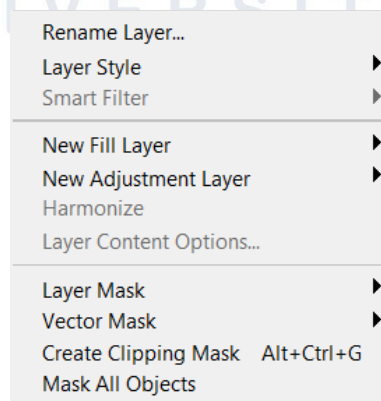


Gambar 2.2 Contoh *Signifiers*

Sumber: <https://business.walmart.com/ip/Uxcell-Push-Pull-Door...>

3. *Constraints*

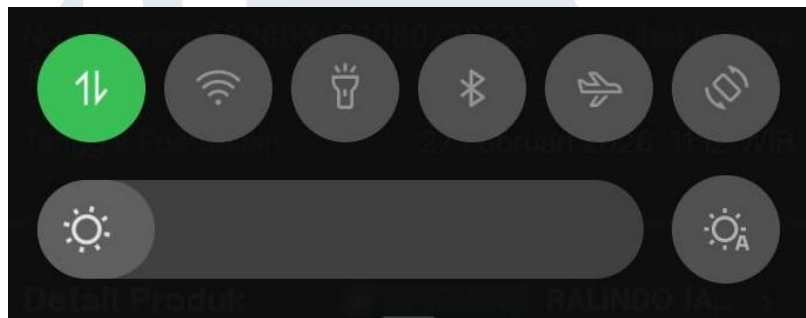
Constraints seperti arti translasi secara langsung, adalah sebuah limitasi pada desain yang membantu pengguna untuk merujuk kepada suatu cara, fungsi atau *affordance* yang sesuai dengan tujuan desain yang bisa dilakukan oleh pengguna. Menurut Norman (2013, h.125-130) ada empat macam *constraints* pada desain: *physical*, *cultural*, *semantic* dan *logical*.



Gambar 2.3 Contoh dari *Constraints* yang Berbentuk *Logical*

4. *Mapping*

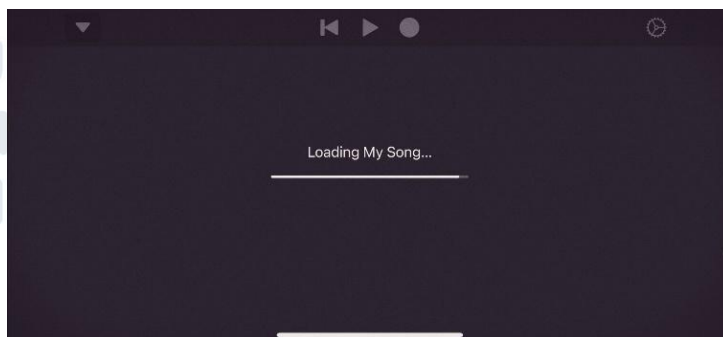
Di dalam desain, *mapping* adalah penataan elemen yang menyambung kepada suatu fungsi tertentu pada desain interaktif (Norman, 2013, h.21). Desain interaktif yang baik dapat membuat *mapping* yang berasa alami dan tidak ada ruang untuk kebingungan. Pada perancangan *website*, *mapping* yang bagus dapat menghasilkan kemudahan dalam mengidentifikasi suatu elemen dan apa yang akan terjadi jika pengguna berinteraksi dengan elemen tersebut.



Gambar 2.4 Contoh *Mapping*

5. *Feedback*

Feedback adalah prinsip yang berkait dengan penyampaian informasi setelah terjadinya suatu tindakan oleh pengguna, seperti suatu umpan balik dalam bentuk audio, teks atau visual. Pengguna harus mendapatkan *feedback* secara cepat agar mereka tidak merasa bingung atau frustrasi. *Feedback* juga harus berbentuk singkat dan jelas untuk mudah dipahami oleh pengguna (h.23).

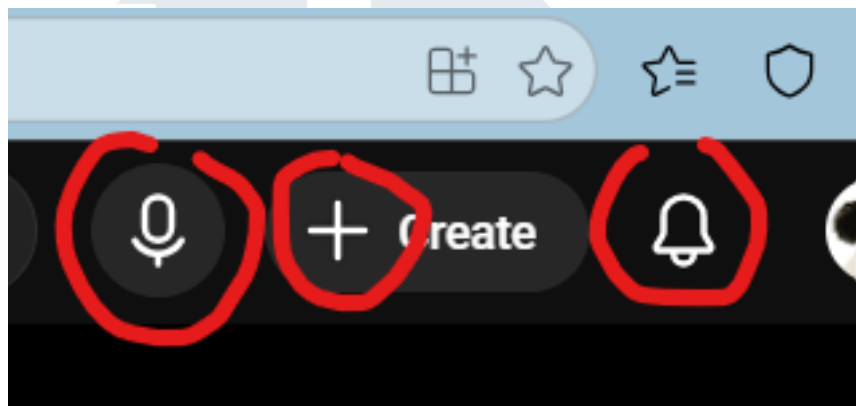


Gambar 2.5 Contoh *Feedback*

Sumber: <https://designproject.io/blog/principles-of-interaction-design/>

6. *Conceptual Models*

Dalam merancang sebuah website, *conceptual models* memiliki fungsi untuk membantu pengguna untuk memahami suatu fungsi dengan cepat. Salah satu contohnya adalah membuat elemen visual yang familiar dengan menggunakan metafora, contohnya seperti ikon amplop untuk button *messaging*, atau ikon rumah untuk *home page* pada website (h.26).



Gambar 2.6 Contoh *Conceptual Model*
Sumber: <https://www.youtube.com>

2.1.4 Tipografi Website

Tipografi pada sebuah website merupakan hal yang terpenting dalam menyampaikan pesan kepada *user*, karena tipografi merupakan representasi pesan dari pesan yang ingin disampaikan (Beaird, 2024, h.99) Dalam buku yang ditulis oleh Beaird, ia menyatakan bahwa tipografi tidak hanya digunakan untuk membuat dan mengatur sebuah paragraf atau kalimat, tetapi tipografi dapat digunakan juga sebagai hal artistik dan dekoratif untuk *website*. Namun, adanya suatu batasan jika ingin menggunakan *font* yang beragam, bahwa *font* yang didukung oleh *platform* Mac dan PC sangat sedikit. Jumlah *font* yang dapat digunakan hanya berjumlah Sembilan, sehingga Beaird menyebutnya sebagai *web-safe fonts* (Beaird, 2024, h.100).



Arial
Arial Black
Comic Sans MS
Courier New
Georgia
Impact
Times New Roman
Trebuchet MS
Verdana

Gambar 2.7 Macam *Web-safe Fonts*

Tetapi, dengan berjalannya waktu, para desainer web telah membuat beberapa solusi pada masalah ini, dengan menggunakan *font* yang memiliki lisensi untuk digunakan pada *website*, atau *Self-hosted Web Fonts* yang bisa didapatkan secara gratis atau berbayar (Beaird, 2024, h.102). Selain *Self-hosted Web Fonts*, desainer web juga bisa menggunakan *Web Font Service*, yang dimana desainer hanya perlu menyalin dan menjiplak kode yang diberikan oleh penyedia layanan kepada web yang sedang di desain.

2.2 UI/UX

UI/UX merupakan salah satu komponen yang penting dalam perancangan media interaktif yang berbentuk digital. UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) merupakan unsur yang saling berkait untuk menciptakan pengalaman interaktivitas yang nyaman, mudah dan lancar untuk pengguna atau *user*. Untuk membuat media interaktif yang sesuai dengan kenyamanan *user*, maka dibutuhkan pendalaman seperti elemen dan prinsip dari UI/UX.

2.2.1 *User Interface*

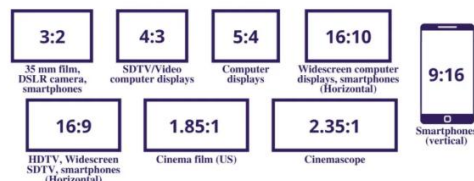
Menurut Malewicz dan Malewicz (2021, h.16), bahwa UI atau *User Interface* adalah penampilan visual dari produk digital seperti aplikasi atau website, yang dimana terdiri dari berbagai elemen seperti *grid*, *icon* dan tipografi yang sudah disusun sesuai dengan kenyamanan *user*.

1. Elemen *User Interface*

Di dalam buku *Designing User Interfaces* oleh Malewicz dan Malewicz (2024, h.47) terdapat seberapa elemen yang digunakan untuk menciptakan sebuah *user interface*.

a. Layar

Layar merupakan suatu tantangan untuk desainer UI, karena ukuran layar pada setiap perangkat berbeda beda dan akan selalu berubah jika di buat perangkat baru. Untuk mengatasi hal tersebut, desainer biasanya membuat resolusi dasar atau *base screen resolution* yang digunakan sebagai standar untuk seberapa jenis perangkat seperti laptop, *iphone*, *computer monitor* atau tablet (h.51).

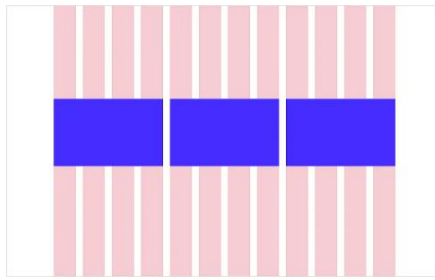


Gambar 2.8 Resolusi Layar

Sumber: <https://unisystem.com/uni-abc/lcd-screen-resolutions-and...>

b. *Grid* dan *Layout*

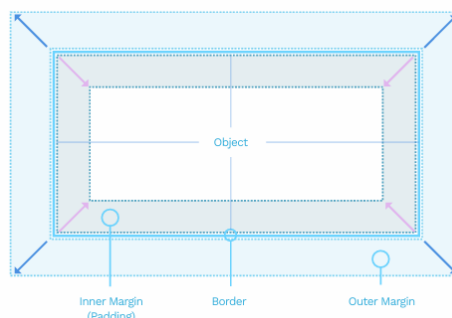
Merupakan suatu garis bayang atau kerangka yang digunakan untuk mengusulkan tata letak elemen-elemen untuk website dengan rapih (h.55). Biasanya desainer akan menggunakan *10-point grid* atau *8-point grid* sebagai *base value* atau standar saat menciptakan website, yang dimana akan ada kelipatan 10 poin atau 8 poin sebagai jarak antara satu elemen dengan elemen lain di dalam *website* (h.64). Dengan menggunakan *grid*, akan ada konsistensi visual yang membuat desain pada website rapih. Ada juga *fluid grid* yang biasa digunakan untuk mengatasi masalah perbedaan ukuran tampilan pada perangkat yang berbeda.



Gambar 2.9 Contoh *Grid* dan Penempatan Elemen
Sumber: <https://uxdesign.cc/responsive-grids-and-how-to...>

c. Objek

Objek adalah element terpenting di dalam *User Interface*. Bahkan menurut Michal & Diana Malewicz (2024, h.78), elemen yang terpenting di saat mendesain website ialah persegi panjang, dimana bentuk tersebut bisa di ubah dan di manipulasi sesuai kebutuhan kita. Persegi panjang memiliki 4 bagian: *Fill/Object*, *Border*, *Inner Margin/Padding* dan *Outer Margin*. Bagian *fill* merupakan isi atau objek/persegi panjang itu sendiri. *Border* adalah batasan diantara *fill* dan *outer margin*, seperti garis keliling pada objek. *Inner Margin* atau *padding* merupakan margin di bagian dalam object, sebagai area dilarang untuk menambahkan elemen tambahan diatas objek. Terakhir adalah *outer margin* atau yang biasa hanya di panggil *margin*, secara fungsional mirip dengan *inner margin*, tetapi untuk elemen yang bersampingan dengan objek.



Gambar 2.10 Contoh Bagian dari Persegi Panjang
Sumber: Michal & Diana Malewicz (2024)

d. Tipografi

Merupakan bagian utama untuk menyampaikan informasi selain menggunakan gambar atau foto. Menurut Malewicz, *font* merupakan bagian terpenting dari tipografi, karena *font* dapat memengaruhi kesan atau nuansa pada suatu desain, sehingga dapat mengubah pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna (2024, h.140)



Aa Aa
Aa Aa

Gambar 2.11 Contoh Keberatan pada Tipografi
Sumber: Michal & Diana Malewicz (2024)

e. Warna

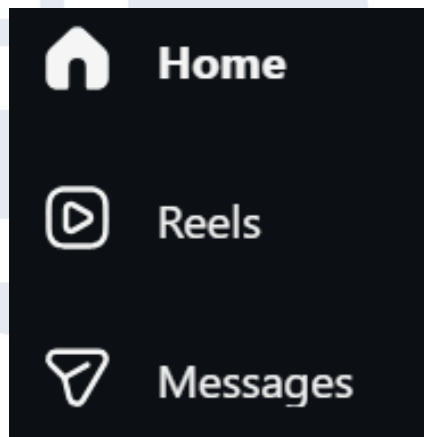
Warna di dalam suatu desain merupakan hal yang penting, karena warna tersebut bisa menciptakan kesan atau *mood* yang mudah untuk dirasakan oleh pengguna karena warna memiliki asosiasi yang kuat dengan emosi (Malewicz & Malewicz, 2024, h.95). Pemilihan ratio warna yang sering digunakan oleh desainer untuk *website* ialah *The Golden Ratio*, yang dimana penggunaan warna dibagi menjadi rasio 60:30:10, dalam arti lain: 60% warna primer, 30% warna sekunder dan 10% warna tersier.



Gambar 2.12 Contoh Diagram Warna Komplementer
Sumber: Michal & Diana Malewicz (2024)

f. Ikon

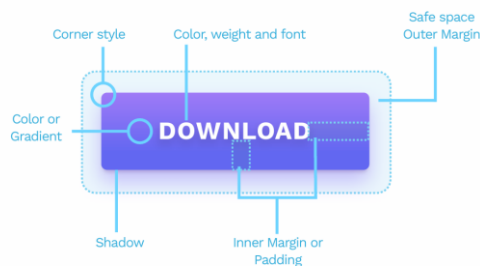
Sebuah ikon adalah gambar yang terklasifikasi sebagai *pictogram* yang dimana merepresentasikan arti dan fungsi yang spesifik untuk pembaca atau pengguna pada UI. Gambar ikon biasanya merupakan simplifikasi dari objek di dalam dunia nyata (tempat sampah, hati, bintang, dll.) yang biasa ditempatkan pada header. Namun, terkadang masih banyak pengguna yang keliru dengan gambar ikon tersebut, hal ini mengapa ada label teks yang tersedia di samping atas atau bawah ikon. (Malewicz & Malewicz, h.170)



Gambar 2.13 Contoh Ikon pada *Website*
Sumber: <https://www.instagram.com/>

g. Tombol

Tombol atau *button* adalah elemen yang paling sering digunakan untuk interaksi di dalam website, digunakan sebagai suatu tindakan atau aksi yang dapat pengguna lakukan pada UI. Bentuk pada tombol harus mudah untuk dimengerti (seperti bentuk persegi panjang pada umumnya). Biasanya button juga akan ada teks yang mengindikasikan apa kegunaan tombol tersebut, agar pengguna tidak keliru. Ukuran tombol juga harus mudah untuk di interaksi agar pengguna tidak mengalami kesusahan saat ingin melakukan interaksi dengan tombol (h.184)



Gambar 2.14 Anatomi dari *Button*
 Sumber: Michal & Diana Malewicz (2024)

h. Navigasi

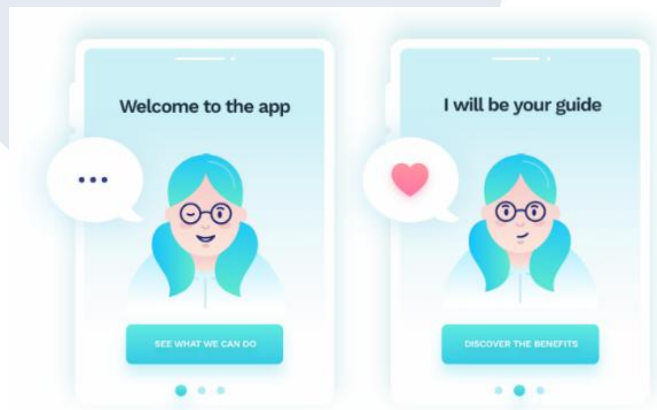
Menavigasi sebuah *website* atau aplikasi merupakan hal yang esensial untuk UI dan bisa menjadi alasan utama pengguna tidak ingin menggunakan suatu *website* jika mereka mengalami hambatan saat navigasi/menjelajahi suatu halaman. Berdasarkan buku *Design User Interfaces*, ada tiga macam navigasi di dalam UI: *Visible*, dimana penampilan untuk tombol navigasi akan selalu ada di layar, biasanya pada bagian atas atau bawah *website*, contohnya pada header dan footer pada *website*. *Hidden*, merupakan navigasi yang tersembunyi dari layar dan akan keluar jika pengguna mengaktifkan suatu tombol seperti “*hamburger button*” yang biasa menyembunyikan beberapa tombol navigasi pada *website*. Terakhir adalah *contextual*, yang dimana tombol navigasi terletak secara sengaja di bawah atau samping suatu gambar atau video untuk membawa pengguna kepada halaman yang khusus (h.281).



Gambar 2.15 Contoh *Dropdown* Navigasi
 Sumber: <https://konsultankeuangan.co.id/>

i. Ilustrasi

Merupakan suatu elemen visual yang dapat membantu atau mendukung isi konten pada website, ilustrasi memiliki peran penting di dalam UI. Selain mendukung isi konten sebagai hal yang dekoratif, ilustrasi memberi konteks atau menjelaskan suatu hal yang rumit secara visual untuk membantu pemahaman pengguna. Ilustrasi memberi emosi dan kesan yang dekat antara pengguna dan *website*, sekaligus membuat suatu hubungan dengan *brand* dari pembuat *website*. Ilustrasi juga harus memiliki gaya visual yang konsisten supaya nyaman untuk dilihat dan untuk pengguna merasa familiar saat melihatnya.

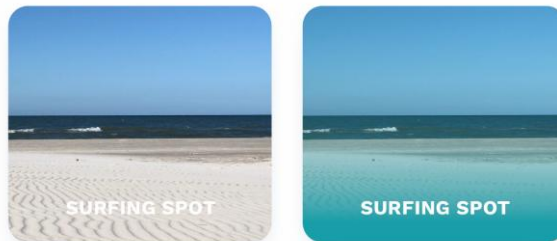


Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi
Sumber: Michal & Diana Malewicz (2024)

j. Foto

Selain ilustrasi, foto juga memiliki peran penting dalam menampilkan suatu informasi, terutama informasi untuk seseorang atau suatu perusahaan. Juga seperti Ilustrasi, foto dapat digunakan untuk membuat hubungan antara *website* dan pengguna, terutama dengan membuat *website* memiliki kesan yang organik atau natural (h.313). Foto juga biasa digunakan sebagai latar belakang atau *background* pada *website*, namun hal tersebut dapat memberi kesusahan

pada keterbacaan teks untuk pengguna. Maka itu desainer harus menambah elemen *overlay* (baik *gradient overlay* atau *hard overlay*) agar teks tetap bisa terbaca (h.314)



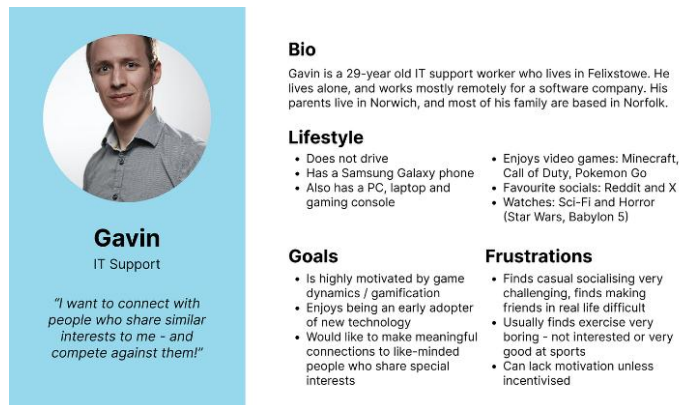
Gambar 2.17 Contoh Perbedaan Foto Menggunakan *Overlay*
Sumber: Michal & Diana Malewicz (2024)

2.2.2 User Experience

UX atau *User Experience* adalah proses dan pengalaman pengguna atau *user* dalam menghadapi suatu desain (UI) yang tersedia di dalam sebuah *website* atau aplikasi. Michel dan Diana Malewicz menjelaskan bahwa sebuah UX adalah seberapa mudahnya pengguna menavigasi dan berinteraksi dengan UI yang ada di dalam *website* atau aplikasi. Tujuan utama dari UX adalah untuk membuat pengguna cepat mengerti atau cepat lancar dengan menavigasi UI pada aplikasi tersebut (2024, h.18). Berikut merupakan beberapa teori yang akan digunakan oleh penulis untuk mempermudah UX bagi pengguna pada perancangan nanti.

1. *User Persona*

User Persona dibutuhkan oleh desainer dalam perancangan suatu *website* atau aplikasi untuk memahami apa yang sedang dipikirkan oleh target audiens. *User Persona* adalah sebuah karakter fiktif yang terdiri dari foto, nama palsu, karakteristik dan tujuan yang satu garis dengan target audiens. *User Persona* juga memiliki deskripsi dalam profil mereka, seperti biodata (tanggal lahir dan domisili), *quote* (kalimat yang mempersonifikasi keseluruhan *user persona*), *pain points* (hal yang tidak disukai atau yang menyusahkan pengguna), *personality* dan motivasi mereka.



Gambar 2.18 Contoh *User Persona*

Sumber: <https://uxplanet.org/user-personas-how-they-started...>

2. *User Journey*

User Journey adalah perjalanan dari suatu pengguna ataupun *user persona* yang bertahap saat menggunakan suatu desain. *User journey* digunakan supaya desainer dapat mengetahui apa yang dirasakan secara emosi dan tindakan yang mereka lakukan ketika berinteraksi dengan desain. Tahap dari *user journey* dapat dibagi menjadi tiga: Fase Ekplorasi, dimana *user* menjelajahi *website* untuk mencari suatu informasi. Fase Evaluasi merupakan fase dimana *user* membandingkan desain dengan pilihan lain. Terakhir, Fase Keputusan, dimana *user* sudah mengambil Keputusan dengan aksi yang mereka ingin lakukan (Panzarella, 2022, h.41)

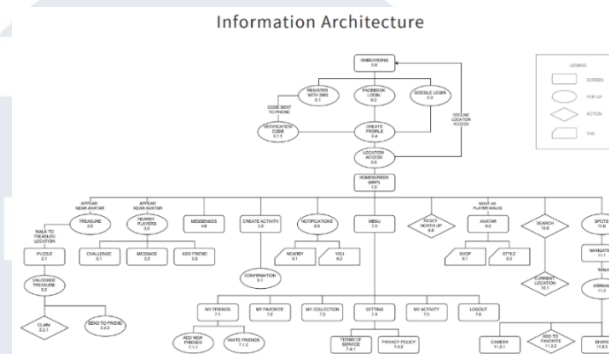


Gambar 2.19 Contoh Grafik *User Journey*

Sumber: <https://www.justinmind.com/ux-design/user-journey-map>

3. Information Architecture

Menurut Malewicz dan Malewicz, *information architecture* adalah suatu cara untuk menstrukturkan konten dan navigasi dalam suatu *website* (2024, h.42). Konten harus tersusun dengan logika, kemudahan untuk mata *user*, serta terstruktur dalam suatu hieraki prioritas yang mentingkan fungsi utama *website*.



Gambar 2.20 Contoh Grafik *Information Architecture*
Sumber: <https://www.toptal.com/designers/ia/guide-to-info...>

4. Sitemap

Sitemap adalah suatu gambar yang menjabarkan struktur halaman dari sebuah *website*, menyambungkan setiap halaman berdasarkan tombol navigasi yang di tekan dan di representasikan menggunakan blok. *Sitemap* lebih fokus pada memvisualisasi alur navigasi per halaman, sehingga nanti dapat membuat navigasi yang terstruktur. (Panzarella, 2022, h.43)



Gambar 2.21 Contoh Perancangan *Sitemap*
Sumber: <https://course-net.com/blog/apa-itu-sitemap/>

2.3 Pensiun

Pensiun merupakan fase penting dalam kehidupan manusia, dimana seorang manusia harus mengakhiri masa kerja, yang nanti akan memicu perubahan besar dalam rutinitas hidup atau aktivitas sehari-hari mereka. Untuk seseorang merasa bahwa mereka sudah stabil dalam menjalani kehidupan masa pensiun, diperlukan beberapa factor: Dukungan sosial dari pihak keluarga, persiapan atau perencanaan dalam aktivitas sehari-hari pada masa pensiun, dan persiapan keuangan atau finansial baik dari keluarga, tabungan dana pensiun atau dari jaminan sosial yang dimana mereka sudah daftar sejak masa masih bekerja. (Nurmalisyah, et al., 2025, h.118).

2.3.1 Jaminan Sosial

Menurut Yunus (2025, h.52), bahwa dari UU no.4 tahun 2023 pasal 134, Dana Pensiun adalah badan hukum yang mengelola dan menjanjikan manfaat pensiun seperti program jaminan sosial pada pekerja. Dana pensiun berasal dari dua program yang dimana seseorang mendapatkan uang pensiun, Jaminan Hari Tua (JHT) dan Jaminan Pensiun (JP). Berikut merupakan apa saja pengertian dari JHT dan JP, sekaligus bagaimana cara kerja kedua program tersebut:

1. Jaminan Hari Tua (JHT)

Menurut Lagandhy (2023, h. 63), Jaminan Hari Tua adalah program yang menjamin pekerja terhadap resiko-resiko sosial ekonomi, hasil JHT diberikan secara sekaligus dan sebelum pekerja memasuki masa pensiun. Hasil dari JHT juga bisa diberikan kepada anggota keluarga dari pekerja. JHT bisa juga diterimakan oleh janda, duda anak atau ahli waris apabila pekerja sudah meninggal dunia. Ada beberapa syarat untuk mendapatkan JHT dan terurai sebagai berikut: Mencapai usia 56 tahun, berhenti bekerja karena telah mengundurkan diri, terkena pemutusan hubungan kerja, meninggalkan wilayah Indonesia untuk selamanya dan cacat total

atau telah meninggal dunia (Wichaksono dan Halomoan, 2025, h.172). Rata-rata JHT yang dikasih untuk pekerja ialah

2. Jaminan Pensiun (JP)

Sedangkan Jaminan Pensiun atau JP, adalah perlindungan terhadap resiko hari tua atau saat pekerja menghadapi masa pensiun. Program ini dilaksanakan oleh Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan. Program Jaminan Pensiun yang ada di Indonesia terdiri atas dua hal: akumulasi iuran yang dibayarkan oleh pekerja yang nanti diinvestasikan oleh BPJS Ketenagakerjaan dan kontribusi dari pemberi pekerja, yang dimana dana yang terkumpul akan diberikan kepada pekerja setiap bulan (Langandhy, 2023, h.64)

2.3.2 Kondisi Finansial Pensiun di Indonesia

Meskipun sudah ada program-program jaminan tersebut, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum memahami penuh perencanaan keuangan pra-pensiun, terutama generasi Millennial (Adilla, et.al., 2023, h.506). Menurut Lagandhy (2023, h.69), ia khawatir dengan apabila pekerja tidak dapat mengelola uang dengan baik, maka uang yang di dapatkan dari program Jaminan Hari Tua BPJS Ketenagakerjaan akan habis terlebih dahulu sebelum mereka akan mendapatkan dana Jaminan Pensiun. Hal tersebut akan mengakibatkan fenomena yang bernama *Sandwich Generation*. *Sandwich Generation* adalah sebuah ketergantungan parsial antara anggota keluarga (orang tua, anak dan cucu), terutama si anak yang harus bertanggung jawab untuk membiayai orang tua dan anak pada waktu yang sama (h.62). Hal tersebut bisa

2.4 Penelitian yang Relevan

Penulis telah menemukan penelitian yang terkait dan relevan dengan topik perancangan yang sedang dibuat. Kekurangan pada penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai bantuan dengan menunjukkan kebaruan atau *novelty* dalam karya mereka. Berikut merupakan tiga penelitian yang terkait dan memiliki unsur kebaruan yang bisa menjadi patokan untuk penulis.:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Google Site</i> Sebagai Wujud Apresiasi Sastra	Try Hariadi, Herlina	Bahwa hasil perancangan menggunakan <i>google site</i> berhasil sebagai media pembelajaran interaktif yang berhubungan dengan apresiasi sastra.	- Mengangkat topik tentang sastra klasik yang berasal dari Kalimantan Barat dan mengenalkannya kepada masyarakat luas - Memiliki banyak halaman atau isi konten di dalam <i>website</i>, seperti cerita legenda, sastra, syair, mite dan fabel
2	Perancangan Website Profil Desa Carangwulung Sebagai Pusat Informasi	Kususma Wardhani Mas'Udah, Puteri Aulia Fahlia, Evelyn Novi Pandini, Nuraini Trimulyaningsih, Rahma Erlinda Aditia, Rizal Bahtiar Muqim	Menghasilkan sebuah <i>website</i> yang digunakan sebagai pusat informasi mengenai Desa Carangwulung	- Memiliki berbagai halaman berita yang dimana akan selalu di <i>update</i> dengan berita terbaru - Memiliki Halaman informasi antara lain: untuk area wisata dan

				berbagai macam UMKM yang tersedia pada desa.
3	Perancangan <i>Website</i> Sistem Informasi Panti Asuhan Yatim Al Huda	Yanuar Aditama	Berhasil dalam membuat <i>website</i> mengenai Panti Asuhan Yatim Al Huda untuk menarik minat donator dan membantu dalam pembuatan laporan data panti asuhan	- Mengangkat subjek topik panti asuhan dengan tujuan untuk membuat informasi mengenai panti asuhan Al Huda mudah untuk di akses - Memiliki fitur dimana tersedia halaman untuk memberikan donasi kepada panti asuhan Al Huda dengan cara transfer antara rekening dan memberi surat konfirmasi lewat <i>website</i>.

Berdasarkan tabel di atas, terdapat berbagai macam perancangan yang bertujuan untuk membuat sebuah media informasi yang berbasis *website*. Namun, penulis tidak dapat menemukan perancangan yang mengangakt topik tentang keuangan ataupun tentang pensiun. Tetapi, penulis telah mendapatkan berbagai pengetahuan tentang proses pembuatan media informasi dalam bentuk perancangan *website* dari penelitian yang terlebih dahulu.

