

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website atau disingkat dengan web merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses diseluruh Dunia. Website dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

1. Web Statis :

Merupakan web yang halamannya tidak berubah , biasanya untuk melakukan perubahan yang dilakukan secara manual dengan mengubah kode. Website statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwarena saja. Hanya bisa diperbaharui oleh pemiliknya saja. Contoh Website statis ini adalah profil perusahaan.

2. Website Dinamis :

Merupakan web yang halamannya yang selalu update, biasanya terdapat halaman back end (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. Web dinamis membutuhkan database untuk menyimpan. Website dinamis mempunyai arus informasi dua arah ,yakni berasal dari pengguna dan pemilik. Sehingga pembaruan bisa dilakukan oleh pengguna atau pemilik website[6].

2.2 User Interface

User interface merupakan bagian dari sitem informasi yang perlu interaksi dari pengguna untuk membuat input dan output. Mnejelaskan bahwa sebuah sistem informasi baru mempengaruhi banyak dari sistem informasi yang ada lainnya, dan analisis harus memastikan bahwa semua bekerja bersama-sama. Sistem juga harus berinteraksi dengan pengguna baik didalam maupun diluar organisasi. *User interface* yang lebih dari sekedar layar, itu

adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem konseptual dan fisik [7].

Dari penjelasan tersebut *user interface* mempunyai peran yang penting dalam efektifitas suatu sistem informasi. Pembuatan User interface bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna, berikut langkah-langkah membuat *user interface* :

1. *User Research*
2. *Design and Prototyping*
3. *Wireframe*
4. *Prototype*
5. *Mockup*
6. *Evaluation* [8].

2.3 User Experience

User Experience bukanlah tentang cara kerja dari suatu Aplikasi atau layanan yang ada, tetapi bagaimana interaksi antara user dengan Aplikasi, seperti pengalaman pengguna (User Experience) dalam menggunakan aplikasi, apakah mudah digunakan, atau sederhana apa dalam mengoperasikan produk atau layanan hingga pengalaman untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi tersedia[9]. Hal ini penting karena ketika sebuah aplikasi sedang dikembangkan, biasanya lebih memperhatikan apa yang dilakukan atau dikembangkan. Sedangkan pengalaman pengguna *user experience* adalah sisi lain yang sering diabaikan, baik dalam segi persamaan hingga bagaimana cara kerjanya. Padahal *user experience* dapat membuat perbedaan antar produk yang sukses dan gagal, adapun terdapat langkah-langkah *user experience* sebagai berikut :

2.3.1 User Research

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan user atau calon user. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan *user* adalah dengan wawancara.

2.3.2 User Persona

User Persona adalah dokumentasi yang berisi penjelasan tentang karakteristik *user* digabungkan dengan tujuan kebutuhan dan karakteristiknya yang menjadi target *user* yang didapatkan dari hasil penelitian tentang *user* yang sesuai target. Sebuah *user* persona harus :

1. Menjelaskan observasi dari penelitian
2. Fokus pada sekarang dan tidak pada apa yang akan terjadi di masa yang akan datang.
3. Realistis dan tidak menjungjung perilaku dan keinginan.
4. Membantu menetapkan dasar dari tugas *user* experience.

Persona juga harus membantu dalam pemahaman tentang *user* itu sendiri diantaranya :

1. Isi dalam Aplikasi yang akan digunakan.
2. Prilaku *user* saat itu.
3. Sikap *user* pada umumnya.
4. Keinginan atau kebutuhan dari Aplikasi yang didesain.
5. Kesulitan *user* untuk mengatasi situasi saat itu.
6. Tujuan *user*.

User Persona merupakan tools yang sangat efektif bagi para *user experience designer*. Persona memungkinkan tim proyek untuk fokus kepada *user requirements* dan *needs* dan mengerti akhir dari *expected outcomes* dari proyek desain. [9]

2.3.3 Wireframe

Wireframe adalah kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Contoh item-item yang bisa ditata diantaranya *banner, header, content, footer, link, form, input* dll. Biasanya proses ini ditugaskan kepada UI desainer. Untuk merancang Wireframe sang UI desainer bisa menggunakan coretan tangan di kertas ataupun

menggunakan *tools* desain khusus *wireframing* . Secara visual *wireframe* hanya berupa garis dan kotak yang mengatur tata letak elemen-elemen pada website.

Berikut merupakan elemen-elemen dari wireframe:

1. Desain Informasi

Pada elemen ini biasanya bersumber dari hasil rise tapa saja atau konten atau informasi yang ingin disampaikan, yang dapat diilustrasikan sebagaimana pada saat presntasi di sekolah atau kampus, haruslah memiliki informasi yang terpercaya.

Contohnya form input,thumbnail, gambar, link, paragraft, dan lain-lain.

2. Navigasi

User Interface tentu haruslah memiliki tampilan yang mudah digunakan, salah satu hal penting dalam website adalah navigasi. Diibaratkan navigasi adalah kompas yang berguna untuk memberikan petunjuk bagi pengguna agar tidak membingungkan, jika hal itu terjadi kemungkinan besar pengguna akan close aplikasi yang telah dibangun. Manfaat dengan adanya navigasi terlihat professional karna lebih rapih.

3. Desain Interface

Pada bagian ini dimana proses diseleksi dan penempatan elemen misalnya tombol, link, judul, text-align dan font-size. [9]