

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Konsep Dasar *Website*

Menurut literatur bahwa *website* merupakan aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dapat ditampilkan di dalam sebuah halaman. *Website* menggunakan protokol jaringan yang disebut sebagai HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) agar komputer pengguna (*user*) dapat saling berkomunikasi dengan komputer server (*web server*) [2]. Adapun fungsi dari *website* yakni sebagai:

1. Media Promosi
2. Media Pemasaran
3. Media Komunikasi
4. Media Informasi
5. Media Pendidikan

Dalam perancangan sebuah *website*, ada aspek-aspek yang perlu diperhatikan, antara lain ialah dapat digunakan (*usability*), navigasi (*navigation*), konsep penulisan (*writing concept*), kesederhanaan (*simplicity*), dan mudah diakses (*accessability*). Berikut adalah penjelasan dari aspek-aspek tersebut:

#### 1. Dapat Digunakan (*usability*)

*Usability* adalah bagaimana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna (*user*) untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara efektif, efisiensi serta memberikan kepuasan kepada pengguna (*user*) dalam konteks penggunaan [3]. Lalu dalam *usability*, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi, yaitu:

##### a) Efektif untuk Digunakan (*Effectiveness*)

Produk yang dibuat harus dapat digunakan untuk mengerjakan tugas tertentu, atau sebaik apa produk dalam mengerjakan tugas yang dilakukan.

##### b) Efisiensi untuk Digunakan (*Efficiency*)

Efisiensi dikaitkan pada seberapa cepat pengguna (*user*) dapat mencapai tujuan pada saat menggunakan produk tersebut.

##### c) Aman untuk Digunakan (*Safety*)

Keamanan yang dimaksud meliputi pencegahan pengguna (*user*) dari keadaan bahaya dan situasi yang tidak diharapkan. Jadi pengguna (*user*) merasa aman saat menggunakan produk dan juga ada pencegahan pengguna (*user*) dari hal yang bahaya.

d) Mempunyai Kegunaan yang Baik (*Utility*)

*Utility* yang dimaksud berkaitan dengan sejauh mana produk dapat menyediakan fungsi yang baik sehingga pengguna (*user*) dapat melakukan yang dibutuhkan atau yang ingin dilakukan.

e) Mudah Dipelajari (*Learnability*)

Berkaitan dengan tingkat kemudahan untuk mempelajari sebuah produk sebelum digunakan. Pengguna (*user*) seharusnya tidak menghabiskan banyak waktu untuk mempelajari sebuah produk yang akan digunakan.

f) Mudah untuk Diingat (*Memorability*)

g) Jika pengguna (*user*) sudah pernah mempelajari sebuah produk, diharapkan seterusnya akan ingat bagaimana cara menggunakannya.

2. Navigasi (*Navigation*)

Navigasi juga menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah *website*. Fungsi dari navigasi sendiri ialah untuk membantu pengguna (*user*) dalam menjelajahi *website* dengan tujuan mencari informasi yang diinginkan secara mudah. Navigasi yang bagus mencerminkan struktur *website* yang sangat baik.

3. Konsep Penulisan (*Writing Concept*)

Teknik penulisan dalam *website* berbeda dengan penulisan untuk publikasi / cetak. Waktu merupakan hal sangat penting bagi pengguna (*user*) dalam menggunakan internet, sehingga para pengguna (*users*) tidak akan membuang waktunya hanya untuk membaca teks yang sangat banyak.

4. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kualitas atau kondisi agar lebih mudah dipahami oleh para pengguna (*users*).

### 2.1.1 Aplikasi *Web*

Aplikasi *web* didefinisikan sebagai aplikasi berbasis HTTP dinamis interaktif yang dapat diterima untuk pemrosesan mesin [4]. Aplikasi *web* dapat di-

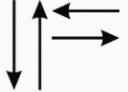
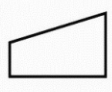

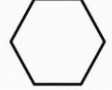

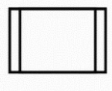



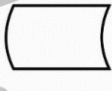

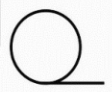

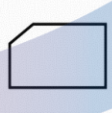
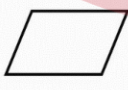

*hosting* di lingkungan yang dikontrol oleh *browser* atau dikodekan dalam bahasa yang didukung *browser*.

Aplikasi *web* menjadi populer karena prevalensi *browser* yang nyaman penggunaannya dari sisi klien. Kemampuan untuk memperbarui dan memelihara aplikasi web tanpa mendistribusikan dan menginstal perangkat lunak pada ribuan komputer klien menjadi salah satu alasan popularitas dari aplikasi web, seperti dukungan yang melekat untuk kompatibilitas lintas *platform* (*cross platform*).

## 2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem

### 2.2.1 *Flowchart*

*Flowchart* adalah metode grafis yang digunakan untuk merepresentasikan urutan program dan algoritma dengan seperangkat simbol yang telah terstandarisasi guna menyelesaikan suatu permasalahan [5]. *Flowchart* termasuk ke dalam salah satu jenis diagram yang membahas mengenai konsep, prosedur kerja, atau proses kerja dari sistem. *Flowchart* juga merupakan alat yang membantu menampilkan detail pekerjaan di setiap langkah sistem termasuk keputusan, iterasi, dan hasil yang membantu melihat arah sistem dengan lebih jelas. Setiap langkah proses yang dikerjakan dihubungkan dengan panah sebagai urutan alur kerja. Dalam proses desain dan dokumentasikan proses sistem, *flowchart* membantu mensimulasikan proses kerja dan menunjukkan apa yang terjadi di setiap proses sistem. Sehingga memungkinkan untuk memahami proses kerja dan melihat permasalahan yang mungkin terjadi. Berikut ini adalah simbol-simbol dalam penerapan proses *flowchart*.

	<b>Flow Direction symbol</b> Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		<b>Simbol Manual Input</b> Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	<b>Terminator Symbol</b> Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		<b>Simbol Preparation</b> Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		<b>Simbol Predefine Proses</b> Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	<b>Connector Symbol</b> Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		<b>Simbol Display</b> Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	<b>Processing Symbol</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		<b>Simbol disk and On-line Storage</b> Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	<b>Simbol Manual Operation</b> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer		<b>Simbol magnetik tape Unit</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	<b>Simbol Decision</b> Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		<b>Simbol Punch Card</b> Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	<b>Simbol Input-Output</b> Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		<b>Simbol Dokumen</b> Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Gambar 2. 1 Simbol *Flowchart*

Manfaat yang dapat diperoleh bila menggunakan *flowchart* dalam memecahkan permasalahan komputasi, yakni:

1. Mampu berpikir secara sistematis serta terstruktur.
2. Mudah memverifikasi prosedur yang tidak valid.
3. Prosedur yang dibuat secara terstruktur lebih mudah untuk dikembangkan.

### 2.2.1.1 Tujuan *Flowchart*

Selain digunakan dalam menunjukkan tindakan dalam proses agar lebih mudah dibaca dan dikomunikasikan, tujuan dari *flowchart* sendiri yakni sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pemahaman bagaimana proses berjalan.
2. Untuk mempelajari perbaikan proses.

3. Untuk merencanakan sebuah aktivitas/kegiatan.
4. Sebagai komunikasi dengan yang lain bagaimana proses dilakukan.
5. Sebagai dokumentasi.

### 2.2.1.2 Aturan dalam Pembuatan *Flowchart*

Ada beberapa petunjuk dalam membuat sebuah *flowchart*, petunjuk atau aturan tersebut antara lain:

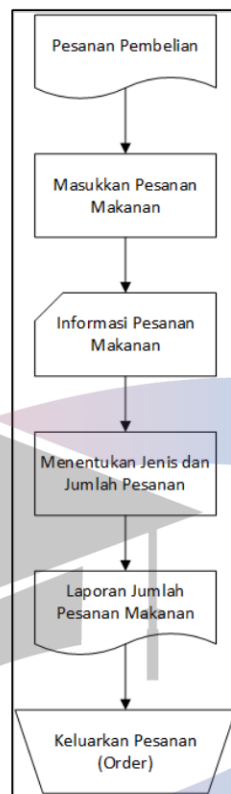
1. *Flowchart* digambarkan dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan pada halaman.
2. Aktivitas yang digambarkan dan didefinisikan harus mudah dimengerti oleh pembaca.
3. Gambaran untuk aktivitas dimulai dan berakhir ditentukan secara jelas.
4. Deskripsi dari aktivitas menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan “**Membuat Surat**”.
5. Setiap langkah dilakukan pada urutan yang benar dan sesuai.
6. Menggunakan simbol-simbol standart *flowchart*.

### 2.2.1.3 Jenis *Flowchart*

*Flowchart* memiliki beberapa jenis menurut fungsi dan prosesnya. *Flowchart* terbagi atas lima jenis, yaitu:

#### 1. *Flowchart* Sistem (*Flowchart System*)

*Flowchart* sistem menunjukkan bagaimana alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. *Flowchart* sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan proses yang mentransformasikan data tersebut. Dibawah ini adalah contoh dari *flowchart* sistem perihal cara memesan makanan.



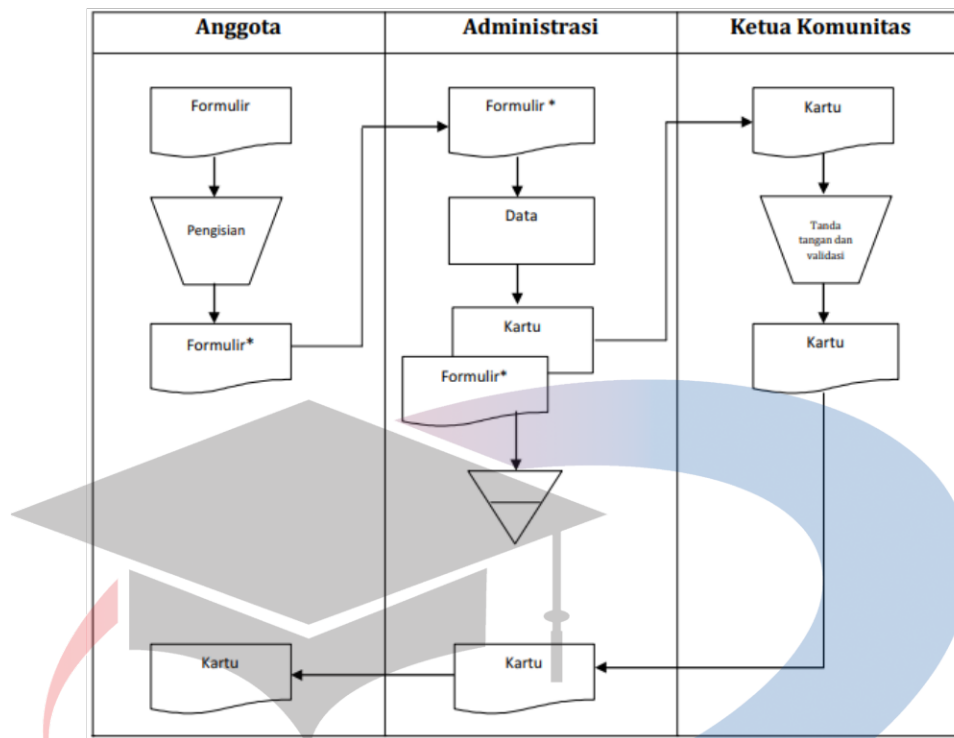
Gambar 2. 2 Contoh *Flowchart* Sistem

## 2. *Flowchart* Dokumen (*Document Flowchart / Paperwork*)

*Flowchart* dokumen berkaitan dengan alur data yang ditulis melalui sistem.

Kegunaan utama dari *flowchart* ini ialah untuk menelusuri alur *form* dan laporan sistem (laporan diproses, dicatat, atau disimpan) antar bagian.

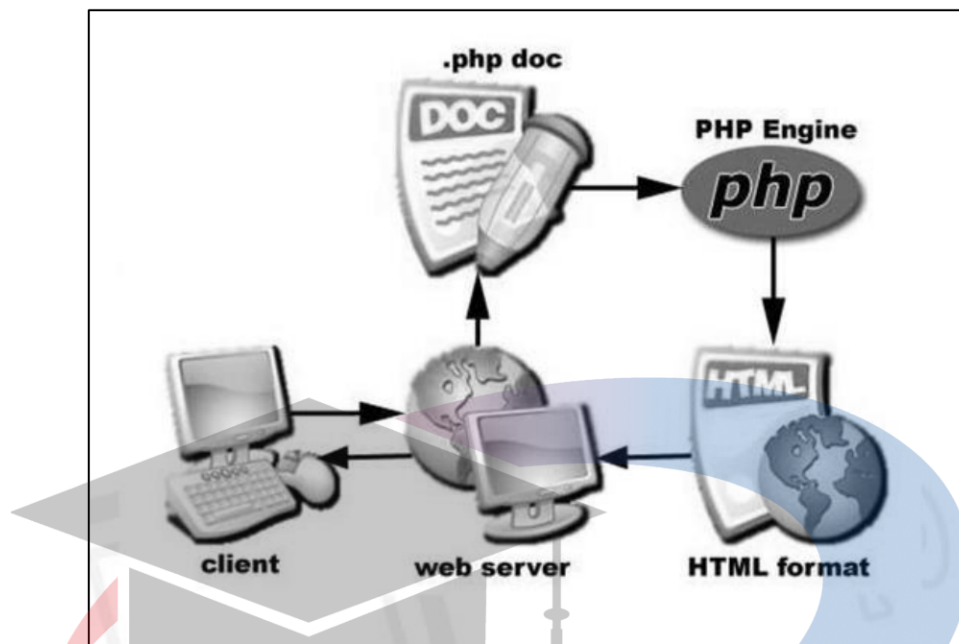
UNIVERSITAS  
MIKROSKIL



Gambar 2. 3 Contoh *Flowchart* Dokumen

### 3. *Flowchart* Skematik (*Schematic Flowchart*)

*Flowchart* skematik mirip dengan *flowchart* sistem dalam penggambaran prosedur. Pada *flowchart* skematik, simbol yang digunakan ialah simbol standar dan tambahan seperti gambar komputer, peripheral, *form* atau peralatan lain yang digunakan dalam sistem. *Flowchart* skematik digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan seseorang yang tidak familiar dengan arti simbol-simbol *flowchart*. Perubahan simbol standar dengan sebuah gambar dilakukan guna meminimalisir kesalahan arti dalam memahami alur sistem.



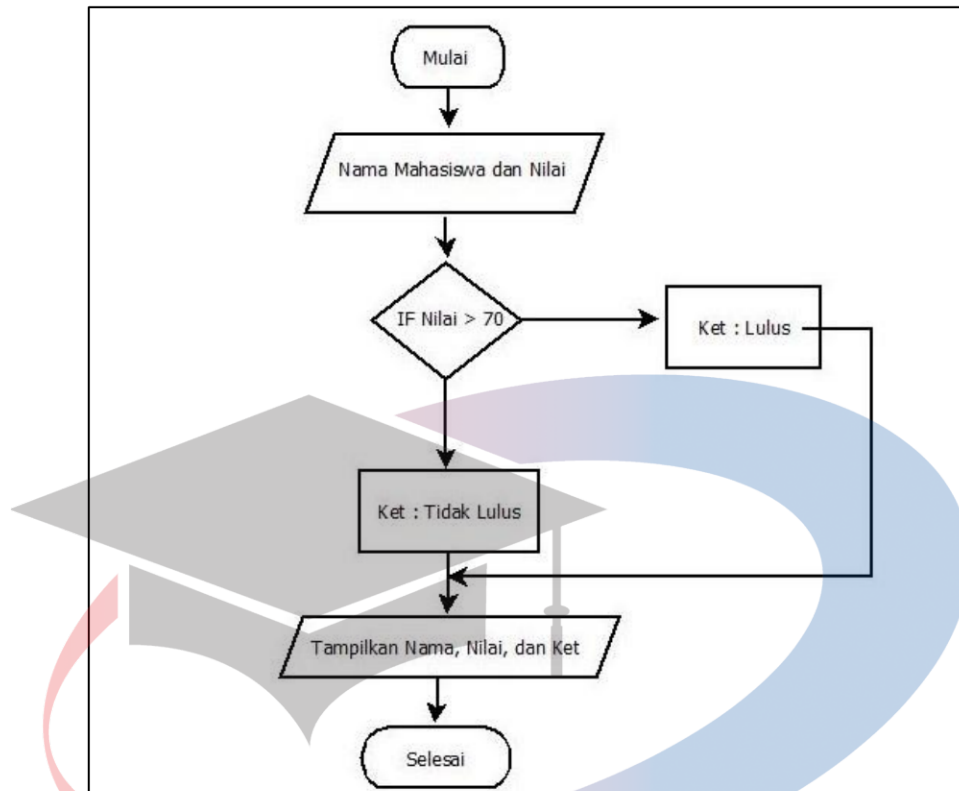
Gambar 2. 4 Contoh *Flowchart* Skematik

4. *Flowchart* Program (*Program Flowchart*)

*Flowchart* program berasal dari *flowchart* sistem. *Flowchart* program memiliki keterangan yang rinci dalam setiap prosedur sistemnya.

# UNIVERSITAS MIKROSKIL



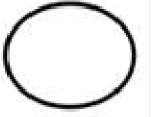
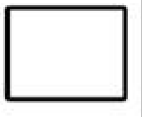
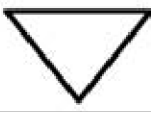


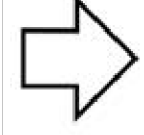
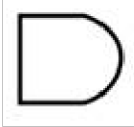
Gambar 2. 5 Contoh *Flowchart* Program

#### 5. *Flowchart* Proses (*Process Flowchart*)

*Flowchart* proses digunakan untuk mempelajari dan mengembangkan proses kerja di dalam industri. Arti dari *flowchart* proses itu sendiri yakni penggambaran rekayasa industrial untuk memecah dan menganalisis prosedur selanjutnya pada sistem. Terdapat simbol khusus pada *flowchart* ini, antara lain:

Tabel 2. 1 Simbol *Flowchart* Proses

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Operasi ( <i>Operation</i> )	Untuk kegiatan operasi
	Inspeksi ( <i>Inspection</i> )	Untuk kegiatan pemeriksaan
	Penyimpanan ( <i>Storage</i> )	Untuk penyimpanan

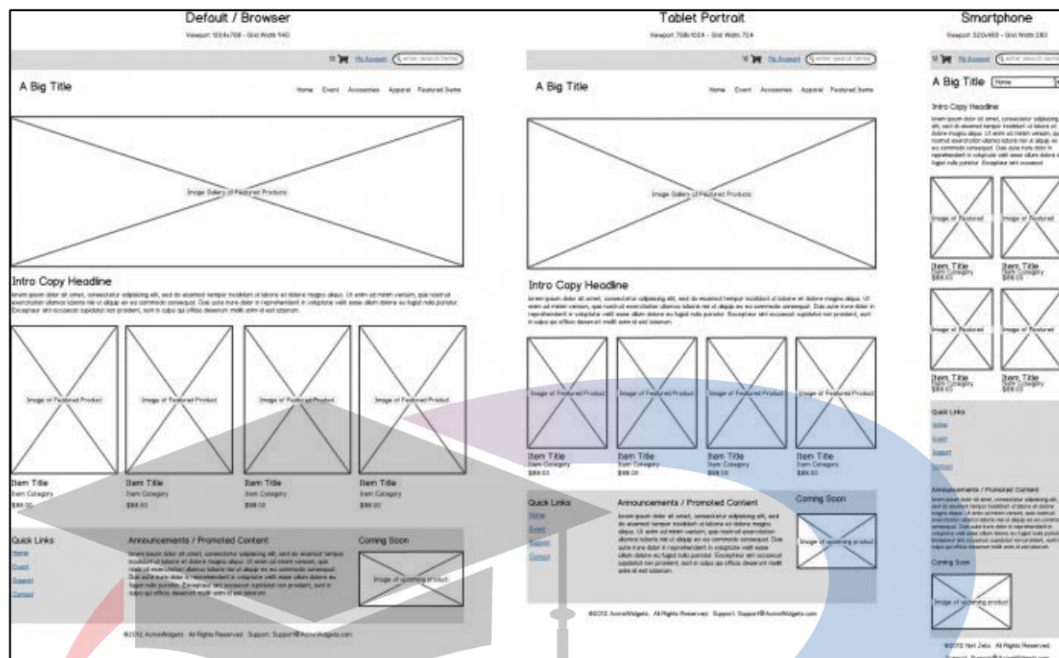
	Transportasi ( <i>Transport</i> )	Untuk kegiatan pemindahan
	Penundaan ( <i>Delay</i> )	Ada kegiatan yang tertunda

### 2.3 **Tools dan Metode Perancangan**

Penulis menggunakan beberapa pendekatan perancangan desain dengan menggunakan perangkat lunak (*software*). Adapun *software* yang digunakan adalah Adobe XD. Penggunaan *software* ini membantu penulis untuk merancang dan menentukan bagaimana bentuk susunan komponen *website* (*website layout*). Untuk mendapatkan kerangka struktur *website* sebagai perancangan awal, maka dibutuhkan pendekatan perancangan yang disebut dengan *wireframe*.

#### 2.3.1 **Wireframe**

*Wireframe* adalah kerangka dua dimensi dari laman *web* atau aplikasi. *Wireframe* memberikan gambaran yang jelas tentang struktur halaman, tata letak, arsitektur informasi, aliran pengguna, fungsionalitas, dan perilaku yang diinginkan. Karena *wireframe* biasanya mewakili konsep produk awal, gaya, warna, dan grafik dibuat seminimal mungkin. *Wireframe* dapat digambar dengan tangan atau dibuat secara digital. Dalam hal ini, penulis merancang *wireframe* dengan cara digital.



Gambar 2. 6 Contoh *Wireframe*

Pada Gambar 2. 6, *wireframe* menunjukkan elemen antar muka apa saja yang akan ada di sebuah halaman. Ini termasuk bagian penting dari proses desain interaksi. Lalu tujuan *wireframe* adalah untuk memberikan pemahaman visual tentang halaman sebelum fase perancangan *mockup* berlangsung. *Wireframe* juga dapat digunakan untuk membuat navigasi global dan sekunder guna memastikan terminologi dan struktur yang digunakan untuk situs memenuhi harapan pengguna. Keuntungan dari membuat *wireframe* ialah memastikan konten dan fungsionalitas halaman ditempatkan dengan benar berdasarkan kebutuhan. Dan juga penggunaan *wireframe* lebih dimudahkan ketika terjadinya perubahan struktur halaman.

### 2.3.2 *Mockup*

*Mockup* adalah media visual yang digunakan untuk melihat *preview* sebuah konsep desain yang kemudian diberikan efek visual sehingga hasil gambar terlihat menyerupai wujud yang sebenarnya. *Mockup* digambarkan sebagai konsep yang lebih dalam untuk penyampaian berbagai aspek desain.

*Mockup* memiliki anatomi UI (*user interface*), anatomi ini harus identik dengan susunan halaman yang diwakilinya. Berikut dibawah ini anatomi dalam *mockup*:

### 1. *Layout* Konten

Bagaimana konten ditampilkan, seperti pola-F atau pola-Z, kartu atau teks. Lalu harus dapat mempertimbangkan ukuran setiap konten, dan berapa banyak yang ingin dimuat di layar pada satu waktu [8].

### 2. Kontras

Kontras digunakan untuk meningkatkan visibilitas beberapa elemen seperti ajakan bertindak bagi para pengguna [8].

### 3. Warna

Setiap warna membangkitkan emosi yang berbeda, dan pengaruhnya berubah berdasarkan warna pada elemen sekitarnya [8].

### 4. Tipografi

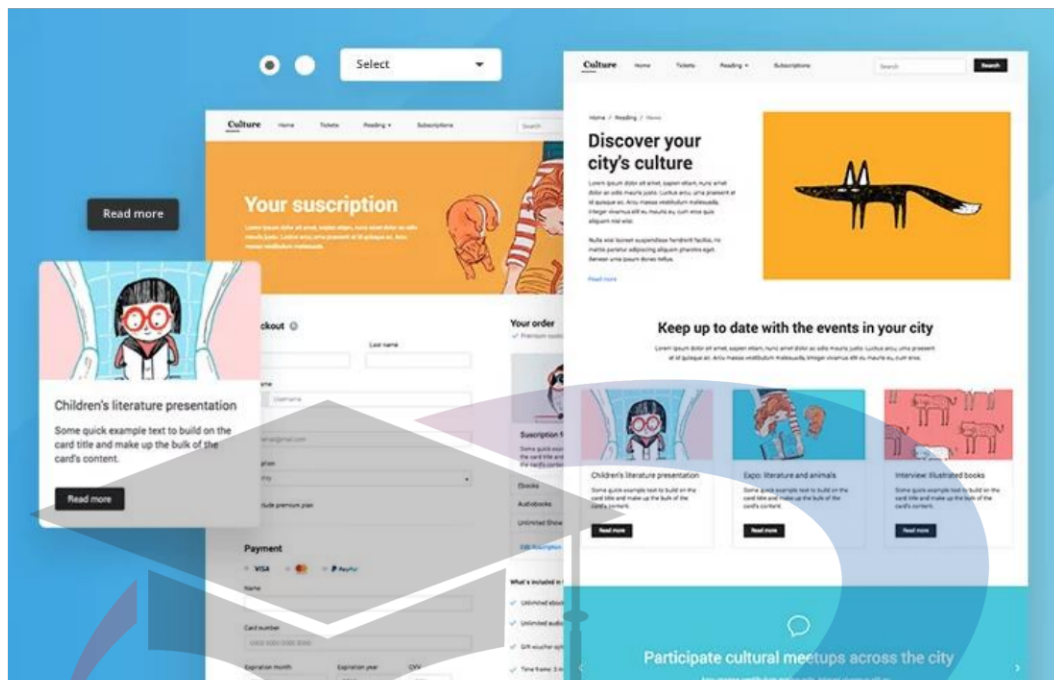
Tipografi berhubungan dengan penggunaan ukuran, *font*, gaya, dan spasi tipografi. Tipografi juga berhubungan dengan penggunaan struktural untuk tujuan konsistensi [8].

### 5. Spasi

Spasi pada *mockup* adalah elemen desain yang kuat. Jumlah area kosong yang tepat meningkatkan pemahaman dan keterbacaan pengguna, dan bertindak sebagai alat yang kuat dalam hierarki visual. Semakin banyak ruang kosong di sekitar suatu elemen, maka semakin baik pula implementasinya [8].

### 6. Navigasi Visual

Navigasi visual mengarah kepada bagaimana tampilan seharusnya yang ditunjukkan kepada pengguna [8].

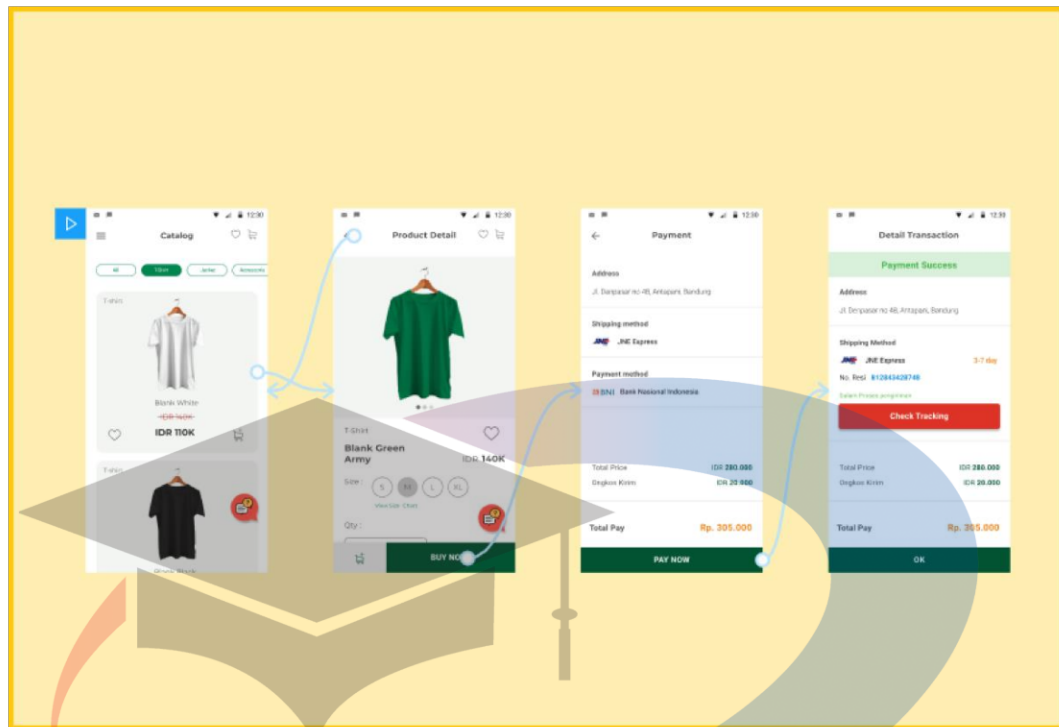


Gambar 2. 7 Contoh Desain Mockup

### 2.3.3 Prototype

*Prototype* mengusung konsep *clickable* yang berarti elemen desain sudah dapat menerima perintah dari pengguna atau dapat berinteraksi secara nyata dengan UI (*user interface*). Dengan penerapan *prototype*, akan tampak desain dengan tampilan visual yang lebih kompleks dan dapat merepresentasikan produk dari sisi UI (*user interface*) dengan memadukan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan lebih baik.

*Prototype* sangat penting untuk membuat perangkat lunak yang baik guna meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) [9]. *Prototype* memberikan kepastian terhadap rancangan dikarenakan adanya penggambaran kebutuhan perangkat lunak yang jelas, yakni menggambarkan persyaratan yang telah divisualisasikan [9]. Jika dilakukan dengan benar, *prototype* dimungkinkan untuk dapat diubah dengan mudah tanpa khawatir kehilangan waktu yang banyak jika dibandingkan dengan perangkat lunak yang diharuskan secara langsung untuk dibuat dengan pemrograman [9].



Gambar 2. 8 Contoh *Prototype*

## 2.4 Industri Kreatif dan Media

Kreatif atau kreativitas berasal dari bahasa latin, yaitu “*creo*” yang memiliki arti “menciptakan atau membuat”. Kreativitas lebih menunjukkan pada suatu tindakan kreasi manusia dan menunjukkan fenomena dimana seseorang menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk produk barang maupun jasa yang memiliki nilai.

Berikut ini beberapa uraian dari pengertian kreativitas secara istilah menurut para ahli, diantaranya:

- a. John Howkins mendefinisikan kreativitas adalah ide-ide, gagasan, imajinasi, dan mimpi-mimpi yang dituangkan dalam bentuk produk-produk yang dapat diperdagangkan [10].
- b. Thedeo Levit mendefinisikan kreativitas adalah memikirkan hal-hal baru (*creativity is thinking new things*). Hakikat kreatifivitas adalah menciptakan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada atau memperbaharui kembali suatu

yang telah ada (*originality means creating something from nothing or reworking something that already exists*).

Lalu, media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut literatur bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

#### **2.4.1 Media Promosi**

Promosi berasal dari kata bahasa inggris “*promote*” yang berarti meningkatkan atau mengembangkan. Adapun menurut para ahli antara lain:

- a. Menurut Sistaningrum, promosi adalah suatu upaya atau kegiatan perusahaan dalam mempengaruhi konsumen aktual maupun konsumen potensial agar mereka mau melakukan pembelian terhadap produk yang ditawarkan saat ini atau dimasa yang akan datang [11].
- b. Menurut Rambat Lupiyoadi, promosi merupakan salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya [11].

##### **2.4.1.1 Tujuan dan Fungsi Promosi**

Tujuan promosi adalah untuk mempengaruhi konsumen dalam mengambil keputusan untuk melakukan pembelian. Promosi tidak hanya sekedar berkomunikasi ataupun menyampaikan informasi, tetapi juga menginginkan komunikasi agar mampu menciptakan suasana atau keadaan dimana para pelanggan bersedia memilih dan memiliki produk. Adapun tujuan dan fungsi promosi adalah sebagai berikut:

1. Memberikan Informasi

Promosi dapat menambah nilai suatu barang dengan memberikan informasi kepada konsumen. Promosi dapat memberikan informasi baik tentang barang, harga, ataupun informasi lain yang mempunyai kegunaan kepada konsumen. Tanpa adanya informasi, calon konsumen tidak akan mengetahui banyak tentang suatu barang. Dengan demikian promosi merupakan suatu alat bagi penjual dan pembeli untuk memberitahu kepada pihak lain tentang kebutuhan dan keinginan mereka, sehingga kebutuhan dan keinginan tersebut dapat dipengaruhi dengan mengadakan pertukaran yang memuaskan.

#### 2. Membujuk dan Mempengaruhi

Promosi selain bersifat memberitahu juga bersifat untuk membujuk terutama kepada pembeli-pembeli potensial, dengan mengatakan bahwa suatu produk adalah lebih baik dari pada produk yang lainnya.

#### 3. Menciptakan Kesan

Promosi dapat memberikan kesan tersendiri bagi calon konsumen untuk produk yang diiklankan, sehingga pemasar menciptakan promosi sebaik-baiknya, misalnya untuk promosi periklanan (*advertising*) dengan menggunakan warna, ilustrasi, bentuk atau *layout* yang menarik.

#### 4. Promosi Merupakan Suatu Alat untuk Mencapai Tujuan

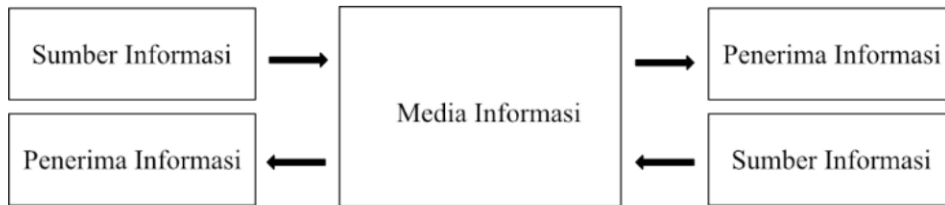
Promosi dapat digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu untuk menciptakan pertukaran yang menguntungkan melalui komunikasi, sehingga keinginan mereka dapat terpenuhi. Dalam hal ini komunikasi dapat menunjukkan cara-cara untuk mengadakan pertukaran yang saling memuaskan.

### 2.4.2 Media Informasi

Informasi berasal dari kumpulan data yang diolah menjadi sesuatu yang lebih berguna agar lebih dimengerti bagi pembaca. Lalu media informasi memiliki arti sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Sementara itu, media informasi juga dijadikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual. Dengan



adanya alat-alat pendukung tersebut, diharapkan informasi yang diberikan secara visual tidak menimbulkan kesalahpahaman bagi penerima informasi.



Gambar 2. 9 Contoh Proses Komunikasi Melalui Media

Pada Gambar 2. 16 menunjukkan bahwa sumber atau penerima informasi adalah relatif. Artinya disaat tertentu, seseorang dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain bisa menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik.

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL