

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Web Design

Web design adalah istilah mengenai desain visual yang diterapkan kepada media digital yaitu website, design yang ditunjukkan untuk pengembangan dan styling informasi di internet untuk menyediakan fitur konsumen high-end dan memberikan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain web dari pemrograman web, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs web, serta desain posisi web sebagai semacam desain grafis.

Secara tidak langsung, website design ini fokus pada tampilan, tapi tidak akan menghilangkan fungsi utama yang sedang di design. mampu memberikan kenyamanan tambahan bagi pengunjung dan pembaca website. (Markey, 2019)

2.2 Fungsi Web Design

Fungsi web desain sendiri bisa digunakan sebagai media komunikasi yang lebih menarik. Pada fungsi komunikasi dapat dilihat dari website yang memiliki nilai dinamis. Biasanya website ini dibuat menggunakan program website yang akan dilengkapi dengan fasilitas yang akan mendukung fungsi komunikasi yang ada.

Salah satunya dengan menggunakan Web Design yang akan membuat pengunjung semakin tertarik untuk melihat. Pada fungsi informasi, maka saat Anda menggunakan desain akan lebih menekankan kualitas konten supaya isi dapat tersampaikan dengan baik.

Sedangkan pada fungsi entertainment website ini digunakan sebagai sarana yang dapat meningkatkan mutu presentasi. Terutama dalam website yang menyediakan promosi atau yang lainnya. Mulai dari game, film, music online dan yang lainnya.

Untuk fungsi transaksi dapat dijadikan sebagai media bisnis yang baik. Karena dengan adanya desain website yang bagus, akan menarik banyak perusahaan, menghubungkan pada konsumen dan proses pemasarannya lebih mudah.

Pada sejatinya desain web adalah seni grafis pada suatu website yang membantu para pengguna untuk mengakses atau menggunakan fungsional website secara mudah dan cepat serta memberikan kenyamanan saat mengakses website tersebut. (J. B. Reswick, 2019)

2.3 Tujuan Desain Web

Tujuan web design adalah sebagai salah satu media komunikasi, dimana memang bertujuan untuk membuat atau menyampaikan informasi secara cepat dan realtime. Seperti saat Anda mengunjungi sebuah website, maka akan ada desain pertama kali yang dilihat. Baik dari komposisi, warna sampai tata letak yang sangat beragam. Untuk web designer yang baik, mereka tentunya akan mengerti tentang esensi warna. Web designer juga akan memiliki perasaan supaya dapat membuat pembaca dan pengunjung membayangkan apa yang ada di dalam website tersebut. Mulai dari pemilihan design warna mana yang nyaman dipandang mata.

Menghindari warna yang sejenis dengan tulisan dan background juga sangat diperlukan dalam hal ini. Tata letak dan gambar juga sangat diperhitungkan. Karena dapat mempengaruhi minat dari pengunjung website. Pada gambar, ada baiknya untuk memilih gambar yang sangat kompleks. Menarik dan mampu mendukung komposisi dari tema website itu sendiri.

2.4 Elemen Penting dalam Web Design

Elemen desain web bukan hanya agar web bagus dipandang, tapi juga agar memudahkan pembaca ketika menjelajahi web kita. Dengan kata lain, meningkatkan user experience (UX). Elemen – elemen yang penting dalam design website.

1. **Layout**

Layout sebuah situs web hendaklah mempertimbangkan letak penyusunan elemen-elemen desain yang memudahkan pembaca untuk mencerna aliran informasi

2. **White Space**

White space berguna untuk membantu mata manusia mengorganisasi data.

3. **Jenis Huruf**

Prinsip memilih huruf untuk web (web fonts) agak berbeda dengan ketika memilih huruf untuk materi cetak seperti brosur, pamflet, buku, atau materi cetak lainnya.

4. **Pilihan Warna**

Situs web bukan kanvas berisi lukisan abstrak, kita sedang menyampaikan informasi kepada pembaca, bukan sedang mendistraksi mata mereka.

5. **Navigasi**

Navigasi ibarat denah atau petunjuk jalan yang memudahkan pembaca untuk mencari kategori konten atau produk apa pun yang mereka inginkan.

6. **Tombol “Search”**

Tidak ada yang lebih menyebalkan selain ketika berkunjung ke sebuah situs web dan tidak menemukan tombol search.

7. **Laman Kontak**

Pembaca dan klien tentu harus tahu apakah situs yang mereka kunjungi benar-benar dikelola oleh perusahaan atau orang asli, bukan fiktif.

8. **Footer**

Footer bisa saja berisi pengulangan informasi dengan catatan informasi tersebut memang krusial.

9. **Kualitas Image**

Walau bagaimanapun, kita harus tetap mempertimbangkan aspek-aspek visual untuk memikat pembaca.

10. **Kualitas Content**

Content adalah raja dari sebuah website, jika konten yang anda terangkan tidak bagus, itu akan membuat website anda terlihat berantakan.

2.5 UI/UX Design

UI atau User Interface adalah proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (user). Lebih tepatnya adalah bagian visual dari website, software, maupun hardware untuk user dapat berinteraksi. Tujuan dari User Interface sendiri adalah untuk meningkatkan fungsionalitas serta user experience dari pengguna.

Sedangkan UX atau User Experience adalah proses dimana pengguna dapat berinteraksi dengan interface secara baik dan nyaman. Yang terpenting disini, tujuan dari UX adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses sebuah tampilan, baik dari sisi website, mobile, maupun desktop. UX sendiri menjadi sebuah penghubung antara pengguna dengan produk. (Adani, 2020)

2.6 Desain Grafis

Desain grafis adalah sebuah bentuk seni dengan tujuan untuk memecahkan masalah komunikasi melalui kombinasi elemen grafis seperti bentuk, garis, warna, dan sebagainya. Visual yang tercipta diharapkan dapat menjadi sarana penyampaian informasi atau pesan secara jelas dan efektif, bahkan mampu membentuk persepsi manusia akan sebuah hal. (Desi, 2018)

Lima prinsip dasar dari desain grafis adalah sebagai berikut :

1. Kesatuan (*Unity*)

Unity adalah prinsip utama yang pertama yang memiliki definisi sebagai ukuran dari seberapa baik kualitas dalam setiap elemen dari sebuah karya desain yang kombinasi di dalamnya bertujuan terciptanya sebuah keselarasan.

2. Keseimbangan (*Balance*)

n grafis yang pembagiannya sama berat secara visual. Prinsipnya yang utama yaitu menciptakan desain komunikasi serta estetika yang baik agar hasil karya desain tetap harmonis.

3. Proporsi (*Proportion*)

n prinsip utama dari desain yang menggunakan metode dengan perbandingan sistematis dan juga kuantitatif dalam sebuah bidang. Prinsip utamanya yaitu perbandingan antara bentuk elemen besar dengan elemen yang kecil.

Apabila, sebuah karya terdapat rasio yang tidak tepat maka tidak akan terjadi yang namanya membuat sebuah desain menjadi lebih nyaman untuk menikmatinya. Agar desain sebuah karya menjadi hal yang baik dan standar maka harus terlihat proporsional, baik mulai dari garis, bidang, hingga warna.

4. Irama (*Rhythm*)

Prinsip dasar desain grafis selanjutnya adalah irama. Pemahaman irama di sini yaitu pengulangan dari elemen visual dalam jarak tertentu yang membuat skema dan struktur pada design itu. Pengulangan dan variasi sebagai elemen khusus untuk membuat visual secara ritmis.

5. Dominasi

Dominasi merupakan prinsip dalam desain grafis yang cukup penting dalam sebuah karya atau desain, yang memiliki artian sebagai keunggulan, suatu unsur yang nantinya akan menjadikan suatu unsur menjadi *center of art*.

Tujuan utama dari dominasi yaitu menarik perhatian, memberikan efek tertentu agar terhindar dari kebosanan dan memberikan variasi dalam keteraturan.

2.7 Tinjauan Data Perancangan

1. Kebutuhan client

Dengarkan ide mereka .Biasanya klien tidak akan langsung memberi tahu kita apa yang mereka inginkan, kita biasanya harus menanyakannya kepada mereka. Mereka ingin kita bisa memvisualisasikan apa yang mereka inginkan dari brief yang sudah mereka berikan. Ada juga klien yang kesulitan untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan yang mereka mau.

Seperti kebutuhan client dalam pembuatan web sekolah ini ada beberapa topik yang disampaikan seperti :

- Desain Web yang diinginkan sederhana tapi menarik untuk dilihat
- Desain Web Mudah untuk dilihat dan tidak rumit
- Memiliki warna yang sederhana dan tidak mencolok seperti putih, hijau muda atau biru muda
- Font yang dipakai gampang untuk dibaca

2. Riset, Ide, dan Sketch

a. Mulai Sketching

Menulis atau mungkin dalam kasus ini menggambar ide kita di sebuah kertas adalah cara yang efisien dalam proses brainstorming. Ambil waktu yang kita butuhkan untuk berpikir dan mulai sketching ide apapun yang muncul di kepala kita. Kita juga tidak perlu langsung menggambar layout desain web dengan detail. Kita bisa membuat bentuk-bentuk seperti lingkaran dan kotak.

b. Mencari banyak Referensi

Kita bisa memulai dengan menyiapkan sebuah folder bookmark di browser kita. Mulai research dan kemudian simpan berbagai halaman web yang kita kira relevan.

Cari website yang memiliki desain paling menarik dan cocok dengan kebutuhan klien kita. Kemudian tulis apa yang kita suka dan tidak suka dari desain web tersebut, baik layout, warna, bentuk, animasi, dan sebagainya.

3. Wireframe

wireframe adalah struktur dasar dari sebuah website. Dalam tahap pengembangan, wireframe dapat menetapkan fungsi (sliders, tabs, dan lainnya) tanpa warna atau desain apapun, hanya structural guidelinesnya saja. Wireframe adalah Kerangka dasar dari halaman / screen yang akan kita buat. Digunakan untuk menyusun layout, navigasi dan organisir konten. Untuk membuat wireframe ini kita bisa menggunakan alat gambar sederhana (Kertas & Spidol) atau menggunakan tools Balsamiq, Sketch, Figma Dll.

4. Style Tiles

Style tiles atau yang lebih dikenal dengan nama style guides atau panduan style adalah kumpulan desain untuk visual branding sebuah web yang biasa berisi font, warna, dan element interface yang akan membantu menyampaikan identitas website ini kepada pengunjung website. Style tiles juga biasa sesuai dengan diskusi client. Elemennya biasa terdiri dari logo, typography, warna, dan voice brand itu sendiri.

5. Prototype

Prototype adalah Simulasi bagaimana user berinteraksi dengan User Interface secara nyata. Menunjukkan cara kerja web / aplikasi yang kita buat. Untuk membangun sebuah prototype kamu bisa menggunakan tools Invision, Marvel, Figma, Adobe XD.

Prototype merupakan konsep clickable yang sudah dapat merespons berbagai perintah. Prototype lebih mensimulasikan bagaimana user dapat berinteraksi secara nyata dengan user interface. ini memungkinkan desainer untuk menguji user journey dan menemukan berbagai masalah yang ada pada produk. (Mayuga. 2019)

2.8. REFERENSI VISUAL

1. SMK Negeri 1 Cimahi

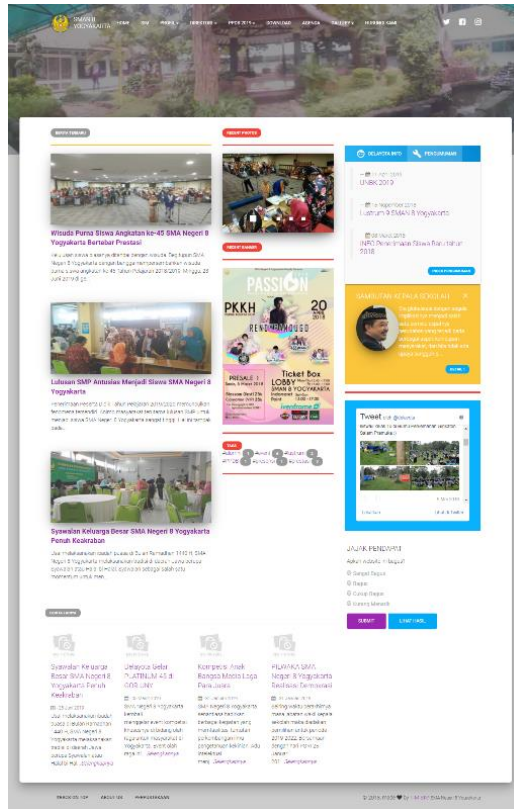


gambar 2.1 Web Sekolah SMKN 1 Cimahi

Contoh website sekolah pertama yang salah pilih yaitu SMKN 1 Cimahi yang sudah berdiri sejak tahun 1974 dengan nama STM Pembangunan Bandung. Saat ini ada 9 program keahlian yang terdapat pada sekolah ini diantaranya yaitu rekayasa perangkat lunak dan sistem jaringan dan aplikasi.

Website sekolah ini sangat tertata alias tidak acak-acakan. Dengan perpaduan warna biru tua, orange, dan putih sebagai backgroundnya website ini enak untuk dilihat. Lalu font yang dipakai juga sangat mudah untuk dibaca dan dengan tata letak website yang rapih sangat mudah bagi kita untuk menemukan berbagai informasi yang kita inginkan

2. SMA NEGERI 8 YOGYAKARTA



gambar 2.2 Web Sekolah SMAN 8 Yogyakarta

SMA ini dulunya adalah Sekolah Menengah Pembangunan Persiapan 10, oleh banyak kalangan lebih dikenal dengan nama DELAYOTA. SMA Negeri 8 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Akreditasi A.

Untuk web sekolahnya sendiri sudah modern dan cukup menarik untuk dilihat. Berbagai informasi sekolah yang ditampilkan pada web cukup lengkap, seperti Profil, ekstrakurikuler, sarana prasarana, widget pengumuman, berita, dan banyak lagi lainnya. Lalu untuk penempatan berbagai layout sangat rapih sehingga pengunjung website dapat dengan mudah mencari informasi yang ada di website tersebut.

3. SMK NEGERI 12 JAKARTA



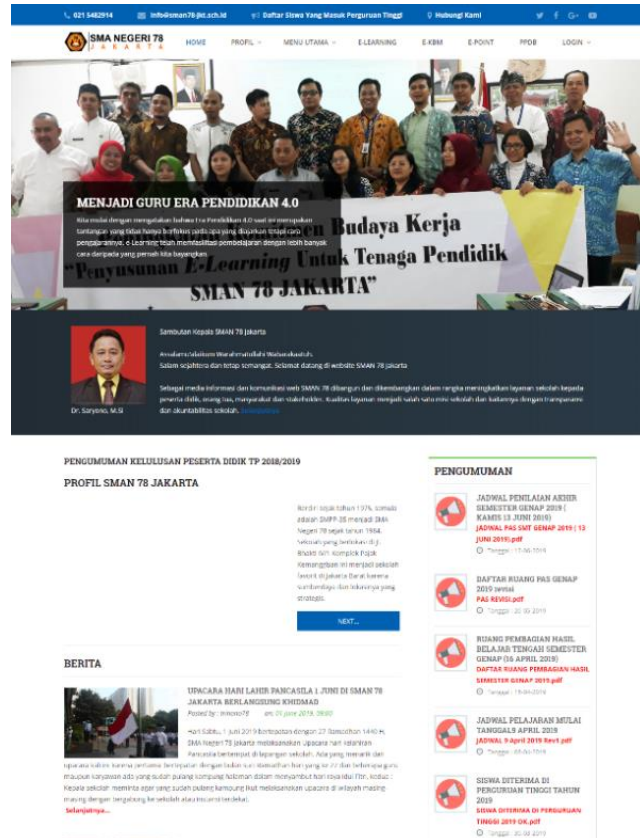
gambar 2.3 Web Sekolah SMKN 12 Jakarta

Beberapa program keahlian yang ada di SMK Negeri 12 Jakarta yaitu : Rekayasa Perangkat Lunak, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Bisnis daring dan Pemasaran. Semuanya sudah akreditasi A dan menggunakan Kurikulum 13.

Websitenya menurut saya sangat modern dan polos, Bisa dibilang websitenya tidak colorful karena hanya menggunakan warna putih, biru, dan ungu. kesan yang dirasakan ketika mengunjungi website ini sangat sederhana namun cukup menarik.

Pada website sekolah ini logo yang biasanya ada di sebelah kiri mereka tempatkan di tengah. Di bawah logo terdapat menu yang cukup sedikit namun tegas yaitu : Beranda, Sejarah Singkat, E Learning, dan Galeri.

4. SMA Negeri 78 Jakarta



Gambar 2.4 Web Sekolah SMAN 78 Jakarta

SMA Negeri 78 Jakarta merupakan salah satu sekolah favorit di Jakarta Barat. Berdiri sejak tahun 1974 yang semula adalah SMPP dan menjadi SMA Negeri 78 pada tahun 1984.

Sekolah ini juga sudah berbasis ICT untuk tata kelolanya. Websitenya sudah responsive dan modern sehingga cukup membuat pengunjung betah untuk mempelajari lebih dalam mengenai sekolah ini. Selain itu mereka juga sudah menerapkan E-Learning, E-KBM, dan E-Point.

5. SMP – SMA Luqman Al Hakim



gambar 2.5 Web Sekolah SMP-SMA Luqman AL Hakim

SMP – SMA Luqman Al Hakim merupakan salah satu boarding school terbaik yang ada di Surabaya. Website sekolah ini memiliki beberapa menu utama seperti : About, Program, News and Event, dan Visit Our Campus.

Selain itu terdapat juga fitur untuk mendownload : Buku Data Santri, Pembiayaan, Reservasi Penginapan, dan Pendaftaran. Beberapa warna yang digunakan dalam web yang cukup modern dan responsive ini yaitu hijau, abu-abu, juga warna pendukung untuk teks dan fitur lainnya seperti orange dan biru.