

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Pengertian Mobile Web

Mobile web adalah halaman HTML program yang digunakan pada gadget yang nyaman (ponsel atau tablet) melalui jaringan seluler, misalnya 3G, 4G, atau WiFi. Motivasi di balik mobile web adalah menampilkan data sebagai teks, gambar, dan rekaman dari suatu situs di layar yang lebih kecil, tepatnya ponsel.

Mobile web adalah situs web dengan menggunakan teknologi browser melalui jaringan komputer Remick ke browser Jurnal Ramzi (2013). Sedangkan menurut Rouse yang dikutip Ramzi (2013) Mobile web adalah program yang disimpan di server, disiarkan melalui Internet, dan diakses melalui antarmuka pengguna browser. Dari pengertian di atas, dapat kita simpulkan bahwa mobile web adalah website yang diakses dengan web browser melalui jaringan internet. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mobile web adalah program yang digunakan dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke berbagai informasi yang relevan. Mobile web ini dapat digunakan dengan ponsel, smartphome dan perangkat sejenisnya.

2.1.2 Desain Komunikasi Visual dan Peran dalam *User Interface*

Desain komunikasi visual adalah cara untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui penggunaan gambar. Ini berkonsentrasi untuk memastikan gambar di selembar kertas, di layar komputer, atau diproyeksikan di dinding selaras dan masuk akal bersama. (Kusrianto, 2009).

Desain visual adalah tentang membuat grafik dan tata letak yang menarik untuk membantu mengkomunikasikan pesan. Terkadang rencana ini dibuat menggunakan teks, warna, dan gambar seperti bentuk komunikasi lainnya. Seiring perubahan teknologi, rencana visual berkembang untuk memanfaatkan alat baru. Tujuan

merencanakan titik koneksi UI item adalah untuk membuat layar yang dapat digunakan sehingga klien memusatkan perhatian pada data dan kemampuan yang jelas. Untuk membuat halaman web Anda terlihat bagus, Anda harus fokus untuk memastikan kontennya besar dan berwarna, dan ada banyak ruang tersisa di halaman. (Babich, 2020).

2.1.3 Desain *User Interface*



Gambar 2. 1 *User Interface*
Sumber: 99designs

Desain UI penting dalam bidang penelitian *Human Computer Interaction* (HCI) karena membantu memecahkan masalah manusia. Desain UI yang sah akan memiliki campuran informasi dan teknik desain yang tertata dengan baik yang paling memenuhi kebutuhan pengguna. (Galitz, 2002).

2.1.3.1 *User Centered Design*

UCD yang berfokus pada klien adalah strategi rencana yang berfokus pada klien yang memanfaatkan rencana yang berfokus pada klien untuk mencapai penentuan tentang wawasan klien melalui persepsi tertentu. . Proses konfigurasi UI berpusat pada sorotan kemudahan penggunaan item, kemampuan klien, tugas item, dan proses kerja item (Jesse, 2011).

2.1.3.2 Tahapan *User Centered Design*

Tahapan UCD User centered design memiliki empat tahapan yaitu penjelasan untuk setiap tahapan sebagai berikut:

1. *Understand context of use*
Desain yang memiliki estetika dan desain visualnya dapat menarik perhatian dan mudah dipahami.
2. *Specify user requirements*
Langkah kedua dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Permintaan pengguna diterima saat masalah teridentifikasi.
3. *Produce design solution*
Langkah ketiga dalam penelitian ini adalah perancangan produk sesuai dengan analisis permasalahan yang dicapai dan kebutuhan pengguna.
4. *Evaluate design against user requirement*
Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah memvalidasi atau menguji desain produk. Pengujian dapat diulang jika desain produk tidak sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

2.1.3.3 Elemen Desain *User Interface*

Desain UI dapat dipengaruhi oleh variabel yang didefinisikan di dalamnya. (Sam, 2017). Elemen desain ini adalah:

1. *Grid*

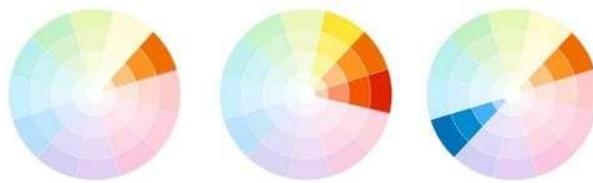


Gambar 2. 2 *Grid*

Sumber: *UX Collective*

Grid adalah cara untuk mengelompokkan berbagai hal di layar, dan jaringan menggunakan grup bagian dan ruang yang sama untuk memastikan semuanya terlihat sama, apa pun ukuran layarnya. *Grid* dirancang untuk membantu hal-hal seperti memastikan teks terlihat bagus di semua jenis layar yang berbeda, dan juga membantu tata letak dengan membaginya menjadi bagian yang lebih kecil dan seragam.

2. *Color*



Gambar 2. 3 Color

Sumber: UX Planet

Salah satu bagian utama UI adalah warna. Warna adalah hal utama yang menjadi fokus klien saat mereka membuka mobile web. Pemilihan warna memengaruhi konfigurasi UI, warna dapat menonjol karena menjiwai kelemahan visual. Memberikan tone yang tepat bisa dengan data tegangan yang jelas, mengenali komponen dan membuat tampilan lebih memikat. Memberikan warna yang tidak dapat diterima dapat menimbulkan masalah dalam penglihatan visual. Beberapa standar penerapan warna di UI meliputi:

- a. **Konsistensi**
Saat mendesain UI, penting untuk menggunakan warna yang konsisten dengan merek, dan warna tersebut akan tetap sama di seluruh desain.
- b. **Berbeda**
Warna harus membuat perbedaan antara komponen dengan perbedaan yang cukup satu sama lain.
- c. **Makna**
Warna dapat memiliki arti yang berbeda tergantung pada saat Anda menggunakannya. Misalnya, Anda mungkin menggunakan

warna merah untuk menunjukkan bahwa Anda marah, tetapi Anda dapat menggunakan warna hijau untuk menunjukkan bahwa Anda bahagia.

3. *Typography*



Gambar 2. 4 Typography

Sumber: Appinventiv

Huruf atau sering disebut sebagai gaya tekstual atau tipografi juga mungkin merupakan komponen utama dalam desain UI karena huruf menjadi perancah dari struktur visual ke bahasa. Penggunaan huruf dapat menarik atau merugikan keuntungan pembaca, oleh karena itu huruf yang digunakan harus mengikuti konsep desain UI, tidak terlalu tipis atau tebal dan tidak terlalu mencolok. Demikian pula, tingkat kebermaknaan atau kejelasan harus jelas dalam beberapa kombinasi huruf agar dapat dibaca secara keseluruhan.

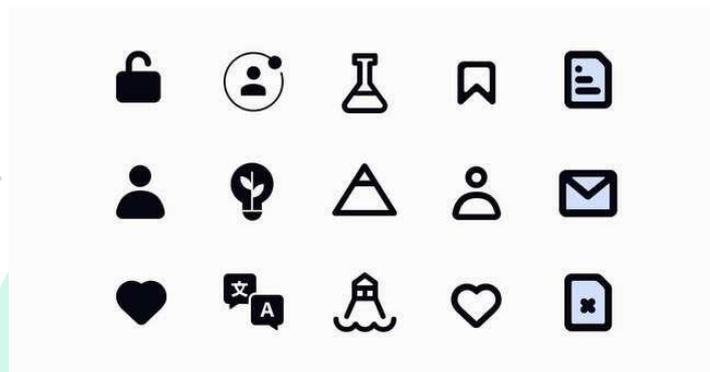
Scale Category	Typeface	Weight	Size	Case	Letter spacing
H1	Roboto	Light	96	Sentence	-1.5
H2	Roboto	Light	60	Sentence	-0.5
H3	Roboto	Regular	48	Sentence	0
H4	Roboto	Regular	34	Sentence	0.25
H5	Roboto	Regular	24	Sentence	0
H6	Roboto	Medium	20	Sentence	0.15
Subtitle 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.15
Subtitle 2	Roboto	Medium	14	Sentence	0.1
Body 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.5
Body 2	Roboto	Regular	14	Sentence	0.25
BUTTON	Roboto	Medium	14	All caps	1.25
Caption	Roboto	Regular	12	Sentence	0.4
OVERLINE	Roboto	Regular	10	All caps	1.5

Gambar 2. 5 Type Scale

Sumber: material.io

Sistem progresif disampaikan melalui kontras dalam perbedaan *font weight* (*Light, Medium, Regular*), ukuran, penyebaran huruf dan huruf besar atau kecil.

4. *Icon*

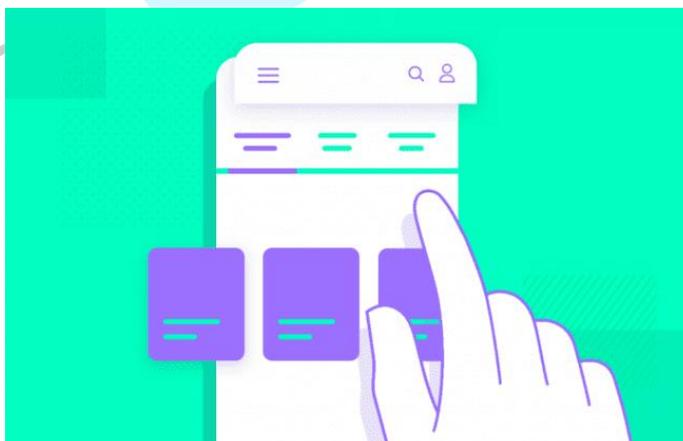


Gambar 2. 6 *Icons*

Sumber: uxcel

Ikon pada mobile web pada dasarnya adalah gambar dengan komponen rute yang representatif dan kiasan dalam siklus kolaborasi. Ikon adalah gambar visual yang membahas beberapa tindakan, objek, individu, asli atau virtual. Ikon dimaksudkan untuk menjadi dasar, terkini, ramah, dan kadang-kadang unik.

5. *Navigation*



Gambar 2. 8 *Mobile Navigation*

Sumber: Justinmind

Bagian utama menggunakan web seluler adalah rutenya, yang membantu Anda mengakses berbagai jenis konten dan berkomunikasi dengan orang lain. adalah:

- a. *Menu*
- b. *Call to Action*
- c. *Bar (Tab Bar, Loading Bar, Progress Bar)*
- d. *Button (Hamburger Button, Plus Button, Share Button)*
- e. *Switch*
- f. *Picker*
- g. *Checkbox*

6. *Brand Design*



Gambar 2. 9 Brand Design

Sumber: Clay Global

Merek adalah gambaran yang dibingkai oleh berbagai kualitas yang meningkatkan perhatian dan pengakuan terhadap suatu barang atau jasa pada tampilannya. Dalam komunikasi visual, penandaan dapat dilakukan dengan memanfaatkan bagian visual yang berbeda, yaitu:

- a. Logo
- b. Warna
- c. Tipografi
- d. Ilustrasi dan aset pendukung lainnya

2.1.4 Prototype

Pembuatan prototipe adalah cara untuk mengumpulkan informasi dan pengalaman dengan cepat sambil meminimalkan biaya dan risiko. Ini bisa memakan waktu dan melibatkan komunikasi antara banyak orang. (Szekely, 1994).

Prototipe seperti model benda. Mereka digunakan untuk menunjukkan bagaimana sesuatu bekerja sebelum benar-benar dibuat. Prototipe biasanya dibuat menggunakan program seperti Adobe XD, In Vision, Figma, Sketch dan lain-lain.

2.1.5 Proses Pengembangan Mobile Web

Proses penyempurnaan mobile web mencakup sejumlah tahapan, seperti memunculkan konsep pemikiran, memilih jenis mobile web yang ingin Anda bangun, dimulai dengan gagasan luas, merancang dan membuat prototipe, berfokus pada membedakan kasus penggunaan utama, membuat pengguna mengalir, dan menyelesaikan eksekusi. Pengujian unit penting selama proses untuk memastikan bahwa semua kasus penggunaan sah. (Cheng, 2018).

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Menurut Andi Reynaldi, Dian Cahyad und Nurabdiansyah (2019), UI (UI) Rencanakan Aplikasi Locater Lokal Tersedia, Program Studi Konfigurasi Korespondensi Visual, Kepegawaian Ilmu Sosial, Perguruan Tinggi Negeri Makassar. Motivasi di balik penjelajahan ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu mahasiswa dalam melacak data tentang penginapan di sekitar pekarangan. Aplikasi ini berisi informasi tentang hotel, lokasinya, dan cara menghubungi penyedia kos dan informasi lainnya. Dasar dari masalah ini adalah banyaknya mahasiswa yang perlu mencari penginapan, perlu menghindari mencari dan mengunjungi setiap penginapan secara bergantian yang membutuhkan investasi dan uang. Penelitian ini menggunakan lima strategi pemilahan informasi, yaitu penelitian pustaka khusus, penelitian lapangan, pertemuan, persepsi dan dokumentasi. Kelompok minat dalam penelitian ini adalah klien telepon seluler, klien web dan mahasiswa. Hasil dari pengujian tersebut adalah sebagai rancangan UI

aplikasi pencarian hotel sebagai model yang dapat membantu siswa dalam menemukan penginapan dengan fitur-fitur yang mudah diakses dan cocok untuk dieksekusi ke dalam aplikasi nyata.

2. Menurut Made Gana Hartadi, I Nyoman Artayasa dan I Wayan Mudra (2020) Dalam studi, "Moderasi Ide, Kemampuan, dan Implikasi Rencana UI (UI) dalam Aplikasi Sel Bukaloka," peneliti melihat seberapa efektif berbagai rencana UI dalam aplikasi sel Bukaloka. Mereka menemukan bahwa beberapa paket lebih efektif daripada yang lain, dan hasil penggunaan paket ini bervariasi tergantung pada aplikasi yang digunakan.
3. Program Studi Konfigurasi Korespondensi Visual, Tenaga Keahlian dan Perencanaan, Denpasar Pembentukan Ekspresi Manusia Indonesia. Motivasi di balik penelitian ini adalah untuk membedah ide rencana UI aplikasi Bukaloka melalui komponen rencana dan aturan yang diarahkan oleh hipotesis moderat, hipotesis rasa dan hipotesis rencana korespondensi visual. Selain mengkaji konsep desain, fokus ini juga membedah elemen desain UI yang terdiri dari kemampuan individu, kemampuan sosial, dan kemampuan nyata. Penelitian ini menggunakan lima teknik pengumpulan informasi, yaitu persepsi, wawancara, jajak pendapat, dokumentasi dan penulisan. Konsekuensi dari penelitian ini adalah sebagai pemeriksaan yang berbeda yang berlaku untuk populasi secara keseluruhan.

