

## BAB II TINJAUAN UMUM

### 2.1 Tinjauan Jurnal Terdahulu

*Tabel 2.1 Hasil Analisa Tinjauan Jurnal Terdahulu.*

No	Nama	Judul	Variabel	Hasil Analisis
1	Wahyu Gian Andiva, (2020).	PERANCANGAN DESAIN UI/UX MOBILE UNTUK INFORMASI SEPUTAR GAME ONLINE DI INDONESIA	Perancangan UI/UX, Aplikasi Mobile.	Hasil analisis yang didapatkan dalam penelitian tersebut bahwa untuk meminimalisir angka kasus penipuan atau informasi yang tidak valid tentang game online dan juga memberi wadah bagi komunitas gamers untuk berinteraksi dalam hal pertukaran informasi seputar dunia game online di Indonesia adalah dengan cara memaksimalkan pemanfaatan perancangan media ini untuk menghindari hal-hal yang merugikan pihak pengguna maupun pihak penyedia.
2	Muhammad Raffi Fadli, (2020).	PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE INDOSPORT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN	Perancangan UI/UX, Aplikasi <i>Mobile, User-Centered Design</i>	Hasil analisa yang didapatkan dalam penelitian tersebut bahwa Pemanfaatan Perancangan Media Komunitas Online dapat diaplikasikan pada bidang apapun, sehingga pengguna dapat mempunyai wadah bagi komunitas yang mereka gemari.
3	Aris Susanto, Asmira,	PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA	Perancangan UI/UX, Aplikasi	Hasil analisa yang didapatkan dalam penelitian tersebut bahwa pemilihan

	(2017).	PROMOSI DAN INFORMASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING	Mobile, Media Promosi	media yang tepat akan meningkatkan jumlah pengunjung. Tujuan dari desain antarmuka <i>website</i> adalah untuk memudahkan promosi dan penyampaian informasi serta meningkatkan pemasaran melalui media promosi itu lebih efektif dan efisien.
4	Wilbert O Galitz, (2007).	THE ESSENTIAL GUIDE TO USER INTERFACE DESIGN.	Perancangan Antarmuka Situs Web	Hasil Analisa yang didapatkan dalam buku tersebut menekankan pentingnya desain yang baik dalam antarmuka dan desain layar. Tujuan khusus buku ini termasuk memberi peneliti pemahaman terhadap pertimbangan yang harus diterapkan dalam proses desain antarmuka dan layar, mengidentifikasi dasar dan aturan untuk metodologi desain antarmuka yang efektif, serta merancang dan mengorganisir layar grafis dan halaman web untuk mendorong pemahaman dan eksekusi fitur layar dengan cepat dan akurat.
5	Walt Scacchi, (2018).	AUTONOMOUS EMOTORSPORTS RACING GAMES: EMERGING PRACTICES AS SPECULATIVE FICTIONS	eMotorsports, Simulator Balap.	Hasil Analisa yang didapatkan dari penelitian tersebut bahwa pendekatan desain spekulatif untuk menyajikan enam skenario yang bertujuan merangsang desain permainan <i>simulator</i> balap dan pengalaman bermain melalui desain alternatif. Jurnal ini membantu mengidentifikasi dan mengungkap bagaimana konfigurasi yang berbeda berkembang seputar kendaraan virtual, permainan

				<p><i>motorsport</i>, antarmuka pengguna <i>simulator</i> balap, dan pengalaman pengguna, yang bersama-sama merangkul individu yang berbeda. Komunitas ini dapat membentuk bagaimana permainan <i>simulator</i> balap, bermain, dan penonton akan muncul dan berkembang.</p>
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2.2 Tinjauan Teori

### 2.2.1 Motorsport

*Motorsport* adalah jenis olahraga kompetitif yang melibatkan penggunaan kendaraan bermotor, seperti mobil, sepeda motor, kapal, dan pesawat terbang. Olahraga ini diadakan di lintasan yang telah ditentukan, dan para pebalap saling berlomba satu sama lain untuk menentukan siapa yang tercepat dan paling terampil. *Motorsport* dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori berdasarkan jenis kendaraan yang digunakan, medan atau kondisi lintasan, jarak atau durasi perlombaan, dan faktor lainnya. Beberapa jenis perlombaan *motorsport* yang paling populer yaitu, Formula 1, MotoGP, Formula E, IndyCar, Rally, GT3, dan WEC. Acara-acara ini menarik banyak penonton dan disiarkan secara global, dengan para penggemar yang mengikuti tim dan pembalap favorit mereka dari seluruh dunia. *Motorsport* dikenal dengan kecepatan tinggi, dan teknologi terbaik yang dapat menjadi tontonan oleh para penggemarnya (Venturoli, 2023).

## 2.2.2 Simulator Balap



Gambar 2. 1 Produk Simulator Rig "Racelab" Forte Series.

*Simulator* Balap adalah olahraga *virtual* simulasi balap yang melibatkan pebalap mobil atau motor menggunakan perangkat simulasi. Penggunaannya memiliki perangkat khusus untuk mengendalikan mobil atau motor *virtual* di *platform* simulasi yang realistis. Beberapa *platform* yang populer yaitu, Assetto Corsa, rFactor, iRacing, dan lainnya. Selain itu, *esports simulator racing* memungkinkan para pengguna untuk berkompetisi dalam balap *virtual* yang diadakan secara online. Beberapa kompetisi balap *esports simulator* yang terkenal termasuk *IMSA Esports*, *Formula E Race at Home Challenge*, dan *F1 Esports Series*. Kompetisi ini menawarkan hadiah berupa uang tunai dan penghargaan lainnya kepada para pemenang.

## 2.2.3 User-Interface dalam Desain Komunikasi Visual

*User Interface (UI)* atau antarmuka pengguna merupakan bagian dari *aplikasi/website* berfungsi sebagai media penghubung antara *aplikasi/website* dengan pengguna. Tujuannya untuk memicu interaksi

antara keduanya dengan sederhana dan mudah dipahami. Komponen-komponen antarmuka meliputi elemen-elemen grafis serta berbagai elemen interaktif yang dapat membantu pengguna dalam melakukan interaksi. Sebuah desain antarmuka yang baik akan menciptakan pengalaman yang intuitif bagi pengguna ketika mereka menggunakan desain antarmuka tersebut. (Mubarok, Carudin, & Voutama, 2022).

a) *User-Journey*

*User-Journey* adalah rangkaian interaksi yang dapat diikuti pengguna sesuai dengan skenario tertentu untuk mencapai tujuan utama dengan perusahaan atau produk. Biasanya, langkah-langkah ini melibatkan berbagai saluran dan waktu. Fokus utama dari *user-journey* adalah pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

b) *User-flow*

*User-flow* adalah rangkaian interaksi untuk menjelaskan langkah paling *optimal* untuk melakukan tugas umum dalam penggunaan suatu produk (Kaplan, 2023). Tujuan dari *user-flow* adalah untuk memiliki fokus yang jelas untuk tujuan tertentu pada suatu produk.

c) *Sitemap*

*Sitemap* adalah sebuah fitur pemandu pengguna untuk melakukan navigasi halaman *website* yang mudah dipahami, memungkinkan mereka untuk menemukan informasi yang tersedia dengan cepat. *Sitemap* juga membantu para perancang dalam merancang *wireframe* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan meningkatkan efektivitas navigasi *website* (Manhas, 2014).

d) *Wireframe*

*Wireframe* adalah representasi visual sederhana dari tata letak halaman *web* atau aplikasi, menunjukkan struktur dasar dan elemen-elemen utama tanpa memperhatikan detail dari desain grafis. *Wireframe* dapat membantu untuk merancang dan mengatur elemen interaktif secara efisien (Segara, 2019).

e) Elemen Desain

## (1) Tata Letak

Tata letak adalah penempatan elemen dalam ruang untuk mendukung komunikasi pesan yang diharapkan. Fungsi tata letak adalah untuk mempengaruhi *audiens* dalam memahami konten pada sebuah desain. Menerapkan prinsip-prinsip tata letak bertujuan untuk mencapai tata letak yang efektif (Rustan, Mendesain Logo, 2009). Prinsip-prinsip ini mencerminkan ide atau pesan yang ingin disampaikan oleh desainer kepada pengguna dan berlaku untuk berbagai media, termasuk media cetak dan *platform digital* seperti *website*:

### 1) *Emphasize*

Penekanan adalah upaya untuk menegaskan suatu bagian khusus dalam tata letak, tidak hanya dari segi perbedaan yang mencolok tetapi juga melalui variasi warna, ketebalan, dan tingkat kegelapan, untuk menarik perhatian secara visual. Misalnya, meningkatkan ukuran teks untuk menegaskan informasi tertentu merupakan contoh dari teknik penekanan (Rustan, Mendesain Logo, 2009).

### 2) *Sequence*

Urutan yang merujuk pada bagaimana perhatian audiens diarahkan dari satu bagian ke bagian lain dalam tata letak secara berurutan, yang dibentuk oleh penggunaan penekanan khusus pada elemen tampilan yang ada (Rustan, Mendesain Logo, 2009).

### 3) *Contrast*

Kontras merujuk pada perbedaan atau keberlawanan antara dua elemen atau kelompok elemen yang berbeda satu sama lain (Rustan, Mendesain Logo, 2009).

### 4) *Balance*

Prinsip keseimbangan digunakan untuk menempatkan elemen desain dalam suatu tata letak dengan tujuan mencapai tampilan yang diharapkan. Keseimbangan merujuk pada kesan seimbang dari berat tampilan elemen-elemen dalam suatu tata letak. Ada dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris yang

menciptakan cerminan elemen-elemen, dan keseimbangan asimetris yang menciptakan keseimbangan yang tidak persis sama tetapi masih memberikan kesan yang seimbang (Rustan, Mendesain Logo, 2009).

#### 5) *Unity*

Kesatuan memberikan kesan yang harmonis dari elemen-elemen yang saling mendukung dalam menyampaikan pesan yang utuh kepada *audiens*. Kesatuan ini meliputi berbagai aspek, mulai dari bentuk, konten, hingga konteks. Kesatuan dalam bentuk terjadi ketika elemen pada tampilan dalam konten memiliki kohesi. Kesatuan dalam konten terjadi ketika visualisasi atau bentuk sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan, kesatuan dalam konteks terjadi ketika bentuk atau visualisasi sesuai dengan konten pesan dan tujuan yang ingin dicapai (Rustan, Mendesain Logo, 2009).

#### (2) *Tekstur dan Gaya*

Tekstur adalah sifat dari permukaan atau materi seperti kayu atau kertas. Dalam konteks seni, tekstur dibagi menjadi dua jenis: tekstur taktis yang nyata dan bisa dirasakan secara fisik, dan tekstur visual yang menciptakan ilusi tekstur yang nyata, terdapat pola hierarki yang sering diterapkan pada halaman cetak dan digital. Pola ini berlandaskan cara membaca dari kiri ke kanan. Berikut adalah jenis-jenis pola yang umum digunakan menurut Interaction Design Foundation (2022):

- a) Pola Z pada situs *web* dengan konten teks ringan, pola pemindaian mata Z umum digunakan. Pengguna melihat halaman dari kiri atas ke kanan atas, lalu menurun ke konten membentuk garis diagonal ke kiri bawah sebelum akhirnya ke kanan bawah.
- b) Pola F digunakan pada situs *web* untuk menampilkan teks dan video, mengikuti kebiasaan *visual* pengguna yang cenderung fokus pada konten sebelah kiri halaman saat pertama kali mengunjungi situs.

Pengguna kemudian memindai dari kiri ke kanan hingga bagian bawah halaman. (Soegaard, 2020).

### (3) Navigasi

Navigasi dalam antarmuka terbagi menjadi 3 jenis, pergerakan pengguna dapat bervariasi dari seluruh jenis navigasi:

- a) Navigasi *Lateral*, langkah pengguna untuk berpindah dari satu bagian atau layar ke yang lain secara horizontal dengan menggunakan menu samping, tab, atau kontrol serupa untuk memudahkan akses cepat pengguna terhadap berbagai konten atau fitur tanpa harus kembali ke layar utama.
- b) Navigasi *Forward* memudahkan perpindahan layar melalui hierarki secara bertahap pada aplikasi. Pengguna dapat menggunakan elemen untuk beralih ke halaman terkait atau mendapatkan informasi lebih rinci yang memungkinkan navigasi lebih cepat dan efisien dalam memilih dan menelusuri konten.
- c) Navigasi *Reverse* memudahkan pengguna pada perpindahan ke layar sebelumnya antara aplikasi yang berbeda atau dalam aplikasi yang sama. Konvensi platform menentukan perilaku tepat dari Navigasi *Reverse* di dalam aplikasi.

### (4) Tombol

Tombol pada *user interface* digunakan sebagai tampilan yang dapat memudahkan pengguna melakukan aksi pada setiap interaksinya. Tombol wajib memenuhi 3 prinsip, yaitu: (1) *Identifiable*; tombol yang dapat terindikasi untuk memicu pengguna dalam melakukan sebuah tindakan; (2) *Findable*: penempatan tombol yang mudah dicari pada elemen lainnya; (3) *Clear*.

### (5) Ikon

Ikon merupakan elemen yang merepresentasikan sebuah tindakan atau petunjuk. Desain ikon harus sederhana, *modern*, dan mudah dipahami oleh pengguna. Desain ikon harus tetap mudah dibaca meskipun dalam ukuran yang sangat kecil.



(6) Warna

Warna memiliki beberapa fungsi yang penting. Pertama, fungsi identitas memungkinkan orang mengenali suatu hal melalui warnanya, layaknya seragam sekolah. Kedua, fungsi isyarat adalah kemampuan warna untuk memberikan pesan, contohnya merah yang sering dikaitkan dengan panas. Ketiga, fungsi psikologis adalah kemampuan warna untuk mempengaruhi persepsi orang yang melihatnya, seperti kesan kesegaran yang dihasilkan oleh warna hijau pada rumput. Terakhir, fungsi alamiah adalah warna yang secara alami muncul dari objek itu sendiri, seperti warna merah pada tomat (Monica & Luzar, 2011).

(7) Bentuk

Bentuk atau *Shape* elemen garis yang menciptakan area dua dimensi. Terdapat dua jenis bentuk: geometris, seperti segitiga, lingkaran, dan persegi; serta organik, seperti bunga, hewan, dan daun. Warna dan garis dapat membatasi bentuk, membantu mendefinisikan serta menonjolkan area tertentu pada suatu halaman.

(8) Tipografi

Tipografi merumakan salah satu elemen visual desain yang dapat memberikan estetika pada suatu desain dan tujuan dari tipografi adalah untuk menyampaikan informasi berupa tulisan (Rustan, 2023). Tipografi dibagi dalam beberapa jenis:

- 1) *Serif*: Tipografi melibatkan semua hal tentang huruf, dengan tujuan utamanya adalah menyampaikan informasi agar pembaca merasa nyaman saat membaca atau melihat teks tersebut (Rustan, 2023).
- 2) *Sans-Serif*: Jenis tipografi ini tidak memiliki garis pada ujung huruf yang memberikan kesan minimalis pada suatu desain.
- 3) *Script*: Jenis tipografi ini menyerupai tulisan tangan dan memberikan kesan elegan dan feminin pada desain.

- 4) *Display*: Jenis tipografi ini memiliki bentuk yang unik dan menarik perhatian. Biasanya digunakan untuk judul atau teks yang akan dipertegas pada suatu desain.
- 5) *Monospace*: Jenis tipografi ini memiliki lebar karakter yang sama untuk setiap huruf. *Monospace* sering digunakan untuk kode atau teks yang memerlukan penataan yang rapih.
- 6) *Old Style*: Jenis tipografi ini bergaya romawi dan berbentuk lebih bulat dan halus. *Old Style* memberikan kesan klasik dan elegan pada suatu desain
- 7) *Modern*: Jenis tipografi ini memiliki bentuk yang lebih tajam dan geometris. *Modern* memberikan kesan kontemporer dan elegan pada suatu desain.
- 8) *Slab Serif*: Jenis tipografi ini memiliki *serif* yang lebih tebal dan menonjol. *Slab Serif* memberikan kesan tegas pada suatu desain.

#### **2.2.4 Website**

*Website* merupakan beberapa kumpulan halaman web yang terhubung satu sama lain, berisi konten yang berkaitan dengan topik tertentu, dan dapat diakses oleh siapa pun secara umum (Rustan, 2020). *Website* “Racelab” memiliki berbagai fitur, termasuk interaksi dengan pengguna, dan pengolahan informasi. Dalam konteks ini, website tidak hanya dianggap sebagai alat teknologi, tetapi juga sebagai elemen penting dalam mendukung keberhasilan proyek desain antarmuka pengguna untuk “Racelab Simracing”. Memahami peran *website* sebagai perangkat yang dapat menjalankan tugas tertentu adalah dasar bagi pengembangan antarmuka pengguna yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **2.2.5 Prototipe**

Prototipe dalam perancangan desain antarmuka pengguna (UI), sebuah prototipe adalah model atau contoh awal dari konsep atau produk yang digunakan untuk menguji atau memvalidasi asumsi desain sebelum pengembangan produk yang akan dibuat (Pratama & Suwarni, 2022).

### 2.2.6 Metode *User Centered Design*

*User Centered Design* (UCD) merupakan metode pendekatan dalam perancangan yang mengutamakan pengalaman pengguna yang diperoleh melalui observasi sebagai dasar untuk merancang sebuah desain antarmuka pengguna. Dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI), UCD mempertimbangkan fungsi produk yang ditawarkan, karakteristik pengguna, cara kerja yang harus dilakukan (Garrett, 2011).

### 2.2.7 *Grid*

*Grid* adalah struktur panduan bagi perancang desain yang digunakan untuk menempatkan elemen-elemen konten. Berikut adalah jenis-jenis *layout* berdasarkan konstruksi *Grid* (Rustan, 2020):

#### 1. *Column Grid*

*Column Grid* adalah susunan *layout* yang terdiri dari kolom-kolom vertikal. Kolom-kolom ini membagi konten atau informasi menjadi bagian-bagian kecil untuk meningkatkan pemahaman.

#### 2. *Grid Modular*

*Grid Modular* adalah susunan *layout* yang terdiri *vertical* dan *horizontal column*. Pertemuan *vertical* dan *horizontal column* ini membentuk kotak-kotak yang disebut Modul. Setiap modul dapat diisi dengan elemen konten yang berbeda.

#### 3. *Hybrid Grid*

*Hybrid Grid* adalah kombinasi dari berbagai sistem *Grid* yang berbeda dalam satu halaman atau bagian. *Hybrid* dapat terdiri dari beberapa *Column Grid*, beberapa *Modular Grid*, atau bahkan kombinasi antara *Column* dan *Modular*.

### 2.2.8 8 *Golden Rules*

#### 1) *Strive for Consistency*

Konsistensi diperlukan di antara halaman-halaman dalam suatu *website*. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat dengan mudah mengidentifikasi hubungan antarhalaman yang digunakan. Pengguna akan merasa nyaman

dalam menavigasi tanpa kekhawatiran harus beralih aplikasi (Shneiderman & Plaisant, 2010).

2) *Cater to Universal Usability*

Desainer antarmuka harus mempertimbangkan berbagai variasi pengguna, termasuk latar belakang budaya, bahasa, dan tingkat pemahaman pada *website*. *Universal usability* berfokus pada berbagai tingkat pemahaman pengguna terhadap *website*, seperti pengguna baru dan pengguna berpengalaman, yang mungkin memiliki preferensi antarmuka yang berbeda (Shneiderman & Plaisant, 2010).

3) *Offer Informative Feedback*

*Offer Informative Feedback* berarti memberikan respons langsung dari *website* kepada pengguna, tetapi juga mengubah antarmuka setiap kali pengguna melakukan tindakan tertentu. Dengan demikian, pengguna dapat memahami bahwa tindakan mereka telah diakui oleh aplikasi (Shneiderman & Plaisant, 2010).

4) *Design Dialogs for Closure*

*Design dialogs* harus menghasilkan kesan bahwa suatu proses telah selesai, memberikan pemahaman kepada pengguna bahwa mereka tidak perlu menunggu tahapan lanjutan setelah menyelesaikan proses tertentu (Shneiderman & Plaisant, 2010).

5) *Prevent Errors*

Mencegah kesalahan pengguna dalam menjalankan proses adalah penting untuk menjaga kepuasan pengguna. Ini bisa berupa memberikan petunjuk pengisian formulir yang jelas atau menampilkan format yang tepat (Shneiderman & Plaisant, 2010).

6) *Permit Easy Reversal of Actions*

Memberikan kemudahan untuk membatalkan atau mengulang tindakan adalah aspek penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Ini bisa dilakukan melalui tombol "kembali" atau fitur lain yang memungkinkan pengguna membatalkan aksi yang telah dilakukan (Shneiderman & Plaisant, 2010).

#### 7) *Support Internal Locus of Control*

Memberikan pengguna kontrol atas tampilan antarmuka akan meningkatkan kepuasan pengguna, terutama bagi mereka yang ingin menyesuaikan pengalaman mereka sesuai dengan preferensi pribadi (Shneiderman & Plaisant, 2010).

#### 8) *Reduce Short-term Memory Load*

Mengurangi beban memori jangka pendek pengguna dapat dilakukan dengan menyediakan *input* yang sudah terisi atau diprediksi oleh sistem. Hal ini akan membantu pengguna untuk tidak perlu mengingat data yang harus dimasukkan ke dalam sistem, seperti di *e-commerce* (Shneiderman & Plaisant, 2010).

### 2.2.9 **Design Thinking**

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap, termasuk tahap Testing. Design Thinking adalah pendekatan untuk menghasilkan solusi inovatif dengan mengumpulkan ide yang relevan. Metode ini digunakan untuk menemukan solusi yang efektif dan efisien dalam menyelesaikan masalah kompleks (Sari & Kartina, 2020).

#### 1. *Empathize* (Empati)

*Empathize* yaitu tahap kritis dalam menyelesaikan masalah yang berpusat pada pengguna, dengan tujuan memahami masalah yang dihadapi mereka dan mencari solusi yang sesuai. Tahap ini melibatkan wawancara dan observasi untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang "Racelab".

#### 2. *Define* (Pernyataan Masalah)

*Define* yaitu tahap menganalisa hasil dari tahap *Empathize*. Tujuannya adalah merumuskan masalah dari perspektif penelitian. Setelah mengumpulkan data dari tahap *Empathize*, langkah berikutnya adalah mendefinisikan masalah yang dihadapi "Racelab" dan menentukan peluang atau posisi unik dalam perancangan desain antarmuka websitenya.

#### 3. *Ideate* (Ide)

*Ideate* merupakan tahap penting dalam mencari solusi, di mana fokusnya adalah menghasilkan ide-ide dasar untuk merancang prototipe. Ide-ide

solusi dikumpulkan, dikelompokkan, dan digunakan untuk membuat *userflow*. *Userflow* membantu menggambarkan interaksi pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan, memperlancar pengalaman pengguna dengan mengelompokkan *task* berdasarkan fitur desain antarmuka.

#### 4. *Prototype* (Prototipe)

*Prototype* adalah tahap awal dalam proyek desain untuk menemukan kesalahan dan inovasi. Prototipe diuji oleh pengguna untuk mendapatkan masukan dan saran yang diperlukan untuk menyempurnakan rancangan.

#### 5. *Testing* (Uji Coba)

Prototipe akan diuji untuk menghasilkan *feedback* dari pengguna. Proses ini merupakan bagian dari *life-cycle* proyek yang memungkinkan untuk melakukan rancangan ulang atau ke tahap perancangan sebelumnya jika diperlukan.

### 2.2.10 *User- Interface Website* sebagai Media Promosi

*Website* adalah bentuk *direct marketing* yang menyediakan akses informasi mudah tanpa batasan, mempengaruhi produktivitas bisnis secara berkelanjutan. Fleksibilitas media promosi ini memungkinkan pengguna mengaksesnya melalui *desktop* atau *mobile* kapan saja dan di mana saja. Dukungan *e-commerce* dalam bentuk *website* memfasilitasi layanan dan transaksi *online* yang cepat dan mudah. *Website* merupakan media promosi yang efisien, efektif, dan terjangkau, dengan keunggulan dalam kecepatan informasi dan biaya yang rendah. Keberhasilan *direct marketing* melalui *website* sangat dipengaruhi oleh fungsi dan tampilan visualnya (Sugiyama & Andree, 2010). Terdapat 3 strategi pemasaran yang dapat digunakan yaitu:

#### a) *ATL (Above The Line)*

*ATL* melibatkan penggunaan media massa untuk mencapai *audiens* yang luas tanpa langsung menargetkan individu konsumen yang dapat mencakup saluran periklanan seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, dan periklanan luar ruangan (spanduk, poster, dll.).

ATL bertujuan untuk menciptakan kesadaran merek dan menimbulkan minat di kalangan *audiens* yang luas.

**b) BTL (*Below The Line*)**

BTL menargetkan kelompok konsumen tertentu melalui saluran non-media yang mencakup aktivitas seperti surat, pemasaran melalui email, sponsor, pameran dagang, pameran, promosi penjualan, tampilan di tempat penjualan, dan kegiatan hubungan masyarakat.

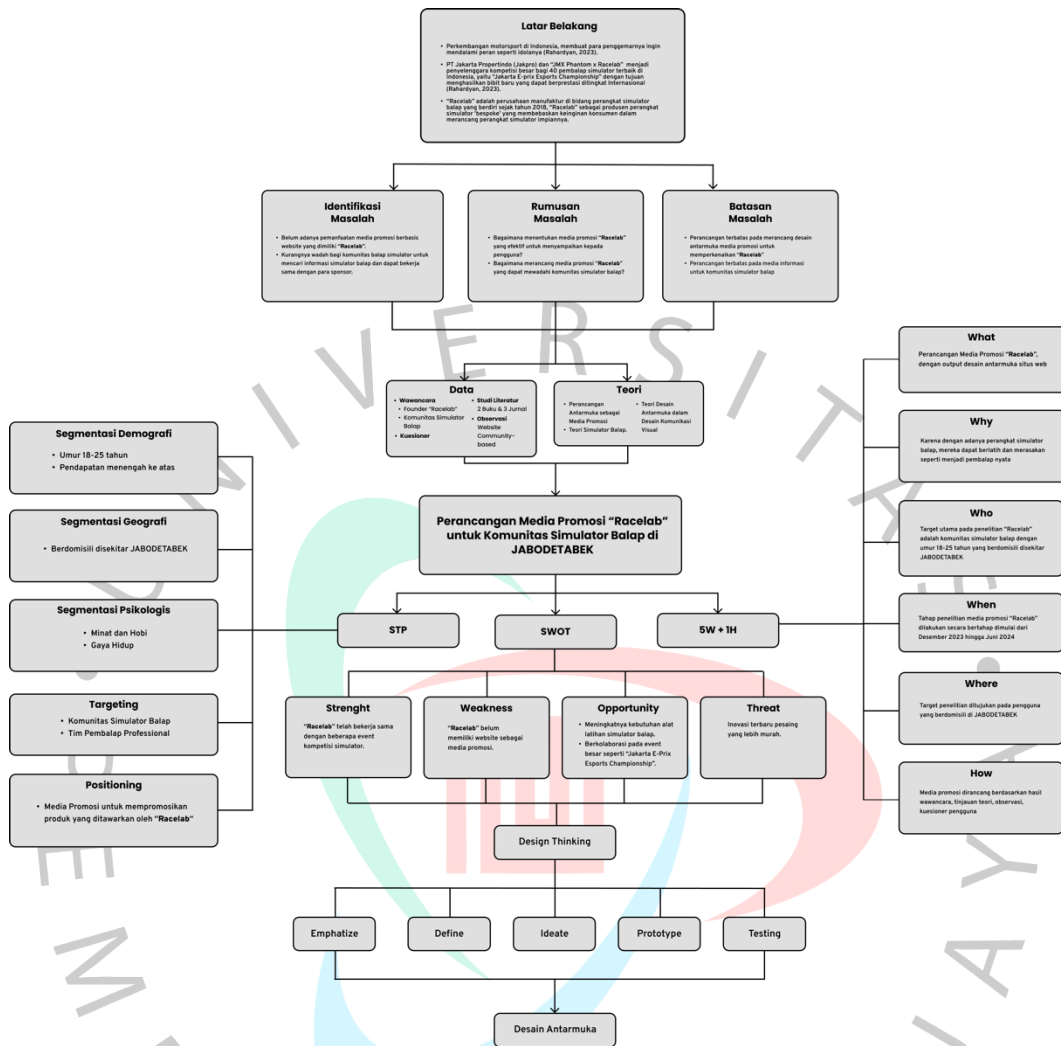
BTL berfokus pada menciptakan pengalaman yang lebih personal dan interaktif kepada konsumen, dengan tujuan untuk mendorong penjualan secara langsung

**c) TTL (*Through The Line*)**

TTL menggabungkan elemen-elemen dari kedua strategi ATL dan BTL untuk menghasilkan promosi yang terarah. Tujuannya untuk memanfaatkan kelebihan dari kedua pendekatan tersebut yang dapat memaksimalkan efektivitas sebuah promosi.

TTL melibatkan penggunaan berbagai saluran, untuk mencapai konsumen diberbagai titik sentuh selama perjalanan mereka yang mencakup campuran periklanan media massa, promosi yang ditargetkan, pemasaran digital, dan kegiatan pemasaran yang eksperimental.

### 2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir

### 2.4 Ringkasan Kesimpulan Teori

Berdasarkan teori sebuah perancangan desain antarmuka *website* "Racelab" menggabungkan berbagai elemen dan prinsip desain untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, efektif, dan efisien. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, perancangan ini melalui lima tahap penting; *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Penggunaan warna panas sebagai menggambarkan sesuatu yang memacu adrenalin, dan warna hitam putih yang memberikan kesan *clean*.