

PERANCANGAN REDESAIN ANTARMUKA *LANDING PAGE WEB* INABLUES BERBASIS DESAIN WEB RESPONSIF

REDESIGN OF *LANDING PAGE WEB* INABLUES INTERFACE DESIGN BASED ON RESPONSIVE WEB DESIGN

Erneza Dewi Krishnasari

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif dan Telematika, Universitas Trilogi

E-mail: ernezadewi@trilogi.ac.id

Naskah diterima tanggal 6 April 2018 dan naskah disetujui tanggal 4 Mei 2018

ABSTRAKS

Telepon seluler telah menjadi kebutuhan untuk masyarakat saat ini. Salah satu fitur yang paling sering digunakan adalah internet. Hingga tahun 2015, pengguna *mobile web* mencapai 54% dari seluruh pengguna internet di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan website yang responsif agar pengguna tetap merasa nyaman dalam menggunakan *mobile web*. Ina Blues merupakan sebuah asosiasi yang menaungi musisi dan penggemar music *blues* di Indonesia. InaBlues memerlukan sebuah wadah untuk memberikan informasi kepada penikmat musik *blues* di Indonesia, yaitu melalui web portal. Namun, web yang ada saat ini belum memenuhi kebutuhan pengguna telepon seluler. Oleh karena itu perlu dibuat sebuah desain ulang agar web portal InaBlues dapat mengakomodasi pengguna yang akan mengakses berita tentang music *blues*. Dalam melakukan perancangan tampilan dan UI/UX *mobile web* InaBlues, dibutuhkan beberapa tahapan. Pertama, dilakukan studi kasus *website* InaBlues, yaitu mengidentifikasi kebutuhan *website* yang sesuai dengan kebiasaan pengguna saat ini. Kedua, dilakukan studi literature mengenai *responsive web design*, yang ketiga adalah melakukan perancangan redesain *web* dengan memperhatikan aspek desain antarmuka. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan para penikmat *blues* dapat mengakses *website* dengan nyaman dari telepon seluler mereka.

Kata kunci: *mobile web*, *responsive web*, tampilan antarmuka

ABSTRACTS

Cellular phones have become a necessity for today's society. One of the most frequently used features is the internet. Until 2015, mobile web users reached 54% of all internet users in Indonesia. Therefore, a responsive website is needed so that users still feel comfortable using the mobile web. InaBlues is an association that houses musicians and fans of blues music in Indonesia. Ina Blues requires a forum to provide information to blues music lovers in Indonesia, namely through a web portal. However, the current web does not meet the needs of cell phone users. Therefore, it is necessary to make a redesign so that the InaBlues web portal can accommodate users who will access the news about blues music. In designing the display and UI / UX mobile web InaBlues, it takes several stages. First, a case study of the InaBlues website is conducted, which identifies the needs of websites that are in line with current user habits. Second, a literature study on responsive web design was carried out, the third was designing web redesigns with regard to interface design aspects. With this design, it is expected that blues connoisseurs can access the website conveniently from their cellular phones.

Keywords: *mobile web*, *responsive web*, interface display

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi telah maju pesat, termasuk di dalamnya adalah perkembangan perangkat *mobile* yang sudah dapat tersambung ke internet.

Menurut marketer.com (2014) pada tahun 2016, pengguna perangkat ini mencapai 2 miliar orang di seluruh dunia. Di Indonesia, penduduk yang menggunakan perangkat *mobile* akan mencapai

100 juta orang di tahun 2018. Untuk itu, *website* perlu untuk menyesuaikan pada perkembangan ini. Salah satunya adalah dengan menyediakan kenyamanan untuk pengguna yang akan mengakses *website* dari berbagai jenis dan ukuran *gadget*.

Google juga telah menyatakan bahwa pada masa yang akan datang, desain web yang dapat mengikuti perkembangan *gadget* adalah yang

akan banyak dikunjungi. Pada tahun 2015, Google telah mengubah *website* nya agar dapat mencapai kenyamanan pengguna yang mengakses lewat perangkat *mobile*. Berdasarkan Giurgiu & Gligorea (2017), semakin banyak pengembang situs web yang menginginkan karya mereka dapat dinikmati oleh pengguna berbagai perangkat seperti telepon pintar, *tablet*, maupun layar computer biasa.

Dalam perancangan desain situs web, ada beberapa jenis yang telah digunakan, yaitu *Fixed*, *Fluid*, *Adaptive*, dan *Responsive*. Jenis-jenis tersebut mempunyai ciri khas yang dituangkan dalam tabel 1.

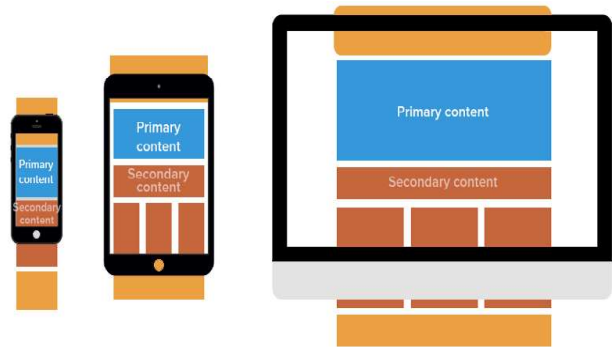
Tabel 1. Perbedaan *Fixed*, *Fluid*, *Adaptive*, dan *Responsive Web*

	<i>Fixed</i>	<i>Fluid</i>	<i>Adaptive</i>	<i>Responsive</i>
Ciri khas	Memiliki ukuran yang tidak berubah (<i>fixed</i>)	Ukuran berubah berdasarkan presentase	Ukuran tetap untuk beberapa ukuran layar	Menggabungkan <i>fluid</i> dan <i>adaptive</i>
Ukuran	Besar maksimal 90 pixel	Berdasarkan presentase (bukan pixel)	Berdasarkan ukuran <i>device</i>	Berdasarkan range ukuran layar <i>device</i>
Layout	Tidak berubah	Berubah pada lebarnya saja	Harus memiliki banyak desain layout	Memiliki banyak desain layout
Kelebihan	Tidak memiliki banyak desain, jadi lebih cepat untuk dibuat	Lebih fleksibel untuk dibuat	Sudah <i>mobile friendly</i> , <i>Load</i> cepat	Ultran fleksibel dan <i>Mobile friendly</i>
Kekurangan	Tidak mampu menyesuaikan dengan ukuran layar lain	Tidak cocok untuk tampilan <i>mobile</i>	Memerlukan waktu yang lama untuk membuat karena banyak <i>layout style</i>	Perlu waktu lama untuk membuat dan tes di beberapa <i>device</i> .

Pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa jenis situs web yang dapat menjawab kebutuhan pengguna telepon seluler adalah web responsive, karena dapat dengan mudah menyesuaikan dengan ukuran berbagai jenis layar. Istilah Responsif Web pertama kali diciptakan oleh Ethan Marcotte pada tahun 2010 yang menjelaskan bahwa desain responsif merupakan gabungan dari beberapa teknik agar sebuah *website* tidak hanya nyaman dilihat pada layar computer, tetapi juga pada layar perangkat *mobile*.

Desian Web Responsif adalah metode pembuatan web di mana desainya terfokus pada pengguna agar dapat memanfaatkan web tersebut dengan optimal, mudah dalam menggunakan navigasi, dan membuat web terlihat rapih meski dilihat dengan berbgai platform. Desain yang responsif juga memiliki beberapa keuntungan yaitu lebih mudah jika dicari dengan menggunakan *search engine* dan dapat meningkatkan ranking di daftar pencarian, dikarenakan halaman tersebut mudah diakses melalui telepon seluler atau dikenal dengan istilah

mobile friendly. Menurut Marcotte (2011), dalam membuat desain yang responsive, sebuah web harus baik grid maupun ukuran media, baik video maupun gambar yang fleksibel.

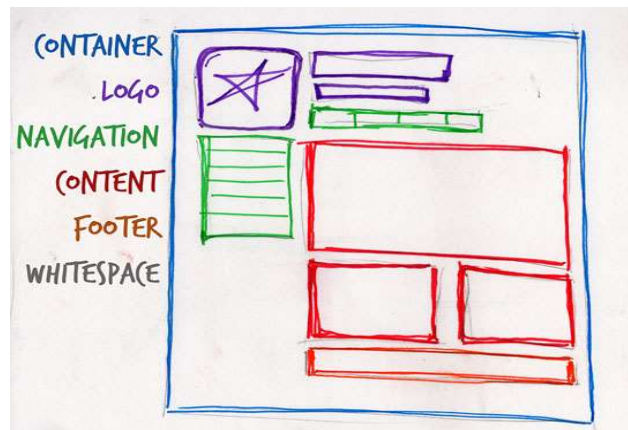


Sumber: UXPin, 2015

Gambar 1. *Responsive Web Design*

Anatomi Halaman Situs Web

Sebuah halaman situs web terbangun dari beberapa komponen yang dikenal dengan anatomi dari halaman situs web. Dalam bentuk gambar sederhana, gambar anatomi tersebut dapat terlihat seperti gambar 2. Dari gambar tersebut, dapat dilihat bahwa anatomi dari sebuah halaman situs web meliputi *container*, *logo*, *navigation*, *content*, *footer*, dan *whitespace* (Beaird and George, 2014).



Sumber: Beaird and George (2014)

Gambar 2. Anatomi Halaman Situs Web

- *Containing Block*, merupakan “kotak” untuk “meletakkan” elemen-elemen dari sebuah situs web.
- *Logo*. Digunakan sebagai penguat identitas dari pemilik situs
- *Navigation*. Merupakan kunci agar pengguna dapat berinteraksi dengan halaman situs. Sistem navigasi harus dipastikan mudah digunakan, baik tampil secara vertical, maupun horizontal. Navigasi harus diletakkan “*above the fold*” dimana tombol-tombolnya dapat terlihat bahkan sebelum pengguna melakukan

sesuatu seperti *scroll* di halaman situs tersebut.

- **Content.** Dapat mempengaruhi pengunjung. Ketika konten menarik, pengunjung dapat berlama-lama di sebuah situs web, tetapi bila konten tidak menarik, pengguna dapat langsung pergi dalam waktu yang singkat.
- **Footer.** Terletak di bagian paling bawah dari sebuah halaman. Biasanya berisi kontak, *copyright*, tautan, dan informasi lainnya.
- **Whitespace.** Area lain dalam satu halaman dimana tidak terdapat tulisan ataupun gambar. Area ini harus dirancang agar pengunjung dapat nyaman melihat halaman situs web.

Elemen Desain Web Responsif

Desain situs yang baik harus memiliki beberapa elemen yang harus dipahami (McNeil, 20113), yaitu:

- **Navigation.** Elemen ini merupakan elemen penting dalam sebuah website. Navigasi harus dibuat senyaman mungkin agar terlihat oleh pengunjung. Mendesain navigasi untuk tampilan layar perangkat *mobile* berbeda dengan mendesain untuk PC. Ukuran layar yang lebih kecil berpengaruh terhadap elemen-elemen yang bisa ditampilkan di layar. Cara yang digunakan adalah “menyembunyikan” navigasi hingga pengguna melakukan sesuatu yang dapat membuatnya muncul (Doan, 2017).
- **Branding Elements.** Hal ini diperlukan agar para pengunjung tahu mengenai website tersebut. Yang dapat terdiri dari logo dan *tagline* yang mudah untuk dilihat oleh pengguna.
- **Calls to Action.** Hal ini merupakan tujuan dari pembuatan website. Ketika pengunjung datang, kita berharap mereka akan melakukan sesuatu di website tersebut, misalnya membeli sesuatu, mengikuti sebuah kegiatan, *follow* seorang teman, serta menekan tombol *subscribe*. Tombol-tombol ini harus diletakkan di tempat-tempat strategis agar pengunjung mudah untuk melihatnya.

Teknik Membuat Desain Web Responsif

Berdasarkan Giurgu & Gligorea (2017), terdapat dua cara untuk membangun desain web responsif berdasarkan konten yang ada, yaitu

- **Graceful Degradation.** Digunakan ketika situs web versi PC sudah pernah dibuat, sehingga konten hanya perlu didesain ulang. Jadi, mendesain dimulai dari desain untuk PC,

dilanjutkan ke desain untuk ukuran layar yang lebih kecil.

- **Prograssive Enhancement.** Cara ini dilakukan ketika akan mendesain sebuah situs web dari nol. Dilakukan dengan cara mendesain untuk ukuran layar paling kecil dahulu, dilanjutkan ke ukuran layar yang lebih besar.

User Interface

Setiap membangun sebuah situs web, perlu diperhatikan pula aspek interaksi pada situs tersebut. Untuk itu perancangan tampilan antarmuka atau *user interface* dibutuhkan.

Interface atau antarmuka adalah sebuah sistem dari peraturan dan alat-alat yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan situs web. Tidak hanya secara visual, tetapi juga nonvisual seperti suara. (Olga, 2015).

Desain Visual

Desain visual, yang mana merupakan komponen utama dari tampilan antarmuka, adalah kombinasi dari grafis dan kemudahan interaksi dengan pengguna melalui bentuk, tipografi, dan warna.

Tipografi

Aspek tipografi seringkali diabaikan saat mengembangkan sebuah situs web. Padahal, tulisan adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jenis tulisan juga dapat mempengaruhi rasa seseorang. Oleh karena itu, pemilihan jenis huruf juga penting dalam membangun sebuah situs web.

Jenis huruf serif, lebih cocok untuk tulisan di media cetak karena serif pada huruf akan membuat sebuah kalimat terlihat rapih dan mudah dibaca. Jenis huruf serif dapat memberikan kesan respek, pandai, dan professional.



Sumber: Equals Creative, 2017

Gambar 3. Jenis Huruf Serif

Jenis huruf Sans Serif lebih baik untuk tulisan di layar. Resolusi dari layar dapat membuat huruf serif terlihat kabur sehingga sulit untuk dibaca. Sedangkan huruf sans serif yang “bersih” akan

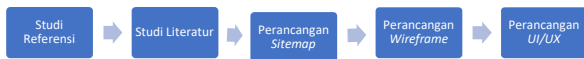
nyaman dibaca. Jenis huruf ini memiliki sifat yang fleksibel, *stylish*, muda, dan modern.



Sumber: Equals Creative, 2017
Gambar 4. Jenis Huruf Sans Serif

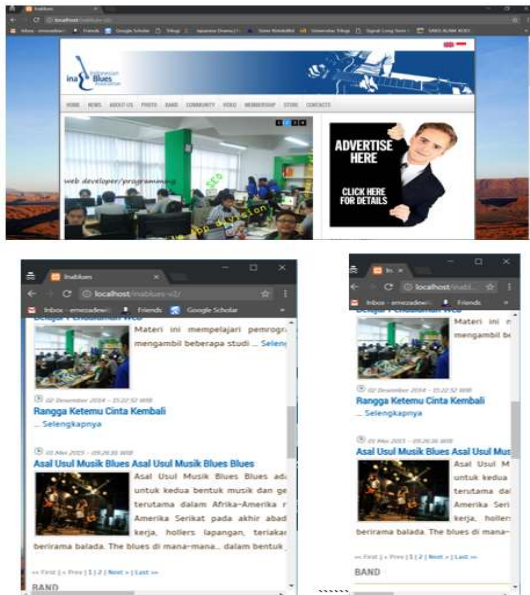
2. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk merancang tampilan antarmuka sebuah website, dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 5. Proses Desain Website

Studi referensi dilakukan dengan mengidentifikasi website Inablues yang sudah ada. Desain website tersebut masih menggunakan pendekatan *fixed design*, sehingga tata letak website tidak dapat mengikuti perubahan ukuran layar, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini

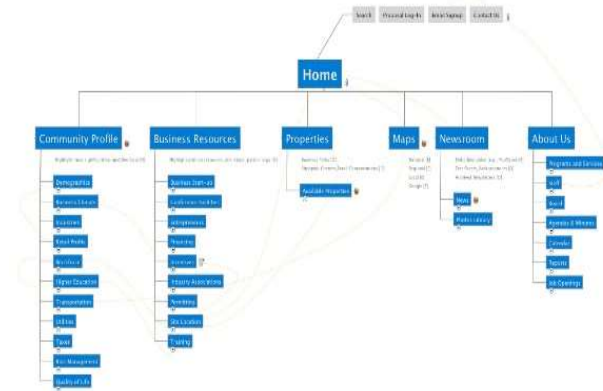


Sumber: Website Inablues
Gambar 6. Tampilan Website Inablues dalam Berbagai Ukuran Layar

Sedangkan dalam desain responsif, tata letak website dapat berubah mengikuti ukuran layar tempat pengguna mengakses website tersebut.

Perancangan Sitemap

Sitemap adalah informasi tentang tautan-tautan yang terdapat dalam sebuah website yang dapat mempermudah pengunjung untuk menemukan halaman yang diinginkan. *Sitemap* dapat dibuat dengan format *flowchart* untuk memvisualisasikan halaman-halaman yang ada di dalam sebuah website, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini

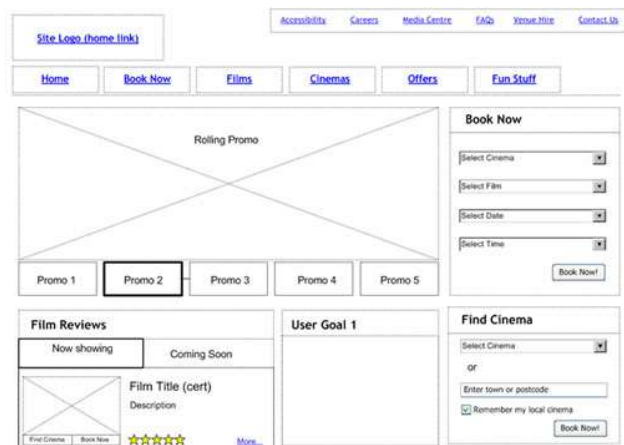


Sumber: UX Steckexchange, 2018

Gambar 7. Sitemap

Perancangan Wireframe

Menurut Green, et.al (2015), *wireframe* adalah kerangka desain sederhana yang dibuat ketika merancang sebuah situs untuk mengetahui struktur dan tata letak konten di dalamnya. *Wireframe* bisa berupa gambar yang sesederhana kotak dan garis yang disebut *Low Fidelity wireframe (Lo-Fi Wireframe)*.



Sumber: Experienceux, 2018

Gambar 8. Wireframe

Menurut Green dan Cao (2015), *Wireframe* memuat informasi sebagai berikut:

- Struktur – Bagaimana bagian-bagian dari sebuah situs akan ditempatkan

- Konten – Apa saja yang akan ditayangkan dalam situs tersebut
- Hirarki – Bagaimana informasi-informasi akan diatur dan diletakkan
- Fungsi – Bagaimana tampilan antarmuka akan bekerja
- Tingkah laku – Bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan situs tersebut

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

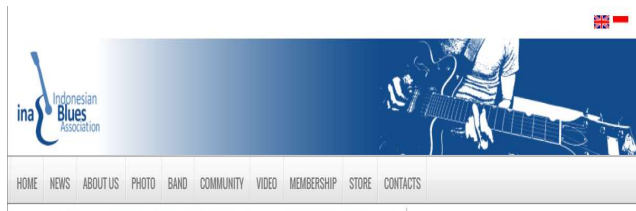
Berdasarkan studi referensi, yaitu mengidentifikasi elemen-elemen pembangun situs InaBlues, maka diperoleh hasil pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Elemen dan Sifat Situs InaBlues dengan Situs Desain Responsif

Sifat dan Elemen Situs Responsif	Situs InaBlues	Situs dengan Desain Responsif
Fleksibilitas	Tidak Fleksibel	Fleksibel
Sistem Grid	Tidak ada	Ada
Navigasi	Ada	Ada
Branding	Ada	Ada
Call to Action	Tidak ada	Ada

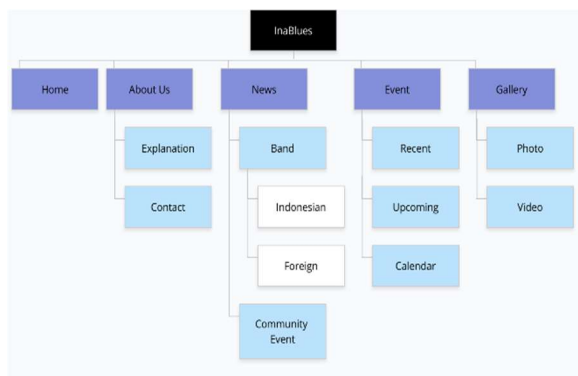
Perancangan Sitemap

Pembuatan *Sitemap* berfungsi untuk mempermudah perencanaan membuat tautan halaman pada sebuah situs. Saat ini, situs InaBlues belum memiliki *sitemap*. Untuk itu dibuatlah *sitemap* baru yang dapat berfungsi juga untuk menyederhanakan navigasi.



Gambar 6. Navigasi Website InaBlues

Perancangan *sitemap* situs InaBlues telah diubah menjadi sebagai berikut



Gambar 7. Sitemap situs InaBlues

Perancangan Wireframe

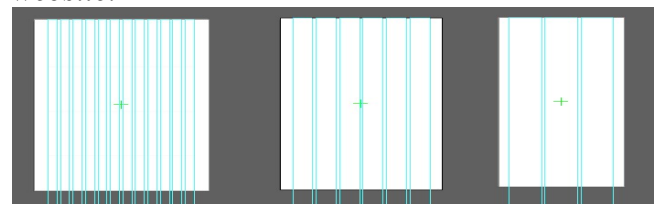
Perancangan *wireframe* dari situs web InaBlues akan difokuskan pada 3 jenis resolusi layar yang paling banyak digunakan di Indonesia hingga tahun 2018 berdasarkan Statcounter (2018). Resolusi layar tersebut adalah telepon genggam, laptop, dan tablet seperti terlihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Jumlah Pengguna Resolusi Layar di Indonesia hingga Juni 2018

Resolusi	Device	Jumlah
360 x 640	Telepon Genggam	36,07%
1366 x 768	Laptop	12,8%
720 x 1280	Tablet	3,48%

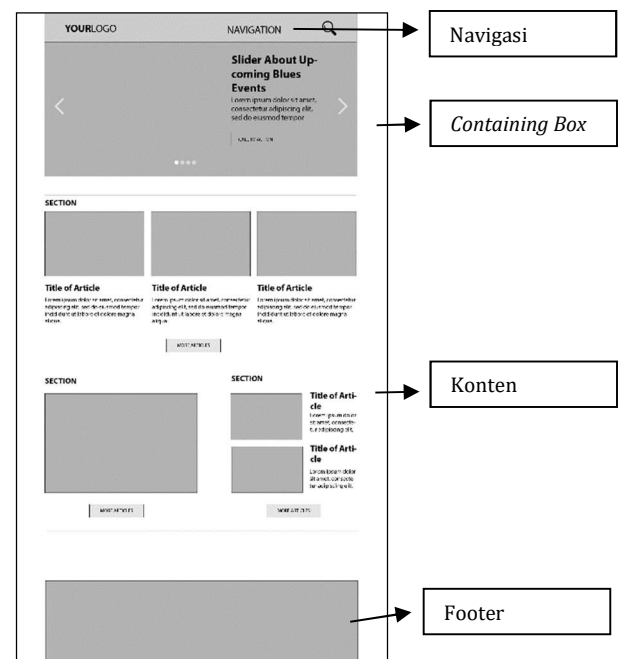
Sumber: Statcounter, 2018

Karena konten situs web sudah ada sebelumnya, dan hanya perlu me-redesain tampilan, maka akan digunakan pendekatan *Graceful Degradation*, dimana desain dimulai dari layar yang paling besar dulu yaitu layar laptop. Sebelum membuat *wireframe*, terlebih dahulu dibuat *grid* sebagai alat bantu untuk meletakkan elemen-elemen *website*.

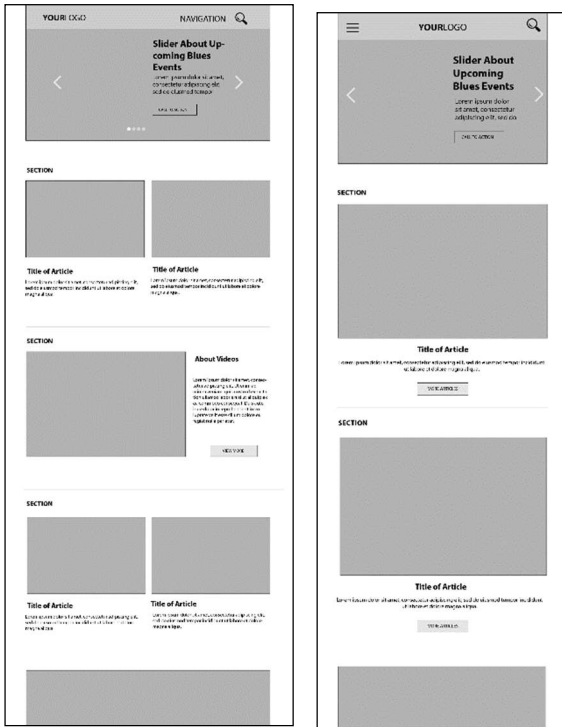


Gambar 8. Grid

Setelah membuat *grid*, *wireframe* dapat mulai dirancang



Gambar 9. Low Fidelity Wireframe untuk PC, Tablet, dan Telepon Genggam



Gambar 10. Low Fidelity Wireframe untuk PC, Tablet, dan Telepon Genggam

Dari ketiga gambar tersebut, tampak perbedaan tata letak konten pada setiap ukuran layar. Pada tata letak PC, dapat memuat lebih banyak konten daripada pada tata letak tablet dan telepon genggam. Perbedaan lainnya tampak pada penempatan navigasi. Pada telepon genggam, navigasi dibuat “above the fold” sehingga pengguna harus menekan ikon garis untuk dapat mengakses navigasi.

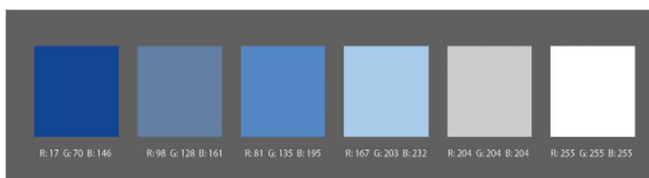
Perancangan User Interface

Warna yang digunakan dalam situs web ini adalah warna biru dan turunannya, yang sesuai dengan warna logo dari inaBlues



Gambar 11. Logo InaBlues

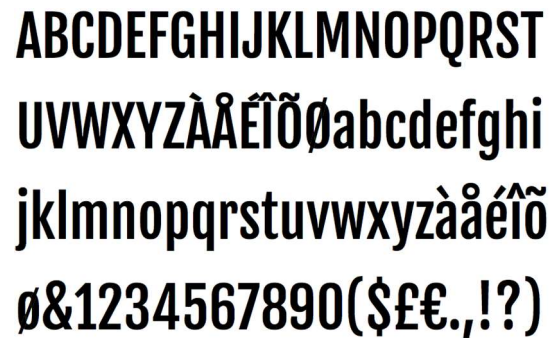
Dari logo tersebut, maka diperoleh color scheme seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 11. Color Scheme Situs Web InaBlues

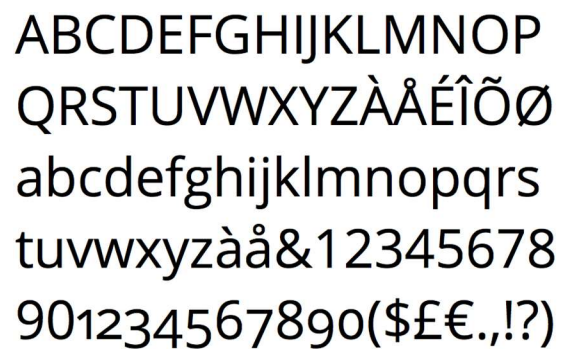
Tipografi

Untuk tampilan web, huruf yang digunakan adalah jenis sans serif untuk headline, yaitu Fjalla One



Gambar 12. Fjalla One

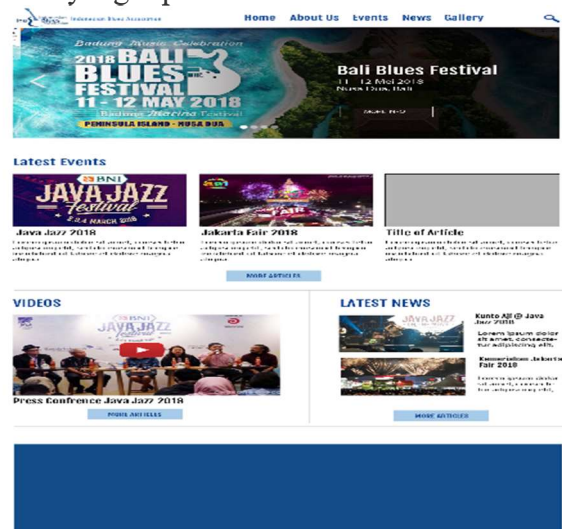
Huruf ini dipilih karena sifatnya yang ramping, dekat dengan struktur huruf dari logo InaBlues. Sedangkan huruf untuk bodytext menggunakan Open Sans.



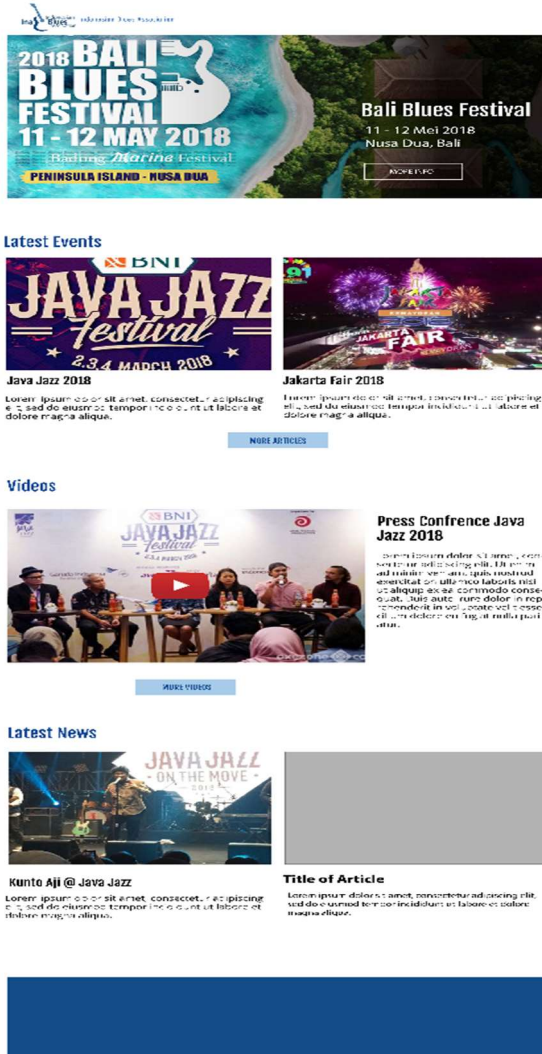
Gambar 13. Open Sans

Perancangan High Fidelity Wireframe

Setelah menentukan warna dan tipografi, maka dibuatlah high fidelity wireframe dimana gambar-gambar yang diperlukan telah diletakkan.



Gambar 14. High Fidelity



Gambar 15. High Fidelity

4. SIMPULAN

Pengembangan website Inablues dengan responsive web dapat dilakukan dengan cara mendesain menggunakan grid dengan pendekatan *graceful degradation*, yaitu mendesain dari ukuran layar yang lebih besar terlebih dahulu, sehingga dapat menyesuaikan ukuran untuk di berbagai macam layar. Dengan desain ini, *website* InaBlues dapat dilihat dari berbagai ukuran layar dengan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

Beaird, J. and George, J. (2014). *The Principle of Beautiful Web Design*. USA: SitePoint Pty. Ltd.

Doan, P. (2017). *Practical Responsive Web Design (Thesis)*.Finland: Helsinki Metropolia University of Applied Sciences.

Giurgiu, L and Gligorea I., (2017). *Responsive Web Design Technique*. International conference KNOWLEDGE-BASED ORGANIZATION. 23. 10.1515/kbo-2017-0153

Marcote, E. (2011). *Responsive Web Design. A Book Apart*: New York

Green, T., Cao, J., and Bowers M. (201)5. *The Guide to Interactive Wireframing*. UXPin, Inc.

Green T., and Cao, J. (2015). *Boxes to Interactions: The Complete Wireframing Process*. UXPin, Inc,

Olga, R. (2015). *Website Redesign: Improving User Experience and User Interface on the Havusport Website (Thesis)*. Finland: University of Applied Sciences.