

LAPORAN
PRAKTIKUM INTERNET DAN BISNIS ICT



OLEH:

KELOMPOK 10

FATIRA AZZAHRA (F1G120003)

ONESIMUS BYTRA (F1G120029)

JULIARNI POGASANG (F1G120043)

ASISTEN PENGAMPUH:

WAHID SAFRI JAYANTO

PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS HALU OLEO
KENDARI
2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN LENGKAP

OLEH :

KELOMPOK 10

FATHIRA AZZAHRA (F1G120003)

ONESIMUS BYTRA (F1G120029)

JULIARNI POGASANG (F1G120043)

Menerangkan bahwa apa yang tertulis dalam laporan ini adalah
benar dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Kendari, Juli 2021

Menyetujui

Asisten Praktikum


(WAHID SAFRI JAYANTO)

Praktikan


(KELOMPOK 10)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya ke segenap isi alam. Dengan rahmat tersebut, penulis dapat menyelesaikan Proposal ini. Meskipun masih terdapat kekurangan, hal ini terjadi karena kealpaan penulis sebagai manusia dengan banyak keterbatasan.

Melalui laporan praktikum ini, penulis menyampaikan tentang desain web *e-commerce*. Dalam penulisan laporan praktikum penulis banyak mendapatkan bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah membantu. Semoga bantuan tersebut dibalas oleh Allah SWT.

Dalam penulisan makalah ini, penulis menyadari bahwa makalah ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi penulis.

Akhirnya, penulis berharap agar makalah ini dapat bermanfaat bagi kita semua agar kita semua dapat mengetahui semua tentang desain web *e-commerce*.

Kendari, Juli 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB 2 PEMBAHASAN	4
2.1 Alat dan Bahan	4
2.2 Materi Yang Dibahas.....	4
2.2.1 Website	4
2.2.2 <i>Golden Rules</i>	7
2.2.3 Bahasa Pemrograman Web	11
2.2.4 Membangun Server Web	13
2.2.5 Penjelasan CMS	14

2.2.6 UX / UI	16
2.2.7 Penerapan Aplikasi Desain UIUX	18
2.3 Desain web e-commerce.....	20
BAB 3 PENUTUP	28
3.1 Kesimpulan.....	28
3.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Alat dan Bahan</i>	4
Tabel 2.2 <i>Perbedaan User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>UI</i>	18
Gambar 2.2 <i>Desain UI</i>	19
Gambar 2.3 <i>Desain UX</i>	20
Gambar 2.4 <i>Home Screen</i>	21
Gambar 2.5 <i>Halaman login</i>	22
Gambar 2.6 <i>Login</i>	22
Gambar 2.7 <i>Select Account</i>	23
Gambar 2.8 <i>Code Verification</i>	23
Gambar 2.9 <i>Verification Succes</i>	24
Gambar 2.10 <i>Dashboard</i>	24
Gambar 2.11 <i>Dashboard</i>	25
Gambar 2.12 <i>Dashboard</i>	25
Gambar 2.13 <i>Cart</i>	26
Gambar 2.14 <i>Payment</i>	26
Gambar 2.15 <i>Payment Process</i>	27
Gambar 2.16 <i>Succes</i>	27

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang dengan pesat. sehingga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, *audio* visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya dapat diperoleh melalui jaringan internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi internet ini adalah bidang *fashion*.

Teknologi internet dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dan memperlancar proses transaksi jual beli, sehingga dapat dikatakan teknologi internet dapat meningkatkan peluang bisnis para pengusaha. Beberapa bagian dari *fashion* seperti penjualan, pemasaran, pembelian dan transaksi jual beli mendapatkan sentuhan media teknologi informasi dalam hal ini internet, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang penjualan jarak jauh atau yang biasa disebut penjualan online atau *e-commerce (Electronic Commerce)*. Salah satu aplikasi yang memanfaatkan teknologi *e-commerce* adalah Web *E-commerce* (penjualan berbasis *website*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dibahas adalah “Bagaimana cara membuat desain *web e-commerce* ?”

1.3 Tujuan

Tujuan Pelaksanaan laporan ini diharapkan dapat memberikan tujuan sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui alat dan bahan yang digunakan dalam membuat desain *web e-commerce*
2. Dapat mengetahui perancangan dan perbuatan dalam membuat desain *web e-commerce*
3. Dapat mengetahui Sistem pendaftaran, penjualan dan pembayaran dalam *e-commerce*
4. Dapat mengetahui alasan memilih desain *web e-commerce* tema *fashion* aksesoris dalam *web* desain tersebut.

1.4 Manfaat

Manfaat Pelaksanaan makalah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis Dapat mempraktekan ilmu yang telah diperoleh selama masa pembelajaran serta menjadi porto folio penulis sebagai referensi ketika mencari kerja dikemudian hari.

2. Bagi pengguna *website e-commerce* ini berguna sebagai media penjualan produk tas vakansi melalui online internet yang ditujukan untuk mempermudah proses transaksi jual beli.
3. Bagi Owner *website e-commerce Go Fashion* ini bermanfaat sebagai media promosi produk aksesoris *fashion* sehingga produk yang dapat dikenal luas masyarakat dan bisa mendapatkan keuntungan omset penjualan

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah Dalam penyusunan laporan akhir ini, penulis merasa sangat perlu untuk membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk itu, penulis membatasi pokok permasalahan pada :

1. Apa alat dan bahan yang digunakan dalam membuat desain *web e-commerce*
2. Jelaskan bagaimana perancangan dan perbuatan dalam membuat desain *web e-commerce*
3. Bagaimana Sistem pendaftaran, penjualan dan pembayaran dalam *e-commerce*
4. Mengapa memilih tema fashion aksesoris dalam membuat desain *web e-commerce*

BAB 2

PEMBAHASAN

2.1 Alat dan Bahan

No	Alat dan Bahan	Kegunaan
1.	Laptop/Komputer	Karena program yang kita buat nanti akan dijalankan di desktop, maka kita membutuhkan laptop atau <i>computer</i>
2.	Figma	sebagai editor grafik vektor dan alat pembuatan <i>prototipe</i> yang berbasis <i>web</i> , dengan fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk <i>macOS</i> dan <i>Windows</i> . Aplikasi pendamping Figma <i>Mirror</i> untuk Android dan iOS memungkinkan melihat <i>prototipe</i> Figma secara <i>real-time</i> di perangkat seluler.

Tabel 2.1 *Alat dan Bahan*

2.2 Materi Yang Dibahas

2.2.1 Website

A. Pengertian *Website*

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman- halaman *web* (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan *link* yang dilekatkan pada suatu teks atau *image*. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Barners Lee pada tahun 1990. *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML) dan memanfaatkan protokol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP)

yang terletak pada *application layer* pada referensi layer OSI. Halaman *website* diakses menggunakan aplikasi yang disebut *internet browser*. Gambar dibawah ini menunjukkan skema kerja pemrosesan file HTML sampai ditampilkan di *browser* (Kadir Abdul. 2004)

B. Unsur-unsur *website*

Untuk menyediakan keberadaan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

1. *Domain Name*
2. *Web Hosting*
3. *Web Design* dan *Programming*

Maka seseorang yang ingin mempunyai *website* harus memahami dan mempunyai ketiga unsur diatas. Penjelasan dari masing-masing unsur tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Domain Name* / Nama domain

Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh : <http://www.blorange.com>

Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net,

org, info, biz, name, ws. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah co.id (untuk nama domain *website* perusahaan), ac.id (nama domain *website* pendidikan), go.id (nama domain *website* instansi pemerintah), or.id (nama domain *website* organisasi). Salah satu perusahaan penyedia nama domain adalah Bali *Orange Communications* dengan alamat *website* <http://www.baliorange.net>

2. *Web Hosting*

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web *hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar web *hosting* semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website.

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB(*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan web *hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.

Web hosting ini terletak di sebuah tempat bernama data center. Lokasi data center tersebar di seluruh dunia. Ada yang di Jakarta, Singapore, USA, Eropa, dll. Penempatan *website* di sebuah lokasi data center dipengaruhi oleh target kunjungan *website*. Contoh: jika target kunjungan

website adalah penduduk Indonesia, maka *website* cocok diletakkan di *datacenter* Jakarta.

3. *Web Design* dan *Programming*

Web design adalah kegiatan desain grafis yang menentukan keindahan dan tata letak informasi data (teks, gambar, video, audio, animasi). Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*.

Web programming bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus.

2.2.2 Golden Rules

A. Pengertian 8 *Golden Rules*

8 *Golden Rules* merupakan aturan mendasar dalam perancangan antarmuka yang masih sangat bisa diaplikasikan baik dalam *desktop device* ataupun *mobile device*. Selain itu juga karena untuk aplikasi yang baik, sebisa mungkin memiliki rancangan yang serupa antara *desktop device* dan *mobile device*, sehingga tidak menyulitkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi tersebut baik dari *desktop device* ataupun *mobile device*. Dan yang terakhir adalah antarmuka bukan merupakan hal yang berbeda dari UX, namun

merupakan bagian dari UX, sehingga perancangan antarmuka yang baik akan mendukung UX yang baik juga.

B. 8 *Golden Rules* dari Ben Shneiderman

8 *Golden Rules* yang akan dijelaskan pada artikel ini adalah ditulis oleh Ben Shneiderman pada buku “*Designing the User Interface : Strategies for effective human-computer interaction*” edisi ke 5.

1. *Strive for consistency*

Konsistensi dibutuhkan antar halaman dalam satu aplikasi ataupun antara aplikasi yang masih berhubungan. Gunanya adalah supaya *user*, terutama *novice user*, tetap dapat mengenali halaman yang dilihat masih dalam lingkup atau masih memiliki hubungan dengan aplikasi yang digunakan. Dengan demikian akan membuat user nyaman dalam mengeksplorasi aplikasi tanpa takut berpindah aplikasi.

2. *Cater to universal usability*

Dalam merancang antarmuka aplikasi, seorang *interface designer* harus memperhitungkan jenis variasi *user* nya. Baik itu dari segi latar belakang budaya dan bahasa, juga variasi tingkat pemahaman user terhadap aplikasi. Pada poin ini yang lebih sering dipikirkan adalah perbedaan kebudayaan user, sehingga aplikasi harus dirancang dalam berbagai macam bahasa. Tidak harus demikian, tetapi lebih efektif jika *universal usability* diterapkan pada variasi tingkat pemahaman *user* terhadap aplikasi. *User* yang baru menggunakan aplikasi, atau user yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, tentu memiliki preferensi antarmuka yang berbeda, misalnya ada

shortcut untuk suatu fungsi tertentu bagi user yang sudah sering menggunakan aplikasi, sehingga dapat lebih memudahkan user untuk menggunakan fungsi tersebut.

3. *Offer informative feedback*

Informative feedback tidak harus selalu dengan jawaban dari aplikasi ke *user*, tetapi dapat berupa perubahan antarmuka setiap *user* melakukan aksi, dengan demikian *user* paham bahwa aksinya sudah direspon oleh aplikasi.

4. *Design dialogs to yield closure*

Untuk poin ini sebenarnya termasuk dari bagian *informative feedback*, dengan menyampaikan bahwa proses yang dijalankan oleh *user* sudah selesai, *user* paham bahwa dia tidak perlu menunggu apakah masih akan ada tahapan lain setelah menyelesaikan suatu proses.

5. *Prevent errors*

Poin ini untuk menjaga agar *user* tidak melakukan kesalahan dalam menjalankan proses. Sangat diperlukan supaya user tidak merasa jenuh dalam mencoba menggunakan aplikasi, karena tidak bisa menemukan format / aksi yang tepat pada saat mencoba suatu fungsi. Biasanya berupa petunjuk pengisian formulir sesuai format yang diterima oleh aplikasi, sehingga *user* dapat mengisi formulir dengan tepat pada percobaan pertama.

6. *Permit easy reversal of actions*

Poin ini merupakan salah satu poin yang cukup penting untuk menunjang UX dari suatu aplikasi. Biasanya yang dianggap sebagai

pemenuhan poin ini adalah tombol *back*. Namun sebenarnya, tombol *back* hanyalah untuk kembali kehalaman sebelumnya, namun belum tentu membatalkan aksi. Contoh paling nyata dari poin ini adalah pada aplikasi *online shop*, user dapat mencoba melakukan pembelian, tetapi pada saat selesai memilih barang, user dapat melakukan pembatalan barang yang ingin dibeli. Dengan demikian user merasa nyaman saat mencoba untuk melakukan eksplorasi pada aplikasi, karena barang yang dicoba untuk dibeli tidak langsung terproses beli, tetapi *user* dapat melakukan *cancel* / *delete* barang yang sudah dipilih.

7. *Support internal locus of control*

Poin ini terutama sangat disukai oleh *user* yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, karena biasanya *user* ingin memiliki tampilan yang bisa diatur oleh *user* sendiri sesuai preferensi dari *user*. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan user terhadap aplikasi yang sangat mempengaruhi UX terhadap aplikasi tersebut.

8. *Reduce short-term memory load*

Pada poin ini biasanya orang lebih memusatkan pada desain tata letak menu dan tombol. Tetapi sebenarnya akan lebih efektif jika diterapkan pada proses saat user harus memberikan input ke sistem. Dengan menerapkan poin ini, maka *user* tidak perlu mengingat data yang harus di-input ke sistem. Karena data yang harus di-input, sudah disediakan oleh sistem. Misalnya pada *online shop*, user memilih barang yang diinginkan, dan dari situ sistem

langsung menerima input kode barang yang diinginkan oleh *user* untuk diproses pada proses pembayaran nantinya.

2.2.3 Bahasa Pemrograman Web

A. Pengertian *Web Programming*

Web Programming atau Pemrograman Web merupakan istilah yang erat kaitannya dengan internet dan *website*. Memang benar, karena pemrograman web merupakan suatu proses pembuatan *website* untuk keperluan internet. Orang banyak mengenal web dengan istilah WWW atau *World Wide Web*.

B. Bahasa Pemrograman Web

Dalam semua ilmu tentang pemrograman baik itu *desktop*, *mobile*, *game* maupun *software* atau aplikasi lainnya pasti selalu ada bahasa-bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut yang berisi *statement-statement*, perintah, atau pun fungsi agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan apa yang telah didesain oleh si *programmer*. Oleh karena itu pemrograman web pun memiliki banyak bahasa yang digunakan, di antaranya:

1. *HyperText Markup Language* (HTML)

HTML sebenarnya bukan sebuah bahasa pemrograman, melainkan *markup language* atau bahasa penandaan yang terdiri dari kumpulan tag. Pada dasarnya HTML hanya mendeskripsikan bahwa bagian tertentu dalam sebuah halaman web adalah isi yang harus ditampilkan

oleh *browser* dengan cara tertentu. HTML merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).

2. *Cascading Style Sheet* (CSS)

CSS merupakan bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dengan HTML. CSS juga memiliki *css framework* dan digunakan untuk menambah desain-desain tertentu pada halaman web agar desain halaman menarik untuk dilihat. Penggunaan CSS paling umum adalah untuk mengatur halaman web yang ditulis dengan HTML atau XHTML.

3. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Bahasa pemrograman PHP merupakan salah satu bahasa *scripting* yang wajib dikuasai oleh seorang *web developer*. Karena sifatnya yang *server-side scripting*, maka untuk menjalankan bahasa pemrograman PHP tidak bisa hanya memanggil *file* yang berekstensi PHP saja. Bahasa pemrograman PHP memerlukan sebuah *web server* untuk menjalankannya. PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, jQuery, Ajax dan lain sebagainya. Akan tetapi pada umumnya bahasa pemrograman PHP digunakan bersamaan dengan *file* yang bertipe HTML agar *file* tersebut dapat menjalankan berbagai fungsi.

4. *JavaScript*

JavaScript adalah bahasa *scripting* yang berjalan pada sisi *client*. Maksudnya adalah pemrosesan *script* dilakukan sendiri pada komputer *user*. Biasanya JavaScript digunakan untuk membuat animasi-animasi dan bentuk

interaktif lain pada halaman web. Terbukti dari banyaknya *library-library JavaScript* yang dapat digunakan oleh *programmer* untuk membuat halaman web yang dibuat menjadi lebih interaktif. Untuk menjalankan *script* yang ditulis dalam *JavaScript*, kita membutuhkan *browser* yang mendukung dan mampu menjalankan JavaScript atau sering disebut dengan *javascript-enabled browser*.

5. *Structured Query Language* (SQL)

SQL merupakan *domain-specific language* yang digunakan untuk mengolah data dalam *Relational Database Management System* (RDBMS). Aplikasi RDBMS yang banyak digunakan oleh para *programmer* aplikasi web untuk mengolah basis data mereka adalah MySQL. Biasanya digunakan fungsi-fungsi dalam bahasa pemrograman PHP untuk membuat, membaca, mengubah atau pun menghapus data dalam SQL yang kemudian dapat ditampilkan pada halaman web.

2.2.4 Membangun *Server Web*

A. Pengertian Web Server

Web server adalah sebuah *software* (perangkat lunak) yang memberikan layanan berupa data. Berfungsi untuk menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (*Chrome, Firefox*). Selanjutnya ia akan mengirimkan respon atas permintaan tersebut kepada *client* dalam bentuk halaman web.

B. Fungsi Web Server

1. Membersihkan berbagai *cache* yang terdapat pada penyimpanan serta semua dokumen yang tidak terpakai lagi.
2. Melakukan pemeriksaan terhadap sistem *security* yang berasal dari permintaan HTTP berdasarkan *request* klien atau web browser.
3. Menyediakan data berdasarkan *request* atau permintaan yang masuk agar dapat menjamin keamanan sistem yang berjalan dengan lancar.

2.2.5 Penjelasan CMS

A. Pengertian CMS

CMS (*Content management System*) atau dalam bahasa indonesia disebut dengan sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs web.

Biasanya CMS terdiri dari 2 elemen yaitu

- a. CMA (*Content Management Application*)
- b. CDA (*content delivery application*)

CMA digunakan untuk mengelola konten dengan mudah, dan biasanya tidak diperlukan pengetahuan khusus dalam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, dan PHP. sedangkan CDA menggunakan dan menghimpun informasi-informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk memperbaharui situs web tersebut.

CMS pada umumnya memiliki 2 tampilan , pertama tampilan admin yang berfungsi untuk mengubah tampilan web, memposting artikel atau

konten dan juga untuk menghubungkan ke database. selain tampilan admin ada juga tampilan *user* atau *front*, yang tampil saat diakses *public*.

Kecanggihannya dan fitur masing-masing CMS bergantung pada CMS yang digunakan. Penggunaan sistem hirarki pengguna yang diterapkan CMS dalam hak aksesnya pun sangat bervariasi sesuai CMS masing-masing. Mulai dari level akses *user* anggota yang hanya dapat mengirimkan data tertentu berupa komentar, kemudian editor yang dapat mengirimkan suatu artikel/berita (untuk CMS yang menyediakan fasilitas ini), hingga level administrator yang dapat melakukan semua fitur yang ada.

B. CMS yang sering digunakan

- a. *Drupal*
- b. *Joomla*
- c. *WordPress*
- d. *Plone*
- e. *Vbulletin*
- f. *Moodle*
- g. *MediaWiki*
- h. *Opencart*
- i. *PrestaShop*

Sama seperti linux, yang gratis dan opensource, CMS pun berkembang pesat karena memiliki komunitas yang aktif. dengan bantuan CMS, kita hanya perlu mengetahui dasar dari pemrograman web. karena semua fitur

sudah tersedia , dan tidak kalah dibandingkan web yang dibuat oleh web *developer* hebat.

2.2.6 UX / UI

A. Pengertian *User Experience* (UX)

User Experience (UX) merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, Anda jadi bisa menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Anda. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk.

Adapun, komponen UX ini meliputi bagaimana fitur-fitur yang disediakan pada produk, struktur desain, navigasi penggunaan produk, aspek visual *design*, dan seluruh aspek interaksi dengan pengguna. UX juga meliputi bagaimana Anda menentukan branding, konten, dan *copywriting* yang sesuai dengan target pengguna Anda.

B. Pengertian *User Interface* (UI)

Seperti yang disebutkan sebelumnya, UI adalah bagian dari UX yang berupa tampilan visual design sebuah sistem. Tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk.

Selain berfungsi sebagai penghubung, UI juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, tak hanya harus indah, UI juga harus mudah digunakan.

Beberapa komponen UI diantaranya adalah komponen tombol, ikon tipografi, tema, layout, animasi yang tampil pada produk, dan visual interaktif lainnya. Semua komponen UI tersebut didesain dengan berfokus pada keindahan dan kemudahan pengguna. Jadi, pengguna dapat menikmati produk Anda.

C. Perbedaan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX)

Perbedaan	<i>User Interface</i> (UI)	<i>User Experience</i> (UX)
Tujuan	Membuat tampilan produk lebih menarik	Memberikan kenyamanan saat memakai produk
Fokus	Berfokus pada tampilan yang bagus	Berfokus pada kenyamanan pengguna
<i>Elemen</i>	Animasi, <i>typography</i> , warna, video, buttons, dll	<i>Usability</i> , navigasi, struktur desain, fitur-fitur, <i>interaction design</i> , dll
<i>Based on</i>	Desain berdasarkan riset desain dan konsep produk	Desain berdasarkan riset pengguna
<i>Tools</i>	Spesifikasi utama desain grafis, seperti <i>Flinto</i> , <i>Principle</i> , <i>Frames X</i> ,	Spesifikasi utama <i>prototyping</i> seperti <i>Sketch</i> , <i>InVision</i> , Figma, Adobe XD, Axure

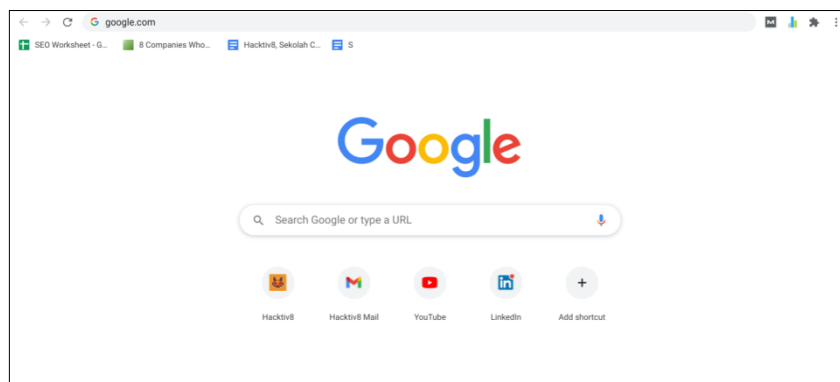
	<i>Adobe illustrator</i>	
<i>Pre-building</i>	Berupa <i>mockup</i>	Berupa <i>wireframe</i> dan <i>prototype</i>
Skill yang dibutuhkan	Desain <i>grafis, creative thinking, convergent thinking, desain branding.</i>	<i>Riset, critical thinking, creative thinking, analysis, problem solving, wireframing.</i>

Tabel 2.2 Perbedaan User Interface (UI) dan User Experience (UX)

2.2.7 Penerapan Aplikasi Desain UIUX

A. Contoh UI

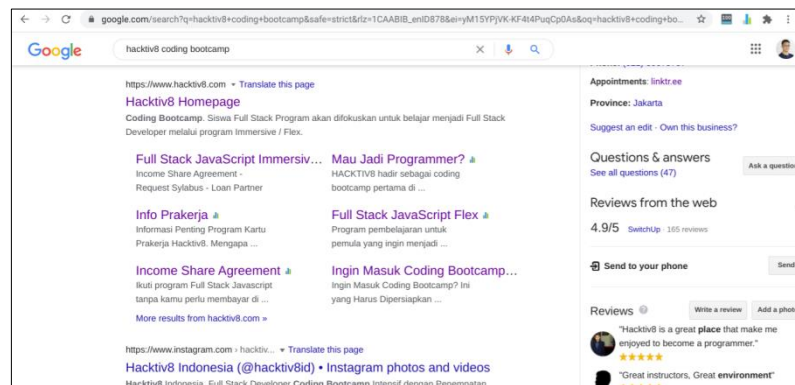
Interface yang digunakan Google sebenarnya sangat simpel. Di halaman awal Google Search, kamu akan melihat latar putih dengan kolom pencarian Google. Dari tampilan tersebut sangat jelas desain interface Google lebih berfokus pada tujuan user, yaitu melakukan pencarian sehingga memudahkan user untuk mencari informasi yang diinginkan dengan cepat.



Gambar 2.1 UI

Begitu pun jika *user* ingin klik halaman web yang ingin dituju. Mereka dapat dengan mudah klik *font* berwarna ungu sehingga lebih cepat dan

efisien dalam memenuhi kebutuhannya. Selain itu, Google juga memiliki desain UI yang responsif dalam arti *user* dapat tetap menggunakan layanan pencariannya di berbagai platform dengan kualitas gambar yang stabil.

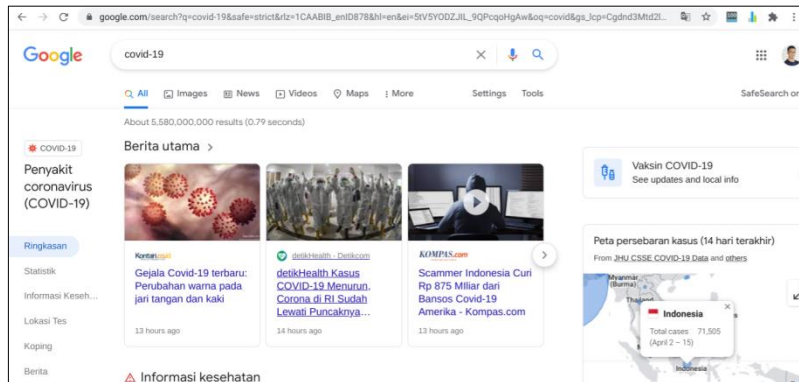


Gambar 2.2 Desain UI

B. Contoh UX

Dalam UX terdapat istilah *discoverability* yang berarti user dapat menggunakan seluruh layanan atau memenuhi kebutuhan tanpa perlu mempelajari setiap fitur yang dimiliki Google. Contoh jika user ingin mengetahui perkiraan cuaca hari ini, mereka cukup mengetik keyword yang dimaksud di kolom pencarian maka Google akan menampilkan informasi seputar perkiraan cuaca saat ini. Bahkan saking mudahnya melakukan pencarian, Google disebut sebagai “*Advanced Search*”.

Selain itu, Google juga memiliki desain adaptif yang menampilkan hasil informasi yang dirancang khusus dalam setiap pencarian yang dilakukan *user*. Contoh *user* mencari “COVID-19”, maka hasil yang dimunculkan adalah berita, maps, dan gambar.



Gambar 2.3 Desain UX

Jika suatu produk dapat memenuhi kebutuhan *user* dengan cepat tanpa *error*, maka sudah pasti produk tersebut akan disukai user. Hal inilah yang diterapkan Google. Apapun yang dicari user akan ditampilkan oleh Google. Misalnya mencari “laptop”, dengan seketika mesin pencari terbesar di dunia tersebut akan menampilkan 2.200.000.000 hasil dalam 0.69 detik.

Namun, jika *keyword* yang dicari sangat tidak masuk akal, maka Google tidak dapat menampilkan hasilnya. Misalnya mencari “xxxxyyyzzz” Google akan memberi tahu bahwa pencarian tersebut tidak cocok dengan dokumen web yang ada.

2.3 Desain web e-commerce

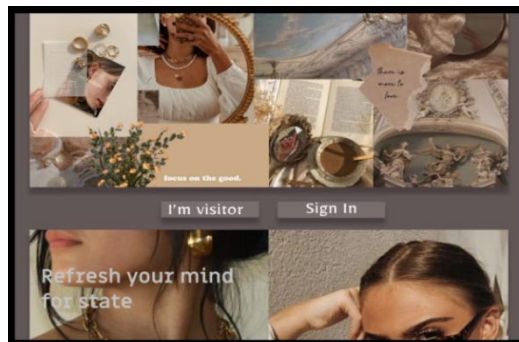
A. Project Prototype

Alasan kami dalam memilih *Web Penjualan* dengan tema aksesoris *fashion* Aksesoris Wanita didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- a. Melihat perkembangan *mode* saat ini dan kecenderungan konsumen yang umumnya anak muda yang lebih menyukai produk unik, orisinal dan *limited production*.
- b. Ketersediaan bahan baku
- c. Konsumen yang kami bidik adalah para anak muda, yang merupakan teman2 kami sendiri di sekitar kampus.

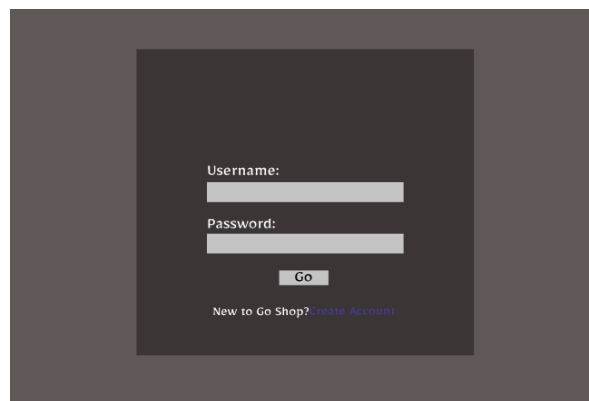
Bisnis *fashion* memang sudah lama ada, namun bisnis ini selalu up-to-date dan mengikuti perkembangan zaman. Dengan selalu mengikuti perkembangan, maka produk fashion dan aksesoris Anda akan selalu dicari dan diminati pelanggan. Selain itu, bisnis *fashion* ini akan mengikuti tren gaya *lifestyle* terkini. Bisnis Aksesoris *fashion* saat ini merupakan jenis bisnis yang cukup menjanjikan. Banyak keuntungan yang muncul jika kamu memilih *fashion* untuk menjadi bidang usaha kamu dan jika kamu bisa terus *up date* dengan trend fashion masa kini kamu akan mampu membuat bisnis fashionmu tidak ditinggalkan oleh para konsumen dengan alasan kudet.

Berikut adalah penjelasan cara penggunaan desain *web e-commerce*



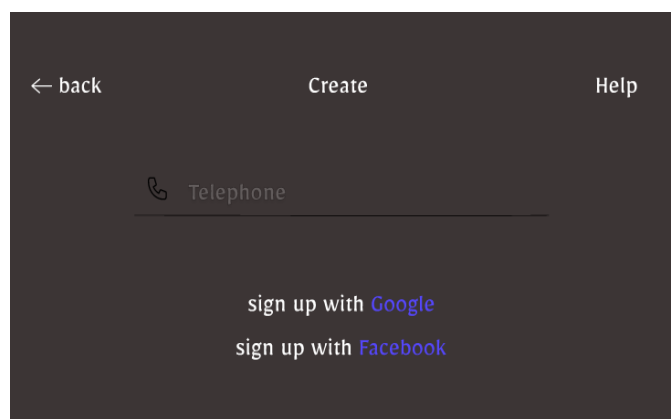
Gambar 2.4 Home Screen

Pada tampilan halaman pertama kami menyediakan 2 pilihan yaitu *I'm visitor* dan *sign in*. Pilihan pertama akan mengarahkan kita ke halaman produk sebagai pengunjung, sedangkan pilihan *sign in* akan mengarahkan kita ke pembuatan akun terlebih dahulu, berikut proses pembuatan akun.

A screenshot of a login interface. It features a dark gray background with a central white rectangular area containing the login form. The form has two input fields: 'Username:' and 'Password:'. Below these fields is a 'Go' button. At the bottom of the form, there is a link that says 'New to Go Shop? [create Account](#)'.

Gambar 2.5 Halaman login

Setelah kita menekan tombol *sign in* akan muncul pilihan seperti pada gambar di atas. Jika kita sudah memiliki akun bisa langsung memasukkan *username* dan *password*. Dan jika belum memiliki akun kita bisa menekan tulisan biru atau *create account*.

A screenshot of a registration screen. At the top, there are three links: '← back', 'Create', and 'Help'. Below these is a 'Telephone' input field with a phone icon. At the bottom, there are two options for signing up: 'sign up with [Google](#)' and 'sign up with [Facebook](#)'.

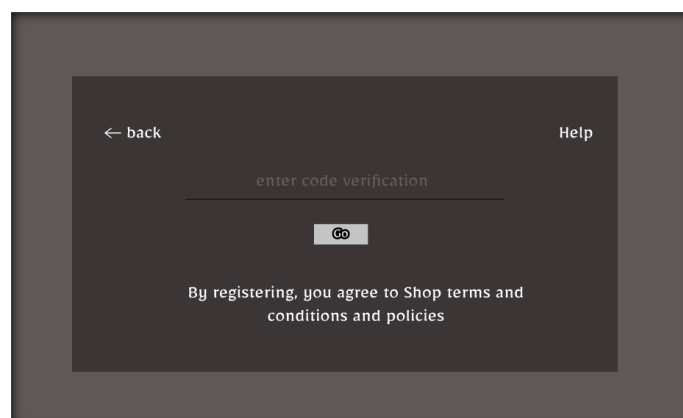
Gambar 2.6 Login

Setelah menekan tombol *create account* akan mengarah ke halaman ini dimana kami menyediakan pembuatan akun melalui telepon *google* dan *facebook*. Setelah itu kita akan memilih *google* untuk verifikasi lebih lanjut.



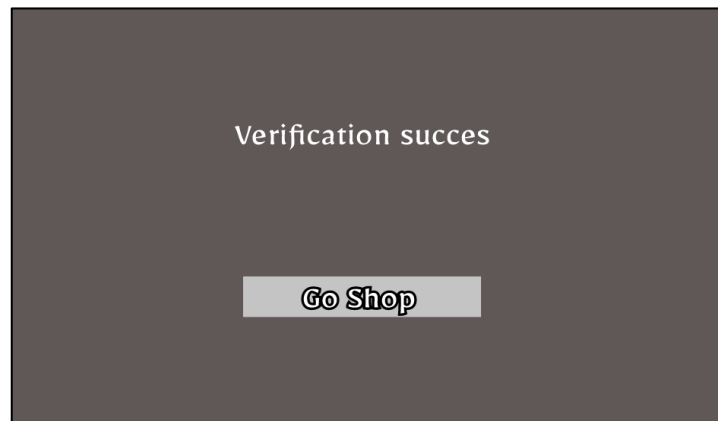
Gambar 2.7 *Select Account*

Setelah memilih *google* akan muncul halaman dimana kita di arahkan untuk memilih akun akun yang terdapat dalam komputer kita. Dan jika ingin menggunakan akun lain bisa memilih *add new account*



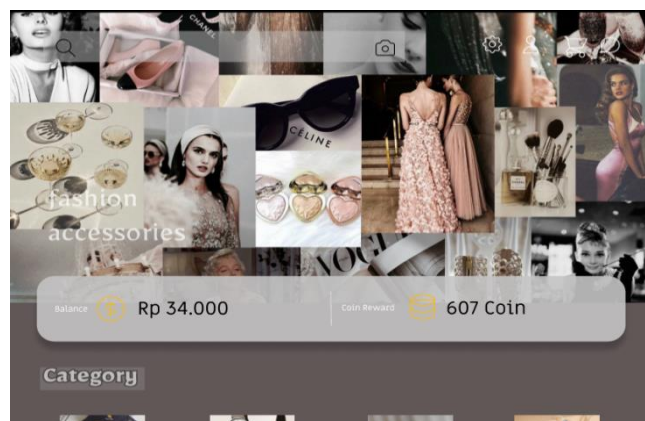
Gambar 2.8 *Code Verification*

Kemudian setelah memilih atau memasukan akun akan muncul halaman verifikasi seperti diatas lalu masukkan *code* verifikasi.



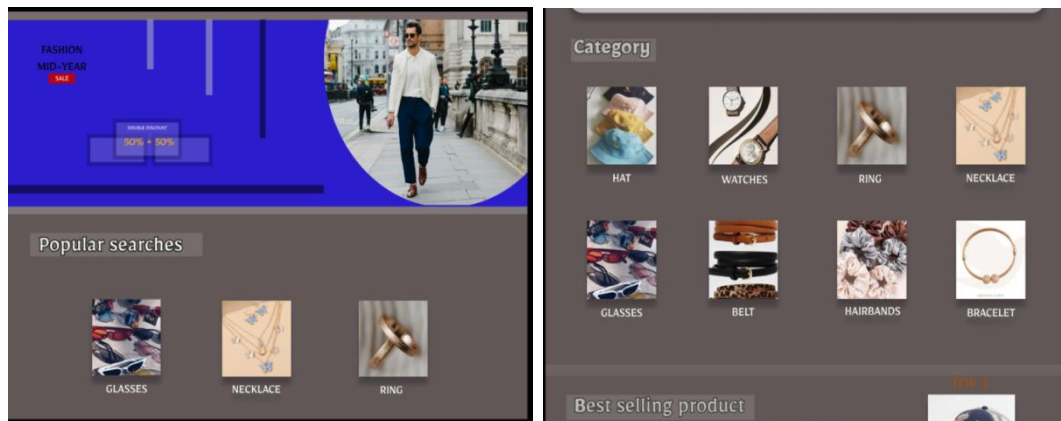
Gambar 2.9 *Verification Succes*

Setelah itu jika *code* yg dimasukkan benar akan muncul tulisan *verification succes*. Kemudian tekan *Go Shop* untuk menuju ke penjualan produk.



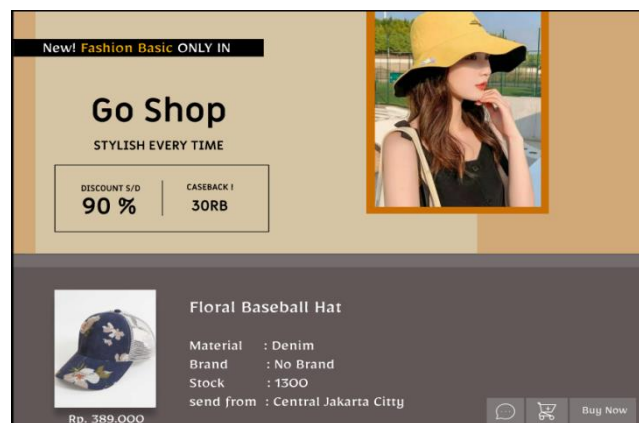
Gambar 2.10 *Dashboard*

Setelah itu kita di arahkan ke halaman *dashboard* seperti di atas terdapat kolom untuk pencarian, ada saldo,juga *reward coin*.



Gambar 2.11 Dashboard

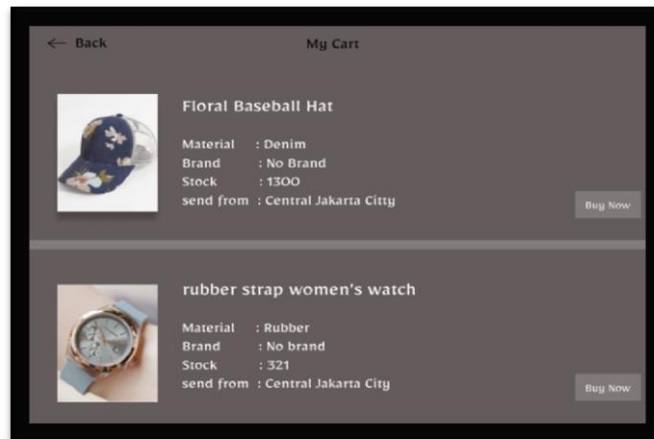
Dibawah ada terdapat kategori produk ada topi,jam tangan,cincin,kalung, kaca mata, ikat pinggang, ikat rambut, dan gelang. Kemudian jika kita menscroll lagi akan muncul tampilan iklan *best seller*,dan juga popular search.



Gambar 2.12 Dashboard

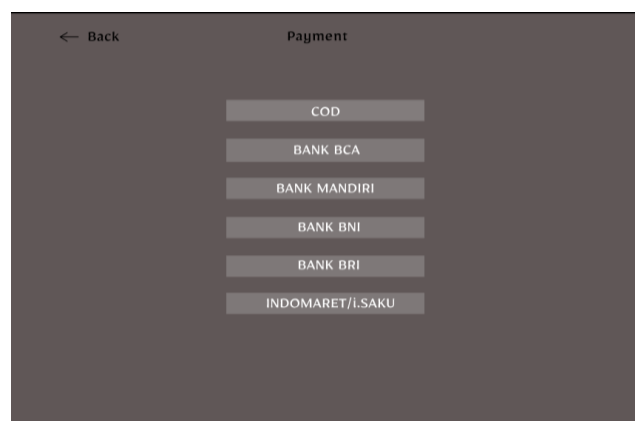
Setelah kita memilih kategori produk akan di arahkan ke halaman jenis jenis produk yang tersedia disitu terdapat nama produk,harga produk, bahan (material), *brand*, stok, dan asal produk.

Disitu kita lihat ada 3 pilihan ikon chat untuk *contac seller*, ikon keranjang untuk memasukan produk ke keranjang , dan *buy now* untuk langsung membeli produk.



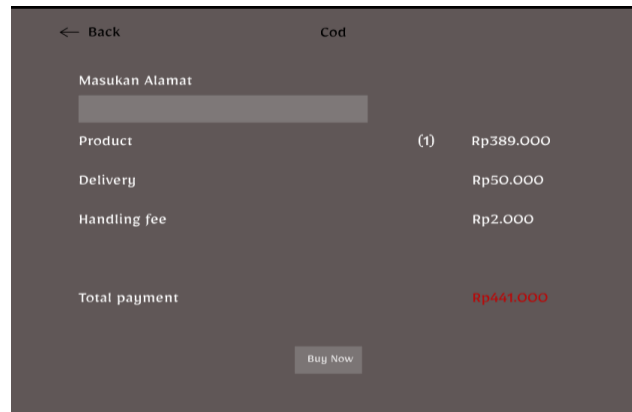
Gambar 2.13 *Cart*

Gambar diatas merupakan tampilan keranjang dan di situ tertera produk yang kita pilih. Dibawah ujung kanan terdapat pilihan *buy now* untuk menuju ke proses pembelian atau transaksi



Gambar 2.14 *Payment*

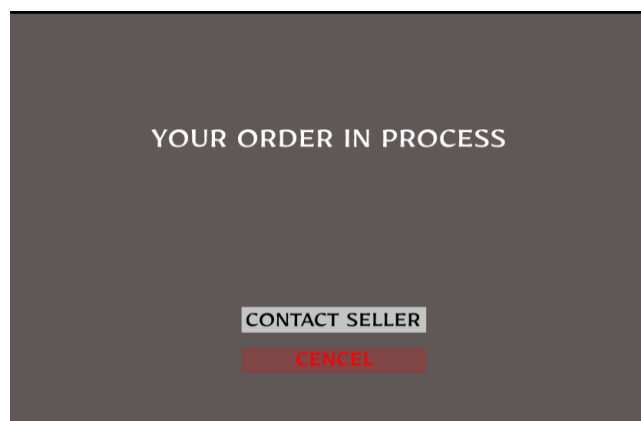
Setelah itu kita di arahkan untuk memilih metode pembayaran yang akan kita gunakan. Ada *cod*, bank, dan juga indomaret.



Cod	
Masukan Alamat	
Product	(1) Rp389.000
Delivery	Rp50.000
Handling fee	Rp2.000
Total payment	Rp441.000
Buy Now	

Gambar 2.15 *Payment Process*

Setelah kita memilih metode pembayaran kita akan diarahkan untuk memasukan alamat dan menyetujui pembelian tersebut



YOUR ORDER IN PROCESS

[CONTACT SELLER](#)

[CANCEL](#)

Gambar 2.16 *Succes*

Setelah menyetujui pembelian akan muncul halaman pesanan sedangdalam proses, juga ada pilihan untuk menghubungi penjual dan untuk membatalkan pesanan

BAB 3

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari uraian hasil dan pembahasan di atas bahwa desain *website e-commerce* menggunakan alat dan bahan berupa Laptop dan aplikasi figma. Kelebihan pemesanan produk pada *website* ini menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan pemesanan secara langsung datang ke tempat penjualan.

3.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka penulis mempunyai saran- saran sebagai berikut :

1. Saran untuk laboratorium yaitu tetap menjaga kebersihannya
2. Saran untuk asisten tetap mempertahankan cara membimbingnya agar praktikan santai dalam menerima materi dan melakukan praktikum
3. Saran untuk praktikan agar lebih aktif dan semoga ilmu yang didapatkan bisa bermanfaat bagi kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

Kadir, Abdul. 2004. Dasar Pemrograman *Web* Dinamis dengan JSP (Java Serner.
Pages). Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Nugroho, B. 2004. Aplikasi Pemograman *Web* Dinamis dengan PHP dan MySQL.
Yogyakarta : Gava Media.