

LAPORAN
PRAKTIKUM INTERNET DAN BISNIS ICT



OLEH :

KELOMPOK III (TIGA)

1. LA ODE MUHAMMAD ILHAM SETIAWAN (F1G12006)

2. HERTIN ODE (F1G120040)

3. MARIAN SAMUEL MAGAI (F1G120056)

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 3

LA ODE MUHAMMAD ILHAM SETIAWAN (F1G12006)

HERTIN ODE (F1G120040)

MARIAN SAMUEL MAGAI (F1G120056)

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

Kendari, Juli 2021

Menyetujui

Asisten



(WAHID SAFRI JAYANTO)

Praktikan



(KELOMPOK 3)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah *subhaanallahu wata'ala*, karena berkat taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan lengkap praktikum Internet dan Bisnis ICT dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan dan untuk mengikuti ujian praktikum Internet dan Bisnis ICT .

Dalam penyusunan laporan lengkap ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada dosen mata kuliah Internet dan Bisnis ICT, **Drs. Laode Saidi,M.Kom** yang telah memberikan dasar teori yang berguna selama praktikum ini serta kepada asisten Praktikum Internet dan Bisnis ICT, **Wahid Safri Jayanto** atas arahan dan koreksi kepada penulis sehingga laporan lengkap ini dapat selesai seperti yang diharapkan. Penulis tak lupa pula mengucapkan terimakasih kepada teman-teman yang telah berbagi suka duka selama praktikum berlangsung serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasinya kepada penulis hingga laporan lengkap ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa laporan lengkap praktikum ini masih jauh dari kesempurnaan.Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca demi kesempurnaan laporan lengkap ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Kendari, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Rumusan Masalah	11
a. Apa yang dimaksud dengan Internet?.....	12
b. Apa yang dimaksud dengan bahasa pemrograman <i>web</i> ?.....	12
c. Apa yang dimaksud dengan <i>CSS</i> ?	12
d. Apa yang dimaksud dengan <i>Figma</i> ?.....	12
e. Bagaimana cara kerja atau cara menggunakan aplikasi <i>Figma</i> dalam membuat suatu <i>design</i> ?	12
f. Macam-macam server <i>local</i> !	12
g. Apa yang dimaksud dengan aplikasi <i>desain UI/UX</i> ?	12
h. Apa yang dimaksud dengan aplikasi <i>Xampp</i> ?	12
i. Penjelasan <i>project</i>	12
1.3 Tujuan	12
a. Mengetahui apa yang dimaksud dengan Internet!	13
b. Mengetahui apa yang dimaksud dengan pemrograman <i>web</i> !	13
c. Mengetahui apa yang dimaksud dengan <i>CSS</i> !	13

d. Mengetahui apa itu aplikasi <i>Figma!</i>	13
e. Mengetahui cara kerja aplikasi <i>Figma!</i>	13
f. Mengetahui macam-macam server <i>local!</i>	13
g. Mengetahui apa yang dimaksud dengan aplikasi <i>desain UI/UX?</i>	13
h. Mampu menjelaskan <i>project</i> yang telah dibuat!	13
i. Mampu mengetahui apa yang dimaksud dengan aplikasi <i>Xampp!</i>	13
1.4 Manfaat	13
BAB 2 PEMBAHASAN	14
2.1 Pengertian Internet.....	14
2.2 Pengertian Pemrograman <i>Web</i>	14
2.3 Pengertian <i>CSS</i>	16
2.4 Pengertian Aplikasi <i>Figma</i>	18
2.5 Cara Kerja Aplikasi <i>Figma</i>	19
2.6 Macam-Macam Server <i>Local</i>	20
2.6.1 <i>XAMPP</i>	20
2.6.1 <i>WampServer</i>	20
2.6.1 <i>IIS</i>	21
2.6.2 <i>AMPPS</i>	21
2.7 Aplikasi <i>Desain UI/UX</i>	22
2.7.1 Apa itu <i>UI/UX?</i>	22
2.7.2 Komponen dalam <i>UI/UX</i>	22
2.7.3 Informasi Arsitektur	22
2.7.4 Interaksi Desain	23
2.7.5 <i>Fungsionalitas</i>	24
2.7.6 <i>Prototype</i>	24

2.7.7 Desain Visual	24
2.8 Aplikasi <i>Xampp</i>	25
2.8.1 Pengertian Aplikasi <i>Xampp</i>	25
2.8.2 Mengenal Fungsi <i>XAMPP</i>	25
2.8.3 Bagian Penting dalam XAMPP & Fitur Penunjangnya	26
2.8.4 <i>XAMPP</i> Web Server Lokal Andalan	30
2.9 Alat dan Bahan dalam Membuat design	31
2.10 Penjelasan <i>Project</i>	32
BAB 3 PENUTUP	42
3.1 Simpulan	42
3.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alat dan Bahan.....	31
-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Htdocs</i>	27
Gambar 2.2 <i>PhpMyAdmin</i>	28
Gambar 2.3 <i>Control Panel</i>	29
Gambar 2.4 <i>Sign In</i>	33
Gambar 2.5 <i>Menu Sign In</i>	34
Gambar 2.6 Halaman <i>Sign Up</i>	35
Gambar 2.7 Halaman Verifikasi	36
Gambar 2.8 Tampilan Setelah Verifikasi	37
Gambar 2.9 Katalog	38
Gambar 2.10 Laman Belanja	39
Gambar 2.11 Laman <i>Check Out</i>	40
Gambar 2.12 Laman Informasi Pengiriman	41

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Tak dapat dipungkiri bahwa aplikasi perangkat lunak kini sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan lagi dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Kebutuhan masyarakat dunia yang selalu terikat dengan berbagai aplikasi, membuat berbagai penyedia aplikasi berkompetisi untuk selalu menemukan sebuah inovasi terbaru.

Aplikasi berbasis *web*, mulai populer seiring dengan jumlah pengguna internet aktif di seluruh dunia. Selain mudah untuk diakses perangkat *website* juga tidak membutuhkan sumber daya yang besar dari sisi perangkat keras atau lunak. Dari setiap kalangan-pun dapat menggunakan sebuah aplikasi *website*. Aplikasi *website* juga banyak sekali digunakan oleh perusahaan-perusahaan, instansi pemerintahan dan juga per-orangan.

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis *web* serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *deskop* untuk *Mac OS* dan *Windows*. Aplikasi pendamping *Figma Mirror* untuk *Android* dan *IOS* memungkinkan untuk melihat *ptototype Figma* pada perangkat seluler. Rangkaian fitur *Figma* berfokus pada perangkat penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*).

Sederhananya, *Figma* adalah desain digital dan alat *prototyping*. Ini adalah aplikasi desain *UI* dan *UX* yang dapat anda gunakan untuk membuat situs *web*, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, *Figma* memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*. Cara ini termasuk alat *zippy* yang dibuat untuk desain, pembuatan *prototype*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau *tool* yang sebanding dengan *Figma* adalah termasuk *Sketch*, *Adobe XD*, *Invision* dan *Framer*. Juga seperti banyak *tool* lainnya, *Figma* didukung oleh komunitas *desainer* dan pengembang yang kuat yang berbagi *plugin* untuk meningkatkan *fungsi* dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. *Figma* juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk *Slack*, *Twitter*, *Zoom*, *Dropbox* dan *Walgreens*. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut :

- a. Apa yang dimaksud dengan Internet?
- b. Apa yang dimaksud dengan bahasa pemrograman *web*?
- c. Apa yang dimaksud dengan *CSS*?
- d. Apa yang dimaksud dengan *Figma*?
- e. Bagaimana cara kerja atau cara menggunakan aplikasi *Figma* dalam membuat suatu *design*?
- f. Macam-macam server *local*!
- g. Apa yang dimaksud dengan aplikasi *desain UI/UX*?
- h. Apa yang dimaksud dengan aplikasi *Xampp*?
- i. Penjelasan *project*

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui apa yang dimaksud dengan Internet!
- b. Mengetahui apa yang dimaksud dengan pemrograman *web*!
- c. Mengetahui apa yang dimaksud dengan CSS!
- d. Mengetahui apa itu aplikasi *Figma*!
- e. Mengetahui cara kerja aplikasi *Figma*!
- f. Mengetahui macam-macam server *local*!
- g. Mengetahui apa yang dimaksud dengan aplikasi *desain UI/UX*?
- h. Mampu menjelaskan *project* yang telah dibuat!
- i. Mampu mengetahui apa yang dimaksud dengan aplikasi *Xampp*!

1.4 Manfaat

Manfaat yang di dapat oleh penulisan dari pembuatan laopran ini adalah bertambahnya dan berkembangnya pengetahuan tentang internet, *website*, penegertian *Figma*, cara penggunaan aplikasi *Figma*, macam-macam server *local*, aplikasi *Xampp* serta mengetahui tentang aplikasi *UI/UX*.

BAB 2

PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Internet

Internet adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia. Singkatan dari *Interconnected Network* ini memungkinkan kita berbagi informasi dan berkomunikasi dari mana saja dan dengan siapa saja.

Standar teknologi pendukung yang dipakai secara global adalah *Transmission Control Protocol* atau *Internet Protocol Suite* (disingkat sebagai istilah *TCP/IP*). *TCP/IP* ini merupakan protokol pertukaran paket (dalam istilah asingnya *Switching Communication Protocol*) yang bisa digunakan untuk miliaran lebih pengguna yang ada di dunia.

Sementara itu, istilah “*internetworking*” berarti cara/prosesnya dalam menghubungkan rangkaian internet beserta penerapan aturannya yang telah disebutkan sebelumnya. (Team, 2021)

2.2 Pengertian Pemrograman Web

Pemrograman *web* diambil dari 2 suku kata yaitu pemrograman dan *web*. Pemrograman yang dalam bahasa *English* adalah programming dan diartikan proses, cara, pembuatan program.

Jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan situs internet yang menawarkan teks dan grafik dan suara dan sumber daya animasi melalui protokol transfer *hypertext*. (Sefima, 2012)

Orang banyak mengenal *web* dengan istilah *WWW* (*world wide web*), *World Wide Web* adalah layanan internet yang paling populer saat ini internet mulai dikenal dan digunakan secara luas setelah adanya layanan *WWW*. *WWW* adalah halaman-halaman *website* yang dapat saling terkoneksi satu dengan lainnya (*hyperlink*) yang membentuk samudra belantara informasi. *WWW* berjalan dengan protokol *HyperText Transfer Protokol (HTTP)*. Halaman *Web* merupakan file teks murni (*plain text*) yang berisi *sintax-sintax HTML* yang dapat dibuka/ dilihat/ diterjemahkan dengan *Internet Browser*. *Sintax HTML* mampu memuat konten *text*, gambar, audio, video dan animasi. Kini internet identik dengan *web*, karena kepopuleran *web* sebagai standar *interface* pada layanan-layanan yang ada di internet, dari awalnya sebagai penyedia informasi, ini digunakan juga untuk komunikasi dari *email* sampai dengan chatting, sampai dengan melakukan transaksi bisnis (*commerce*) (Betha Sidik, Ir, Pemrograman *web* dengan *HTML*, Informatika Bandung, 2005) Banyak keuntungan yang diberikan oleh Aplikasi berbasis *Web* dari pada aplikasi berbasis *desktop*, sehingga aplikasi berbasis *web* telah diadopsi oleh perusahaan sebagai bagian dari strategi teknologi informasinya, karena beberapa alasan :

- a.) Akses informasi mudah,
- b.) Setup server lebih mudah,

c.) Informasi mudah didistribusikan,

c.) Bebas *platform*, informasi dapat di sajikan oleh *browser web* pada sistem operasi mana saja karena adanya standar dokumen berbagai tipe data dapat disajikan.

2.3 Pengertian CSS

CSS(Cascading Style Sheet) adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs). Singkatnya dengan menggunakan *Method CSS* ini anda dengan mudah mengubah secara keseluruhan warna dan tampilan yang ada di situs anda, sekaligus memformat ulang situs anda (merubah secara cepat).*CSS* juga memungkinkan si pembuat *web* untuk memodifikasi *HTML* untuk membentuk tampilan sebuah *website*.Jadi kalo kita ini adalah arsitek, maka *HTML* adalah bangunannya dan *CSS* adalah desain *interior* dan *eksteriornya*.

Cascading Style Sheets (CSS) ini ternyata juga bisa meletakkan *styles* yang berbeda pada *layers* atau (lapisan) yang berbeda pula. *CSS* ini terdiri atas *style sheet* yang memberitahubrowser dalam menyelesaikan suatu dokumen yang akan disajikan. lalu untuk fitur-fitur baru pada halaman *web* juga lama dapat ditambahkan dengan bantuan *style sheet*. Pada saat menggunakan *CSS*, kita tidak perlu repot-repot menulis *font*, *size* atau pun *color* pada setiap paragraf nya, ataupun pada setiap dokumen sekalipun. Lalu, setelah kita membuat sebuah *stylesheet*, kita pun bisa menyimpan kode tersebut sekali saja dan juga dapat kembali menggunakannya apabila suatu saat diperlukan

CSS adalah *standard* pembuatan dan pemakaian *style* untuk dokumen terstruktur, CSS digunakan untuk mempersingkat penulisan *tagHTML* seperti *font,color,text*, dan *table* menjadi lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulangan tulisan.

CSS adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode *HTML* atau sekedar menjadi rujukan oleh *HTML* dalam pendefinisian *style*. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen *HTML* atau dapat juga digunakan membuat *style* baru yang biasa disebut *class*.

CSS dapat mengubah besar kecilnya *text*, mengganti warna *background* pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna *border* pada tabel, dan masih banyak lagi hal yang dapat dilakukan oleh CSS. Singkatnya, CSS digunakan untuk mengatur susunan tampilan pada halaman *HTML*.

CSS dapat digunakan untuk menggantikan `<div>`, `<div class=`, dan `<div style=`, dikarenakan hal berikut: sebuah file *css* dapat menjadi rujukan banyak halaman *HTML*. Hanya dibutuhkan 1 baris kode untuk melakukan hal tersebut. Ini berarti akan meminimalkan *file-fileHTML* yang akan dibuat. Jika ingin mengubah tampilan *website* yang telah dibuat, maka yang perlu dilakukan hanya mengganti baris-baris kode pada *css* nya saja, tanpa perlu mengutak-atik *file-fileHTML* nya.

CSS dapat mengatur banyak atribut pada sebuah halaman secara mudah. Misalnya: warna *background*, *border*, *shadow*, yang berbeda pada masing-masing *tag* yang digunakan. Satu dari beberapa kelebihan teknologi *css* ini dan

merupakan alasan banyak orang menyukai penggunaannya adalah memperbolehkan kita untuk mendefinisikan sebuah *style-sheet* global yang dapat menerapkan aturan-aturan *css* tersebut untuk keseluruhan dokumen-dokumen *HTML* pada halaman *website* kita. Keuntungannya jelas sekali, jika kita ingin mengubah tampilan situs, kita tinggal mengedit satu *file* saja sekarang, kita akan mencoba melihat bagaimana *css* itu bekerja. Untuk itu, kita butuh sebuah *text* editor (*notepad*, *wordpad*, *Msword*, semua tergantung kesukaan masing-masing), dan sebuah *webbrowser* tentunya.(Abror, 2021)

2.4 Pengertian Aplikasi Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis *web* serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *desktop* untuk *MacOS* dan *Windows*. Aplikasi pendamping *FigmaMirror* untuk *Android* dan *iOS* memungkinkan untuk melihat *prototypeFigma* pada perangkat seluler. Rangkaian fitur *Figma* berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*).

Sederhananya, *Figma* adalah desain digital dan alat *prototyping*. Ini adalah aplikasi desain *UI* dan *UX* yang dapat kita gunakan untuk membuat situs *web*, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, *Figma* memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari

browser. Cara ini termasuk alat *zippy* yang dibuat untuk desain, pembuatan *prototipe*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau tool yang sebanding dengan *Figma* adalah termasuk *Sketch*, *AdobeXD*, *Invision*, dan *Framer*. Juga seperti banyak *tool* lainnya, *Figma* didukung oleh komunitas *desainer* dan pengembang yang kuat yang berbagi *plugin* untuk meningkatkan *fungsi* dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. *Figma* juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk *Slack*, *Twitter*, *Zoom*, *Dropbox*, dan *Walgreens*. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek. (Serbi, 2020)

2.5 Cara Kerja Aplikasi *Figma*

Mengingat banyaknya kelebihan *Figma* sehingga bagian terbaik dari *Figma* sebenarnya lebih sulit untuk ditunjukkan. Karena *Figma* berhasil menyatukan banyak hal-hal kecil yang *detail* yang dulu sering luput namun sebenarnya diperlukan untuk menunjang pekerjaan. Berikut ini beberapa *tips* dan *trick* yang bisa dicoba atau diterapkan jika ingin menggunakan *Figma* bersama tim.

- 1.) Dalam *Figma* sebuah simpul pada *vektor* dapat memiliki banyak segmen yang melekat padanya (lebih dari sekedar dua standar). Bentuk yang lebih *kompleks* yang dapat di buat dengan ini disebut jaringan *vektor*.
- 2.) *Figma* memungkinkan kita untuk dengan cepat mengimpor banyak gambar sekaligus, menempatkannya tepat di tempat yang kita inginkan.

3.) Saat kita memindahkan objek di sekitar kanvas di *Figma*, kita akan melihat tinggi dan lebarnya tercermin di penggaris.

4.) Salin kode *SVG* langsung dari objek dalam *Figma* dan sebaliknya. Kita dapat menyalin kode *SVG* dari editor kode dan menempelkannya sebagai grafik ke kanvas *Figma*.

2.6 Macam-Macam Server *Local*

Macam-macam server *local* diantaranya adalah sebagai berikut :

2.6.1 XAMPP

Xampp merupakan salah satu aplikasi *web server crossplatform* yang bisa dipakai di komputer *Windows*, *Linux*, maupun *Mac*. Di modul ini sudah tersedia modul *Apache*, *MySQL*, dan *FileZilla*.

Ini adalah salah satu *tools* favorit para *web developer*, baik yang pemula maupun *expert*. Dengan *XAMPP*, kita bisa menginstal aplikasi berbasis *ApacheWeb Server* hanya dengan beberapa klik. *XAMPP* dikembangkan oleh *ApacheFriends*. Anda bisa mengunduh aplikasi ini melalui situs resminya di *ApacheFriends.org*.

2.6.1 WampServer

Sama seperti *XAMPP*, pengoperasian hampir mirip namun lebih kompleks, karena *WampServer* bisa dipergunakan untuk langsung *online*.

WampServer banyak digunakan oleh para *developer* untuk menguji *script* yang telah dibuatnya sudah layak untuk mengudara atau belum, dan bahkan ada beberapa server yang juga menggunakan *WampServer*.

WampServer ini sering dipakai untuk melihat *website* langsung secara *online* sebelum dipublikasikan. Karena belum tentu server *Localhost* yang menggunakan *XAMPP* sudah benar-benar sempurna tampil secara *online*. Untuk mendapatkan *WampServer* dapat diakses melalui *WampServer.com*.

2.6.1 IIS

IIS merupakan *platform web server* bawaan *Windows*. Jadi jika kita pengguna *Windows 7*, bisa langsung menggunakannya hanya dengan menginstal aplikasi *NetFramework* yang bisa di download di *repository Microsoft*.

Jika kita adalah pengguna *ASP*, aplikasi *IIS* ini cocok untuk digunakan. Selain itu, *IIS* mempunyai fitur keamanan yang lebih ketat.

2.6.2 AMPPS

AMPPS merupakan aplikasi *webserver* ciptaan *Softaculous* dan bisa digunakan baik sebagai *Webserverlocalhost* ataupun di *Onlinekan*, karena *AMPPS* sudah mendukung banyak pengaplikasian, *control panel* yang sudah dapat diakses melalui *browser* dan sudah terintegrasi dengan segala pengaturan seperti *hosting panel* dan juga dapat langsung mengatur domain *setting* dan sebagainya.

Softaculous Auto installer juga sudah termasuk disini, meskipun untuk memanfaatkan *Auto installer* ini diharuskan mempunyai koneksi internet. (Rofik, 2020)

2.7 Aplikasi Desain UI/UX

2.7.1 Apa itu UI/UX?

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.

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.

2.7.2 Komponen dalam UI/UX

Keberadaan dari *user interface* maupun *user experience* tentu saja tidak dapat dipisahkan. Masing – masing memiliki keterkaitan yang erat dalam memberikan pengalaman kepada pengguna dalam mengakses aplikasi. Terdapat beberapa komponen dalam *UI/UX* yang berperan dalam mengarahkan perilaku dari user dalam menggunakan aplikasi tersebut.

2.7.3 Informasi Arsitektur

Informasi arsitektur adalah struktur dari segala bentuk informasi yang ditampilkan kepada pengguna. Sebelum membahas rancangan aplikasi, kita harus tahu terlebih dahulu apa yang dibutuhkan oleh user. Berikut ini, kami akan

menjelaskan metode apa saja yang dibutuhkan dalam mengorganisir informasi arsitektur.

a. Hierarki

Metode pengorganisasian informasi secara *hierarki* ini menggunakan konsep teori psikologi. Dalam hal ini, sangat diperhatikan dalam fungsionalitas dan penyusunan setiap elemen dari sebuah aplikasi yang akan dibuat. Contohnya, pembuatan navigasi yang dibuat di paling atas dan berfungsi sebagai penunjuk.

b. Sekuensial

Metode sekuensial ini lebih menekankan pada proses *break-down* setiap informasi menjadi beberapa tahapan yang nantinya akan digunakan oleh user. Fungsi dari metode ini, agar pengguna dapat mengingat lebih baik informasi yang diberikan. Contohnya, menu pada *e – commerce* yang memiliki produk informasi.

c. Matriks

Metode *matriks* ini banyak melimpahkan tanggung jawab kepada sisi pengguna. Tanggung jawab disini, dalam mengorganisir informasi. Sebagai contoh, *sorting* merupakan fitur yang menggunakan metode *matriks*.

2.7.4 Interaksi Desain

Aplikasi dibuat tidak hanya untuk dipandang dan dinikmati saja tampilannya. Tetapi, interaksi dari aplikasi tersebut juga sangat berperan penting. Interaksi juga didukung dengan desain yang baik pula.

Interaksi pada desain dapat berupa cara mengklik, menggeser, menekan fitur maupun tombol dalam aplikasi. Interaksi desain sangatlah penting untuk mengetahui kebiasaan (*behavior*) dari pengguna.

2.7.5 Fungsionalitas

Fungsionalitas (usability) merupakan komponen penting dalam desain *UI/UX*. Ukuran dari fungsionalitas ini dinilai dari seberapa mudah penggunaan dari aplikasi tersebut. Selain itu, ketepatan dan fitur yang mendukung bagi pengguna merupakan hal yang penting bagi tampilan *website* maupun *mobile*.

2.7.6 Prototype

Setelah menyusun ketiga komponen di atas, selanjutnya yang perlu dilakukan adalah membuat sebuah *prototype* kasar berupa *Wireframe*. *Output* dari *prototype* tersebut akan dijadikan *layout*. Yang mana, nantinya akan diserahkan kepada tim pengembang untuk proses pembuatan *software*.

2.7.7 Desain Visual

Setelah hasil *wireframe* telah dibuat, barulah bagi seorang visual *designer* untuk membuat tampilan visual dari rancangan tersebut. Dengan penambahan dan perubahan pada warna, *style*, *font*, dll. Fungsinya supaya memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai *desain* awal dari aplikasi yang akan dibuat.

Tools yang digunakan dalam pembuatan desain visual ini adalah *Adobe XD*, *Figma*, dll. Anda bisa menggunakan salah satu tools tersebut sesuai dengan kebutuhan anda. Dengan menggunakan *Figma*, anda dapat mengerjakan proyek

secara *online* tanpa perlu menginstall terlebih dahulu *software* seperti pada *Adobe XD*.(Adani, 2020)

2.8 Aplikasi Xampp

2.8.1 Pengertian Aplikasi Xampp

XAMPP adalah sebuah *software* yang menjalankan peran sebagai *localweb* server. *Local web* server artinya, *localhost* komputer yang berperan menjalankan *web* server dan juga sistem *database*.

Software ini biasa digunakan untuk pengujian aplikasi *web* melalui *localhost*. Aplikasi *web* yang dikembangkan secara *native*, menggunakan *framework*, maupun *CMS* bisa diuji menggunakan *XAMPP*.

XAMPP dikembangkan oleh *Apache Friends*.*Apache Friends* sendiri merupakan proyek *nirlaba* yang bertujuan untuk mempromosikan server *web* *Apache*.

Software ini bisa di download melalui <https://www.apachefriends.org/> dan bisa digunakan secara gratis sepenuhnya. Saat artikel ini dibuat, versi terbarunya adalah *XAMPP 7.4.12*. Cara instal *XAMPP* cukup sederhana, sama seperti instalasi *software* pada umumnya.

2.8.2 Mengenal Fungsi XAMPP

Secara umum, *XAMPP* berfungsi sebagai *web* server yang bisa diakses melalui *localhost* komputer.

Aplikasi *web* yang belum sepenuhnya jadi, bisa dikembangkan dalam server lokal ini. *Developer* bisa menguji seluruh fungsi aplikasi *web*, menguji coba desain *web*, menyusun struktur konten, dan hal-hal lain sebelum resmi diluncurkan ke internet.

Dengan *XAMPP*, aplikasi *web* sudah bisa dipresentasikan secara *real*. Antarmuka, struktur konten, bahkan fungsi yang berjalan di back-end cukup identik dengan aplikasi *web* yang asli.

Setelah pengujian di *XAMPP* selesai dilakukan, aplikasi *web* bisa di *publish* secara online dengan *uploadnya* di *web hosting*.

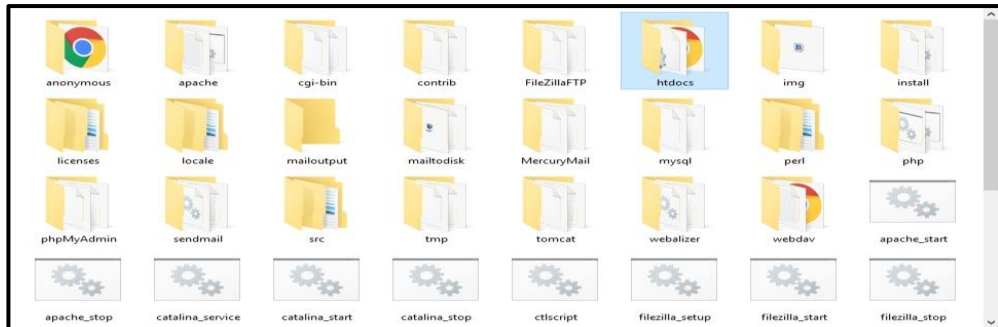
Jogjahost adalah salah satu *web hosting* handal untuk *mempublish* aplikasi *website* milik kita secara *online*. Selain *hosting*, Anda juga bisa menyewa berbagai variasi domain di *Jogjahost* dengan harga bersahabat.

Fitur-fitur yang ada dalam *XAMPP* sangat memudahkan proses pengujian aplikasi *web*. Selain *developer* profesional, *XAMPP* juga cukup lazim digunakan oleh pelajar atau mahasiswa untuk belajar mengembangkan aplikasi *web*.

2.8.3 Bagian Penting dalam XAMPP & Fitur Penunjangnya

Software *XAMPP* terbagi dalam 3 bagian penting, yaitu:

- *Htdocs*

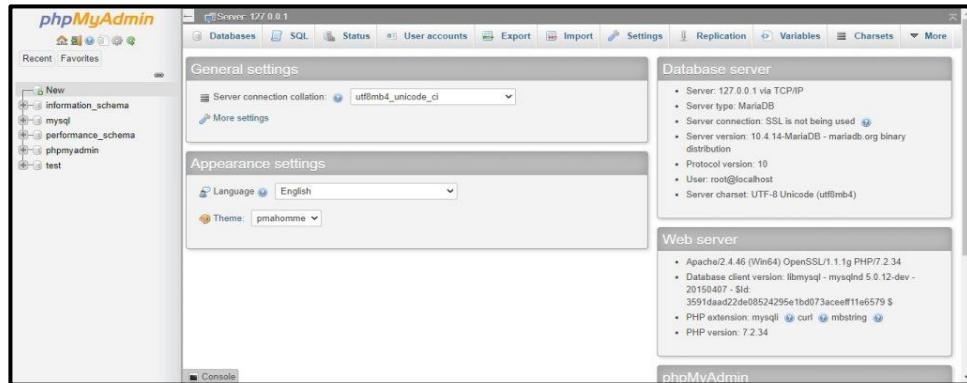


Gambar 2.1 *Htdocs*

Hasil instalasi *XAMPP* di *PC* memiliki sejumlah *folder* di dalamnya. *Htdocs* merupakan salah satu *folder* tersebut. Folder *Htdocs* sendiri berfungsi untuk menyimpan seluruh file dan dokumen yang akan menyusun aplikasi *web*.

Karena *XAMPP* merupakan server lokal, kapasitas penyimpanan dalam *htdocs* akan menyesuaikan dengan kapasitas *hardisk* pada *PC* kita. Untuk membuka *Htdocs*, kita hanya perlu membuka *folder* instalasi *XAMPP* dan *foldernya* akan terdapat di situ.

- *PhpMyAdmin*



Gambar 2.2 *PhpMyAdmin*

PhpMyAdmin merupakan program untuk mengelola sistem *database* pada aplikasi *web*. *PhpMyAdmin* tidak hanya digunakan pada *XAMPP*, *web hosting* profesional biasanya juga menyediakan program ini.

Melalui *PhpMyAdmin*, Anda bisa melakukan segala konfigurasi *database*. Anda bahkan bisa menuliskan *script query* menggunakan program ini. Cara membuka *PhpMyAdmin* di *XAMPP* cukup sederhana, Kita hanya perlu menuliskan URL *http://localhost/phpMyAdmin* di *web browser*. *Control Panel*

- *Control Panel*



Gambar 2.3 Control Panel

Secara umum, *Control Panel* pada *XAMPP* berfungsi untuk mengatur, menjalankan, dan mengelola fitur secara umum.

Di *Control Panel* terdapat sejumlah fitur yang bisa diatur, diantaranya:

1. *Apache* -> *Web* server yang digunakan dalam *XAMPP*.
2. *MySQL* -> *Database* yang digunakan dalam *XAMPP*.
3. *FileZilla* -> *FTP* Server yang memungkinkan kita untuk memindahkan file antar komputer pada jaringan lokal.
4. *Mercury* -> *Mail* Server berfungsi untuk menerima dan mengirim email pada suatu jaringan lokal.
5. *Tomcat* -> *Fitur* ini berfungsi untuk mempercepat akses data pada halaman aplikasi *website* dengan mendapatkan *Java Server Pages (JSP)*.

Setiap fitur tersebut terbagi dalam suatu *module*. Anda bisa mengatur tiap fitur melalui perintah yang ada dalam modul. Kita bisa mencentang *box* pada fitur yang ingin Kita jalankan. Tombol *action* yang ada pada tiap modul

diantaranya *Start/Stop*, *admin*, *config*, *logs*. Di *Control Panel* juga terdapat sejumlah tombol yang menjalankan fungsi penunjang lain:

1. *Config* : Tombol ini menuju halaman konfigurasi dasar pada *XAMPP*.
2. *Netstat* : Untuk mengecek aplikasi yang berjalan di *port default XAMPP*.
3. *Shell* : Membuka *CMD*. Kita bisa menggunakannya untuk melakukan konfigurasi pada *web server* tentu saja dengan *script CMD*.
4. *Explorer* : Sebuah shortcut bagi kita yang ingin langsung masuk ke *folder instalasi XAMPP di windows explorer*.
5. *Services* : Untuk menampilkan semua *service* yang pada saat itu sedang berjalan di *background*.
6. *Help* : Menu bantuan yang mengarahkan kita pada *forum komunitas XAMPP*.
7. *Quit* : Tombol untuk menutup *software XAMPP*.

2.8.4 *XAMPP Web Server Lokal Andalan*

Gunakan *XAMPP* untuk mengembangkan aplikasi *web* di server lokal. Pastikan aplikasi *web* yang kita kembangkan sudah sesuai rencana sebelum membuatnya *online*. *XAMPP* bisa menampilkan keseluruhan aplikasi *website* secara otentik untuk membantumu melakukan penyesuaian. Setiap fitur pada *XAMPP* membantu kita menjalankan proses perencanaan, pengembangan, dan pengujian aplikasi *web*. Konfigurasi database juga bisa dilakukan dengan bantuan *XAMPP*.

XAMPP tidak hanya bisa digunakan untuk mengembangkan dan menguji aplikasi *web native*. Kita juga bisa menggunakannya sebagai *web server* lokal untuk mengembangkan dan menguji aplikasi *web* yang dibuat dengan framework maupun *CMS*. Saat semuanya sudah sesuai, Kita bisa lebih yakin untuk membuatnya *dipublish online*. Hal tersebut juga akan meminimalisir perubahan-perubahan yang tidak perlu selama website sudah *terpublish online*.

XAMPP adalah *local web server* untuk membantu proses pengembangan dan pengujian aplikasi *web* sebelum di *hosting*.

2.9 Alat dan Bahan dalam Membuat design

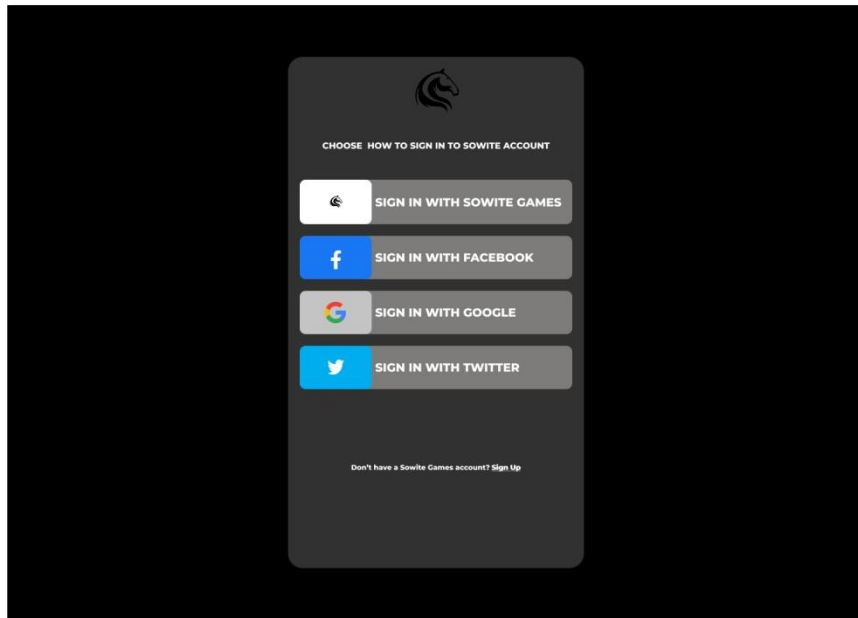
No	Nama	Fungsi
1.	Komputer/Laptop	Sebagai alat untuk membuat design
2.	Gambar Produk	Sebagai bahan yang akan dijual atau ditampilkan
3.	Rancangan design	Berisi materi yang akan ditulis dalam design

Tabel 2.1 Alat dan Bahan

2.10 Penjelasan *Project*

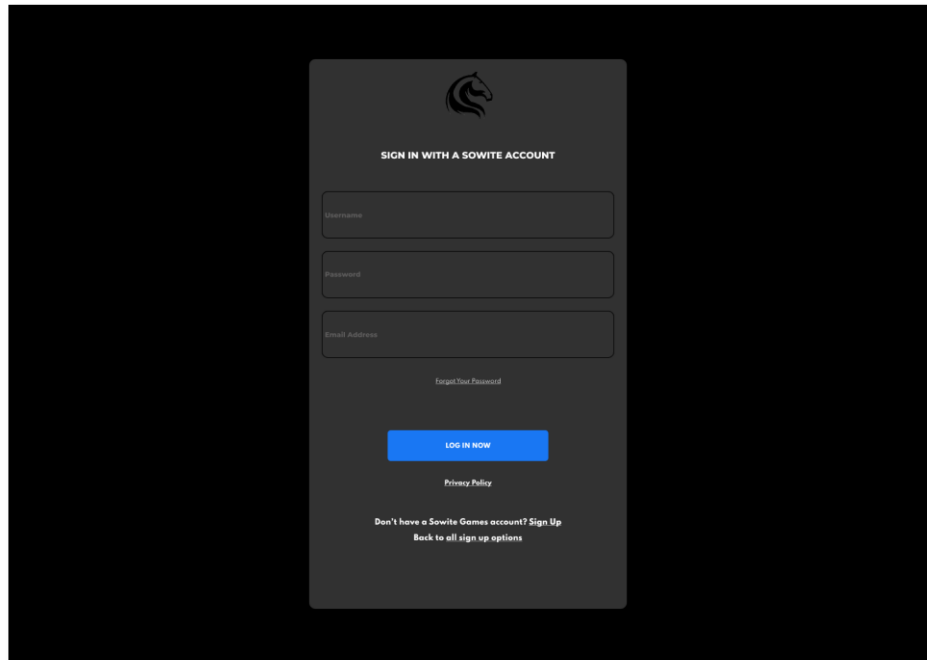
Adapun langkah-langkah untuk menggunakan/memakai fitur *design* yang telah kami buat adalah sebagai berikut:

1.) Pertama pilih cara *Sign In*.



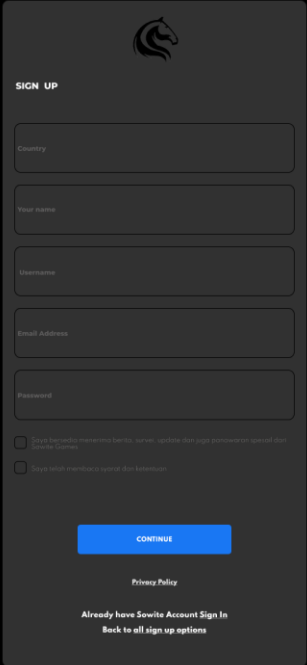
Gambar 2.4 *Sign In*

2.) Jika sudah memiliki akun silahkan masukkan *username* dan juga *password*.

The image shows a dark-themed login interface for 'Sowite Games'. At the top center is a logo of a horse head. Below it, the text 'SIGN IN WITH A SOWITE ACCOUNT' is displayed. There are three input fields: 'Username', 'Password', and 'Email Address'. Below the 'Email Address' field is a link that says 'Forgot Your Password'. A prominent blue button with the text 'LOG IN NOW' is centered below the links. Underneath the button is a link for 'Privacy Policy'. At the bottom, there is a line of text: 'Don't have a Sowite Games account? Sign Up', followed by a link 'Back to all sign up options'.

Gambar 2.5 Menu Sign In

- 4.) Jika belum memiliki akun bisa membuat akun dengan menekan tombol *sign up* maka akan masuk ke menu *verifikasi* dan dikirim ke *email*.



Gambar 2.6 Halaman *Sign Up*

5.) Setelah memasukkan kode *verifikasi* akan dibawah kembali ke menu *login*

VERIFIKASI

Masukan 5 Digit Kode Verifikasi Yang Telah Dikirim Ke Akun Email *****@GMAIL.COM

VERIFIKASI AKUN

Tidak menerima kode verifikasi?

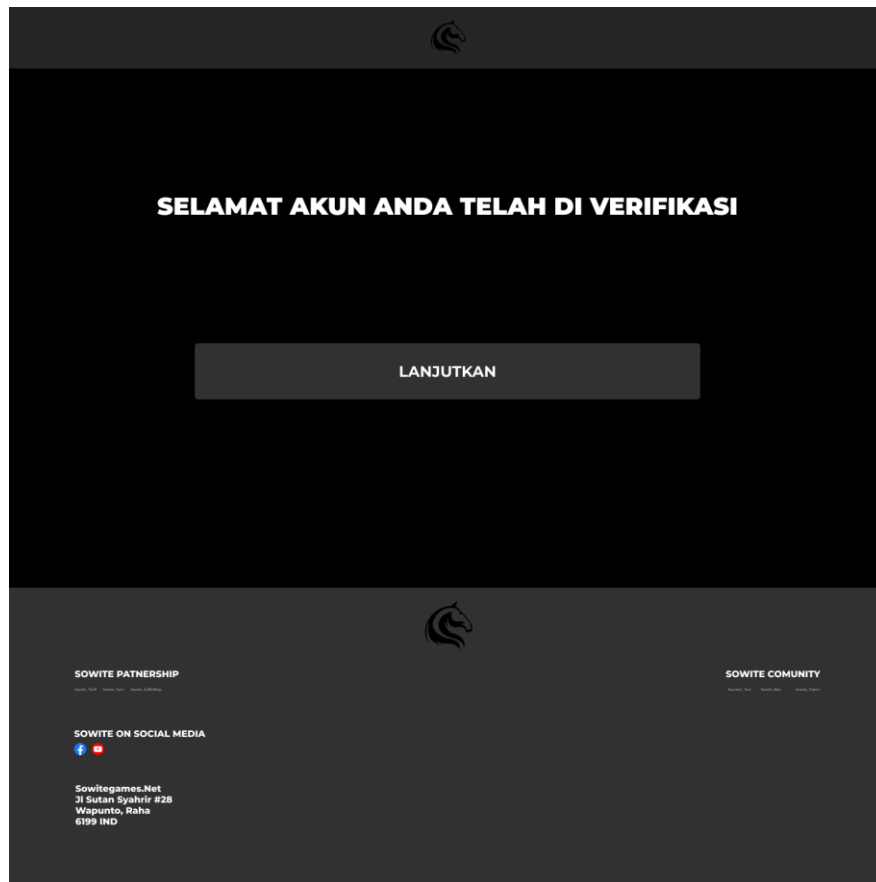
SOWITE PATNERSHIP
[Home](#) [About](#) [Contact](#) [Privacy Policy](#) [Terms & Conditions](#)

SOWITE ON SOCIAL MEDIA
[Facebook](#) [YouTube](#)

Sowitegames.Net
Jl Sutan Syahrir #28
Wapunto, Raha
6199 IND

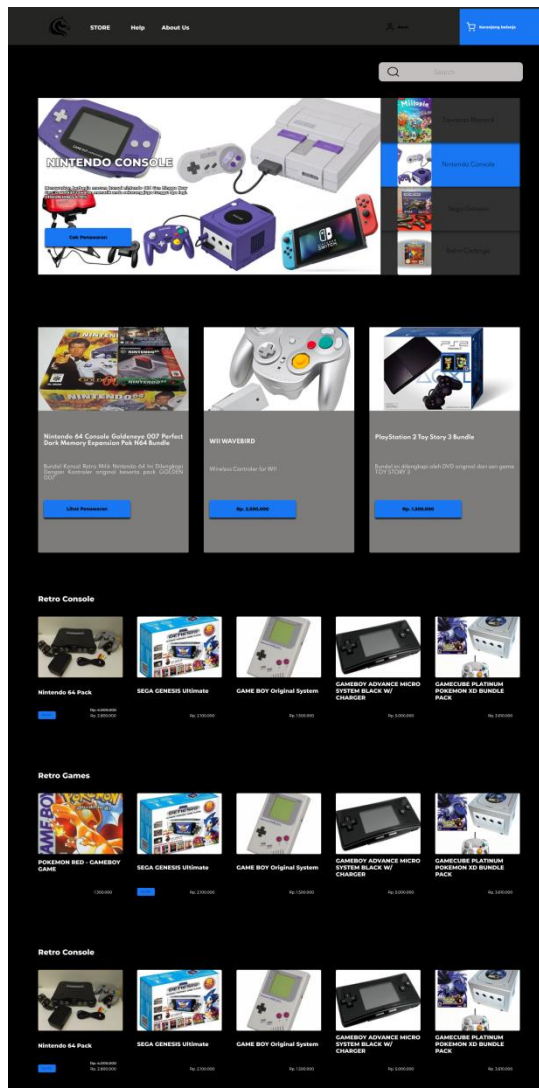
SOWITE COMUNITY
[Home](#) [About](#) [Contact](#) [Privacy Policy](#) [Terms & Conditions](#)

Gambar 2.7 Halaman Verifikasi



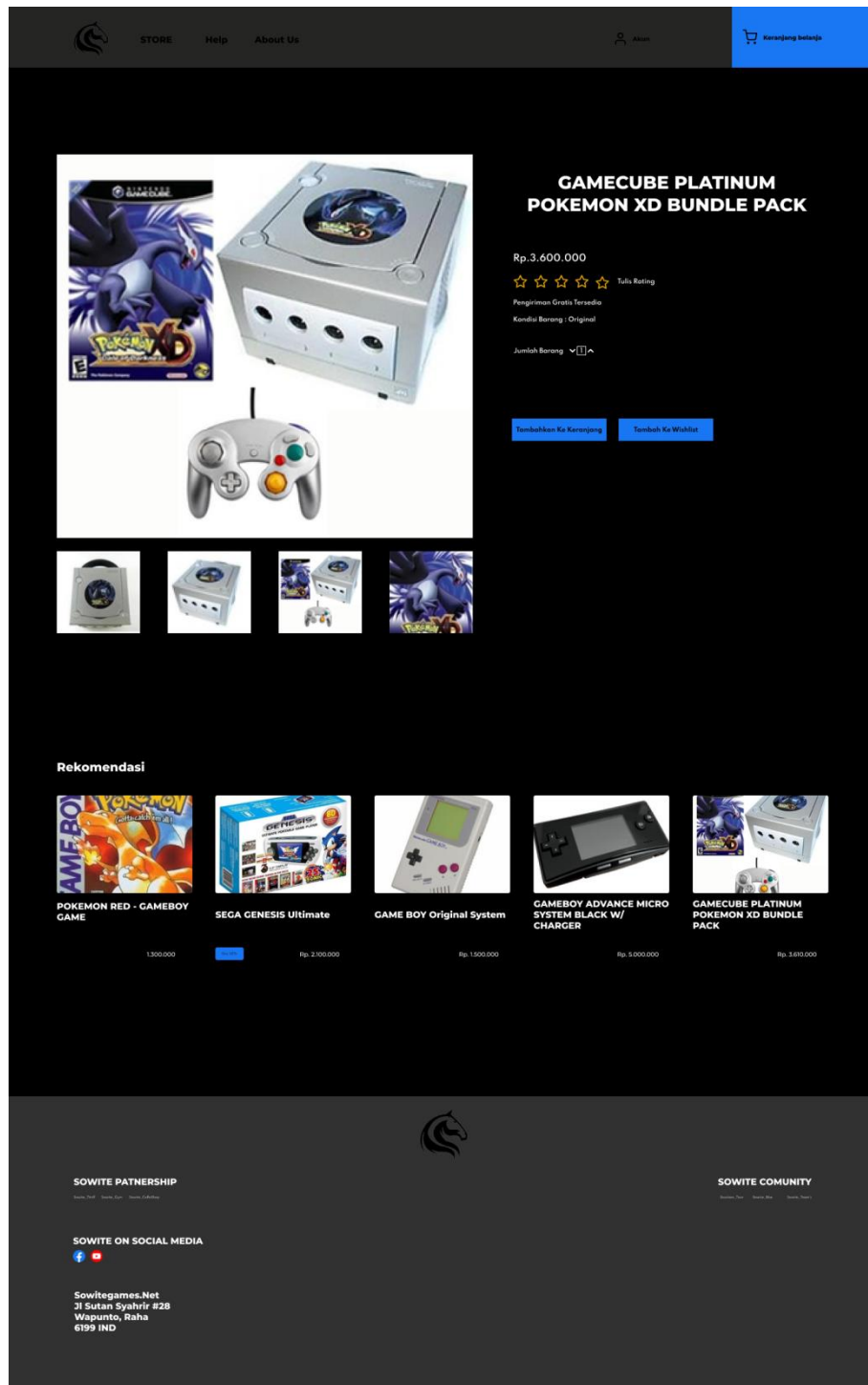
Gambar 2.8 Tampilan Setelah Verifikasi

6.) Setelah *login* anda bisa memilih barang.



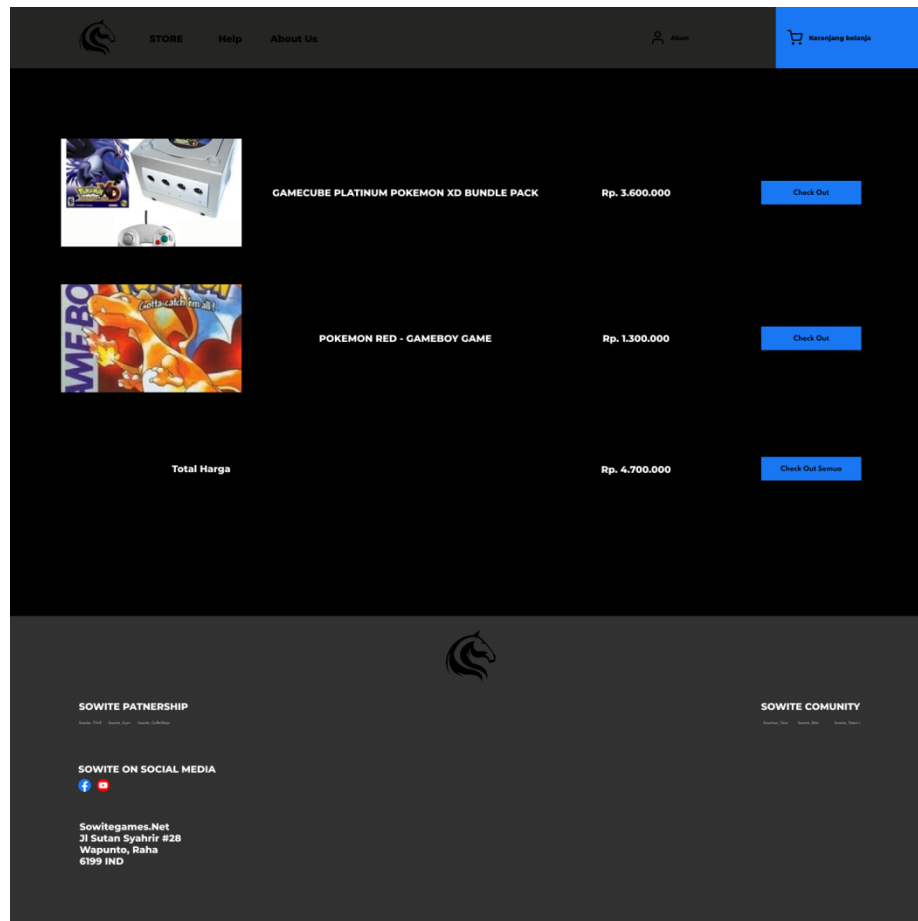
Gambar 2.9 Katalog

7.) Kemudian klik barang yang ingin dibeli.



Gambar 2.10 Laman Belanja

8.) Jika barang dirasa cukup, klik tambah ke keranjang, setelah itu cek keranjang belanjaan lalu lakukan *check out*.



Gambar 2.11 Laman *Check Out*

9.) masukkan nama, alamat serta pilih metode pembayaran

Nama & Alamat

Nama Depan Nama Belakang

Negara

Provinsi

Kecamatan

Alamat

Kode Pos No. Telpun

Metode Pengiriman

Masukkan alamat lengkap anda sebelum memilih cara pengiriman

Metode Pembayaran

☒ COD - bayar di tempat khusus 22 kota. Pastikan alamat anda terdapat di daftar.

☐ TRANSFER BANK

Rekening Pembayaran

888 3315 0104 3379539 a.n. Adam Kurniawan

☐ KARTU KREDIT

Preview Barang

Pesan Sekarang

SOWITE PARTNERSHIP

SOWITE ON SOCIAL MEDIA

SOWITE COMMUNITY

SOWITEGAMES.NET
Jl Sutan Syahrir #28
Wapunto, Raha
6199 IND

Gambar 2.12 Laman Informasi Pengiriman

BAB 3

PENUTUP

3.1 Simpulan

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain dengan cepat dan tepat.

Pemrograman *web* diambil dari 2 suku kata yaitu pemrograman dan *web*. Pemrograman yang dalam bahasa *English* adalah programming dan diartikan proses, cara, pembuatan program.

CSS(Cascading Style Sheet) adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs). Singkatnya dengan menggunakan *Method CSS* ini anda dengan mudah mengubah secara keseluruhan warna dan tampilan yang ada di situs anda, sekaligus memformat ulang situs anda (merubah secara cepat). *CSS* juga memungkinkan si pembuat *web* untuk memodifikasi *HTML* untuk membentuk tampilan sebuah *website*. Jadi kalo kita ini adalah arsitek, maka *HTML* adalah bangunannya dan *CSS* adalah desain *interior* dan *eksteriornya*.

Figma adalah salah satu *design tools* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lai-lain.

CSS(Cascading Style Sheet) adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs). Singkatnya dengan menggunakan *Method CSS* ini anda dengan mudah mengubah secara keseluruhan warna dan tampilan yang ada di situs anda, sekaligus memformat ulang situs anda (merubah secara cepat).*CSS* juga memungkinkan si pembuat *web* untuk memodifikasi *HTML* untuk membentuk tampilan sebuah *website*.Jadi kalo kita ini adalah arsitek, maka *HTML* adalah bangunannya dan *CSS* adalah desain *interior* dan *eksteriornya*.

3.2 Saran

Saran yang dapat diberikan pada praktikum ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi praktikan agar mempelajari terlebih dahulu materi yang akan di praktikumkan.
- b. Bagi asisten agar membimbing praktikan dengan baik dan menjelaskan materi lebih baik lagi.
- c. Untuk laboratorium agar dapat bekerja sama dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M. (2021, juli 11). Retrieved Juli Minggu, 2021, from
<https://www.ayoksinau.com/pengertian-css/>
- Adani, M. R. (2020, agustus 9). Retrieved juli 11, 2021, from
<https://www.sekawanmedia.co.id/desain-ui-ux/>
- Jho. (2020, November 18). Retrieved Juli 11, 2021, from
<https://www.jogjahost.co.id/blog/xampp-adalah/>
- Rofik, A. (2020, mei 27). Retrieved juli 11, 2021, from
<https://webhostmu.com/web-server-localhost/>
- Sefima, A. (2012, Oktober). Retrieved Juli Minggu, 2021, from
<https://sevima.com/pengenalan-pemograman-web/>
- Serbi, S. (2020, juli 14). Retrieved juli 11, 2021, from
<https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>
- Team, D. (2021, April). Retrieved Juli Minggu, 2021, from
<https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-internet/>