

LAPORAN PRAKTIKUM ICT

“ MEMBUAT DESAIN *WEB E-COMMERCE* MENGGUNAKAN FIGMA”



OLEH:

KELOMPOK 12

- 1. JUANG JULIAN F1G120042**
- 2. TRI PUTRI F1G120010**
- 3. MUAMAR AMNAN F1G120046**

ASISTEN PENGAMPUH:

WAHID SAFRI JAYANTO

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER

JURUSAN MATEMATIKA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS HALU OLEO

KENDARI

2021

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN LENGKAP

OLEH:

Kelompok 12

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1. Juang Julian | F1G120042 |
| 2. Tri Putri | F1G120010 |
| 3. Muamar Amnan | F1G120046 |

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

Kendari, Juli 2021

Menyetujui

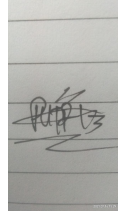
Asisten Praktikum



(WAHID SAFRI JAYANTO)

(Wahid Safri Jayanto)

Praktikan



(Kelompok 12)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum.Wr.Wb.

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah Swt karena atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik dan hinyahnya kami dapat menyelesaikan tugas kelompok pembuatan laporan praktikum Membuat Desain Web ecommerce dari kedai kopi online.

Tujuan dari penulisan laporan praktikum ini adalah untuk menjelaskan cara membuat desain web ecommers dalam bentuk mobile, Laporan ini berisi penjualan minuman kopi dan non kopi.

kami mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang berkenan membantu baik itu secara langsung atau tidak langsung sehingga laporan praktikum ini bisa terselesaikan, ucapan lebih khusus penulis sampaikan kepada :

1. Juang Julian, Tri Putri dan Muamar Amnan yang sudah aktif dan bekerja sama dalam pembuatan desain web ini,
2. Kak Wahid Sebagai Asisten Dosen yang sudah banyak menjelaskan dan membimbing kami dalam pembuatan desain web ini.

Harapan kami semoga laporan ini dapat membantu pembaca untuk membantu pembaca untuk memahami cara-cara pembuatan desain web kedai kopi online”

Kami sadar bahwa laporan yang telah kami buat ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu kami memohon maaf dan meminta masukan-masukan yang bersifat membangun untuk hasil yang lebih baik pada laporan ini dan selanjutnya.

Kendari, 28 Juni 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	
HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah	2
BAB II PEMBAHASAN	3
2.1 Alat dan Bahan.....	3
2.2 <i>WEB</i>	3
2.3 Delapan <i>Golden Rules</i>	7
2.4 Bahasa Pemrograman	9
2.5 Penjelasan <i>CMS</i>	11
2.6 UX / UI	12
2.8 Penjelasan <i>Projek</i>	16
BAB III PENUTUP	20
3.1 Kesimpulan	20
3.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	21

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel alat.....	3
2. 2 Tabel Bahan.....	3
2.3 Tabel Perbedaan ux / ui.....	14

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar profil kedai.....	16
2.2 Gambar Login.....	16
2.3 Gambar Daftar Akun.....	17
2.4 Gambar Menu Penjualan.....	18
2.5 Gambar Varian kopi.....	18
2.6 Gambar Varian bukan Kopi.....	19
2.7 Gambar proses pemesanan.....	19
2.8 Gambar selesai memesan minuman.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi (TI) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan TI tersebut memberi kemudahan-kemudahan bagi masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhannya. Tuntutan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap aktivitas dan kebutuhannya, merupakan tantangan bagi para pengusaha-pengusaha dan pelaku bisnis untuk memberikan pelayanan secara maksimal bagi para konsumennya, dengan menyediakan berbagai fasilitas yang memadai guna memenuhi kebutuhan mereka tersebut.

Banyak fasilitas-fasilitas dari internet yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang usaha. Dan yang coba dikembangkan dalam proyek akhir ini adalah sistem informasi *coffee shop* berbasis internet. Sistem ini dirancang sebagai pengembangan dari media informasi . Dengan tersedianya layanan melalui internet, pengunjung dapat mengetahui informasi tentang profil Kopi , produk, *customer service* dan pemesanan tempat. Dengan sistem tersebut diharapkan akan memaksimalkan Kedai Kopi *Online* dalam program pemasaran dan pelayanan kepada para pelanggan, sehingga dapat memberi kemudahan bagi para konsumen dalam mendapatkan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalahnya yaitu bagaimana membuat desain *web* pada sebuah usaha bisnis menggunakan *figma*, yang dimana bisnis yang dimaksud yaitu kedai kopi *online*.

1.3 Tujuan

Agar kita dapat mengetahui pembuatan desain *web* pada suatu usaha bisnis dan memudahkan konsumen dalam menikmati minuman kopi ataupun *non* kopi dirumah saja berhubung kondisi di Indonesia kurang baik dengan adanya covid 19.

1.4 Manfaat

Mengetahui tingkat kepuasan konsumen menggunakan aplikasi *online* dalam memenuhi kebutuhannya.

1.5 Batasan Masalah

Dengan pertimbangan keterbatasan kemampuan kami yang tersedia, serta luasnya permasalahan yang harus dibahas, penulis akan membahas faktor-faktor yang mempengaruhi sistem informasi *coffee shop* berbasis internet pada Kedai kopi *online* terbatas pada:

1. Profil Kedai kopi *online*
2. *Registrasi* akun
3. Produk
4. Pemesanan produk
5. Proses transaksi

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Alat dan Bahan

No.	Alat	Fungsi
1.	Leptop	Sebagai alat yang membantu pekerjaan manusia salah satunya membuat desain.
2.	Figma	Sebagai media atau aplikasi desain <i>web</i> .

Tabel 2.1 alat yang digunakan

No	Bahan	Fungsi
1.	Minuman kopi	Sebagai produk yang dijual di kedai kami.
2.	Minuman <i>non</i> kopi	Sebagai produk yang di jual di kedai kami.
3.	Gambar – gambar logo	Untuk memperindah desain yang dibuat atau sebagai pelengkap desain.

Tabel 2.2 bahan yang digunakan

2.2 WEB

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu *domain* yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah *website* umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan.

Biasa untuk tampilan awal sebuah *website* dapat diakses melalui halaman utama.

Menggunakan *browser* dengan menuliskan *URL* yang tepat. Di dalam sebuah *homepage*, juga memuat beberapa halaman *web* turunan yang saling terhubung satu dengan yang lain.

Sejarah *website* pertama kali dimulai dari seorang ilmuwan yang berasal dari Inggris, bernama Tim Berners-Lee. Orang tua dari Berners juga merupakan ilmuwan komputer pada era awal dunia komputasi.

Tujuan awal dari Tim Berners membuat sebuah *website* adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempat kerjanya untuk mendapatkan dan bertukar informasi. Kemudian, pada tanggal 30 April 1993, secara resmi *CERN* yang merupakan laboratorium fisika di Swiss mengumumkan tentang perilisan *website* secara gratis. Sebelum itu pada tahun 1990, Tim Berners-Lee juga menuliskan tentang tiga teknologi dasar *web*, antara lain:

- a) HTML (*HyperText Markup Language*)
- b) URI (*Uniform Resource Identifier*)
- c) HTTP (*HyperText Transfer Protocol*)

Terdapat beberapa fungsi *website* yang memiliki keunggulan dan kualitas yang berbeda sesuai dengan target pemasaran maupun bisnis. Berikut ini merupakan beberapa fungsi yang dikategorikan sesuai dengan tujuan bisnis.

- a) Sarana informasi
- b) Sebagai blog
- c) Sarana transaksi jual beli toko *online* / *ecommerce*

Setelah mengetahui pengertian, sejarah dan fungsi *website*, selanjutnya masuk pada pembahasan mengenai unsur – unsur dari *website* itu sendiri. Berikut merupakan beberapa informasi terkait dengan unsur pembentuk sebuah *web*.

1). *Domain*

Komponen pertama adalah *domain*, dimana *website* dapat dianalogikan sebagai produk. Maka *website* adalah *merk* atau *brand* -nya. Penulisan *domain* yang menarik dapat membuat seseorang masuk ke dalam situs anda.

Selain itu juga anda harus membuat *domain* yang tidak terlalu panjang dan mudah untuk diingat. *Domain* yang baik juga akan berpengaruh pada peningkatan *ranking* sistem pada mesin pencarian. Pastikan juga untuk melakukan optimasi SEO dan melakukan pengecekan *domain* secara berkala.

2). *Hosting*

Komponen atau unsur yang kedua adalah *hosting*, yang mana memiliki peran penting dalam menyimpan semua *database* (penyimpanan data). Informasi dalam *database* dapat berupa teks, gambar, ilustrasi, video, dan *script*). Saat ini banyak sekali jasa terkait layanan paket hosting sesuai dengan kebutuhan bisnis dan produk anda.

3). Konten

Dan yang terakhir adalah konten, dimana fungsi dari konten sangatlah krusial. Karena apabila *website* tidak memiliki sebuah konten, maka dapat dikatakan bahwa situs tersebut tidak memiliki tujuan yang jelas. Contoh *website* yang menerapkan konten adalah media sosial, *company profile*, situs jual beli *online*, dan masih banyak lagi yang lain.

Berikut merupakan tiga jenis *website* berdasarkan pengembangannya.

1). *Website statis*

Website statis merupakan *website* yang memiliki tampilan yang tetap dan tidak banyak mengalami perubahan. Biasanya untuk perubahannya sendiri hanya terletak pada tampilan desain halaman *web* saja, terkait konten tidak mengalami perubahan yang besar. Contoh dari *web* statis yaitu *website* yang menampilkan profil perusahaan.

2). *Website* dinamis

Website dinamis adalah *website* yang mengalami perubahan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan relevansi dari bisnis dan perkembangan zaman. *Website* dinamis memiliki tampilan yang lebih *interaktif*, dan menyediakan fitur kolom komentar, dan *chatting*. Contoh dari situs *web* ini adalah blog, situs berita *online*, *e-commerce*, sistem informasi, dan lain sebagainya.

3). *Website* interaktif

Website interaktif adalah *website* yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar penggunanya. Jenis situs ini biasanya tergolong ke dalam *platform* media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan *platform social media* yang lain.

Setelah mengetahui beberapa hal mengenai halaman *web*, sudah saatnya masuk ke dalam pembahasan mengenai bagaimana cara membuat *website* yang mudah untuk pemula. Berikut merupakan beberapa penjelasannya.

1). Memilih *CMS* atau *platform* yang tepat

Banyak cara untuk membuat sebuah *website* dengan mudah tanpa harus mengenal bahasa pemrograman secara menyeluruh. Anda dapat memanfaatkan fitur *CMS* atau *Content Management System* yang dapat membuat *website* secara cepat dan efektif.

CMS yang populer saat ini, diantaranya adalah *WordPress*, *Joomla*, dan *Drupal*. Setiap jenis *CMS* memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing. Pastikan anda memilih sesuai dengan kebutuhan proyek anda. Namun, kami merekomendasikan untuk menggunakan *WordPress* yang lebih simple dan sangat cocok untuk membuat tampilan *website* dalam bentuk *blog* atau *website company profile*

2). Menentukan nama *domain* dan *hosting* terpercaya

Setelah memilih *CMS*, selanjutnya anda dapat menentukan nama *domain* dan membeli paket *hosting* sesuai dengan *budget* dan kebutuhan bisnis anda. Nama *hosting*

yang akan anda buat, pastikan untuk menyesuaikan dengan konten yang akan dikembangkan.

3). Melakukan proses instalasi dan konfigurasi *website*

Langkah terakhir setelah membeli paket *hosting*, selanjutnya melakukan *instalasi* paket *CMS* dan mulai untuk membuat tampilan halaman utama *web*. Jika anda mengalami kesulitan dalam tahap pengembangan situs, anda dapat mencari berbagai *tutorial*, ataupun mengikuti beberapa forum untuk mendapatkan solusi terbaik dalam menggunakan *CMS* dari beberapa *expert* dan *programmer*.

. Berikut ini adalah beberapa manfaat yang bisa anda dapatkan ketika mempunyai sebuah *website* sendiri.

- 1). Untuk membangun *personal branding*
- 2). Untuk memperkenalkan produk atau jasa
- 3). Sebagai wadah untuk membagikan sumber informasi
- 4). Mendapatkan trafik dan menghasilkan uang

2.3 Delapan Golden Rules

a. *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.

b. *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.

c. *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.

d. *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.

e. *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.

f. *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.

g. *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.

h. *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.

2.4 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman, atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer atau bahasa pemrograman komputer, adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan *sintaks* dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer

1. *JavaScript*

Tidak mengherankan, selama delapan tahun berturut-turut, *JavaScript* telah mempertahankan bentengnya sebagai bahasa pemrograman yang paling umum digunakan. *JavaScript* dapat dipelajari dengan cepat dan mudah serta digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari meningkatkan fungsionalitas *website*, menyempurnakan tampilan dan sistem halaman *website*, hingga mengaktifkan permainan dan *software* berbasis *website*. Sebagai bahasa yang digunakan untuk *web developer*, *Javascript* sering dijadikan sebagai salah satu syarat keahlian untuk profesi *Front End Developer*.

2. *MSQL*

Master Structured Query Language atau *MSQL* adalah sebagai sebuah bahasa khusus yang digunakan ketika membuat maupun mengolah *database* dalam sebuah sistem. Profesi yang menangani bahasa ini biasanya adalah *Back-End Developer* dan *Full Stack Developer*.

3. *Python*

Python adalah bahasa pemrograman *interpretatif* multiguna. Tidak seperti bahasa lain yang susah untuk dibaca dan dipahami, *python* lebih menekankan pada keterbacaan kode agar lebih mudah untuk memahami *sintaks*. Hal ini membuat *Python* sangat mudah dipelajari baik untuk pemula maupun untuk yang sudah menguasai bahasa pemrograman lain. Bahasa ini biasa digunakan untuk komputasi ilmiah dan matematika, bahkan proyek *Artificial Intelligence* juga menggunakan bahasa *Python*.

4. *PHP*

PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang bersifat *open source*. Secara umum, fungsi *PHP* adalah digunakan untuk pengembangan *website*. Di seluruh dunia sangat banyak *website* yang dibangun menggunakan *PHP*. Karena fleksibilitasnya yang tinggi, *PHP* juga bisa digunakan untuk

membuat aplikasi komputer. *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Pengguna bebas memodifikasi dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan.

2.5 Penjelasan *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:

- 1) *CMA (Content Management Application)*
- 2) *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*. Kecanggihan 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* 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*.

Kecanggihan 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. *CMS* yang sering digunakan yaitu *Drupal*, *Joomla*, *WordPress*, *Plone*, *VBulletin*, *Moodle*, *MediaWiki*, *Opencart*, *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. terbukti dengan banyaknya *website* tidak hanya perorangan tapi perusahaan dan pemerintahan pun menggunakan *CMS*.

2.6 UX / UI

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.

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.

Berikut ini kami akan paparkan apa saja sebenarnya perbedaan UI dan UX.

Perbedaan	<i>User Interface (UI)</i>	<i>User Experience (UX)</i>
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, <i>buttons</i> , dll	<i>Usability</i> , <i>navigasi</i> , struktur desain, fitur-fitur, <i>interaction design</i> ,
<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> , <i>Adobe illustrator</i>	Spesifikasi utama <i>prototyping</i> seperti <i>Sketch</i> , <i>InVision</i> , <i>Figma</i> , <i>Adobe XD</i> , <i>Axure</i>

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

Tabel 2.3 perbedaan ux / ui

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *desktop* untuk *Mac OS* dan *Windows*. Aplikasi pendamping Figma *Mirror* untuk *Android* dan *iOS* memungkinkan untuk melihat *prototype* Figma 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 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 *prototipe*, 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 fungsionalitas 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*.

Fitur- fitur utama Figma yang paling unggul meliputi :

1. Alat pena modern yang memungkinkan Anda menggambar ke segala arah dan desain busur instan
2. Fitur *font Open Type*
3. Tugas otomatis melalui *plugin* untuk elemen berulang untuk mempercepat proyek
4. Alat seleksi cerdas dengan penyesuaian otomatis untuk pengaturan jarak, pengaturan, dan pengorganisasian
5. Metode dan cara fleksibel yang menghemat hak untuk proyek Anda
6. Kemampuan membuat sistem dan komponen desain
7. Perpustakaan dan cara *drag and drop* yang dapat diakses
8. Kemampuan untuk memawadagi banyak *audien* tanpa batas pada suatu proyek sehingga seluruh pembagian progress kerja tim
9. Kemampuan memeriksa file desain dan *grab code sinppets*
10. Fitur *ekspor* mudah yang memiliki tautan langsung (bukan hanya format PDF datar)
11. Desain interaksi dan *prototipe* yang dioptimalkan untuk seluler
12. Animasi cerdas untuk menghubungkan objek dan *transisi*
13. Komentar tersemat (*embedded comment*)
14. Kemampuan untuk mengedit bersama dengan tim secara waktu nyata (*real- time*) di ruang desain bersama
15. Riwayat versi yang memungkinkan Anda mengetahui segala sesuatu atau *progress* yang telah berubah dan siapa saja yang melakukannya
16. Buat sistem desain dengan aset yang dapat dicari, gaya dan desain yang dapat dibagikan dan semuanya dalam satu lokasi

17. Kemampuan membuat komponen yang dapat digunakan kembali dengan kemampuan untuk menyimpannya jika diperlukan

18. Satu *platform* untuk segalanya, mulai dari desain hingga *prototype*

2.8 Penjelasan *Projek*

Berikut merupakan penjelasan *project* kami yang kami buat tentang desain *web* dimana kami membuat desain *web* bisnis berupa kedai kopi *online* yang menawarkan minuman kopi maupun *non* kopi:

1. Pertama tama akan masuk *loading screen*. Dimana ditampilkan ini terdapat profil dari kedai kopi kami. Kemudian klik masuk



Gambar 2.1 profil kedai

2. Setelah itu akan muncul tampilan registrasi, jika sudah memiliki akun silahkan masukkan *email* dan *password*, jika belum memiliki akun bisa membuat akun dengan menekan tombol daftar.



Gambar 2.2 Login

3. Dan yang belum memiliki akun sebelumnya yang telah menekan daftar akan muncul tampilan seperti gambar dibawah. Kemudian isi *email* dan *password* dan klik tombol daftar. Jika ingin mendaftar menggunakan google dan facebook bisa juga,tinggal masukkan *email* sama *password*nya.



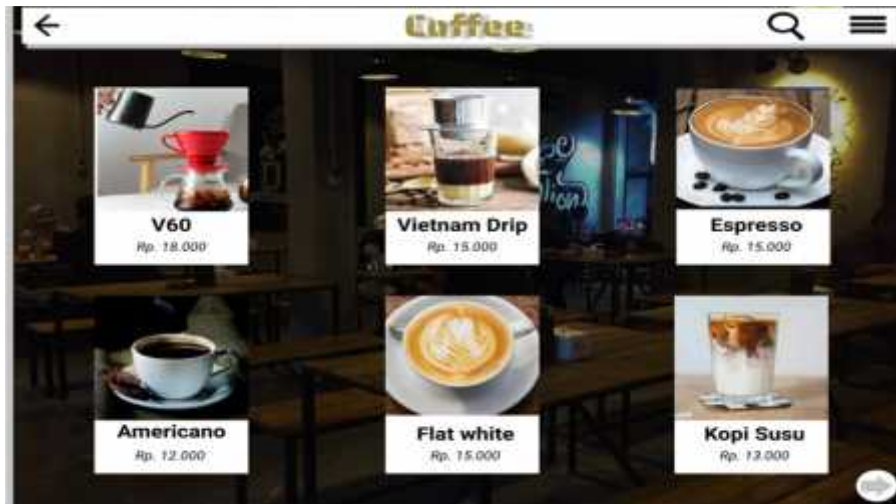
Gambar 2.3 Daftar Akun

4. Setelah klik masuk dan yang sudah terdaftar akan muncul tampilan menu yang ditawarkan pada kedai kami, jika konsumen mau memesan kopi tinggal menekan gambar kopi dan yang mau memesan minuman *non* kopi tinggal menekan gambar minuman *non* kopi.

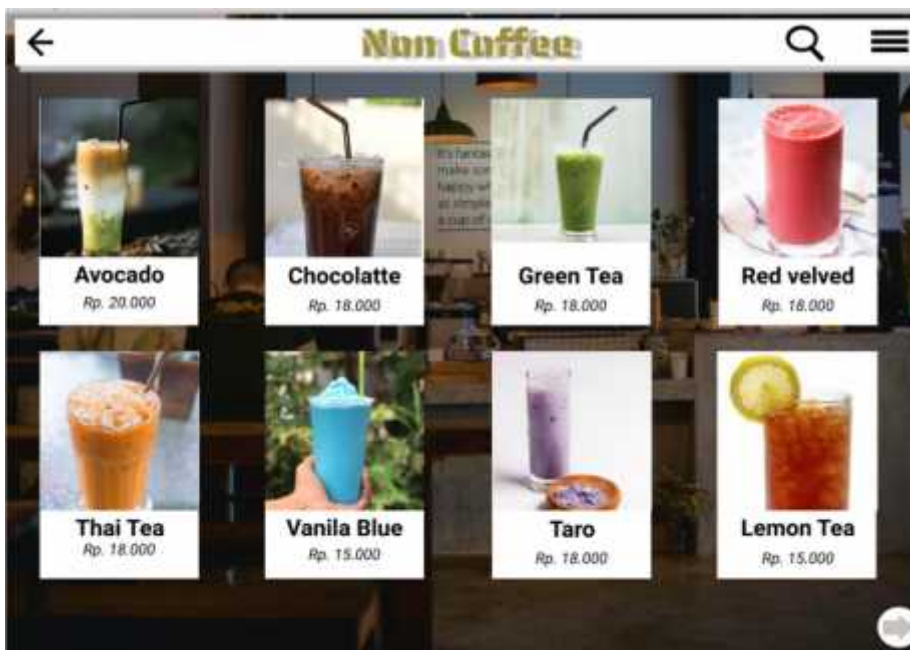


Gambar 2.4 Menu Penjualan

5. Jika sudah menekan minuman kopi akan muncul jenis jenis minuman kopi yang ditawarkan pada kedai kami, begitupun juga dengan minuman *non* kopi apabila sudah di klik akan muncul jenis jenis minuman non kopi yang ditawarkan oleh kedai kami. Tinggal konsumen memilih sesuai selera mereka masing-masing.



Gambar 2.5 Varian kopi



Gambar 2.6 Varian bukan Kopi

6. Setelah konsumen memilih minuman selernya tinggal klik saja minuman yang disukai kemudian akan muncul tampilan seperti gambar dibawah, jika ingin memesan

lebih dari satu tinggal klik tombol tambah yang ada dibawah gambar minumannya. Jika konsumen ingin yang dingin dan panas tinggal klik juga tulisan dingin/panas. Kemudian pilih metode pembayaran cod setelah itu masukkan nama lengkap , nomor *handphone*,alamat dan keterangan setelah itu klik buat pesanan.



Gambar 2.7 proses pemesanan

7. Setelah buat pesanan,tinggal tunggu yah



Gambar 2.8 selesai memesan minuman

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Dalam membuat desain aplikasi maupun desain *website* kita tidak lepas dari kata “*prototype*”. ***Prototype*** adalah tahapan yang ditujukan untuk mentransformasi sifat-sifat abstrak dari sebuah ide menjadi lebih berwujud. *Prototype* sangat penting dalam desain aplikasi atau desain *website* karena dengan *prototype* kita dapat menguji jalannya aplikasi sebelum aplikasi itu di-*develop* oleh *programmer*.

Adapun cara membuat desain web pada figma yaitu Buka Project yang akan diaplikasikan ke Prototype, Buka Tab Prototype, Pilih Konten dan Arahkan ke Halaman Tujuan, pilih Custom Animation Selanjutnya Play, Protoypte Siap untuk Dicoba!!!

3.2 Saran

Dalam perancangan web design ini penulis mendapatkan berbagai saran-saran yang diberikan demi kesempurnaan karya seni selanjutnya. Diantaranya adalah mengenai detail ketika mendesain harus ditingkatkan. Penggunaan fotografi pada konten lebih diperhatikan lagi mengenai potongannya. Serta manajemen waktu ketika mengerjakan proyek harus lebih diperhatikan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Ilmiah Matrik Vol.19 No.1, April 2017: 1-10, ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA LEMBAGA BAHASA KEWIRUSAHAAN DAN KOMPUTER AKMI BATURAJA Yunita Trimarsiah , Muhajir Arafat.

<https://lib.unnes.ac.id/31516/1/5302410165.pdf>

http://repository.maranatha.edu/10273/6/1064099_Conclusion.pdf

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pendidikan/KTI-Materi9+Internet.pdf>

<https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>

<https://www.it-jurnal.com/pengertian-cms-content-management-system/>

<http://ccit.eng.ui.ac.id/lima-bahasa-pemrograman-terpopuler-untuk-dipelajari-di-tahun-2021/>

<https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya>