

**LAPORAN TUGAS PEMROGRAMAN WEB**

**PERTEMUAN KE-4**

**Nama: Juliana Friska Fahrudi**

**NIM: 0110124022**

**Rombel: 24SI01**

**Pemrograman Web**

**2024**

Explore di internet, temukan website yang menarik

• Identifikasi komponen dan elemen desain web yang dipakai !!

• Pilih 4 website, dan buat dalam bentuk laporan **!!**

**Jawab :**

1. <https://www.restoransederhana.id/kontak/>
2. Header

* Logo

Ada di bagian atas halaman.

* Menu Navigasi

Menyertakan tautan ke bagian seperti Beranda, Menu, Box Catering, Lokasi, dan Kontak.

* Judul Halaman
* Gambar/video
* Paragraf
* Table/grafik
* Formulir

1. Sidebar

* Menu Navigasi
* Daftar Tautan
* Iklan
* Widget

1. Footer

* Tautan Navigasi
* Informasi Kontak
* Tautan ke Media Sosial
* Kebijakan Privasi
* Hak Cipta
* Tautan ke Situs Lain

1. <https://www.tiket.com/>
2. Header

* Logo
* Menu navigasi utama
* Akun pengguna
* Keranjang belanja

1. Footer

* Tautan Penting
* Media sosial
* Newsletter
* Informasi tambahan

1. Content Area

* Hero section
* Informasi produk
* Filter dan sortir
* Detail produk

1. Navigation

* Navigasi utama
* Breadcrumbs
* Navigasi responsif
* Pencarian yang ditingkatkan

1. <https://m.21cineplex.com>
2. Header

* Logo
* Judul halaman
* Menu navigasi

1. Footer

* Informasi kontak
* Tautan penting
* Media sosial

1. Content Area

* Daftar film
* Gambar film
* Tautan ke detail film

1. Navigation

* Navigasi utama
* Pencarian
* Breadcrumbs

1. <https://booking.kai.id/>
2. Header

* Logo
* Menu navigasi utama
* Fitur pencarian
* Akun pengguna

1. Footer

* Informasi kontak
* Tautan penting
* Media sosial
* Newsletter

1. Content Area

* Daftar kereta
* Detail kereta
* Tombol pemesanan
* Promosi dan penawaran khusus

1. Navigation

* Navigasi utama
* Pencarian yang ditingkatkan
* Breadcrumbs
* Navigasi responsif

Temukan di internet !!

1. Apa itu material design?
2. Apa itu flat design?
3. Apa itu fluent design?
4. Jelaskan persamaan dan perbedaannya?

**Jawab :**

1. Material Design adalah sebuah guideline / panduan untuk mendesain yang dibuat oleh Google melalui riset yang dalam untuk menghasilkan UX yang lebih baik. Material design sendiri adalah framework yang digunakan oleh Android, dan faktanya Android adalah sistem operasi untuk mobile yang paling banyak digunakan. Jika kamu sebagai seorang UX desainer mengerti dan memahami prinsip material design dengan baik, maka akan memudahkan kamu dalam membuat sebuah produk — terutama untuk platform Android. Tujuan utama material design ini adalah untuk membuat suatu sistem visual yang menyatukan pengalaman pengguna di seluruh platform dan perangkat. Namun, Material Design ini sebaiknya kita anggap sebagai panduan atau referensi saja. Karena tujuan utama kita adalah membuat produk untuk pengguna kita, maka kita harus menyesuaikan desain kita dengan kebutuhan pengguna kita. Jadi, kesimpulannya, jadikan Material Desain sebagai panduan, bukan sebagai contekan. Jangan di copy begitu saja, namun sesuaikan dengan kebutuhan penggunamu. (https://medium.com/belajar-desain/material-design-dce52be59d36)
2. Flat design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada level, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Microsoft merupakan yang pertama menerapkan gaya desain seperti ini untuk interface-nya, dipandang oleh sebagian reaksi terhadap ke populeran desain skeuomorphic, apple menggebrak antarmuka iOS-nya dengan gaya desain ini. Alih-alih untuk mengubah benda dalam kehidupan nyata, seperti kalender, menjadi ilustrasi realistis kecil, tapi para pendukung flat design mengidentifikasi aplikasi dengan sederhana, seperti gambar icon. (https://www.pindexain.com/apa-itu-flat-design/)
3. Sistem Fluent Design (dengan nama kode Project Neon), secara resmi diluncurkan sebagai Sistem Fluent Design Microsoft, adalah bahasa desain yang dikembangkan pada tahun 2017 oleh Microsoft. Fluent Design adalah perubahan dari Microsoft Design Language (dikenal sebagai "Metro") yang mencakup pedoman untuk desain dan interaksi dalam perangkat lunak yang dirancang untuk semua perangkat dan platform Windows 10. Sistem ini didasarkan pada lima komponen utama: Cahaya, Kedalaman, Gerak, Material, dan Skala. Pada pembaruan terakhir desain ini juga banyak memanfaatkan penggunaan gerakan, kedalaman, dan efek tembus cahaya yang lebih menonjol. Transisi ke Fluent Design adalah proyek jangka panjang. Aspek dari desain ini mulai muncul di Windows 10 dimulai dengan pembaruan "Fall Creators Update" yang dirilis pada Oktober 2017, serta pembaruan untuk perangkat lunak sistem Xbox One yang dirilis bersamaan dengannya. Sistem desain ini kemudian diturunkan untuk dirancang bersama dengan Windows 10X, di samping pembaruan Windows 10 di masa mendatang yang akan menggunakan desain serupa.[ Sistem Fluent Design juga ditemukan di Windows 11. ([Fluent Design - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](https://id.wikipedia.org/wiki/Fluent_Design))
4. Persamaan dan perbedaan material antara Material Design, Flat Design, dan Fluent Design :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | **Material Design** | **Flat Design** | **Fluent Design** |
| Pengembang | Google | Banyak (sebuah aliran design) | Microsoft |
| Tahun Lahir | 2014 | 2010-an | 2017 |
| Konsep Dasar | Menggunakan prinsip fisik, seperti bayangan dan kedalaman untuk meniru objek nyata | Design sederhana dan minimalis tanpa efek tiga dimensi | Menciptakan antar muka yang dinamis dan multidimensi dengan efek cahaya, kedalaman, dan transparansi |
| Ciri Visual | Kedalaman dan bayangan yang jelas efek kertas atau ‘card’ warna cerah | Warna solid, ikon minimalis, tanpa efek bayangan atau gradien | Transparansi, pencahayaan yang realistis, animasi yang lembut, dan efek blur |
| Efek Kedalaman | Menggunakan bayangan untuk memberikan efek ketinggian atau ‘elevasi’pada elemen | Biasanya tidak ada efek kedalaman, design datar (flat) dan tanpa bayangan | Menggunakan efek kedalaman melalui lapisan, cahaya, dan transparansi |
| Animasi | Animasi dan transisi responsif untuk mengindikasikan interaksi | Sedikit atau bahkan tanpa animasi, fokis pada kesederhanaan | Animasi halus dan dinamis yang memberikan pengalaman lebih hidup |
| Contoh Implementasi | Gmail, YouTube, Google Drive | Aplikasi IOS awal, Windows Phone lama, beberapa website minimalis | Windows 10/11, aplikasi Windows (Word, Excel, Microsoft Edge |