

Chapter#5&6 DESAIN WEB

Oleh: Fiftin Noviyanto, S.T., M.Cs.

A. Prinsip Desain Web

- **Realistis**
 - Jangan sertakan *plug-ins* dan fitur-fitur yang mungkin menyebabkan pengunjung tidak paham dengan apa yg anda maksud.
 - Jangan menggunakan *image* yang berukuran besar dalam satu halaman
 - Jangan membuat *background image* yang dapat mengaburkan teks
- **Rapi dan informatif**
 - Usahakan pengunjung mengetahui halaman apa yang sedang dikunjungi seperti nama/judul ,keterangan waktu, author, dll
 - Sediakan fasilitas pencarian
- **Tegas dan bijaksana**
 - Dapat buka menggunakan browser yang berbeda
 - Mencirikan pemilik situs: logo dan warna
 - Gunakan navigasi standar: menu, submenu, back (bila halamnya terpisah), dll

B. CSS Layout dn Tabel Layout

- **Penggunaan Tabel**
- **Fakta Penggunaan Tabel :**
 - Lebih mudah digunakan dibanding dengan CS layout
 - Proses desain tabel lebih mudah menggunakan editor WYSIWYG
 - Tabel dapat "rusak" dalam beberapa browser yang biasa kita gunakan, yang menyebabkan perubahan posisi dalam layout
 - Meningkatkan jumlah tag HTML yang tidak perlu, hingga akan menaikkan ukuran file

- **Penggunaan CSS**
- **Fakta menggunakan CSS :**
 - Telah didukung oleh kebanyakan browser versi baru, tetapi tidak didukung oleh browser-browser versi lama.
 - Lebih fleksibel dalam penempatan posisi layout. Dalam layout CSS, kita mengenal Z-index untuk menempatkan objek dalam posisi yang sama.
 - Menjaga HTML dalam penggunaan tag yang minimal, hal ini berpengaruh terhadap ukuran file dan kecepatan downloading.
 - Dapat menampilkan konten utama terlebih dahulu, sementara gambar dapat ditampilkan sesudahnya.
 - Penerjemahan CSS setiap browser berbeda, tata letak akan berubah jika dilihat di berbagai browser.
 - CSS adalah layouting "masa depan" dengan penggabungan bersama XHTML

C. Resolusi Monitor dan Gambar

- Dalam sebuah gambar digital, pixel bisa dikaitkan dengan resolusi yang diberi nama **resolution dependent**.
- Resolusi pada gambar ditentukan berdasarkan jumlah pixel yang menyusun gambar itu per satuan ukur.
- Satuan dpi (dot per inch) atau ppi (pixel per inch) yang merupakan satuan resolusi dari sebuah gambar digital.
- Sebuah monitor hanya mampu menampilkan gambar pada resolusi tertentu, ukuran standar gambar yang ditampilkan dalam layar monitor umumnya adalah 72 ppi atau 96 ppi. Jadi dalam panjang 1 inch, terdapat 72 pixel yang menyusun gambar di layar monitor. Secara default pada Adobe Photoshop ketika kita membuat dokumen baru, resolusi yang digunakan adalah 72 ppi.

D. Whitespace

- Whitespace atau negative space dapat diartikan sebagai ruang kosong yang sangat besar pengaruhnya dalam sebuah layout.
- Ruang kosong bagaikan ruang yang disediakan untuk bernafas atau beristirahat, yaitu dengan cara memberi jarak antara gambar dengan tulisan, border dengan isi, judul dengan teks dan lain-lain sehingga semua isi/konten sebuah situs web dapat dinikmati dan dibaca dengan lebih nyaman.

- Ada beberapa tip dalam menggunakan whitespace pada halaman web, yaitu :
 - Beri jarak antar elemen dalam web
 - Jangan mengurung whitespace di antara elemen desain
 - Hati-hati dengan *"rivers of white"*, Rivers of white atau jalur kosong pada halaman web biasanya muncul pada paragraf yang menggunakan property justify.
 - Tidak ada aturan dalam whitespace

E. Slicing dan Kecepatan Download

- Browser melakukan 4 langkah dalam proses downloading file dari sebuah server yaitu:
 - Browser akan mencari keberadaan server dan file yang dicari
 - Browser kemudian mengontak server apakah file yang diminta dapat di-download
 - Jika server menerima permintaan browser, proses transfer file akan dilakukan
 - Browser menutup koneksi jika transfer telah selesai.

F. Penampilan Image

- Image, grafis atau gambar adalah biang keladi “kembang”nya sebuah halaman web dalam ukuran file.
- Kebanyakan image memiliki ukuran file yang lebih besar dibanding teks
- Adapun peran tersebut adalah sebagai berikut :
 - Image sebagai pengenalan, gambar adalah ciri sebuah situs.
 - Image sebagai penarik perhatian
 - Image sebagai penyampai pesan
 - Image sebagai pendukung konten

G. Mengenal Tipografi

- Untuk dapat menampilkan tulisan atau huruf dengan baik diperlukan strategi tertentu, antara lain :
 - **Mengenal tipe**
Berdasarkan bentuknya, para ahli tipografi membagi tipe menjadi beberapa jenis yaitu :
 - Serif, merupakan huruf yang memiliki kait atau tangkai pada ujung-ujungnya.
 - Sans-serif, merupakan bentuk huruf yang tidak memiliki kait. Terlihat lebih sederhana dan “bersih”.
 - Script, merupakan bentuk huruf yang mirip dengan tulisan tangan, huruf ini juga bisa hadir seperti huruf bersambung
 - Dekoratif, merupakan huruf yang lebih bebas dan tidak termasuk dalam 3 kategori di atas. Tipe ini dapat berupa huruf-huruf dengan pola-pola tertentu atau berupa icon atau gambar

H. Sketsa Perancangan

Tip langkah-langkah merancang situs web yang biasa dilakukan :

- Sketsa Kertas
- Sketsa Digital, yaitu dengan menggambarkannya menggunakan aplikasi grafis seperti photoshop, Fireworks, Correl Draw, Illustrator, dan lain-lain
- Pembuatan, yaitu bekerja dalam editor HTML yang biasa digunakan dengan membuat layout tabel secara umum, dan dapat memindahkan bagian-bagian dari sketsa digital yang dianggap perlu, seperti icon atau grafis.

I. Navigasi

- Navigasi pada sebuah situs ibarat sebuah petunjuk jalan atau peta, memberikan pilihan kepada pengunjung bagian mana yang akan ia kunjungi. Bagaimanakah sebaiknya sebuah navigasi situs dibuat dan ditampilkan ?
 - Perencanaan
 - Konsisten
 - Berbeda
 - Singkat, tepat dan jelas
 - Tunjukkan posisi pengunjung
 - **Jangan lupa "home"**
 - **Posisi Navigasi:** Top Navigation (Navigasi di atas), Left Navigation, Right Navigation (Navigation di Kanan), Free Navigation (Navigasi Bebas)

- **Metode Tampilan Navigasi**, Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media, yakni teks, image atau animasi. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.
 - Teks, Menampilkan menu dalam teks bisa jadi kurang menarik perhatian pengunjung jika anda tidak meramunya dengan baik. Kelebihan metode ini adalah waktu downloading yang cepat
 - Image, Sebaiknya, navigasi menggunakan image ini menggunakan warna yang tidak kompleks, makin sedikit warna ukuran file akan semakin sedikit.
 - Animasi

J. Kriteria Situs Web yang Baik

- **CONTENT/ISI**
Content yang baik akan menarik, relevan, dan pantas untuk target audiens situs Web tersebut, Tipsnya:
 - **Kenali Audience anda**
 - **Jagalah Content anda Segar dan Up-to-Date**
 - **Nyatakan kebijaksanaan anda dengan Jelas**
 - **Dahulukan Kualitas di atas Kuantitas**
- **STRUKTUR DAN NAVIGASI**
Tips untuk membangun Struktur dan Navigasi situs yang baik:
 - **Rencanakan benar-benar dan jauh-jauh hari sebelumnya**
 - **Kelompokkan Link Navigasi dan Aturilah sepantasnya**
 - **Tetaplah Konsisten**

- **DESAIN VISUAL**

Visual Design yang baik menarik, berkualitas tinggi (berukuran file yang masuk akal) dan mendukung content, struktur dan navigasi, sambil menambahkan elemen-elemen menarik.

- **Tipsnya :**

- **Gunakan Desain Visual untuk menciptakan kejelasan kegunaan**
- **Buatlah Situs anda berkesan Profesional dan Orisinil**
- **Keep it clean and simple.**

- **INTERAKTIFITAS**

Keindahan Web adalah bahwa di Web dimungkinkan pengunjung situs anda berinteraksi dengan situs anda, anda, pengunjung situs web yang laen (inilah dasar komunitas sebuah situs Web), dan dengan komputernya.

- **Interaktivitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs web anda dalam user experience (U.X) yang anda rancang dengan situs Web anda. Dasar dari Interaktivitas:**
 - **Hyperlinks**
 - **Mekanisme FeedBack**

■ FUNGSIONALITAS

Bagaimana meningkatkan fungsionalitas dalam situs anda?

- Test di berbagai browser dan benerin apa yang bisa anda benerin
- Pastikan Situs anda bekerja di paling tidak platform Mac dan PC
- Ujicoba untuk berbagai kecepatan koneksi
- Periksa semua link
- Tawarkan pilihan untuk menampilkan situs anda pelan ataupun cepat

Referensi

- Hasanuddin, 2005, Diktat Kuliah Rekayasa Web, Teknik Informatika, UAD