

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Perancangan

2.1.1 Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses penggambaran atau perencanaan dari beberapa komponen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, menyusun suatu sistem untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Menurut Syifaun dalam Hidayatulloh (2020), perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, serta pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan memiliki fungsi.

2.2 Konsep Dasar *Website*

2.2.1 Pengertian *Website*

Menurut Abdulloh (2023), *website* merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari berbagai halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital seperti teks, gambar, video, audio, serta animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Hamdi (2022), *website* merupakan layanan internet yang dapat menghubungkan dokumen lokal maupun jarak jauh. Tautan pada *website* memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain (*hypertext*), baik antar halaman yang disimpan di server yang sama atau server di seluruh dunia.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan halaman yang berisi milyaran dokumen dan dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan platform yang disebut dengan browser.

2.2.2 Jenis-jenis *Website*

Jenis kategori *website* menurut Abdulloh (2023) adalah sebagai berikut:

a. *Website* Statis

Merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Perubahan halaman yang dilakukan secara manual dengan mengedit *code* yang merupakan bagian dari struktur *website*. *Website* jenis ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari perusahaan atau organisasi. *Landing page* merupakan jenis *website* yang banyak digunakan pada jenis *website* ini.

b. *Website* Dinamis

Merupakan situs *website* yang dirancang untuk diperbaharui secara berkala oleh pengelola atau pemilik *website*. *Website* jenis ini banyak dimiliki oleh perusahaan atau perorangan yang aktivitas bisnisnya berkaitan dengan internet. Contohnya: web portal, web berita, dll.

c. *Website* Interaktif

Merupakan *website* yang memiliki kesamaan dengan *website* dinamis, isi informasi didalam *website* terus diperbaharui dari waktu ke waktu tetapi isi informasi tidak hanya dapat diubah oleh pemilik *website* melainkan pengguna *website* tersebut dapat mengubah nya sesuai dengan kebutuhan. Contohnya: *Facebook*, *X*, *Shopee*, *Tokopedia*, dan lain sebagainya.

2.2.3 Fungsi *Website*

Website mempunyai beberapa fungsi tergantung dari tujuan pembuatan *website* itu sendiri, menurut Ali dalam Dien (2020) secara umum fungsi *website* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Media Promosi

Website sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama yaitu berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online* atau menjadi penunjang utama yang dapat berisi informasi lengkap daripada media promosi *offline* seperti koran atau majalah.

2. Sebagai Media Pemasaran

Pada toko *online* atau system afiliasi, *website* merupakan media pemasaran yang cukup baik dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, dalam membangun toko *online* hanya diperlukan modal yang relatif lebih kecil, serta dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik *website* tersebut sedang beristirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

3. Sebagai Media Informasi

Website menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses darimana saja dan kapan saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran dan majalah.

4. Sebagai Media Pendidikan

Website yang berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah atau penunjang pendidikan.

5. Sebagai Media Komunikasi

Website yang dirancang untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk dapat saling berbagi informasi atau membantu untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

2.3 Konsep Dasar Media dan Promosi

2.3.1 Pengertian Media

Menurut Nurhasana (2021), media merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang dapat berfungsi sebagai perantara atau sarana untuk melakukan proses komunikasi.

2.3.2 Pengertian Promosi

Menurut Satriadi (2021), promosi merupakan proses memberikan informasi, membujuk, serta mempengaruhi konsumen untuk membeli atau menggunakan suatu produk atau jasa. Tujuan dari promosi itu sendiri yaitu untuk meningkatkan volume penjualan produk atau jasa. Promosi merupakan bauran pemasaran yang bertujuan untuk mengkomunikasikan produk atau jasa kepada pelanggan sehingga menciptakan permintaan yang terus meningkat.

Sedangkan menurut Lupiyoadi (2018), promosi merupakan salah satu komponen pemasaran yang sangat penting yang digunakan perusahaan untuk memasarkan barang dan jasa. Promosi tidak hanya berfungsi sebagai cara perusahaan berkomunikasi dengan pelanggan, tetapi juga berfungsi sebagai cara untuk mempengaruhi pelanggan untuk membeli barang atau menggunakan jasa sesuai keinginan dan kebutuhannya.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa promosi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan produk atau jasa kepada untuk meningkatkan permintaan pelanggan.

2.3.3 Pengertian Media Promosi

Menurut Saptadi (2024), media promosi merupakan saluran atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan iklan atau pemasaran kepada target audiens. Pemilihan media promosi harus disesuaikan dengan tujuan pemasaran, karakteristik target audiens.

Menurut Jannah (2022), media promosi merupakan alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Dengan adanya media promosi yang digunakan tentu akan membantu meningkatkan penjualan dari suatu produk.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media promosi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens.

2.4 Perancangan *Website*

2.4.1 Pengertian *Wix*

Menurut Suksma (2024), *wix* merupakan *platform* pembuatan *website* secara sederhana dan ramah untuk pengguna. Dengan antarmuka seret dan lepas seseorang dapat membuat *website* dengan cepat tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. *Wix* juga menyediakan template dan fitur yang dapat diatur sesuai keinginan.

Wix merupakan salah satu *platform* untuk pembuatan *website* dengan sederhana dan cepat melalui fitur antarmuka *drag and drop*.




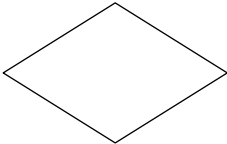


2.4.2 Pengertian *Flowchart*

Menurut Pratiwi (2020), *flowchart* merupakan bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. *Flowchart* digunakan untuk merepresentasikan maupun

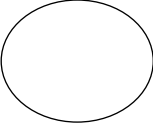

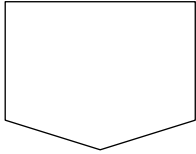
mendesain program. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, teratur, rapi, dan jelas dengan menggunakan simbol – simbol standar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *flowchart* merupakan suatu gambar yang digunakan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah. Berikut ini merupakan simbol-simbol *flowchart*.

Tabel 2.1
Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1.	Simbol <i>Terminator</i> 	Permulaan/akhir program
2.	Simbol <i>Process</i> 	Menyatakan proses terhadap data
3.	Simbol <i>Input/Output</i> 	Menerima <i>input</i> atau menampilkan <i>output</i>
4.	Simbol Seleksi/pilihan 	Penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
5.	Simbol <i>Predefined-data</i> 	Definisi awal dari variabel atau data
6.	Simbol <i>Predefined Process</i> 	Permulaan sub program

Lanjutan Tabel 2.1

No	Simbol	Keterangan
7.	Simbol <i>Connector</i> 	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman.
8.	Simbol <i>Arrows</i> 	Menunjukkan arah aliran program
9.	Simbol <i>Off-line Connector</i> 	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda

Sumber: *Dasar Logika Pemrograman Komputer, 2022*