

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan diartikan sebagai proses, pembuatan, cara, merancang, merencanakan segala sesuatu sebagai bagian dari kerangka kerja (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:1164). Sedangkan dalam bahasa Inggris, perancangan adalah *design*, artinya memikirkan, menggambar rencana, menyusun bagian-bagian menjadi sesuatu. Merancang pada dasarnya memiliki arti yang sama dengan *design* sebagai sebuah proses kegiatan. Proses tersebut diawali gagasan hingga terwujud menjadi tujuan awal, proses perancangan bergerak menuju perumusan ide berupa pemikiran dan perancangan desain (Marlina, 2008:2).

2.2 Website

2.2.1 Pengertian Website

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protokol*) dan untuk mengakses perangkat lunak yang disebut *browser* (Arief, 2011:7).

Browser (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat di dalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *web engine*. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan. Situs web adalah dokumen-dokumen web yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki *Unified Resource Locator* (URL atau domain dan biasanya di-publish di internet atau intranet).

2.2.2 Jenis Website

Website (situs web) adalah kumpulan dari beberapa halaman web. *Home page* sering juga disebut dengan *website*. Untuk bisa mengakses

informasi yang terdapat didalam *home page* diperlukan suatu software tool yang disebut web *browser* untuk membaca HTML yang terdapat dalam suatu komputer.

Web terdiri atas beberapa jenis yang dapat menjadi dasar dari perancangan sebuah *website* (Guntur Syahputra, dkk., 2021:51) yaitu sebagai berikut:

1. *Website* Statis

Website statis merupakan *website* yang memiliki tampilan yang tetap dan tidak banyak mengalami perubahan.

2. *Website* Dinamis

Website dinamis adalah *website* yang mengalami perubahan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan relevansi dari perkembangan pendidikan dan zaman.

Website dinamis memiliki tampilan yang lebih interaktif, dan menyediakan fitur kolom komentar, dan *chatting*.

3. *Website* interaktif

Website interaktif adalah *website* yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar penggunanya.

Website terus berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan *website* ini telah menghasilkan miliaran *website* yang dapat ditemukan di internet. Secara umum pembagian jenis situs web berdasarkan tujuan menurut siti dan vilda (2017:303) adalah sebagai berikut:

1. *Website E-commerce*

Website e-commerce merupakan situs web di mana pengunjung dapat membeli sebuah produk atau jasa. Situs web *e-commerce* pada umumnya juga dikenal dengan sebutan *marketplace*. Situs yang isinya berupa produk-produk atau jasa, memiliki keranjang belanja, dan dapat dilakukannya transaksi maka dapat dikategorikan sebagai *website e-commerce*.

2. *Website* Bisnis

Website bisnis memiliki perbedaan dengan *website e-commerce*, situs web ini lebih berupa situs web perusahaan yang memiliki tujuan untuk mengenalkan produk mereka dan dapat juga berisi informasi-informasi yang dibutuhkan pelanggan atau calon pelanggan. Perbedaan yang signifikan adalah *website* bisnis biasanya tidak menjual produk secara langsung. *Website* ini biasanya digunakan untuk mendorong orang menghubungi kontak yang tersedia atau mengunjungi lokasi bisnis mereka.

Setiap bisnis wajib memiliki *website* untuk saat ini, hal ini dikarenakan kebanyakan orang akan mencari informasi di internet tentang suatu bisnis sebelum melakukan transaksi.

3. *Blog Pribadi*

Website jenis ini umumnya berisi tentang berbagai hal yang ditulis dengan sudut pandang pribadi atau berisi hal-hal yang sifatnya dokumentasi cerita sehari-hari kehidupan seseorang. Orang pada umumnya menulis blog sesuai keahlian atau hobi seperti contohnya orang yang hobi jalan-jalan maka akan membuat blog tentang *traveling*. Blog bisa menghasilkan uang jika memiliki pengunjung yang banyak. Monetisasi blog yang paling umum adalah menggunakan Google *AdSense* atau dapat melalui afiliasi dan menjual produk sendiri.

4. *Website Hiburan*

Website jenis ini dibuat dengan tujuan sebagai hiburan, dapat berupa lucu-lucuan, bacaan (komik, cerpen, novel) atau konten hiburan lainnya. *Website-website* hiburan ini dapat menghasilkan uang melalui iklan yang tampil di *website* mereka. Jarang sekali *website* hiburan menjual produk atau menawarkan layanan tertentu.

5. *Website Berita*

Website berita merupakan media yang menghadirkan informasi-informasi terbaru dari berbagai hal seperti politik, olahraga, kriminal, ekonomi, dan lain-lain. Jenis *website* ini tidak bisa dikelola secara perorangan atau hanya sekelompok kecil orang, memerlukan anggota yang banyak dikarenakan *website* berita harus dapat selalu *up to date* dengan kejadian yang sedang terjadi. *Website* berita atau sering disebut *news* dapat mempublish hingga ratusan berita setiap harinya.

6. *Website Portofolio*

Jenis *website* ini memiliki kemiripan dengan *website* bisnis, namun *website* portofolio biasanya lebih fokus untuk menampilkan contoh hasil kerja yang pernah dilakukan oleh individu maupun perusahaan. *Website* ini dapat berfungsi untuk meyakinkan calon pelanggan atau klien tentang kualitas yang ditawarkan oleh individu atau perusahaan.

7. *Website Brosur*

Website brosur digunakan oleh perusahaan yang hanya berisi sedikit halaman. *Website* brosur biasanya digunakan oleh bisnis kecil yang ingin bisnisnya ada di *online* untuk menunjukkan bahwa mereka ada. Ciri utama dari *website*

brosur ini adalah tampilannya jarang sekali diperbarui atau malah tidak pernah diperbarui sama sekali sejak dibuat.

8. *Website Forum*
Website forum adalah tempat di mana orang-orang dapat berkumpul, berkomunikasi, berkolaborasi, bahkan melakukan jual beli secara *online*.
9. *Website Media Sharing*
Website jenis ini digunakan untuk berbagi berbagai media seperti foto, video dan audio. Jenis *website* ini yang paling dikenal saat ini adalah Youtube. Youtube merupakan *website* media sharing dengan konten video.
10. *Website Social Media*
Website jenis merupakan situs web yang paling menarik dan tidak jarang membuat penggunanya kecanduan. Konten-konten di dalamnya membuat pengguna tertarik untuk terus menjelajahi konten-konten yang disajikan. Media sosial adalah tempat orang berbagi banyak hal seperti foto, video, cerita, jualan, curhat dan lain sebagainya. Sosial media menjadi tempat orang-orang untuk berinteraksi dengan teman, keluarga, saudara, rekan kerja hingga orang yang tidak dikenal.
11. *Website Crowdfunding*
Internet merubah banyak hal, termasuk dalam hal penggalangan dana atau *crowdfunding*. Penggalangan dana pada umumnya dilakukan secara manual, di jalan, datang ke rumah-rumah. *Website crowdfunding* memudahkan *fundraiser* atau pihak yang membantu menggalang dana untuk melakukan penggalangan dana secara *online* sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga.

2.2.3 Fungsi Website

Penggunaan *website* memiliki berbagai fungsi yang dapat memberikan dampak positif (Hasugian, 2018:83) adapun menurut (Santi, Laily, Guntoro, 2022) fungsi *website* diantaranya:

1. Media Hiburan

Beberapa *website* yang dibuat dengan tujuan sebagai hiburan pada umumnya berisi konten berupa humor, gosip, cerita dan video dimana fungsi utamanya adalah untuk memberikan konten yang bisa menghibur pengunjungnya.

Youtube dapat dikategorikan sebagai salah satu *website* yang berfokus sebagai media hiburan khususnya saat ini menjadi media hiburan yang paling populer.

2. Media Informasi

Website memiliki beragam tujuan salah satunya untuk memberikan informasi yang bermanfaat. Umumnya orang akan mengetikkan apapun informasi yang mereka butuhkan melalui Google dimana akan diarahkan tampilan semua *website* yang memiliki informasi yang relevan sesuai dengan kata kunci yang telah dicari baik berupa *website* berita, blog pribadi, *website* perusahaan ataupun sosial media.

3. Media Komunikasi dan Sosial

Pada awalnya sosial media yang telah menjadi sebuah aplikasi sebelumnya hanyalah sebuah *website* dimana tujuannya untuk mempermudah orang untuk berbagi, berkomunikasi dan berinteraksi. Sosial media membantu mempermudah kita dalam berbagi informasi, foto, video, kegiatan sehari-hari dan lain sebagainya.

4. Media Jual Beli

Pada saat ini *website* telah memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah penggunaan *website* sebagai media jual beli atau yang biasa dikenal dengan sebuta *e-commerce*. Pada saat masih belum berkembangnya teknologi apabila kita ingin berbelanja maka diharuskan mendatangi langsung ke tokonya. *Website e-commerce* membuat kita dapat membeli sesuatu tanpa keluar rumah dan dapat mengakses melalui smartphone dan internet untuk melakukan transaksi.

5. Media Belajar

Fungsi ini memiliki kemiripan dengan fungsi media informasi. Namun media belajar lebih spesifik kepada pendidikan.

Website yang menyediakan informasi pendidikan dan kursus *online* akan digolongkan kepada jenis fungsi ini.

2.2.4 Kriteria *Website*

Penggunaan *website* memiliki berbagai kriteria untuk dapat dikatakan bagus apabila memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

1. *Loading* yang cepat

Salah satu hal paling penting yang harus dimiliki oleh *website* adalah kecepatan atau speed yang memadai. Seorang pengunjung tidak suka menunggu, begitu juga ketika mengunjungi atau membuka sebuah *website*. *Loading* yang memerlukan waktu yang lama kemungkinan besar orang atau pengunjung akan kabur dan mencari *website* lain. Kecepatan *website* ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti *hosting*, *theme*, *widgets*, dan ukuran gambar.

2. *Responsif* dan *Mobile Friendly*

Website responsif memiliki arti berupa tampilan *website* yang dapat menyesuaikan ketika diakses dengan perangkat apapun, baik berupa desktop ataupun mobile. Tampilan *website* dituntut untuk tetap rapi dan bagus khususnya ketika diakses dengan perangkat mobile karena 80% orang mengakses internet dari *smartphone*. *Responsif* atau tidaknya sebuah *website* akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan pengunjungnya.

3. Desain Sederhana

Desain dan tampilan dari *website* termasuk komponen penting yang perlu diperhatikan di dalam perancangan *website* walaupun sebagian besar pengunjung datang bukan untuk menilai desain dari sebuah *website* melainkan untuk menemukan informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung. Penggunaan elemen dan desain yang tidak penting hanya akan

membuat pengunjung kebingungan dan kesulitan menemukan apa yang mereka cari.

4. Konten yang Menarik

Inti dari sebuah *website* adalah konten yang terdapat di dalamnya karena konten adalah daya tarik utama dari sebuah *website*. Konten yang tidak menarik hanya akan membuat pengunjung merasa tidak puas dan tidak akan kembali lagi.

2.3 Informasi

2.3.1 Pengertian Informasi

(Uswatun, 2013) Mendefinisikan Informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidak pastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut.

2.3.2 Tujuan Informasi

Adanya Informasi sebagai data yang telah diolah memiliki tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menyediakan sebuah berita yang akan di pakai dalam sebuah pengambilan keputusan.
2. Untuk membuat situasi menjadi tenang setelah mendengar kabar tersebut atau malah menjadi sebaliknya.
3. Untuk memberikan berita kepada orang yang mulanya tidak tahu yang sehingga orang tersebut mengerti atau memahaminya.
4. Untuk membantu seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan atau tugasnya dari hari ke hari.

2.4 Promosi

2.4.1 Pengertian Promosi

Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan.

2.4.2 Tujuan Promosi

Suatu usaha baik perusahaan ataupun UMKM tidak terlepas dari adanya promosi, adapun tujuan dari promosi adalah sebagai berikut:

1. Menyebarkan informasi tentang produk atau jasa kepada calon pelanggan dan target pasar.
2. Menarik perhatian, menggandeng dan menjaga loyalitas pembeli.
3. Membangun *brand awareness* dan citra positif dari produk atau perusahaan.
4. Membedakan dan mengunggulkan produk dari kompetitor.
5. Meningkatkan penjualan dan keuntungan perusahaan.

2.4.3 Jenis Promosi

Promosi di dalam penerapannya di keseharian terdapat beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

a. Promosi Secara Fisik

Promosi secara fisik sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari seperti pada saat konser, bazar, pameran dan masih banyak lagi. Kegiatan promosi secara fisik biasanya bisa

diterapkan dengan membuk booth atau tempat yang bisa digunakan untuk menawarkan barang produk atau jasanya.

b. Promosi Melalui Media Tradisional

Pada zaman dahulu promosi melalui media tradisional mampu meningkatkan penjualan, media tradisional merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan media seperti koran, majalah, pamflet, TV, radio, *billboard*, iklan banner, dan masih banyak lagi.

c. Promosi Melalui Media Digital

Promosi melalui media digital merupakan promosi yang sedang ramai digunakan belakangan ini, media digital bisa dikatakan sebagai media promosi yang paling modern atau terbaru saat ini. Seiring perkembangan teknologi dan juga media informasi yang sangat pesat, cara suatu perusahaan untuk memperkenalkan produk atau jasa juga mengalami perubahan yang signifikan. Promosi yang bisa dilakukan secara digital sendiri antara lain yaitu jaringan *website*, media sosial, mesin pencari, aplikasi, email dan masih banyak lagi.