

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI  
WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK *FLAT DESIGN* PADA PT.  
SELARAS UTAMA INTERNASIONAL**

Syifa Fauzia<sup>1</sup>, Fenty Eka Muzayyana Agustin<sup>2</sup> Undang Syaripudin<sup>3</sup> Yuditha Ichسانی<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 4</sup>Teknik Informatika UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

<sup>3</sup>Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung

<sup>1</sup>undang\_if@uinsgd.ac.id, <sup>2</sup>fenty.eka@uinjkt.ac.id <sup>3</sup>undang\_if@uinsgd.ac.id,

<sup>4</sup>yuditha.ichسانی@uinjkt.ac.id

**ABSTRAK**

Meskipun pertumbuhan *e-commerce* di Indonesia terbilang pesat namun tidak semua tampilan antarmuka pengguna aplikasi web *e-commerce* di Indonesia memiliki karakteristik yang *user friendly*. Padahal setiap *user* tentu mengharapkan tampilan antarmuka pengguna dengan kategori *user experience* yang memuaskan terutama dalam bidang *e-commerce*. Salah satu web *e-commerce* yang tampilan antarmuka penggunanya masih dibuat sederhana dan belum memenuhi kriteria *user friendly* yaitu kamardagang.com. Web tersebut milik PT. Selaras Utama Internasional yang menjadi tempat bagi penulis dalam melaksanakan penelitian, dengan melakukan perancangan *prototype* tampilan antarmuka pengguna terlebih dahulu pada web kamardagang.com tentunya dengan memanfaatkan kelebihan dari *Flat Design* diharapkan akan memudahkan para *front end programmer* untuk membangun suatu tampilan antarmuka aplikasi web yang sebenarnya dengan mengaplikasikan desain *prototype* yang telah dibuat. Di dalam *paper* ini telah dirancang *Prototype* Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com dengan teknik *Flat Design* pada PT. Selaras Utama Internasional.

**Kata Kunci:** *flat design, user interface, website*

**ABSTRACT**

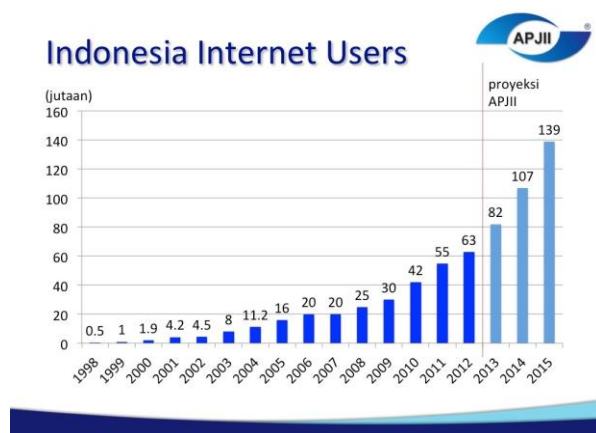
Despite the growth of *e-commerce* in Indonesia is quite fast, but not all of the user interface of web applications of *e-commerce* in Indonesia has the characteristics of *user friendly*. In fact, every user will expect to see the user interface with a satisfying user experience category, especially in the field of *e-commerce*. One of the *e-commerce* web that its user interface is simple and *user friendly* yet meet the criteria is kamardagang.com. The site is owned by PT. Selaras Utama Internasional, the place for author in conducting research, by designing the *prototype* of user interface kamardagang.com on the website, of course, by using the advantages of the *Flat Design* is expected to facilitate the *front end programmer* to build a real web application interface by applying the *prototype* design has been created. In this paper has been designed *User Interface Prototype* of Kamardagang.com Web Applications with *Flat Design* technique at PT. Selaras Utama Internasional.

**Keywords:** *flat design, antarmuka pengguna, situs web*

## I. PENDAHULUAN

Nilai estetika atau keindahan menjadi hal utama yang dapat menunjang suatu hasil karya sehingga dapat dinikmati oleh mata, jiwa, perasaan, maupun dengan telinga. Keindahan sangat berkaitan erat dengan segala sesuatu yang mencakup kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*) [5]. Segala sesuatu di alam semesta ini memiliki nilai estetika atau nilai keindahan tersendiri, seperti langit, bumi dan seluruh isinya yang merupakan keindahan dari hasil karya seni Maha Suci Allah SWT. Manusia juga turut menerapkan ilmu dalam bidang seni yang diturunkan dari para leluhurnya, contoh yang paling umum seperti memahat, mengukir dan melukis. Sedangkan pada era modern seperti sekarang ini dikenal istilah desain grafis yang difungsikan sebagai media untuk menyalurkan kreatifitas dalam bidang seni dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Perkembangan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini semakin pesat, terutama perkembangan teknologi di bidang media informasi salah satunya yaitu internet dimana peran internet menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi salah satu media informasi yang paling banyak digunakan.



Gambar 1. Grafik Pengguna Internet di Indonesia  
(Sumber: [3])

Merujuk pada grafik yang disajikan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penggunaan teknologi internet di Indonesia mulai tumbuh semenjak tahun 1998. Di tahun 1998 pengguna internet

di Indonesia hanya berjumlah 0.5 juta orang. Kemudian tumbuh pesat hingga menyentuh angka 55 juta pengguna di tahun 2011 dan 139 juta pengguna di tahun 2015 [3]. Pertumbuhan angka penggunaan teknologi internet yang pesat ini memacu pertumbuhan web di Indonesia terutama pada bidang *e-commerce* yang dimanfaatkan untuk memasarkan berbagai macam produk baik barang maupun jasa. Data dari lembaga riset ICD memprediksi bahwa pasar *e-commerce* di Indonesia akan tumbuh 42% dari tahun 2012-2015. Angka ini lebih tinggi jika dibandingkan negara lain seperti Malaysia (14%), Thailand (22%), dan Filipina (28%) [7].

Meskipun pertumbuhan *e-commerce* di Indonesia terbilang pesat namun tidak semua tampilan antarmuka pengguna aplikasi web *e-commerce* di Indonesia memiliki karakteristik yang *user friendly*. Padahal setiap *user* tentu mengharapkan tampilan antarmuka pengguna dengan kategori *user experience* yang memuaskan terutama dalam bidang *e-commerce*. Pendapat ini tentunya diperkuat dengan data yang dikemukakan oleh Google melalui riset mereka yaitu sebanyak 67% pengguna internet kemungkinan akan melakukan transaksi jika *website* yang mereka kunjungi adalah *website* bertampilan *user friendly*. Sebaliknya, 61% pengguna akan meninggalkan *website* dengan desain yang tidak *user friendly* (Google, 2014), dengan bantuan teknologi komputer yang biasa difungsikan sebagai media desain grafis *Flat Design* dapat dijadikan alternatif untuk diterapkan pada tampilan antarmuka pengguna aplikasi web agar memiliki karakteristik *user friendly*. *Flat Design* dinilai *simple* dan minimalis sehingga mudah untuk menemukan maksud dari desain yang diberikan [9].

Salah satu web *e-commerce* yang tampilan antarmuka penggunaannya masih dibuat sederhana dan belum memenuhi kriteria *user friendly* yaitu kamardagang.com. Web tersebut milik PT. Selaras Utama Internasional yang menjadi tempat bagi penulis dalam melaksanakan penelitian, dengan melakukan perancangan prototype tampilan antarmuka pengguna terlebih dahulu pada web kamardagang.com tentunya dengan memanfaatkan kelebihan dari *Flat*

*Design* diharapkan akan memudahkan para *front end programmer* untuk membangun suatu tampilan antarmuka aplikasi web yang sebenarnya dengan mengaplikasikan desain prototype yang telah dibuat. Tujuan penulisan *paper* ini adalah merancang *Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.com* dengan Teknik *Flat Design* pada PT. Selaras Utama Internasional.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Aplikasi Web

#### 2.1.1. Definisi Aplikasi Web

Menurut [10] aplikasi web adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis web. Fitur-fitur aplikasi web biasanya berupa data persistence, mendukung transaksi dan komposisi halaman web dinamis yang dapat dipertimbangkan hibridisasi, antara hipermedia dan sistem informasi. Menurut [4], aplikasi web adalah aplikasi yang mempunyai arsitektur *three-tier* yang dijalankan pada *browser* sebagai *front end*. Menurut [3], aplikasi web atau yang biasa disebut *web application* ialah suatu *website* yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* dari berbagai komputer atau *device* yang terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi web adalah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna yang dijalankan pada *browser* sebagai *front end* dimana penggunaannya dapat mengakses internet melalui *software* dari berbagai komputer atau *device* yang terkoneksi dengan internet.

#### 2.1.2. Karakteristik Aplikasi Web

Aplikasi Web memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut [10]:

1. Aplikasi Web akan secara konstan meningkat dan informasi yang dimasukan ke dalam dan disajikan oleh situs Web juga akan berubah. Tidak seperti perangkat lunak konvensional yang melalui perencanaan dan revisi terpisah pada waktu tertentu di dalam siklus hidupnya, aplikasi Web secara terus menerus meningkat dalam kaitannya dengan kemampuan dan ketidakstabilan kebutuhan.

2. Aplikasi Web tidak terpisahkan dari perangkat lunak. Konten yang dapat mencakup teks, grafis, citra, audio, dan/atau video terintegrasi dengan pengolahan prosedural.
3. Aplikasi Web bertujuan untuk digunakan secara luas oleh komunitas pengguna yang variable, dengan sejumlah besar pengguna anonim (bisa menjadi jutaan, seperti kasus eBay dan 2000 Sydney Olympics *Website*) dengan berbagai kebutuhan, harapan, dan sekumpulan keahlian.
4. Saat ini, kebanyakan sistem berbasis Web adalah *content-driven (database-driven)*. Pengembangan sistem berbasis Web meliputi penciptaan dan manajemen dari konten, seperti halnya ketentuan yang sesuai untuk penciptaan konten dan pemeliharaan.
5. Secara umum, kebanyakan sistem berbasis Web menuntut "*look and feel*", menyokong kreativitas visual, dan inkorporasi multimedia dalam presentasi dan antarmuka.
6. Aplikasi Web mempunyai jadwal pengembangan yang dipadatkan dan tekanan waktu yang padat.
7. Pencabangan kegagalan atau ketidakpuasan pengguna dari aplikasi berbasis Web sering lebih buruk daripada sistem IT konvensional.
8. Media pengiriman untuk aplikasi Web sangat berbeda dengan perangkat lunak tradisional. Aplikasi Web harus mengatasi berbagai format dan perangkat tampilan, dan mendukung perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan dengan kecepatan akses yang beragam.
9. Keamanan dan privasi pada sistem berbasis Web lebih dituntut dibandingkan dengan yang ada pada perangkat lunak tradisional.
10. Web menunjukkan suatu ikatan yang lebih besar antara seni dan ilmu daripada yang secara umum ditemui dalam pengembangan perangkat lunak.

### 2.1.3. Jenis Aplikasi Web

Ada tiga aplikasi Web yang utama, yaitu [10]:

1. Pelanggan berhadapan dengan aplikasi yang dikenal sebagai situs *e-commerce* atau B2C yang menggunakan internet. Para pelanggan biasanya dapat memilih produk atau jasa yang dibeli dengan menggunakan kartu belanja (*shopping card*) dan metode pembayaran (*Payment Methods*). Contohnya adalah [www.amazon.com](http://www.amazon.com) dan [www.ebay.com](http://www.ebay.com).
2. Pegawai berhadapan dengan aplikasi yang menggunakan intranet didalam perusahaan. Salah satu contohnya adalah aplikasi laporan akuntansi perusahaan.
3. Aplikasi yang berhadapan dengan pelanggan-penyualur dikenal sebagai situs B2B (Bisnis ke Bisnis) dan menggunakan Ekstranet, perluasan dari Intranet yang mengizinkan perusahaan di sisi luar untuk bekerja di dalam ruang yang terlindungi kata sandi.

### 2.1.4. Arsitektur Aplikasi Web

Ada dua komponen dasar di dalam arsitektur Web, yaitu *browser* Web dan *server* Web. Browser Web menawarkan antarmuka grafis untuk pengguna dan bertanggung jawab untuk komunikasi dengan *server* Web dengan penjelasan sebagai berikut [10]:

1. Pengguna meminta suatu layanan dengan mengklik tautan (*link*) atau dengan mengetikkan sebuah perintah dengan *keyboard*. *Browser Web* menangkap perintah tersebut dan menerjemahkannya ke dalam permintaan HTTP.
2. *Browser* kemudian meneruskan permintaan yang baru saja diciptakan kepada *server* Web dari penyedia konten. Ketika *server* menerima sebuah permintaan, permintaan tersebut akan diproses.
3. Ketika pemrosesan dilakukan, *server* Web kemudian mengirimkan kembali respon tersebut ke *browser*.
4. Ketika *browser* menerima respon tersebut, *browser* menerjemahkannya ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh manusia.

### 2.2. Kamardagang.com

Menurut Baskoro selaku *Project Manager* di PT. Selaras Utama Internasional,

[kamardagang.com](http://kamardagang.com) merupakan produk PT. Selaras Utama Internasional yang sedang dikembangkan dalam beberapa bulan terakhir, di mana produk tersebut merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan ruang untuk para pebisnis dalam mengelola informasi dan jaringan bisnisnya secara *online*. Tujuan dari [kamardagang.com](http://kamardagang.com) yaitu memberikan kemudahan bagi para pengusaha untuk menjalankan kegiatan bisnis dalam bentuk *e-commerce* B2B (*Business to Business*) guna mendorong peningkatan kerjasama bisnis di antara para pengusaha. Kamardagang dibangun dalam aplikasi berbasis web dan *mobile*.

### 2.3. Flat Design

#### 2.3.1. Definisi Flat Design

*Flat Design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi [8].

Menurut [2], *flat design* adalah genre (aliran) desain UI minimalis, atau bahasa desain yang sedang banyak digunakan oleh *user interface grapher* (seperti *website* dan *web apps*). *Flat design* mengacu kepada *style desain interface* yang menghilangkan pilihan *stylistic* yang memberikan ilusi 3 dimensional (seperti *drop shadow*, *gradient*, *texture*, dan *depth*) dan fokus terhadap penggunaan elemen minimalis, seperti tipografi dan *flat colors* (warna datar).

Menurut [1], *flat design* adalah implementasi dari gaya minimalis dan mengaitkannya dengan *The Swiss Style* yang terkenal pada tahun 1940-an sampai 1950-an. Dari ketiga pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan *flat design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang mengacu pada penggunaan elemen minimalis, seperti tipografi dan *flat colors* (warna datar).

#### 2.3.2. Karakteristik Flat Design

Berikut adalah karakteristik dari *flat design* [2]:

1. Warna: Dari segi warna *flat design* menghindari penggunaan warna yang bermacam-macam. Mengkombinasikan 1-3 warna yang cenderung cerah dan solid.
2. Tanpa Efek: Setiap bentuk yang di buat untuk membentuk susunan layout web tidak menggunakan efek seperti gradasi, emboss, dan efek 3D.

3. Elemen Sederhana: Seperti bentuk kotak, lingkaran, yang di susun rata berpola.
4. Pemilihan *Font*: *Font* yang digunakan cenderung sederhana dan seragam. Tidak menggunakan banyak kombinasi jenis *font*.
5. Minimalis: Hindari membuat desain yang terkesan realistik.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Gambaran Umum Perancangan

Tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com terdiri dari beberapa menu yang dapat diakses oleh *user*, diantaranya: menu *Sign Up*, *Sign In*, *Download*, *Contact*, *Language*, *Search*, *Add New Business*, dan *Sign Out*. Menu *Sign Up* digunakan untuk menjadi *user* dengan status member dari web kamardagang.com dengan mengisi form yang telah disediakan di web kamardagang.com. Menu *Sign In* digunakan oleh *user* yang sudah berstatus *member* agar dapat mengakses semua menu *user* di web kamardagang.com. Menu *Download* menampilkan *pop up* untuk mengunduh aplikasi kamardagang.com versi *mobile*. Menu *Contact* menampilkan *pop up* beberapa media sosial dan *email* kamardagang.com. Menu *Language* memberikan bantuan pengaturan bahasa pada aplikasi web kamardagang.com dimana tersedia dua bahasa yaitu Indonesia dan Inggris. Hasil pencarian dari *Search* yaitu menampilkan portofolio singkat dari banyak perusahaan dimana dari tiap perusahaan tersebut memiliki jenis produk bisnisnya tersendiri. Adapun menu *Add New Business* hanya dapat diakses apabila *user* sudah melakukan *Sign In*, halaman tersebut berfungsi untuk menampilkan bisnis yang diinput *user* pada halaman hasil pencarian dari *Search* yaitu *Search Result Page*.

#### 3.2. Tujuan Perancangan

Perancangan *prototype* untuk tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com ditujukan untuk memudahkan para *front end programmer* dalam membangun tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com dimana nantinya *front end programmer* hanya perlu menerapkan desain *prototype* yang telah dibuat pada aplikasi web kamardagang.com. Sesuai dengan tugas *front end programmer* yaitu membangun tampilan antarmuka aplikasi yang dapat dikategorikan *user friendly* agar *user* mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, *tool-tips* yang informatif, dan *slide*

*banner* promosi yang efektif karena *front end programmer* bekerja bukan dengan tuntutan supaya web terlihat bagus dan artistik secara visual melainkan lebih ke sisi fungsionalnya oleh sebab itu dibutuhkan gambaran konten *website* untuk memudahkan para *front end programmer* dalam proses *building*.

#### 3.3. Syarat-syarat Perancangan

Kelengkapan yang digunakan untuk perancangan *prototype* tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com yaitu sebagai berikut:

*Software*:

- a. Windows 8
- b. Adobe Photoshop CS6
- c. CoreDRAW X7
- d. Google Chrome

*Hardware*

- a. Laptop Asus tipe A45CB
- b. RAM 4 GB
- c. Processor Intel Core i3-3217U, 1.80 GHz
- d. Graphics NVIDIA GT 740M

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Perancangan *Prototype* Tampilan Antarmuka Pengguna

Penulis yang berperan sebagai *designer* membuat logo dan menentukan gaya desain dari tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com dimana logo dan tampilan antarmuka yang dibuat lebih condong ke arah *Flat Design* dengan padanan beberapa warna yang cerah serta pengaplikasian beberapa bentuk objek solid seperti persegi dan lingkaran. Setelah menentukan gaya desain, penulis membuat model-model konten yang diatur tata letaknya. Model-model konten tersebut dibuat dengan menggunakan CoreDRAW X7. Selanjutnya dilakukan pengukuran porsi ukuran model. Yang terakhir, adalah pemberian warna dan *cropping* menggunakan Adobe Photoshop CS6.

Berikut adalah hasil perancangan *prototype* tampilan antarmuka aplikasi web kamardagang.com

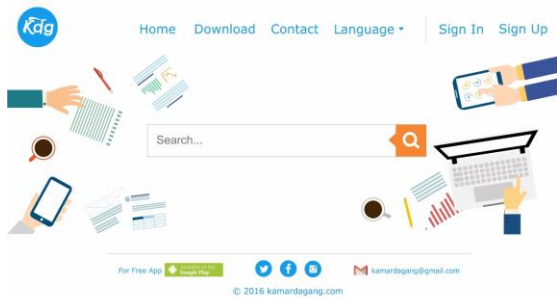
1. Logo



Gambar 2. *Prototype* Logo Kamardagang.com

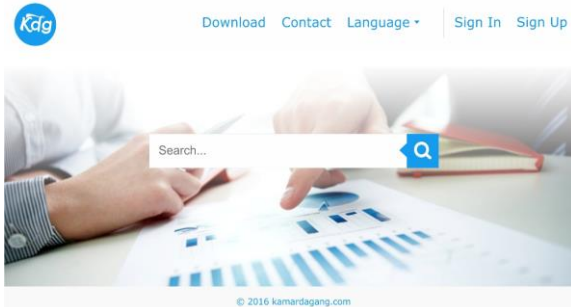
Penulis memilih bentuk lingkaran untuk dasar logo dari web kamardagang.com karena lingkaran merupakan elemen yang sangat populer dalam desain logo. Bentuk lingkaran sangat cocok dengan perusahaan yang ingin memberikan kesan yang dinamis, rotasi, tidak terputus, tidak memiliki awal atau akhir, abadi, dan bersifat menjaga hal-hal yang ada di dalam serta menunjukkan suatu komunitas. Tiga huruf yang terdapat pada logo kamardagang.com yaitu 'Kdg' yang merupakan kependekan dari kamardagang. Penulis menyesuaikan dengan permintaan dari pemilik produk yang menginginkan logonya hanya diwakili dengan tiga huruf yaitu 'Kdg' dan dibuat dengan teknik tipografi. Warna biru dan putih menjadi padanan warna untuk logo kamardagang.com. Penulis tidak mengaplikasikan banyak warna pada logo kamardagang karena penulis menginginkan suatu logo yang *simple* dan mudah diingat.

2. Home



Gambar 3. Prototype Design 1 Home Kamardagang.com

Penulis membuat tiga desain untuk halaman Home dimana untuk desain pertama penulis mengaplikasikan konten *flat design* yang sangat dominan dan objek-objek yang mengisi *landing page* pada halaman Home cukup mencirikan tema *business* namun objek-objek tersebut terlalu banyak menggunakan padanan warna sehingga kurang memiliki kesan *mature* untuk para B2B user.



Gambar 4. Prototype Design 2 Home Kamardagang.com

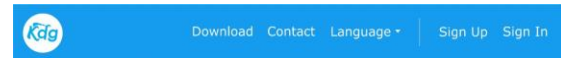
Pada desain halaman Home yang kedua, penulis menghilangkan objek-objek yang mengisi *landing page*. Sesuai fungsi dari web kamardagang.com yaitu untuk menjalankan kegiatan *business to business* maka penulis mengaplikasikan sebuah gambar dengan tema *business* yang sangat menonjol pada *landing page* serta menerapkan sedikit efek *blur* pada *header* sesuai dengan permintaan dari CEO kamardagang.com.



Gambar 5. Prototype Design 3 Home Kamardagang.com

Desain halaman Home yang ketiga merupakan desain yang diterapkan sebagai *interface* sebenarnya pada aplikasi web kamardagang.com. Penulis mengganti *header* menjadi bentuk persegi yang memanjang karena penerapan efek *blur* membuat *header* keluar dari karakteristik *flat design*, karena pada dasarnya *flat design* hanya mengaplikasikan objek dan warna yang solid. Fungsi halaman Home dapat diakses dengan meng-klik gambar logo kamardagang di pojok kiri.

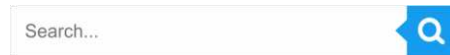
3. Header



Gambar 6. Prototype Header Kamardagang.com

Bagian *header* dibuat memanjang penuh kesamping seperti tampilan *header* web pada umumnya. Warna biru dipilih menjadi warna dasar pada *header* dengan warna *font* putih agar selaras dengan warna logo dari web kamardagang.com.

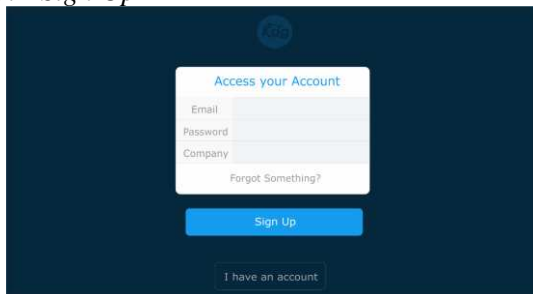
4. Search Box



Gambar 7. Prototype Search Box Kamardagang.com

*Search box* sengaja penulis buat dengan ukuran besar yang diposisikan di tengah gambar dasar dari *landing page*. *Search button* pada *search box* penulis buat terkesan minimalis agar lebih menguatkan karakteristik dari *flat design*.

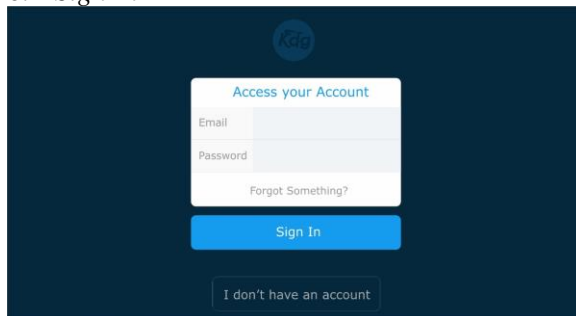
### 5. Sign Up



Gambar 8. *Prototype* Halaman *Sign Up* Kamardagang.com

Logo kamardagang.com yang terdapat pada form *Sign Up* penulis buat terkesan *transparent* dengan memanfaatkan permainan *opacity*. Penulis mengaplikasikan warna biru donker sebagai warna dasar pada halaman *Sign Up* karena penulis ingin membuat ciri khas pada halaman-halaman yang difungsikan sebagai *input* data dari *user*. Warna biru yang menjadi ciri khas web kamardagang.com tidak dihilangkan tetapi hanya diaplikasikan sedikit.

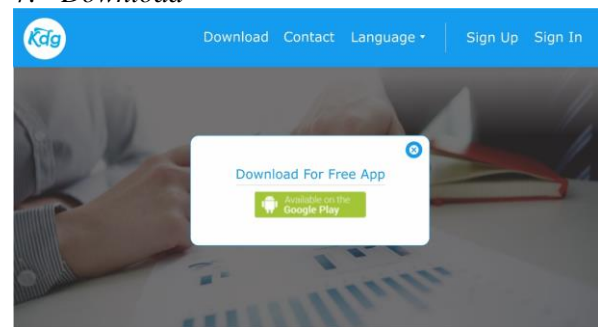
### 6. Sign In



Gambar 9. *Prototype* Halaman *Sign In* Kamardagang.com

Desain dari form *Sign In* tidak berbeda dari form *Sign Up* yang membedakan hanya konten yang perlu diisi oleh *user*.

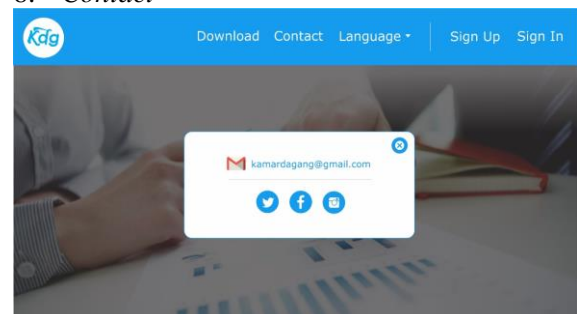
### 7. Download



Gambar 10. *Prototype* *Download* Kamardagang.com

Menampilkan *pop up* yang berfungsi untuk men-download aplikasi kamardagang.com untuk *android mobile*. Warna dasar *pop up* lebih dominan ke warna putih dengan sedikit padanan warna biru dengan menggunakan *shape* persegi panjang dan lingkaran untuk *close button*. *Shape* dengan bentuk sederhana dipilih karena sesuai dengan karakteristik dari *flat design*. *Landing page* tetap ditampilkan namun dengan tambahan *tools opacity* sehingga terkesan transparan.

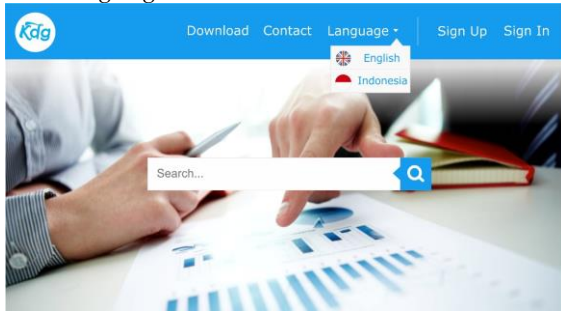
### 8. Contact



Gambar 11. *Prototype* *Contact* Kamardagang.com

Menampilkan *pop up* yang berfungsi untuk melihat email dan *media social* seperti twitter, facebook, dan instagram dari kamardagang.com. Warna dasar *pop up* lebih dominan ke warna putih dengan sedikit padanan warna biru dengan menggunakan *shape* yang persegi panjang dan lingkaran untuk *close button*. *Shape* dengan bentuk sederhana dipilih karena sesuai dengan karakteristik dari *flat design*. *Landing page* tetap ditampilkan namun dengan tambahan *tools opacity* sehingga terkesan transparan.

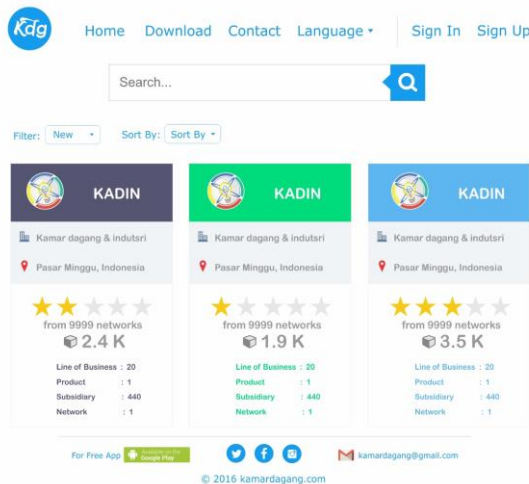
9. Language



Gambar 12. Prototype Language Kamardagang.com

Menampilkan *pop up* yang difungsikan untuk pengaturan bahasa pada web kamardagang.com. Terdapat dua pilihan bahasa yaitu Indonesia dan Inggris. Warna dasar *pop up* yaitu putih dengan ciri khas warna biru dari kamardagang.com untuk font-nya. *Landing page* tetap ditampilkan namun dengan tambahan *tools opacity* sehingga terkesan transparan.

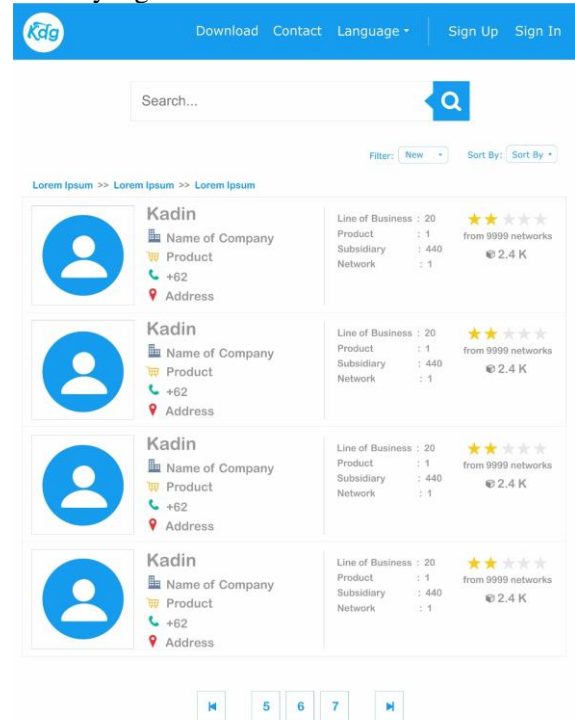
10. Search Results Page



Gambar 13. Prototype Design 1 Search Results Page Kamardagang.com

*Search Results Page* merupakan tampilan hasil dari pencarian melalui *search box* yang menampilkan *portofolio* singkat dari banyak perusahaan dan masing-masing produknya yang disuguhkan dalam bentuk *list*. *Search Results Page* dilengkapi dengan *tools filter* dan *sort by* yang difungsikan untuk mempermudah pencarian. Penulis membuat dua desain untuk halaman *Search Results Page* dimana pada desain pertama terdapat *list portofolio* dengan *bar terpisah* dan padanan warna yang sedikit berbeda dari tiap *bar* yang menurut pendapat dari CEO kamardagang.com

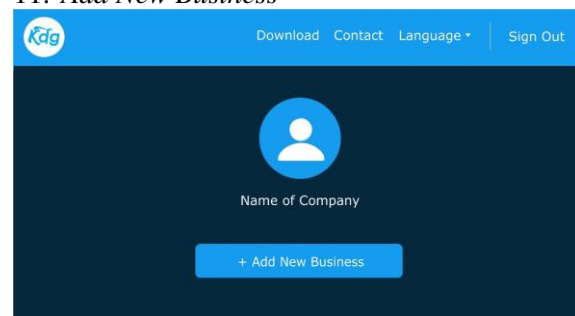
tampilan *bar* secara terpisah sangat jarang diterapkan pada aplikasi web sehingga desain tersebut lebih cocok untuk diterapkan pada aplikasi *mobile* dan pengaplikasian macam-macam warna pada tiap *bar* akan memberikan efek kontras pada konten logo atau gambar dari tiap perusahaan, mengingat logo atau gambar dari tiap perusahaan memiliki padanan warna yang bermacam-macam.



Gambar 14. Prototype Design 2 Search Results Page Kamardagang.com

Penulis mengganti tampilan *list* dengan *bar* terpisah menjadi tampilan *list* yang memuat berbagai macam portofolio dari tiap perusahaan dalam satu *bar* sekaligus, untuk segi warna didominasi oleh warna dasar putih agar terkesan netral dan dapat memberikan tekanan pada warna-warna lainnya terutama pada logo atau gambar produk dari tiap perusahaan.

11. Add New Business

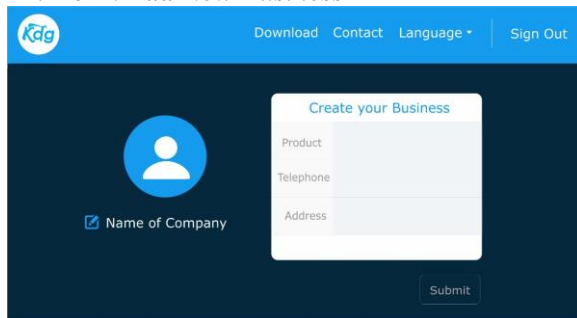




Gambar 15. *Prototype Add New Business*  
Kamardagang.com

Halaman ini merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh *user* yang sudah melakukan *Sign Up*. Sama seperti halaman *Sign In* dan *Sign Up* penulis mengaplikasikan warna ciri khas untuk halaman *input* data oleh *user* yaitu biru donker.

## 12. *Form Add New Business*



Gambar 16. *Prototype Form Add New Business*  
Kamardagang.com

Halaman ini merupakan halaman lanjutan dari halaman sebelumnya yang difungsikan untuk melakukan *submit* produk yang nantinya akan ditampilkan di halaman *Search Result Page*. Sama seperti halaman sebelumnya, karena halaman ini merupakan halaman yang difungsikan untuk input data *user* maka penulis mengaplikasikan warna dasar biru donker namun tetap dengan padanan warna biru yang mencirikan web kamardagang.com.

## V. KESIMPULAN

### 4.1. Kesimpulan

Dari hasil analisa dan pembahasan yang telah penulis uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Prototype* Tampilan Antarmuka Aplikasi Web Kamardagang.com mempermudah tugas *front end programmer* dalam membangun aplikasi web kamardagang.com agar tampilan antarmuka web lebih terstruktur dan tidak menyimpang dari tujuan awal.

### 4.2. Saran

1. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan untuk hasil yang lebih baik, oleh karena itu penulis menyarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut:
2. Rancangan tampilan antarmuka pengguna cakupannya dapat diperluas untuk keseluruhan aplikasi web

kamardagang.com untuk bisa mengatur keselarasan tampilan;

3. Rancangan tampilan tidak hanya sebatas gambaran grafis saja tetapi sudah bisa diimplementasikan dalam aplikasi, seperti penggunaan CSS dan javascript.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anindita, M. Riyanti, MT. 2016 Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual. Jurnal Dimensi DKV, Vol. 1-No. 1. April 2016
- [2] Argiacyber. 2013. Karakteristik *Flat Design*. <http://argiacyber.blogdetik.com/2013/12/04/karakteristik-flat-desain>.
- [3] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Grafik Pengguna Internet di Indonesia. <http://www.apjii.or.id/v2/index.php/read/page/halaman-data/9/statistik.html> (Diakses 5 Desember 2016 pukul 14.17 WIB).
- [4] Chan, VN. 2012 Aplikasi Berbasis Web untuk Pengendali Pengiriman Gas PT Surya Biru Murni Acetylene Balikpapan. TesisUPN "Veteran" Yogyakarta
- [5] Irawan, B. 2013. Dasar-dasar Desain. Bogor: Griya Kreasi.
- [6] Irwansyah, E. Moniaga, JV. 2014 Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: deePublish.
- [7] Mahatma, R. 2016. Data Statistik Mengenai Pertumbuhan Pangsa Pasar E-Commerce di Indonesia Saat Ini. <https://buattokoonline.id/data-statistik-mengenai-pertumbuhan-pangsa-pasar-e-commerce-di-indonesia-saat-ini/>
- [8] Editorial Team. 2014. Apa itu Flat Design. <http://www.pindexain.com/apa-itu-flat-design/>
- [9] Pratas, Antonio. 2014. *Creating Flat Design Websites*. Birmingham: Packt.
- [10] Simarmata, Janner. 2012. *Rekayasa Web*. Yogyakarta: ANDI.

