

# BAB I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Proses belajar mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik *Intelligence Qoutient* saja, tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam bidang *Emotional Qoutient*, maupun *Spiritual Quotient*. Salah satu cara dalam mengembangkan diri dengan mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa, Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung merupakan wadah kegiatan kemahasiswaan dalam mengembangkan minat dan bakat bagi anggotanya. Lembaga ini merupakan bagian dari organisasi kemahasiswaan kampus lainnya seperti badan eksekutif mahasiswa dan majelis permusyawaratan mahasiswa. Manfaat yang didapatkan dengan mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa adalah melatih kemampuan dalam berorganisasi, kemampuan dalam menjalin hubungan bersosial, komunikasi, jiwa kepemimpinan, memperbanyak teman, memecahkan dan mengatasi masalah (Pramitasari, 2019).

Politeknik Negeri Lampung memiliki delapan bidang Unit Kegiatan Mahasiswa, diantaranya Koperasi Mandiri Mahasiswa (KOPMA) bergerak dibidang penjualan dan jasa, Suara Kreatifitas Mahasiswa (PERS SUKMA) bergerak dibidang jurnalistik, Al Banna merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa yang menyangkut nilai dalam islam dan berlandaskan pada Al-Qur'an dan As-Sunnah, Garda merupakan bergerak dibidang kedisiplinan, Politeknik Pecinta Alam Lampung (POLTAPALA) merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa pecinta alam, Unit Kegiatan Mahasiswa Bidang Seni (UKMBS) bergerak dibidang seni (tari, musik, paduan suara, theater dan perkusi), English Club (EC) bergerak dibidang keterampilan berbahasa inggris, dan bidang olahraga.

Unit Kegiatan Mahasiswa yang terdaftar pada *website* Politeknik Negeri Lampung Saat ini hanya PersSukma dan Al Banna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menurut anggota Pers Sukma dan Al Banna fitur mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa mereka pada *website* Politeknik Negeri Lampung memiliki kekurangan seperti, belum adanya informasi pendaftaran bagi anggota baru, agenda kegiatan yang akan datang, terdapat menu/tombol yang kurang dipahami mahasiswa karena pemilihan kata Direktori. Penempatan menu Unit Kegiatan

Mahasiswa pada Direktori terdapat di paling bawah setelah jurusan dan satuan kerja, serta tampilan yang kurang menarik dan membosankan ketika mencari informasi tentang Unit Kegiatan Mahasiswa mereka, sedangkan enam Unit Kegiatan Mahasiswa lainnya masih menggunakan brosur dan melakukan demo setiap tahunnya di GSG Polinela dalam memperkenalkan Unit Kegiatan Mahasiswa nya kepada mahasiswa baru. Berdasarkan hal tersebut peneliti bekerja sama dengan mahasiswa manajemen informatika lainnya dalam membangun sebuah *Web Portal* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung yaitu, Leo Pradana (19753031) sebagai *Back End Developer*, Finka Ramadhani (19753020) dan Ajeng Septiyana (19753005) sebagai *Front End Developer*, dan Iva Rindiani (19753028) sebagai *Software Testing*.

Pembuatan *website* membutuhkan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), Perancangan UI adalah upaya mempermudah pengguna dalam pengembangan produk yang mudah digunakan dan sebagai pedoman pada implementasi produk yang nyaman serta memahami kebutuhan pengguna. Usaha tersebut dilakukan dengan menggunakan interaksi pengguna seperti tata letak, penyesuaian bentuk, animasi, dan warna yang dapat membantu pekerjaan pengguna. Perancangan UX merupakan peran penting dalam pembuatan sebuah *website*, selain mewakili tampilan *website*, desain UX juga mewakili pengoperasian dan alur *website*. Usaha dalam pembuatan desain yang memenuhi kebutuhan penggunanya pada pengembangan UI/UX memiliki banyak *tools* yang dapat digunakan, salah satunya adalah aplikasi Figma merupakan *software* terkenal yang dapat digunakan dalam membuat *low-fidelity* ataupun *high-fidelity design* dalam pengembangan *user interface* (Muhyidin dkk., 2020).

Aplikasi Figma banyak digunakan karena memiliki banyak keunggulan seperti, dapat digunakan secara gratis melalui *browser* tanpa harus mengunduh terlebih dahulu, dapat terintegrasi dengan aplikasi lainnya, dan terdapat fitur *sharing* yang memudahkan pengguna dalam bekerja secara bersamaan dengan pengguna lainnya (Ismail dkk., 2021). Perancangan *Web Portal* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung ini menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan sebuah pola pemikiran dari desainer dalam memecahkan masalahnya, dengan pendekatan *human oriented*. Metode *design thinking* dipilih

dalam perancangan *website* ini karena metode tersebut lebih mendasar kepada pola-pola baru perancangan yang berfokus pada kegiatan posibilitas, persepsi, dan praktek (Gunawan, 2021). Proses yang terdapat pada metode *design thinking* dapat menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna saat menggunakan *Web Portal Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung*

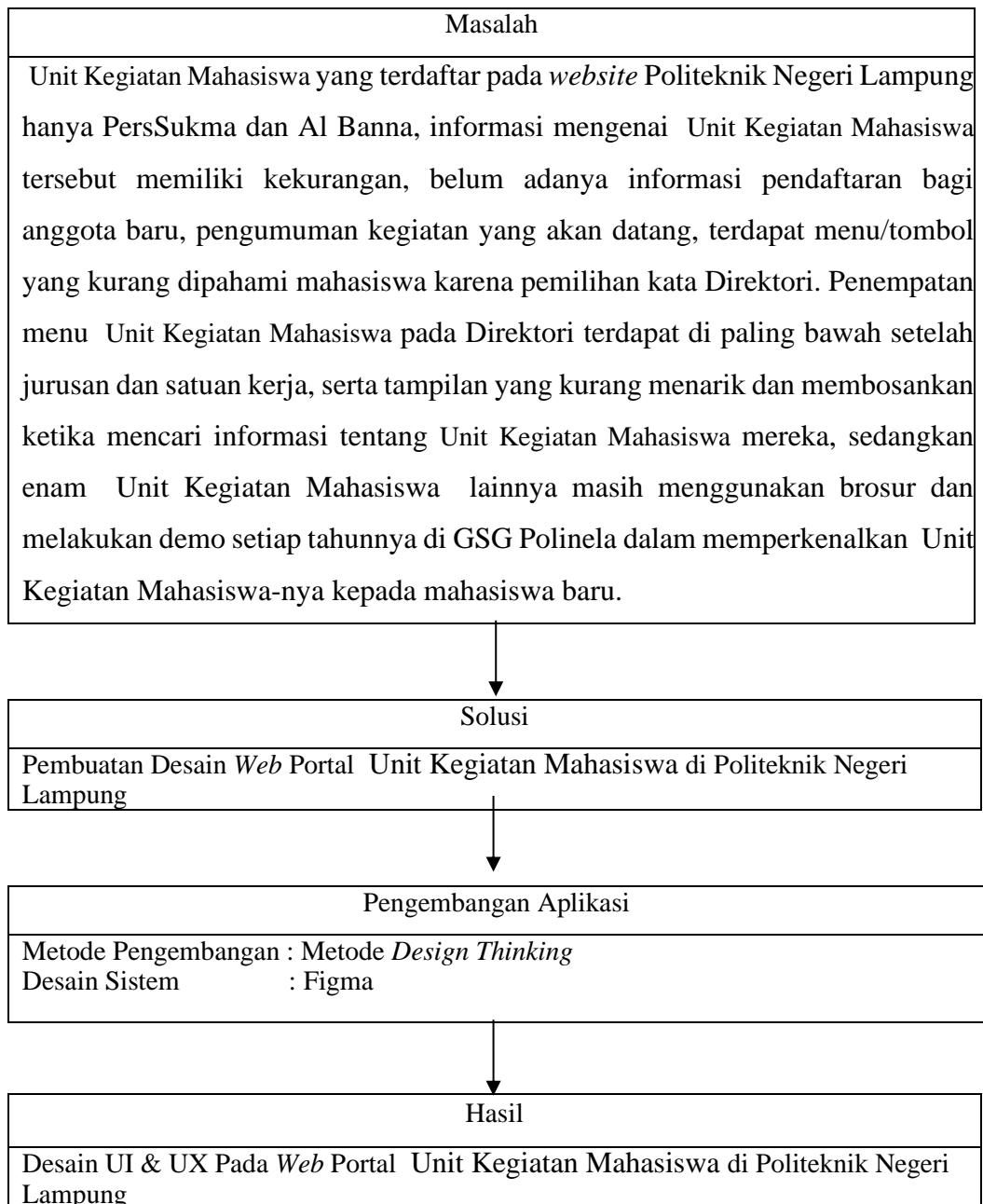
Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan Desain UI/UX Pada *Web Portal Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung* yang diharapkan mampu membantu mempermudah *Back End* dan *Front End Developer* dalam membangun *Web Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung*, serta diharapkan dapat membantu pengelolaan dan publikasi dari setiap kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung.

## **1.2 Tujuan**

Berdasarkan masalah diatas, adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan Desain UI/UX Pada *Web Portal Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung* yang diharapkan mampu membantu dalam pengelolaan dan publikasi dari setiap kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung.

## **1.3 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat disimpulkan suatu kerangka pemikiran yang disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### **1.4 Kontribusi**

Diharapkan dengan adanya Desain UI/UX Pada *Web Portal* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung dapat memberikan kontribusi kepada banyak pihak. Berikut dibawah ini adalah kontribusi yang dapat diberikan :

1. Tersedianya desain UI/UX untuk *Web Portal* Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung.
2. Memberikan kemudahan bagi anggota Unit Kegiatan Mahasiswa dalam memperkenalkan dan menyampaikan informasi Unit Kegiatan Mahasiswa-nya ke mahasiswa serta masyarakat luas.
3. Memberikan tampilan yang menarik, mudah dipahami dan nyaman saat digunakan.
4. Memudahkan mahasiswa dan masyarakat luas untuk mendapatkan informasi mengenai Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung.

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Implementasi**

Implementasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menguji data dan penerapan sistem yang diperoleh dari kegiatan seleksi, atau implementasi dapat diartikan proses untuk menguji antara konsep dengan konseptual. Implementasi adalah proses dalam melaksanakan ide, seperangkat aktifitas baru atau program dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan, implementasi merupakan suatu proses menilai, mengukur dan mengevaluasi apakah suatu kebijakan atau peraturan dapat berjalan baik atau tidak, dengan begitu maka dapat diketahui apakah harus dilakukan evaluasi atau tidak terhadap program tersebut (Rahmat, 2017).

### **2.2 Desain**

Desain dapat diterjemahkan sebagai seni arsitektur, terapan dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Desain dapat digunakan sebagai kata kerja maupun benda, sebagai kata kerja desain mempunyai arti proses dalam menciptakan dan membuat objek baru dan sebagai kata benda desain digunakan untuk penyebutan hasil akhir dari suatu proses kreatif, yang berwujud sebuah proposal, rencana atau berbentuk sebuah obyek. Pada umumnya proses desain memperhatikan aspek estetik, fungsi dan berbagai macam aspek lain yang biasanya diperoleh dari pemikiran, riset, *brainstroming*, atau dari desain yang sudah ada (Yuliarty dkk., t.t.).

### **2.3 User Interface (UI) dan User Experience (UX)**

UI/UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* merupakan tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan atau bisnis (Muhyidin dkk., 2020).

*User Interface* merupakan ilmu tata letak grafis suatu *website* atau aplikasi. UI mencakup tombol yang akan dipilih oleh pengguna, gambar, teks, *text entry fields*, dan semua item yang berhubungan dengan pengguna, termasuk transisi, *layout*,

animasi dan semua interaksi kecil. Desain UI mencakup semua elemen visual, apa yang ditampilkan di halaman *web* dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman *web*. Elemen visual yang ditangani oleh desainer UI adalah menentukan tombol, skema warna, dan *font* yang digunakan untuk teks. Desainer UI dituntut mampu dalam membuat tampilan yang menarik agar meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin dkk., 2020).

*User Experience* merupakan seorang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasikan *user flow* menjadi desain produk yang teruji indah. Desainer UX bekerja dengan tim lain untuk mencari titik temu kebutuhan pengguna, kemajuan teknologi dan tujuan. Titik temu kemudian dijadikan sebuah produk yang berguna, bermakna dan menyenangkan, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan sulit atau mudahnya *user experience* atau interaksi dengan *website*. Membuat *wireframe* atau mendesain *mockup* merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang desainer UX. Menurut (Muhyidin dkk., 2020) *User Experience* memiliki 4 poin utama yaitu :

1. Mendefinisikan *value* yang dapat diberikan ke pengguna dan mengeksplorasi produk apakah dapat mencapai tujuan bisnis.
2. Mengidentifikasi setiap kesempatan yang dapat meningkatkan kualitas produk serta mengeksplorasi semua fase interaksi, agar dapat mengidentifikasi sesuai komponen yang telah ditentukan.
3. Merencanakan pengembangan produk dan meningkatkan secara terus-menerus.
4. Mengidentifikasi kesuksesan produk dan metode yang digunakan dalam memvalidasi keberhasilan produk tersebut.

#### **2.4 Elemen Dalam Desain**

Dalam menciptakan bentuk, berupa memadukan, memilih, dan menyusun unsur-unsur rupa agar dapat diperoleh bentuk yang menarik, membangkitkan atau memuaskan pengalaman visual tertentu. Tujuan mengorganisasikan unsur-unsur rupa adalah mewujudkan nilai estetis. Unsur-unsur rupa menurut (Muhyidin dkk., 2020) diantaranya :

**a. Titik**

Titik adalah salah satu unsur visual yang mewujudkan relatif kecil, dimana dimensi melebar dan memanjangnya tidak berarti. Titik biasa ditampilkan dalam bentuk berkelompok dengan suasana, jumlah, kepadatan, dan variasi tertentu.

**b. Garis**

Garis sebagai unsur visual yang memiliki pengaruh terhadap bentuk sebuah objek karena itu garis dikenal sebagai coretan atau goresan juga menjadi batas limit warna atau bidang. Garis biasa ditampilkan dalam bentuk lengkung, lurus, *zigzag*, gelombang dan lainnya.

**c. Bidang**

Bidang adalah unsur visual yang memiliki dimensi lebar dan panjang. Dilihat dari bentuknya, bidang dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri (beraturan) merupakan bidang yang relatif mudah diukur luasnya dan non geometri (tidak beraturan) merupakan bidang yang sukar diukur luasnya.

**d. Ruang**

Ruang dapat ditampilkan dengan hadirnya bidang. Pembagian jarak atau bidang antar objek berunsur garis, titik, warna dan bidang. Ruang merupakan perwujudan tiga dimensi karena itu ruang dibagi menjadi dua, yaitu semu dan nyata. Adanya ruang sebagai unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba akan tetapi dimengerti.

**e. Ukuran**

Ukuran adalah unsur lain pada desain grafis yang mendefinisikan kecil dan besarnya suatu objek. Unsur ini berguna untuk memperlihatkan objek mana yang akan ditonjolkan karena dengan menggunakan ukuran seorang desainer grafis dapat menciptakan penekanan dan kontras pada objek desain sehingga orang lain dapat mengetahui skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu dibandingkan lainnya.

**f. Warna**

Warna merupakan unsur visual yang memiliki kaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang akan diterima oleh mata ditentukan oleh cahaya. Permasalahan yang terdapat pada



warna adalah *hue* (spektrum warna), *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang), dan *saturation* (nilai kepekatan). Ketiga unsur tersebut mempunyai nilai 0 hingga 100, yang paling menentukan adalah *lightness*.

#### **g. Tekstur**

Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi halus dan kasar, dengan kesan pantul kusam dan mengkilat. Dilihat dari efek tampilannya, tekstur dibagi menjadi tekstur semu dan nyata. Tekstur semu terdapat perbedaan antar hasil penglihatan dan peraba dan tekstur nyata bila terdapat kesamaan antara hasil penglihatan dan raba.

#### **h. Huruf**

Pada dunia desain grafis, tipografi disebut sebagai proses seni dalam menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karenanya, meliputi, menyusun dan merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat guna memperoleh suatu efek tampilan yang diinginkan.

### **2.5 Sistem**

Sistem merupakan seperangkat unsur yang terikat dalam suatu relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan. Sistem adalah perangkat hubungan satu sama lain dan suatu kumpulan kesatuan, dapat disimpulkan sistem adalah sekumpulan elemen atau unsur yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan aktivitas bersama untuk mencapai suatu tujuan (Sidh, 2013). Berikut ini sifat-sifat sistem yaitu :

1. Tujuan sistem adalah sasaran akhir atau target yang ingin dicapai oleh suatu sistem.
2. Batas sistem adalah garis abstraksi yang memisahkan antara sistem dan lingkungannya.
3. Subsistem, adalah bagian atau komponen dari suatu sistem, subsistem ini dapat abstrak atau fisik.
4. Hubungan dan hirarki sistem, adalah hubungan yang terjadi antar subsistem dengan subsistem lainnya yang setingkat atau antara subsistem dengan sistem yang lebih besar.

5. *Input*, proses dan *output*, yaitu sebagai masukan, diolah untuk menghasilkan berbagai keluaran.
6. Lingkungan sistem, adalah faktor-faktor diluar sistem yang mempengaruhi sistem.

## **2.6 Portal dan Website**

Portal adalah sebuah *web* yang menjadi *starting point* bagi pengunjung dalam memulai aktivitas di *internet*. Terdapat dua jenis *web* portal yaitu, *web* portal bersifat vertikal yaitu menyediakan layanan informasi yang memiliki sifat spesifik dibidang tertentu, sehingga bersifat profesional bagi pengunjungnya, dan *web* portal bersifat *horizontal* yaitu menyediakan layanan informasi yang bersifat umum.

*Website* adalah lokasi dimana *internet* menampilkan kumpulan informasi berhubungan dengan profil pemilik situs. *Website* merupakan halaman yang memuat banyak situs *web page* yang ada di *internet*, memiliki fungsi sebagai media penyampaian transaksi, informasi, dan komunikasi. Berikut beberapa fungsi *website* menurut (Hendini, 2016) diantaranya :

1. Fungsi komunikasi yaitu beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, contohnya : *web base*, *chatting*, *refrensi*, *library* dan lain lain.
2. Fungsi informasi yaitu fungsi informasi website seperti : *profile*, *news*, *rerfrensi*, *library* dan lain-lain.
3. Fungsi transaksi yaitu sebuah *web* bisa dijadikan sarana dalam melakukan transaksi dan lain-lain.

## **2.7 Unit Kegiatan Mahasiswa Politeknik Negeri Lampung**

Unit Kegiatan Mahasiswa di Politeknik Negeri Lampung merupakan wadah kegiatan bagi mahasiswa dalam mengembangkan minat dan bakat bagi anggotanya. Lembaga ini merupakan bagian dari organisasi kemahasiswaan kampus lainnya seperti badan eksekutif mahasiswa dan majelis permusyawaratan mahasiswa. Manfaat yang didapatkan dengan mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa adalah melatih kemampuan dalam berorganisasi, kemampuan dalam menjalin hubungan bersosial, berkomunikasi, membentuk jiwa kepemimpinan, memperbanyak teman, serta memecahkan dan menangani masalah (Prमितasari, 2019).

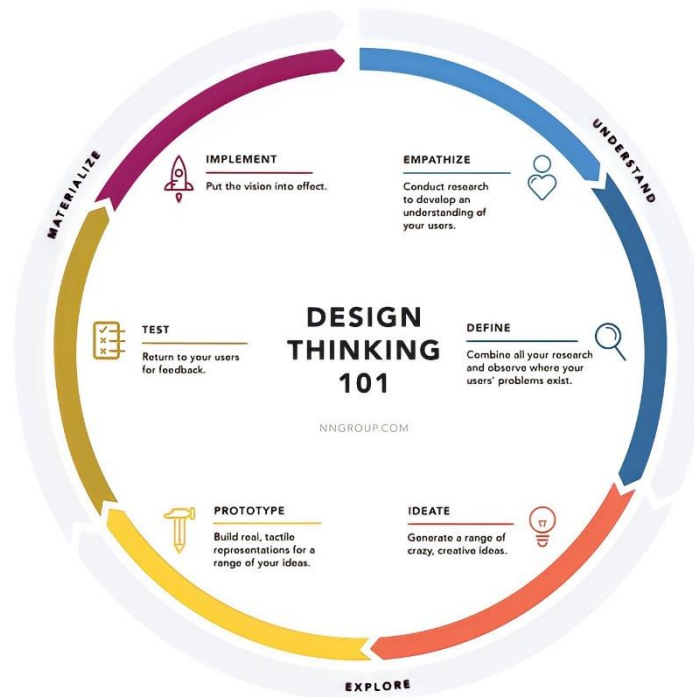
Politeknik Negeri Lampung (POLINELA) pada awalnya dikenal sebagai Politeknik Pertanian Negeri Lampung dan resmi menyelenggarakan pendidikan tinggi secara mandiri dan menjadi Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di provinsi Lampung sejak 7 april 2001 berdasarkan SK. Mediknas RI No. 036/O/2001. Politeknik Negeri Lampung menyelenggarakan pendidikan vokasi untuk menciptakan lulusan sarjana terapan dan ahli madya berjiwa mandiri, disiplin dan profesional di Indonesia.

## **2.8 Design Thinking**

*Design thinking* merupakan metode pendekatan desain yang berpusat kepada manusia dalam menghadirkan inovasi baru serta menyelesaikan masalah. Menurut (Muhyidin dkk., 2020) metode ini mempunyai beberapa tahapan yaitu :

Pengumpulan informasi mengenai pengguna.

1. Dibuat sesuai kebutuhan pengguna.
2. Membuat solusi kreatif.
3. Membangun representasi dari solusi yang ditawarkan.
4. Menguji hasil representasi yang telah dibangun agar mendapatkan *feedback*.



Gambar 2. *Design Thinking*

(Sumber : Mahisa Diyan Diptya)

Pada gambar 2 menjelaskan proses dalam *design thinking* diantaranya sebagai berikut :

**a. Empathize**

Empathize adalah proses pada design thinking dengan melakukan penelitian yang bertujuan mengetahui yang dipikirkan, dikatakan, dilakukan dan dirasakan oleh pengguna.

**b. Define**

Define adalah proses penentuan permasalahan pada pengguna dan memanfaatkan observasi dan hasil penelitian dari empathize.

**c. Ideate**

*Ideate* adalah proses penggambaran solusi yang dibutuhkan user setelah memperoleh kebutuhan user di tahap define. Tahap *ideate* dapat dilakukan dengan mengevaluasi ide-ide kreatif yang telah didefinisikan.

#### **d. Prototype**

*Prototype* adalah proses yang memiliki tujuan memahami komponen yang berhasil dan tidaknya. Pada tahap ini melakukan pertimbangan kelayakan dan dampak *prototype*.

#### **e. Test**

Melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata dalam mendapatkan umpan balik dan melihat apakah tujuan dari perancangan sudah tercapai.

#### **f. Implement**

Melakukan implementasi pada seluruh hasil pengamatan hingga pengujian. Ide yang terkumpul akan diimplementasi secara nyata pada sebuah desain.

### **2.9 Wireframe**

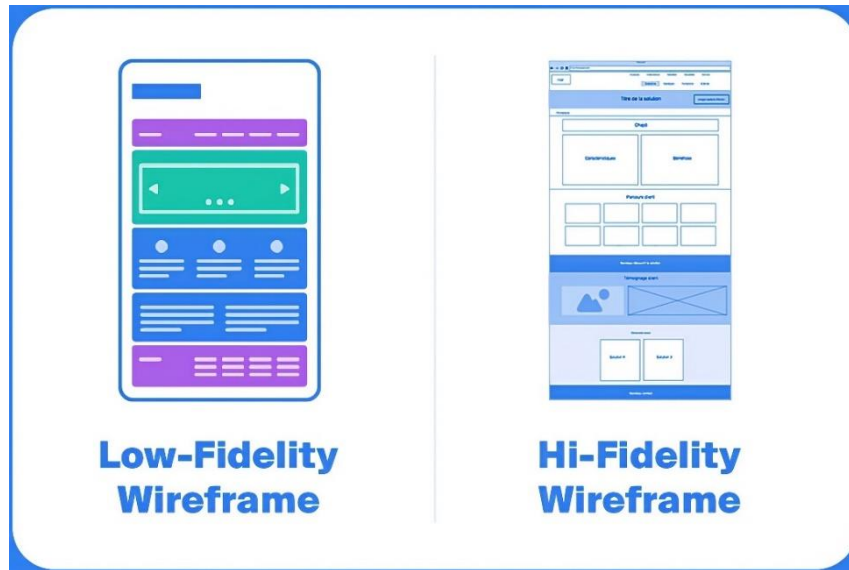
*Wireframe* merupakan kerangka desain dari sebuah produk, dibuat pada awal perancangan sebuah produk. Pada *wireframe* dilakukan pembahasan tentang konten, fitur, elemen, dan *interface* secara detail. Menurut (Angga Ibnu Barata; Ardiansyah Ardiansyah, 2018) *wireframe* terbagi menjadi dua jenis yaitu :

#### **1. Wireframe low-fidelity**

*Wireframe low-fidelity* adalah desain paling dasar pada proses *wireframing*, pada *wireframe low-fidelity* belum adanya ukuran teks, warna dan elemen lainnya. Bertujuan dalam menentukan tata letak dan struktur tiap elemen yang dibuat pada rancangan desain.

#### **2. Wireframe High-Fidelity**

*Wireframe High-Fidelity* adalah kerangka lanjutan dari versi detail kerangka sebelumnya yang sederhana. Elemen yang ditambahkan pada kerangka seperti gambar, warna, *icon*, dll. *HiFi* secara berurutan digunakan dalam menunjukkan bagaimana *flow* dan tugas tertentu produk/aplikasi bisa diselesaikan dengan benar.



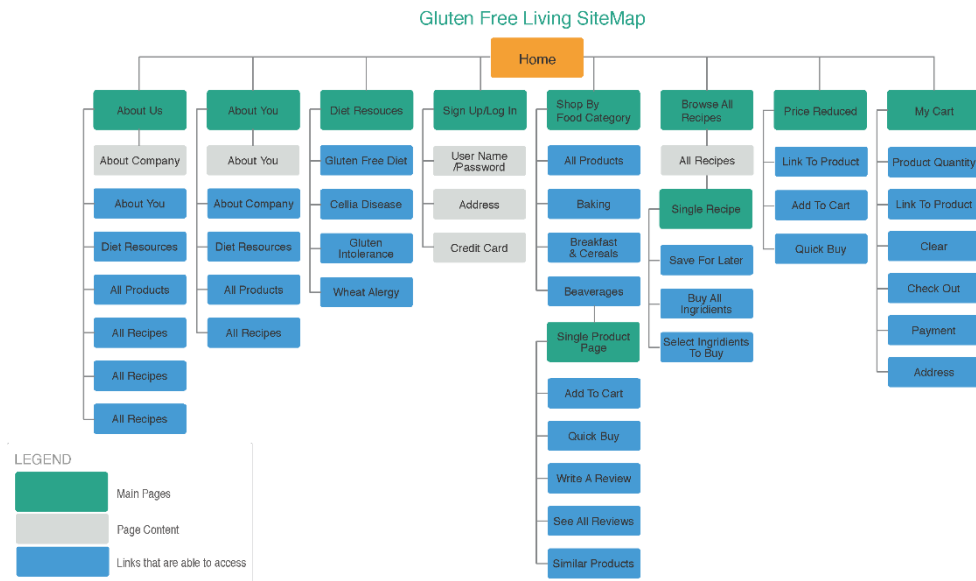
Gambar 3. *Wireframe low-fidelity* dan *High-Fidelity*  
(Sumber : Octopus.co)

## 2.10 *A/B Testing*

*A/B testing* dikenal dengan *bucket testing* atau *split testing* merupakan metode komparasi antara dua versi aplikasi atau *web* untuk dapat dilihat mana yang lebih baik. Hal tersebut dilakukan berguna menghilangkan asumsi-asumsi pengambilan keputusan untuk optimisasi *website*, akan tetapi *A/B testing* tidak terbatas hanya untuk *website* atau materi-materi digital saja. *A/B testing* memiliki manfaat karena dapat membantu entitas memahami pasar atau audiens yang mereka inginkan dan dapat digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam mengambil keputusan oleh siapapun (Hananto dkk., 2022).

## 2.11 *Sitemap*

*Sitemap* merupakan denah rantai dari sebuah aplikasi atau situs yang memberikan representasi struktur dan visual berbagai bagian yang dapat dihubungkan secara bersamaan. *Sitemap* memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menavigasi *aplikasi* atau situs yang mempunyai lebih dari satu halaman, dengan cara menunjukkan pada pengguna diagram dari keseluruhan isi aplikasi atau situs. *Sitemap* mirip dengan daftar isi buku, karena memudahkan pengguna mencari informasi di aplikasi atau situs tanpa harus menavigasi banyak halaman.



Gambar 4. Sitemap  
(Sumber : Uplers)

## 2.12 Dribbble dan Coolors



Gambar 5. Dribble  
(Sumber : Freebie Supply)

Dribbble merupakan kumpulan dari inspirasi berbentuk visual, gambar, dan objek lainnya. Dribbble digunakan untuk kebutuhan desainer ataupun kebutuhan tim dalam mencapai sebuah konsep desain. Penyusunan dribbble bertujuan menghasilkan visual kunci kemudian berkembang menjadi sebuah elemen visual dan gaya visual dalam perancangan. Dribbble bermanfaat membantu proses kreatif dalam menentukan elemen utama pada perancangan desain (Angga Ibnu Barata; Ardiansyah Ardiansyah, 2018).



Gambar 6. Coolors

(Sumber : Bookmarks.design)

Coloors adalah yang menentukan komposisi warna web, aplikasi colooors dapat mempermudah desainer dalam menentukan warna menentukan warna *layout*, jenis *font* maupun warna *website* melalui skema warna yang telah disediakan (Angga Ibnu Barata; Ardiansyah Ardiansyah, 2018).

### 2.13 Teori Warna

Pada perancangan desain warna adalah hal terpenting dalam menarik perhatian pengguna. Warna dapat menimbulkan perubahan perasaan dan mempengaruhi mood, warna memiliki arti filosofis yang berbeda-beda (Fajri dkk., t.t.).

- a. Biru : Santai, kalem, terpercaya, aman.
- b. Merah : Kuat, semangat, agresif, penting.
- c. Hijau : Segar, alami, stabil.
- d. Jingga : Segar, murah, ceria.
- e. Ungu : Romantis, mewah, misterius.
- f. Kuning : Bersahabat, mengingatkan, bahagia.
- g. Pink : Muda, feminim.
- h. Hitam : Tajam, kuat.
- i. Coklat : Tradisional, alami.
- j. Abu-abu : Netral, formal.
- k. Putih : Sederhana, bersih, suci.



